

证券代码：300418      证券简称：昆仑万维      公告编号：2017-038

## 北京昆仑万维科技股份有限公司 2016 年年度报告摘要

### 一、重要提示

本年度报告摘要来自年度报告全文，为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读年度报告全文。

本公司不存在董事、监事、高级管理人员对本年度报告内容的真实性、准确性和完整性无法保证或存在异议的情况。

全体董事亲自出席了审议本次年报的董事会会议。

立信会计师事务所（特殊普通合伙）对本年度公司财务报告的审计意见为：标准的无保留意见。

非标准审计意见提示

适用  不适用

董事会审议的报告期普通股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普通股利润分配预案为：以 1,159,124,083 为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 1.05 元（含税），送红股 0 股（含税），以资本公积金向全体股东每 10 股转增 0 股。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

适用  不适用

### 二、公司基本情况

#### 1、公司简介

股票简称	昆仑万维	股票代码	300418
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人和联系方式	董事会秘书		证券事务代表
姓名	金天	钱肖凌	
办公地址	北京市东城区西总布胡同 46 号明阳国际中心 B 座	北京市东城区西总布胡同 46 号明阳国际中心 B 座	
传真	010-65210399	010-65210399	
电话	010-65210366	010-65210366	
电子信箱	ir@kunlun-inc.com	ir@kunlun-inc.com	

#### 2、报告期主要业务或产品简介

##### （一）公司主要业务概述

报告期内，公司围绕自身核心优势对主营业务进行了全新升级，聚焦“打造海外领先的社交媒体和内容平台”这一发展战略形成四大产品板块，并通过构建集团大数据系统驱动各板块产生协同效应。

四大产品板块包括：

- 1、以昆仑游戏和闲徕互娱（于2017年2月并表）为核心的移动游戏平台业务；
- 2、以1Mobile和Brothersoft为核心的海外软件商店平台业务；
- 3、以Opera新闻信息流（尚未纳入合并报表范围）为核心的社交媒体业务；
- 4、以男同社区Grindr（2016年4月并表）为核心的亚文化社交媒体业务。

同时，公司通过对外投资等手段保持着对互联网前沿趋势的敏锐嗅觉，从移动游戏到互联网工具、视频直播、亚文化领域、人工智能等方向，瞄准互联网的巨大增量空间，进行精准卡位。

通过以上布局，公司形成了由内容付费、广告收入、投资收益构成的三大利润增长点。



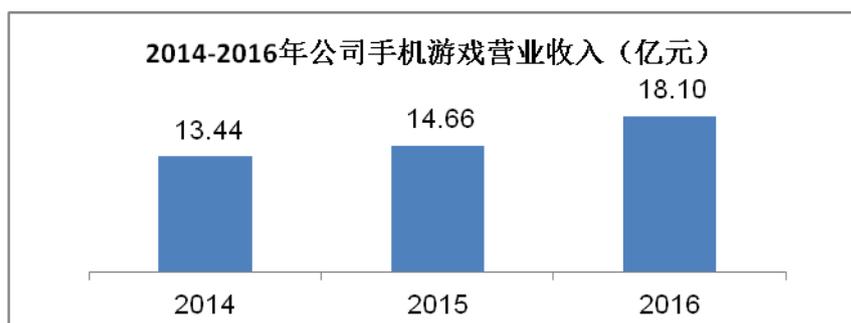
公司产品介绍：

### 1、移动游戏平台业务

#### 1.1 昆仑游戏



公司对游戏业务进行了移动化、研运一体化、代理精品化等一系列升级。近三年来，公司移动游戏营业收入逐年大幅增长。报告期内，昆仑游戏收入19.56亿元，占营业总收入的80.66%，其中移动游戏收入18.10亿元，同比增长23.42%，占游戏收入的92.53%。



