

证券代码：300418

证券简称：昆仑万维

公告编号：2019-074

北京昆仑万维科技股份有限公司 2018 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

公司计划不派发现金红利，不送红股，不以公积金转增股本。

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	吕杰	
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

昆仑万维致力于成为全球领先的社交网络公司。自成立以来，公司立足于国内领先的互联网商业模式，放眼于全球市场，逐步形成了移动游戏平台(GameArk)、休闲娱乐社交平台(闲徕互娱)、社交平台(Grindr)、投资等四大业务矩阵，并通过构建集团大数据系统驱动各个业务板块产生协同效应。

业务一：移动游戏平台（GameArk）

1、产品介绍

公司以页游的研发与发行起家，为第一批拓展海外游戏市场的中国企业，随后对移动游戏进行了及时布局，现已全面聚焦移动游戏的研究与发行。公司于2018年8月正式启动全新独立品牌“GameArk”，旨在进一步扩大游戏业务范围，在涵盖传统移动游戏的同时，尝试孵化H5小游戏、休闲类小游戏、女性阅读互动平台等新品类，并尝试与公司其他平台类业务进行游戏联合运营和导流等方向的协同发展。

报告期内，公司新发多款移动手游，重点项目包括：

《龙之谷M》

由GameArk和盛大游戏合作发行的端游IP改编的精品动作手游《龙之谷M》于2月份在繁体区域上线，成为当月繁体地区表现最好的头部新产品，荣登苹果及谷歌畅销榜前三名和免费榜第一名，进一步巩固了公司在当地市场的市场占有率。二季度上线了东南亚和欧美版本，在多个区域排名第一，其中东南亚单区域月收入超过5,000万元，报告期内累积收入3.46亿元。

《Moments: Choose your story》

是由GameArk原创，面向全球市场的互动阅读平台，一举登入美国游戏分类榜前十名。该游戏自2018年第二季度全球上线以来，深耕细分市场、快速迭代、每日更新，上线一周年已推出50余本互动阅读作品。

《BLEACH 境·界-魂之觉醒:死神》

由GameArk联合KLabGames共同研发的日本动漫巨头《BLEACH 境·界》官方手游《BLEACH 境·界-魂之觉醒:死神》于2018年11月在中国大陆正式上线，一经上线即获得iOS游戏页推荐。繁体版本于12月上线，获得Google Play游戏页推荐。另外，东南亚版本也已于2019年3月上线，在双平台均获得游戏页推荐。

此外，2016年发行的自研原创手游《神魔圣域》在欧美市场依然保持着旺盛的生命力，截至报告期末已经为公司创造了10.33亿收入，是目前为止公司自研手游中贡献收入最多的一款产品。

2、行业趋势

Newzoo发布的《2018全球游戏市场报告》指出，2018年全球游戏市场规模将达到1,379亿美元，同比增长13.3%，其中中国市场将贡献379亿美元的游戏收入，占全球市场的28%。

细分市场中，移动游戏将产生703亿美元的收入，首次占据全球游戏收入一半以上的份额（51%）。根据Newzoo预测，移动游戏收入总额将在2021年达到1064亿美元，占据全球游戏市场59%的份额。

按地区分布来看，亚太地区2018年将创造714亿美元的游戏收入，较去年同比增长16.8%，占全球市场的52%。北美地区仍然是第二大游戏市场，总收入将在2018年同比增长10.0%至327亿美元，占全球游戏总收入的23%。Newzoo预计未来三年增长最快的市场将是印度和东南亚等各个新兴国家，而中国将保持游戏第一大国的地位，到2021年中国游戏市场规模将达到507亿美元。

3、监管政策

2017年12月28日，中共中央宣传部等8部门联合印发《关于严格规范网络游戏市场管理的意见》，部署对网络游戏违法违规行为和不良内容进行集中整治，释放出网络游戏市场监管政策将更加严格的明确信号。