报告期内，公司重点运营的游戏产品如下：

序号	游戏名称	游戏类型	首发日期	上线版本	运营模式
1	无双剑姬	ARPG	2015年4月	海外版	研运一体
2	艾尔战记	格斗	2016年1月	简体中文、英文、俄文等	研运一体
3	神魔圣域	ARPG	2016年7月	简体中文、繁体中文、韩文、欧美各语言、东南亚各语言、拉美各语言等	研运一体
4	部落冲突：皇室战争	卡牌	2016年3月	简体中文	代理发行
5	全民奇迹	ARPG	2015年4月	英文、印尼等	代理发行
6	太极熊猫2	RPG	2016年7月	英文、繁体中文、东南亚等	代理发行
7	梦三国	MOBA	2015年12月	简体中文、繁体中文	代理发行
8	六龙争霸3D	MMO	2016年5月	东南亚	代理发行

### 1.1.1 研运一体化

公司自研代表作《艾尔战记》简体中文版本于2016年1月正式上线。经过版本的持续优化，进而面向全球多个国家和地区同时上线同一个国际版本，并且获得GOOGLE PLAY和苹果商店多达121个国家和地区的178次推荐。此外，《艾尔战记》韩文版由Nexon韩国代理发行，已于2017年1月上线，一上线即获得了苹果商店的首页推荐。

2016年7月，原创西方奇幻题材的自研代表作《神魔圣域》简体中文版率先上线，并基于全球同版发行的方式，不断拓展语言版本至繁体中文、韩文、欧美各语言、东南亚各语言版本。特别是在新兴市场表现优秀，如在印尼、俄罗斯、波兰、阿根廷、巴西等多个新兴市场中长期保持游戏畅销榜前十的位置。《神魔圣域》全球同版的成功，为公司印证了基于优质研发生产线实现更高效的研

运一体的架构优势。

报告期间，公司在2015年推出的自研精品手游《无双剑姬》，在2016年持续推出了西语、葡语、德语、法语、波兰、日语等语言版本，海外收入屡创新高，表现出强劲的持续营收能力。

同时，公司积极储备IP，拓展研发生产线，于2016年先后获得《轩辕剑之汉之云》、《终结者2》、《BLEACH》、《偷星九月天》等知名项目的手游改编权，并已进入立项研发阶段。

### 1.1.2 代理精品化

代理游戏方面，公司不断扩大和深化与全球一流游戏厂商的合作伙伴关系。面对国内市场，公司成功引进了芬兰Supercell公司开发的全球现象级游戏《部落冲突：皇室战争》，2016年3月全球版本上线的同时，简体中文版也同期上线，让国内玩家第一时间与全球玩家实时竞技。《部落冲突：皇室战争》2016年度取得了非凡的成绩，根据市场研究机构AppAnnie统计，其长期占据多个国家和地区畅销榜前列，并且年度收入榜排名前5名之列。

在海外市场，公司成功输出了多部国产精品大作，主要产品包括杭州电魂《梦三国》、蜗牛游戏《太极熊猫2》、祖龙娱乐《六龙争霸3D》、天马时空《全民奇迹》等。

## 1.2 闲徕互娱



公司于2016年12月16日发布了《关于参与收购北京闲徕互娱网络科技有限公司的公告》，拟以10.2亿元人民币收购闲徕互娱51%股份。该事项已于2017年1月25日通过股东大会决议，闲徕互娱于2017年2月纳入合并报表范围。

闲徕互娱专注于“地方特色休闲竞技”产品细分市场的开拓，致力为中国移动互联网用户提供“休闲益智”与“竞技对抗”相结合的创新型产品。闲徕互娱践行“快乐你的生活”这一愿景，以休闲竞技产品作为桥梁，连接不同年龄层次、兴趣偏好的游戏人群，为用户搭建健康、轻松、益智的休闲文化平台。

通过收购闲徕互娱，公司迅速切入休闲游戏细分领域，与昆仑游戏的中重度游戏产品形成互补，优化了公司原有的游戏产品结构，丰富了游戏产品线，进一步扩大了公司的市场规模和用户规模，加强了公司持续盈利的能力。