2018年8月30日，教育部、新闻出版署等八部委联合印发《综合防控儿童青少年近视实施方案》，其中提出：“实施网络游戏总量调控，控制新增网络游戏上网运营数量，探索符合国情的适龄提示制度，采取措施限制未成年人使用时间。”

在以上管理办法出台的大背景下，报告期内，游戏行业经历了版号暂停审批、游戏总量调控、严格实名认证等多重监管收口，使得游戏行业整体承压。随着网络游戏监管政策的持续趋严，游戏头部公司由于占据各类资源优势，势必会造成游戏行业集中度的进一步提升。

一直以来，GameArk的海外收入占比都在80%左右，除个别进口游戏外，大部分自研和代理游戏均在全球范围内享有发行权，所以版号停发期间，公司继续发力海外市场，最大限度的避免了对GameArk业务的影响。

业务二：休闲娱乐平台（闲徕互娱）

1、产品介绍

闲徕互娱是国内领先的互联网综合娱乐平台，致力于为3-6线城市中青年用户提供专业、丰富、多元的互联网文娱生活。公司以棋牌游戏为切入口，拟打造泛娱乐产品矩阵，为同一类人群提供不同类型的服务需求。报告期内，闲徕互娱在游戏联运、网络文学、广告等增值服务领域进行业务延伸，成功完成了从棋牌游戏厂商向综合娱乐平台的转型。报告期末，平台累计注册用户达到5,000余万人次，2018年新增用户1000余万人次，实现总收入16.08亿元，净利润11.54亿元。

棋牌游戏方面，闲徕互娱首创房卡模式产品，深度还原当地特色，成立以来累计发布253款产品，已覆盖全国30个省份地区，在四川、海南等棋牌大省市场占有率稳居第一。

增值服务方面，自2018年3月开始，在原有的棋牌游戏平台上新增游戏联运业务，主要涉及传奇类游戏、休闲益智类游戏等，并新增网络文学内容。此举满足了用户多方面的在线娱乐需求，进一步挖掘了闲徕互娱用户的商业价值、提升了用户在线时长，同时也成为闲徕互娱在报告期内重要的新增收入来源。

公司于2017年1月出资10.2亿元收购闲徕互娱51%的股权，并于同年2月纳入公司财务报表合并范围。2018年6月、7月和10月，公司陆续共计收购闲徕互娱14%的股份。截至报告期末，公司共计持有闲徕互娱65%的股权。

2、行业监管

棋牌游戏行业于2018年亦受到游戏版号停发、游戏数量控制的影响，成为存量市场的博弈，竞争环境相对2017年较为缓和。闲徕互娱现已上架253款App，覆盖全国30个省份和地区，版号齐全。根据发展计划，公司业务发展主要依靠现有App进行内容拓展，未来不需要新增App，所以版号排队和游戏总量管控等政策不会影响闲徕互娱业务的正常进行。

业务三：社交平台（Grindr）

Grindr于2009年3月正式上线，是成立最早的同性社交平台。截至报告期末，Grindr在196个国家拥有超过8000万的注册用户，月活跃用户达到1000万，日活跃用户达到400万，活跃用户主要分布在欧美等发达国家和地区。产品基于利用GPS定位获得潜在社交对象的基本信息，并提供聊天、发送照片、Gaymoji表情以及地理位置等功能。

报告期内，Grindr加大了欧美市场以外的推广力度，如东南亚、俄罗斯等市场，各地区用户均有不同幅度的增长。

Grindr的收入主要来自于会员费和广告。其中付费用户可以获得更多增值服务，如匹配更多社交对象、一次传输多张图片、过滤广告等等。广告模式包括弹出广告、条幅广告、奖励视频广告等。

公司于2016年3月以9,300万美金收购Grindr61.53%的股权，于2018年1月以1.52亿美金收购剩余38.47%股权，截至报告期末，Grindr为公司全资子公司。此外，公司于8月29日发布了关于Grindr拟境外上市的提示性公告（详见公告2018-116）。

业务四：投资

公司2016年-2018年分别实现投资收益4.93亿元、4.44亿元、6.84亿元，投资业务已成为公司重要的利润来源，也是公司捕捉优质项目、追踪互联网前沿科技与商业模式的重要手段。报告期内，公司进行了以下投资：

1、2018年2月15日，公司以6.36亿美元的估值购买Opera AS 12.5%的股份，交易金额9,345万美元。本次投资完成后，公司共计持有Opera AS 48%股权。同时做出如下业绩承诺：

（1）Kunhoo Software Limited 2018年度经审计的净利润不低于37,814,046美元，Opera AS 2018年度经审计的净利润不低于42,351,731美元。

（2）Kunhoo Software Limited 2019年度经审计的净利润不低于49,158,259美元，Opera AS 2019年度经审计的净利润不低于55,057,250美元。

（3）Kunhoo Software Limited 2020年度经审计的净利润不低于63,905,737美元，Opera AS 2020年度经审计的净利润不低于71,574,425美元。

2018年7月27日，Opera于美国纳斯达克证券交易所成功上市，公司持有Opera Limited 9,600万股股份，截至2018年12月31日，公司持有Opera 43.9%股权。

另根据Opera发布的2018年报显示，Opera2018年实现营业收入1.72亿美元，同比增长33.66%。其中搜索收入8,020万美金，同比增长17.6%；广告收入5,990万美金，同比增长45.9%；技术许可收入2,290万美金，同比增长16.5%；2018下半年新增增值服务930万美金。调整后净利润4,610万美金，同比增长244.4%。

用户数据方面，2018年四季度，Opera智能机平均MAU达到2.08亿，台式机平均MAU达到6,090万，双双达到历史最高点。

独立新闻客户端Opera News于2018年12月新上线了短视频功能，有超过50%的Opera News用户选择观看短视频，平均时长达到每天13分钟。截至2019年3月，Opera News 整体MAU达到1.5亿，其独立新闻客户端MAU突破3,000万，季度环比超过50%。

2、除此之外，报告期内，公司陆续投资了enid co.,ltd、 narvii,inc.、北京世相科技文化有限公

司、商助科技（北京）有限公司、杭州瑞彼加医疗科技有限公司等，涉及移动社交平台、新媒体、精准营销、医疗器械等领域。

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

公司是否需追溯调整或重述以前年度会计数据

☐ 是 ☒ 否

单位：人民币元

	2018 年	2017 年	本年比上年增减	2016 年
营业收入	3,577,178,500.67	3,436,369,668.04	4.10%	2,424,670,626.82
归属于上市公司股东的净利润	1,006,050,830.11	998,666,057.61	0.74%	531,497,123.47
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	948,275,337.73	989,040,251.87	-4.12%	526,711,733.77
经营活动产生的现金流量净额	1,472,965,210.35	1,045,795,985.00	40.85%	357,120,976.89
基本每股收益（元/股）	0.88	0.89	-1.12%	0.47
稀释每股收益（元/股）	0.88	0.89	-1.12%	0.47
加权平均净资产收益率	15.08%	16.39%	-1.31%	18.31%
	2018 年末	2017 年末	本年末比上年末增减	2016 年末
资产总额	8,829,316,415.40	12,061,405,708.47	-26.80%	6,306,050,480.99
归属于上市公司股东的净资产	5,155,491,235.26	8,709,730,697.17	-40.81%	3,152,027,892.88

（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	885,818,486.39	882,664,703.80	900,460,717.49	908,234,592.99
归属于上市公司股东的净利润	198,184,861.24	364,882,529.83	176,778,997.95	266,204,441.09
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	193,350,855.46	355,906,051.00	175,273,836.06	223,744,595.21
经营活动产生的现金流量净额	-151,746,957.34	464,635,747.48	751,796,846.06	408,279,574.15

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	78,987	年度报告披露日前一个月末普通股股东总	77,629	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
-------------	--------	--------------------	--------	-------------------	---	--------------------	---