## 2、海外软件商店平台业务



公司软件商店业务团队的核心成员在互联网界均有着超过10年的从业经历，从PC时代的软件商店平台Brothersoft到移动时代的软件商店平台1Mobile，团队在该领域取得了不俗的成绩并积累了丰富经验和广泛资源。软件商店平台作为软件分发平台，与公司其他业务如移动游戏平台、社交媒体等均产生了显著的协同效应。未来，公司会继续探索工具类软件应用，进一步提升平台端的活跃用户数量。

报告期内，软件商店业务营业收入1.59亿元。

### 3、社交媒体业务



公司以全资子公司Kunlun Tech Limited（香港万维）为投资主体参与成立买方团，收购Opera Software ASA持有的Opera Software AS100%的股权，并已于2016年11月3日完成了Opera AS 的100%股权转让的交割。重组后的Opera AS将拥有包含Opera桌面浏览器，移动浏览器，移动隐私与安全业务中Opera MAX产品相关的所有资产、员工、各项相关权利和业务，以及相关的市场、PR、商务、法务、财务、HR 人员等。交割完成后，Opera Software AS将继承原Opera品牌以及旗下移动浏览器和桌面浏览器等核心技术专利，并聚焦于全球移动业务的发展。

为了进一步提升Opera旗下产品的市场占有率以及变现能力，公司拟在原Opera浏览器产品上新增新闻资讯的精准推送功能，使其成为集搜索、导航、内容分发、社交为一体的综合平台级应用，进而商业模式也从原来的导航、搜索引擎分成、软件预装等，延伸至广告变现。

搭载新闻资讯精准推送功能，可以增加浏览器用户的使用频次和粘性。随着用户打开次数、搜索频次、阅读数量、在线时长等数据的提升，势必会为Opera浏览器激发新的活力，且将与公司其他业务板块产生显著的协同效应。

### 4、亚文化社交媒体业务



Kunlun Group Limited（昆仑集团）于2016年1月8日，以9300万美金的价格购买Grindr 61.53%的股份，并于2016年4月纳入合并报表范围。

Grindr 是全球最大的同性恋社交平台。报告期内，公司将重点市场从年初的美国和英国，扩大至北美、拉美、欧洲各国、东南亚等国家和地区，月活跃用户较年初有大幅提升。但在提升平台活跃用户数的同时，也导致了市场费用同比增加。Grindr 2016年4-12月产生的净利润为35,751,944.58元，归母的净利润为21,988,171.5元。

Grindr 商业模式包括会员费与平台广告收入。报告期内，其会员费收入、付费转化率及广告收入均有不同程度的提升。未来，随着会员数量的增加，以及广告投放的巨大潜力，预计Grindr会呈现长期稳定增长的发展态势。公司通过亚文化社交媒体所积累的用户大数据以及广告变现能力，将与公司的游戏业务、社交媒体业务、软件商店平台业务等其他板块产生显著的协同效应。

### 对外投资

2月20日，公司发布了《关于成立投资业务子公司及变更子公司营业范围等事项的公告》。根据公司长远规划，为拓展新业务，决定成立宁波昆仑点金股权投资有限公司和北京昆仑点金投资有限公司两家全资子公司。决定变更香港的两家全资子公司游景蓝图（香港）科技股份有限公司和香港昆仑万维股份有限公司的业务性质为投资（Investment）。

公司通过对外投资等手段保持着对互联网前沿趋势的敏锐嗅觉，已在移动游戏、互联网工具、

视频直播、亚文化领域、人工智能等方向精准卡位。未来，公司还将继续聚焦互联网软件与服务领域，以大数据、人工智能、新兴娱乐、社交媒体等方向为核心，围绕公司现有产品矩阵，继续在内容端以及社交领域进行投资布局。

### 3、主要会计数据和财务指标

#### (1) 近三年主要会计数据和财务指标

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

单位：人民币元

	2016 年	2015 年	本年比上年增减	2014 年
营业收入	2,424,670,626.82	1,789,140,564.52	35.52%	1,934,145,769.25
归属于上市公司股东的净利润	531,497,123.47	405,288,398.77	31.14%	326,382,276.82
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	526,711,733.77	246,591,060.73	113.60%	321,059,069.61
经营活动产生的现金流量净额	357,120,976.89	192,153,315.10	85.85%	396,800,219.07
基本每股收益（元/股）	0.47	0.37	27.03%	0.39
稀释每股收益（元/股）	0.47	0.37	27.03%	0.39
加权平均净资产收益率	18.31%	16.67%	1.64%	35.80%
	2016 年末	2015 年末	本年末比上年末增减	2014 年末
资产总额	6,306,050,480.99	3,888,484,313.92	62.17%	1,249,672,658.06
归属于上市公司股东的净资产	3,152,027,892.88	2,680,018,953.91	17.61%	853,432,784.95