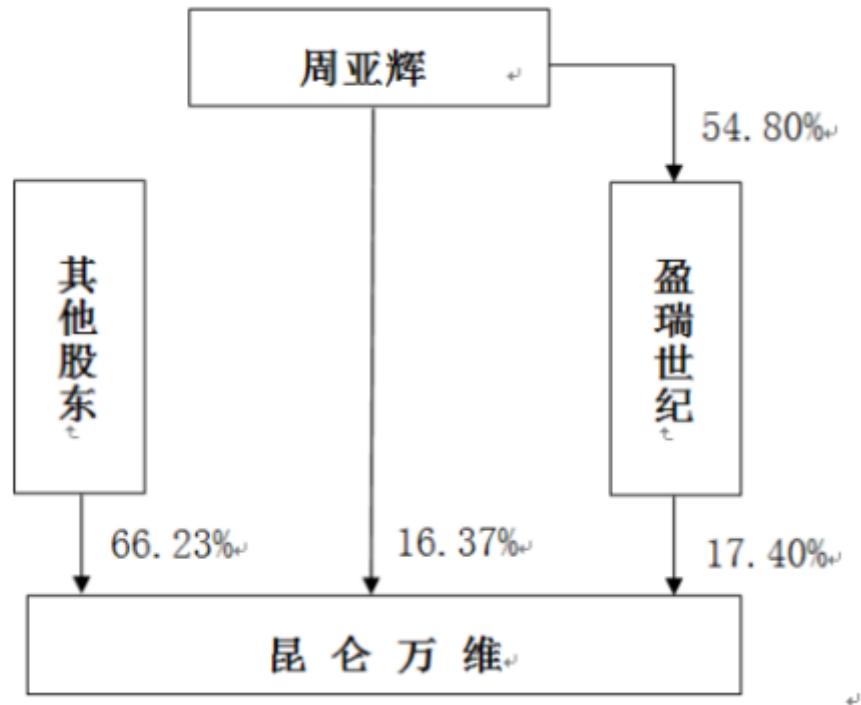
		数				优先股股东总 数	
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数 量	质押或冻结情况		
					股份状态	数量	
新余盈瑞世纪 软件研发中心 (有限合伙)	境内非国有 法人	17.40%	200,408,085	160,326,468	质押	93,550,000	
李琼	境内自然人	17.00%	195,872,245	165,912,916			
周亚辉	境内自然人	16.37%	188,550,513	157,537,291	质押	184,970,000	
王立伟	境内自然人	5.07%	58,408,789	48,806,592	质押	49,500,000	
广东恒阔投资 管理有限公司	国有法人	1.25%	14,426,000	0			
中国工商银行 股份有限公司 一易方达创业 板交易型开放 式指数证券投 资基金	其他	0.99%	11,399,527	0			
中国建设银行 股份有限公司 一华安创业板 50 交易型开放 式指数证券投 资基金	其他	0.84%	9,715,862	0			
陈芳	境内自然人	0.64%	7,358,392	7,358,392			
邦信资产管 理有限公司	国有法人	0.56%	6,451,612	0			
中国农业银行 股份有限公司 一中证 500 交 易型开放式指 数证券投资基金	其他	0.53%	6,122,307	0			
上述股东关联关系或一致行 动的说明	不适用						

(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%
北京昆仑万维科技股份有限公司 2017 年面向合格投资者公开发行创新创业公司债券（第一期）	17 万维 S1	112588	2022 年 09 月 22 日	24,000	7.00%
北京昆仑万维科技股份有限公司 2018 年面向合格投资者公开发行创新创业公司债券（第一期）	18 万维 S1	112640	2023 年 02 月 02 日	5,000	7.50%
北京昆仑万维科技股份有限公司 2018	18 万维 S2	112686	2023 年 04 月 25 日	10,000	7.10%

年面向合格投资者公开发行创新创业公司债券(第二期)					
报告期内公司债券的付息兑付情况	1、公司债券（债券简称：16 万维 01，债券代码：112393）的起息日为 2016 年 5 月 23 日，报告期内，公司支付了本期债券第二个计息年度的利息。2、公司债券（债券简称：17 万维 S1，债券代码：112588）的起息日为 2017 年 9 月 22 日，报告期内，公司支付了本期债券第一个计息年度的利息。3、公司债券（债券简称：18 万维 S1，债券代码：112640）的起息日为 2018 年 2 月 2 日，报告期内，本期债券未到首个付息日。4、公司债券（债券简称：18 万维 S2，债券代码：112686）的起息日为 2018 年 4 月 25 日，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

2018年6月15日，联合评级有限公司出具了《北京昆仑万维科技股份有限公司公司债券2018年跟踪评级报告》，维持对“AA”的主体长期信用等级，评级展望为“稳定”；同时维持对“16万维01”、“17万维S1”、“18万维S1”和“18万维S2”债项“AA”的信用评级。

评级机构联合信用评级有限公司将根据2018年年度报告情况对公司债券作出最新跟踪评级报告，预计2019年6月20日在巨潮资讯网刊登，敬请广大投资者关注。

（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	2018 年	2017 年	同期变动率
资产负债率	39.79%	26.52%	13.27%
EBITDA 全部债务比	73.99%	71.72%	2.27%
利息保障倍数	7.18	13.87	-48.23%

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

报告期内，公司实现营业收入35.77亿元，同比增长4.10%；实现归属上市公司股东的净利润10.06亿元，同比增长0.74%；基本每股收益0.88元，同比减少1.12%。

报告期内各业务板块发展情况详见“第三节公司业务概要 一、报告期内公司从事的主要业务”。

报告期内，公司在经营层面取得了多项积极进展：

1、收入结构进一步优化，盈利能力稳步增长

报告期内，公司营业收入35.77亿元，其中98.37%均来自于互联网收入，其中来自社交网络的收入达到19.07亿元，占比53.31%，超过了网络游戏收入，夯实了公司向互联网平台型公司转型的目标。公司整体毛利率为82.61%，同比增长2.82%，其中游戏业务的毛利率达到64.74%，同比增长3.24%。收入结构进一

步优化，盈利能力稳步增长。

2、集团活跃用户持续增长，重点聚焦红海市场

公司各业务线条活跃用户持续增长。

GameArk通过代理盛大游戏研发的移动游戏《龙之谷M》，进一步巩固了公司在海外市场的份额，并通过原创游戏平台《Moments: Choose Your story》开拓了欧美女性用户。

闲徕互娱继续深耕湖南、湖北、四川、广东、海南、云南、贵州等棋牌用户重点省份，不断进行渠道下沉，并通过在平台上开展游戏联运业务，吸引了传奇类、休闲类等游戏玩家以及移动阅读用户等。

Grindr除了继续在欧美市场保持龙头地位之外，报告期内亦在东南亚、南亚、东欧等地区进行市场推广，提升了全球范围的市场占有率。

报告期内，公司聚焦女性玩家、三线以下城市、以及人口基数较高的国家和地区等红海市场，精准把握互联网市场红利。

3、利用现有平台挖掘新业务增长点

GameArk在国内游戏版号暂停发放的情况下，及时变通，增加海外市场的推广力度。同时上线全新的原创女性阅读互动平台《Moments: Choose your story》，使得GameArk顺利度过这一行业寒冬。

闲徕互娱则开始逐渐显现出流量平台的属性，由于在平台上沉淀的客户画像极为精准，使得其各个App和公众号端口接入的游戏联运产品转化率极高。报告期内，来自于游戏联运的收入占闲徕总收入的7.51%，已经成为公司非常重要的收入增长点。

4、品牌与产品之间产生双向赋能

报告期内，昆仑游戏启动全新独立品牌GameArk，旨在打造全新的游戏平台，在原有的移动重度游戏产品基础上，新增女性互动阅读平台，业务范围面向更为广阔的全球游戏玩家。