#### (2) 分季度主要会计数据

单位：人民币元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	525,262,509.96	700,517,007.92	618,734,924.53	580,156,184.41
归属于上市公司股东的净利润	96,718,082.67	147,240,675.61	248,927,250.80	38,611,114.39
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	59,368,523.87	148,022,312.34	246,574,701.14	72,746,196.42
经营活动产生的现金流量净额	21,934,147.22	52,518,987.13	61,240,314.96	221,427,527.58

上述财务指标或其加总数是否与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标存在重大差异

是  否

### 4、股本及股东情况

#### (1) 普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

报告期末普通股股东总数	89,288	年度报告披露日前一个月末普通股	77,447	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的	0
-------------	--------	-----------------	--------	-------------------	---	--------------------	---

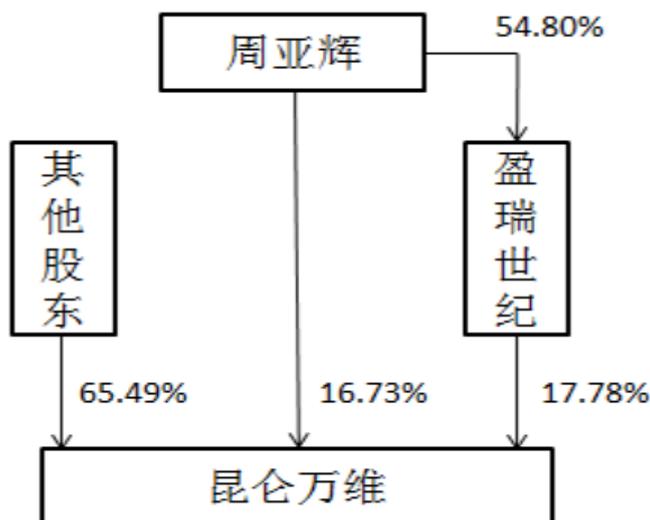
		股东总数			优先股股东总数	
前 10 名股东持股情况						
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况	
					股份状态	数量
李琼	境内自然人	18.40%	207,391,145	207,391,145		
北京盈瑞世纪软件研发中心(有限合伙)	境内非国有法人	17.78%	200,408,085	200,408,085	质押	73,000,000
周亚辉	境内自然人	16.73%	188,550,513	188,455,788	质押	188,171,613
王立伟	境内自然人	5.18%	58,371,289	58,371,289	质押	52,710,600
兴业银行股份有限公司-中邮战略新兴产业混合型证券投资基金	其他	1.90%	21,466,860	0		
中国农业银行股份有限公司-中邮信息产业灵活配置混合型证券投资基金	其他	1.38%	15,572,986	0		
宁波昆仑博远信息科技有限公司(有限合伙)	境内非国有法人	0.99%	11,126,299	0		
宁波昆仑博观信息科技有限公司(有限合伙)	境内非国有法人	0.92%	10,343,308	0		
陈芳	境内自然人	0.87%	9,811,188	9,811,188	质押	9,811,188
东方富海(芜湖)股权投资基金(有限合伙)	境内非国有法人	0.71%	8,007,243	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 16.73%的股权，并通过持有盈瑞世纪 54.8%的财产份额间接控制本公司股权。李琼为本公司第一大股东，直接持有本公司 18.40%的股权，并通过持有盈瑞世纪 45.2%的财产份额间接控制本公司股权。因周亚辉和李琼于 2016 年 9 月 8 日签署民事调解协议书前为夫妻关系，距披露日不满 12 个月，故双方仍存在关联关系。					