Grindr自成立以来，在其垂直用户群体中一直享有很高的声誉，在欧美市场，“Grindr”基本上是男性社交软件的代名词，这使得Grindr有着低于市场均值的获客成本。其品牌美誉度与产品运营产生了良性循环，报告期内用户数量不断攀升。

5、强化研发实力，拥抱人工智能

公司一直以来注重研发能力的培养，报告期内，公司研发费用占营业收入10.23%。在新项目孵化和老项目创新时，公司更加聚焦科技含量高、具备创造力和创新性、进入壁垒高、人均创收高、边际效益显著的行业和产品。

公司各板块业务积累了海量数据，通过人工智能手段对这些数据赋予生命。应用环节主要为广告投放、用户推荐等，精准度逐步提高，用户体验随之提升。未来，公司各业务板块通过构建统一的大数据系统，利用人工智能激发更为强劲的网络平台效应。

6、把握行业政策，规范内部控制

报告期内，公司所处的文化娱乐行业政策法规相继出台。公司内部从业务部门到职能部门步步为营，坚决做到绝不碰触任何政策红线。公司制定各项内部规范，定期开展学习活动，从根源杜绝违法违规事件发生，奠定了公司各项业务和谐发展的稳定局面，并荣获中国互联网协会颁发的“2016-2018年度中国互

联网行业自律贡献奖”。

同时，闲徕互娱作为棋牌游戏的领军企业，承担了更多社会责任，在行业内起到示范带头作用，坚决抵制低俗、不健康或涉及赌博等违法违规行为。闲徕常年与公安机关开展密切合作，包括推进游戏实名制、游戏防沉迷机制、打击赌博和外挂等等行为，并与网安大队及时同步信息，为玩家的网络安全保驾护航。

7、加强人才体系建设，实施股权激励计划

截至报告期末，公司员工共计1241人，规模不断壮大。公司不断加强建立人才的招聘、识别、适配、培养和激励体系，让优秀的年轻人脱颖而出。

报告期内，公司成功实施股权激励计划，向激励对象授予股票期权5,690万股，涉及激励对象59人，涵盖公司高级管理人员及业务骨干。

8、实施股票回购计划，彰显公司未来发展信心

公司于9月19日披露了《关于回购公司股份的报告书》。截止报告期末，公司累计回购公司股份15,337,206股，占公司目前总股本的1.331%，最高成交价为14.60元/股，最低成交价为11.92元/股，支付的总金额约2亿元（不含交易费用）。

9、优秀的投资回报，对主营业务进行反哺

报告期内，公司聚焦互联网领域，投资了移动社交平台、精准营销等领域的优质项目，并通过Qudian等项目，取得了6.84亿元的投资收益，成绩显著。

通过投资，公司可以敏锐捕捉互联网风口，接触前沿科技和优秀人才，为互联网用户和社会创造更多更有价值的产品与服务。

同时，持续可观的投资收益有益于公司保持良好的资金流动性，提升公司的研发和运营实力，为公司应对互联网的激烈竞争提供了有力保障。

10、公司获得的荣誉及奖项

序号	获奖单位	颁奖方	奖项名称
1	昆仑万维	中国互联网协会	2016-2018年度中国互联网行业自律贡献奖
2	昆仑万维	中国文化旅游行业协会	2017年度金手指优秀企业
3	昆仑万维	中国文化旅游行业协会	2017年度产品运营先进单位
4	昆仑万维	华兴资本	2017年度影响力产业战略投资机构
5	昆仑万维	北京动漫游戏产业协会	第二届理事会单位
6	昆仑万维	中国互联网协会	中国互联网协会会员单位
7	昆仑万维	证券时报	第十二届中国上市公司价值评选中国创业板最具成长性上市公司十强
8	昆仑万维	北京文化产业投融资协会	北京文化产业投融资协会联席副会长单位
10	昆仑万维	中国互联网协会 工业和信息化部信息中心	2018年中国互联网百强企业排名27
11	昆仑万维	首都文化产业协会、光明日报社、北京日报社	第三届首都文化企业三十强
12	昆仑万维	九游	九游2017-2018十大风云厂商
13	昆仑万维	中国音像与数字出版协会	2018年度中国十大海外拓展游戏企业