## (2) 公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

适用  不适用

公司报告期无优先股股东持股情况。

## (3) 以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系



## 5、公司债券情况

公司是否存在公开发行并在证券交易所上市，且在年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券：是

## (1) 公司债券基本信息

债券名称	债券简称	债券代码	到期日	债券余额（万元）	利率
北京昆仑万维科技股份有限公司 2016 年公司债券（第一期）	16 万维 01	112393	2019 年 05 月 23 日	73,000	6.50%
报告期内公司债券的付息兑付情况	本期债券的起息日为 2016 年 5 月 23 日，债券利息将于起息日之后在存续期内每年支付一次。2017 年至 2019 年间每年的 5 月 23 日为本期债券上一计息年度的付息日（遇法定节假日或休息日顺延）。本期债券到期日为 2019 年 5 月 23 日，到期支付本金及最后一期利息。报告期内，本期债券未到首个付息日。				

## (2) 公司债券最新跟踪评级及评级变化情况

2016年5月13日，联合信用评级有限公司出具了《昆仑万维2016年公司债券（第一期）信用评级分析报告》，通过对公司主体长期信用状况和拟公开发行的2016年公司债券（第一期）进行的综合分析和评估，确定：北京昆仑万维科技股份有限公司主体长期信用等级为AA，评级展望为“稳定”。

公司债最新的跟踪评级报告预计2017年6月10日出具，将在巨潮资讯网刊登，敬请广大投资者注意关注。

## (3) 截至报告期末公司近 2 年的主要会计数据和财务指标

单位：万元

项目	2016 年	2015 年	同期变动率
资产负债率	49.56%	31.08%	18.48%
EBITDA 全部债务比	37.75%	174.44%	-136.69%
利息保障倍数	10.4	123.15	-91.56%

### 三、经营情况讨论与分析

#### 1、报告期经营情况简介

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求

是

互联网游戏业

##### (1) 报告期经营情况

报告期内,公司实现营业收入24.25亿元,同比增长35.52%;实现归属上市公司股东的净利润5.31亿元,同比增长31.14%;实现归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润5.27亿元,同比增长113.60%。另外,报告期内计提股权激励费用6,584.86万元。由于增加银行借款、发行公司债券,对外投资业务,产生财务费用5,505.34万元、中介机构费用5,834.72万元。

报告期内,公司在经营层面取得了多项积极进展:

##### ①自研游戏全面发力,众多优质储备项目为今后的游戏业务板块打下良好基础

报告期内,公司持续推出自研精品,并依托于公司的全球发行网络,面向全球多个国家和地区积极推出深度本地化的版本。其中,《艾尔战记》不仅获得各大商店的推荐,其简体中文版更是迅速登顶免费榜、进入畅销榜前十、长期保持在畅销榜前二十左右,获得了远超预期的用户欢迎和市场反馈;另一款自研重点产品《神魔圣域》,在公司的传统优势地区继续保持领先之外,特别是在新兴市场表现非常优秀,包括东南亚的印尼;欧洲的俄罗斯、波兰;南美的阿根廷、巴西等多个新兴市场中长期保持在游戏畅销榜前十的位置。

未来公司会更加侧重自研游戏的发展,与代理发行业务形成双轮驱动,使得游戏业务板块更加稳健发展,呈现生命周期不断延长,发行范围不断扩大等趋势。自研游戏将侧重自有IP经营战略,瞄准依然在更新的经典IP,以及90后、二次元人群追捧的新生优质IP。2016年初,公司与台湾大宇资讯股份有限公司签署战略合作协议,全面启动双方的战略合作,将在未来重点围绕《仙剑》、《轩辕剑》、《大富翁》等全球华人最受欢迎的经典IP,进行各种游戏类型和影视剧的创作和发行。此外,昆仑游戏还获得全球知名影视IP《终结者2》的全球手游改编权、日本知名动漫《BLEACH》的手游改编权,以及《希望》、《洛奇》、《神泣》等知名端游IP手游改编权。