序号	获奖单位	颁奖方	奖项名称
14	昆仑万维	中国音像与数字出版协会	《部落冲突·皇室战争》获2018年度十大最受欢迎电子竞技游戏
15	昆仑乐享	中国文化旅游行业协会	《BLEACH 境·界-魂之觉醒:死神》获得2017年度金手指期待产品奖
16	昆仑乐享	中华人民共和国商务部、中国共产党中央委员会宣传部、中华人民共和国财政部、中华人民共和国文化部、国家新闻出版广电总局	2017-2018年度国家文化出口重点企业
17	昆仑在线	中国文化旅游行业协会	《轩辕剑之汉之云》获2017年度金手指优秀产品奖
18	昆仑在线	中华人民共和国商务部、中国共产党中央委员会宣传部、中华人民共和国财政部、中华人民共和国文化部、国家新闻出版广电总局	2017-2018年度国家文化出口重点企业
19	昆仑在线	北京市工商业联合会	北京民营企业文化产业百强2017年度第33位
20	昆仑在线	北京市工商业联合会	北京民营企业科技创新百强2017年度第17位
21	闲徕互娱	北京市知识产权局	2018年度北京市知识产权试点示范单位
22	闲徕互娱	北京软件和信息服务业协会	2018北京软件和信息服务业综合实力百强企业

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

分业务	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
增值服务收入-游戏收入	1,458,145,109.60	514,070,369.58	64.74%	-6.80%	-14.65%	3.24%
增值服务收入-社交网络收入	1,907,149,843.95	90,122,445.51	95.27%	16.04%	20.48%	-0.18%
网络广告收入	153,485,897.00	16,216,203.74	89.43%	-26.88%	-0.97%	-2.77%

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

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

财政部于2018年6月15日发布了《财政部关于修订印发2018年度一般企业财务报表格式的通知》（财会〔2018〕15号），对一般企业财务报表格式进行了修订。本公司执行上述规定的主要影响如下：

会计政策变更的内容和原因	审批程序	受影响的报表项目名称和金额
（1）资产负债表中“应收票据”和“应收账款”合并列示为“应收票据及应收账款”；“应付票据”和“应付账款”合并列示为“应付票据及应付账款”；“应收利息”和“应收股利”并入“其他应收款”列示；“应付利息”和“应付股利”并入“其他应付款”列示；“固定资产清理”并入“固定资产”列示；“工程物资”并入“在建工程”列示；“专项应付款”并入“长期应付款”列示。比较数据相应调整。	董事会批准	“应收票据”和“应收账款”合并列示为“应收票据及应收账款”，本期金额362,696,764.11元，上期金额409,752,912.42元； “应付票据”和“应付账款”合并列示为“应付票据及应付账款”，本期金额489,965,329.38元，上期金额242,184,967.74元； 调增“其他应收款”本期金额0元，上期金额0元； 调增“其他应付款”本期金额87,729,461.46元，上期金额45,456,462.30元。
（2）在利润表中新增“研发费用”项目，将原“管理费用”中的研发费用重分类至“研发费用”单独列示；在利润表中财务费用项下新增“其中：利息费用”和“利息收入”项目。比较数据相应调整。	董事会批准	调减“管理费用”本期金额388,592,519.28元，上期金额336,914,101.58元，重分类至“研发费用”。

(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

(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37家，本期新设增加8个子公司，分别为成都游戏方舟科技有限公司、成都闲徕电子商务有限公司、新余昆诺投资管理有限公司、新余世界屋脊投资管理合伙企业（有限合伙）、昆诺一期（苏州）股权投资合伙企业（有限合伙）、Kunlun Investment Limited、Kunlun Holdings Limited、闲徕互娱（成都）网络科技有限公司。本期出售减少1个子公司，为昆仑韩国株式会社。