##### ②继续代理海内外精品大作

报告期内,公司进一步拓展了海外一流移动端游戏厂商的合作伙伴优势。主要作品如芬兰Supercell公司研发的《部落冲突:皇室战争》,不仅实现了Supercell的游戏在中国地区和全球同步上线,更是对其在2016年全球综合收入的贡献上功不可没。根据市场研究公司SuperData的报告,2016年全球数字游戏收入排行榜上,《部落冲突:皇室战争》和公司代理发行的另一款游戏《部落冲突》均位列前五,是全球最“吸金”的移动终端游戏的代表。在海外市场,公司也成功输出了多

部国产精品大作，主要产品包括杭州电魂《梦三国》、蜗牛游戏《太极熊猫2》、祖龙娱乐《六龙争霸3D》等。

### ③从游戏厂商向互联网平台型公司转型，商业模式随之优化

公司通过战略投资Grindr和Opera，将产品线从原来的游戏和软件商店平台，延伸至大众及二次元社交媒体平台，覆盖了全球3.5亿月活跃用户。至此，公司已初步完成了从游戏厂商向互联网平台型公司的转型。

与此同时，公司的收入结构也得到了进一步的优化，从原先大部分来自于游戏道具的收费，拓展至基于平台应用的会员付费与广告收入。

### ④2016年所获各类奖项情况

奖项名称	颁奖方或评奖活动	获奖对象
2016年度最具影响力网游	安智游戏平台	《皇室战争》
2016年度最佳网游	安智游戏平台	《部落冲突》
2016年度硬核十大人气游戏	黑石奖	《皇室战争》
2016年度最受欢迎二次元游戏奖	黑石奖	《艾尔战记》
海角奖-2016年度最受欢迎手机游戏	海南亚太游戏展	《皇室战争》
2016十佳影响力奖	阿里游戏	《皇室战争》
2016玩家票选奖	阿里游戏	《部落冲突》
海角奖-2016年度最具影响力移动游戏发行商	2016海南亚太游戏展	昆仑万维
金狗奖-2016最具影响力游戏运营企业	2016移动游戏年度评选	昆仑万维
2016北京软件和信息服务业综合实力百强企业	北京软件和信息服务业协会	昆仑万维
2016年度扶持项目单位	北京市文化创意产业发展专项资金	昆仑万维
2015-2016年度国家文化出口重点企业	中华人民共和国商务部、财政部、文化部、国家新闻出版广电总局；中国共产党中央委员会宣传部	昆仑万维
2015-2016年度国家文化出口重点企业	中华人民共和国商务部、财政部、文化部、国家新闻出版广电总局；中国共产党中央委员会宣传部	昆仑在线
2016年度中国十大海外拓展游戏企业奖	中国音像与数字出版协会	昆仑在线
2016年度十大最受欢迎移动网络游戏奖	中国音像与数字出版协会	昆仑在线
2016年度十大最受欢迎电子竞技游戏奖	中国音像与数字出版协会	昆仑在线
2016年首都文化企业三十佳	首都文化产业协会；光明日报社；北京日报社	昆仑在线
最具影响力游戏行业人物-周亚辉	第四届京交会动漫游戏商务大会	公司董事长周亚辉
第二届中关村文化创意产业十大新领军者	中关村创意产业网，北京市海淀区文化创意产业协会	公司董事长周亚辉
牛投投资人俱乐部导师证书	牛投投资人俱乐部	公司董事长周亚辉
创业黑马-2016年度创投家	创业黑马	公司董事长周亚辉
2016年度十大影响力CEO	黑石奖	公司副总经理、昆仑游戏CEO陈芳

## (2) 公司2017年经营计划

### ①游戏业务

公司将重点围绕有IP支撑的移动端精品游戏项目进行布局：

- ① 基于PC客户端游戏的《希望OL》、《洛奇》、《神泣》项目等；
- ② 基于动漫作品的《偷星九月天》、《BLEACH境·界-魂之觉醒》项目等；
- ③ 面对华人玩家的基于仙侠题材单机游戏《轩辕剑》项目等；
- ④ 面向全球玩家的基于科幻电影《终结者2》系列的项目等。

### ②亚文化社交媒体

公司将继续巩固男同社区Grindr全球第一的市场地位，以提高DAU为第一目标，扩大在全球市场的覆盖范围。同时对产品功能不断优化，提升用户体验。

### ③ 社交媒体

公司拟在原Opera浏览器产品上新增新闻资讯的精准推送功能，使其成为集搜索、导航、内容分发、社交为一体的综合平台级应用，进而商业模式也从原来的导航、搜索引擎分成、软件预装等，延伸至广告变现。

搭载新闻资讯精准推送功能，可提高Opera的日活跃用户、人均搜索次数和eCPM等关键数据，提升Opera整体商业变现能力，为Opera浏览器激发新的活力，且将与公司其他业务板块产生显著的协同效应。

## 2、报告期内主营业务是否存在重大变化

是  否

## 3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

适用  不适用

单位：元

产品名称	营业收入	营业利润	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业利润比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
手机游戏	1,809,516,874.41	924,742,884.15	48.90%	23.42%	58.30%	-18.72%
其他收入	310,305,584.65	116,178,984.63	62.56%	1,283.79%	557.25%	195.48%

## 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、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明

适用  不适用

报告期内，公司的营业收入为242,467.06万元，同比增长35.52%；归属于上市公司股东净利润53,149.71万元，同比增长31.14%，营业成本为113,990.89万元，同比增长63.17%。

主要原因是：报告期内，公司购买Grindr LLC 98,448,000股，持股比例61.53%，纳入合并报表范围，增加了会员费收入、广告收入，2016年4-12月产生的净利润为3,575.19万元，归属于上市公司股东的净利润为2,198.82万元；报告期内根据公司长远规划，为拓展新业务，决定成立宁波昆仑点金股权投资有限公司和北京昆仑点金投资有限公司两家全资子公司。决定变更香港的两家全资子公司游景蓝图（香港）科技股份有限公司和香港昆仑万维股份有限公司的业务性质为投资

（Investment）。公司聚焦“打造海外领先的社交媒体和内容平台”发展战略进行的一系列投资布局产生回报。公司出售股权产生的投资收益导致归属于上市公司股东的净利润较上年同期有较大提升。

## 6、面临暂停上市和终止上市情况

适用  不适用

## 7、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情况说明

适用  不适用

与上年度财务报告相比，公司的会计政策发生了变更，具体原因及影响如下：

#### ①会计政策变更原因

根据财政部2016年12月3日发布的关于印发《增值税会计处理规定》的通知（财会【2016】22号）文件要求，公司进行会计政策变更。变更的日期为2016年5月1日，对于2016年5月1日之前发生的税费不予调整，且比较数据不予调整。

#### ②会计政策变更对公司的影响

会计政策变更的内容和原因	受影响的报表项目名称和金额
(1) 将利润表中的“营业税金及附加”项目调整为“税金及附加”项目。	税金及附加
(2) 将自2016年5月1日起企业经营活动发生的房产税、土地使用税、车船使用税、印花税从“管理费用”项目重分类至“税金及附加”项目，2016年5月1日之前发生的税费不予调整。比较数据不予调整。	调增税金及附加本年金额1,159,105.77元，调减管理费用本年金额1,159,105.77元。
(3) 将“应交税费”科目下的“应交增值税”、“未交增值税”、“待抵扣进项税额”、“待认证进项税额”、“增值税留抵税额”等明细科目的借方余额从“应交税费”项目重分类至“其他流动资产”（或“其他非流动资产”）项目。比较数据不予调整。	调增其他流动资产期末余额13,425,558.45元，调增应交税费期末余额13,425,558.45元。

### (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) 与上年度财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

适用  不适用

公司本期纳入合并范围的公司共20家，公司本年度合并范围比上年度增加7家。本年新投资设立6家，分别为北京昆仑点金投资有限公司、宁波昆仑点金股权投资有限公司、西藏昆诺赢展创业投资有限责任公司、上海昆晟科技有限公司、KUNLUN GRINDR HOLDINGS LIMITED、KL GRINDR HOLDINGS INC，非同一控制下企业合并1家，为Grindr LLC。