

本次股票发行后拟在创业板市场上市，该市场具有较高的投资风险。创业板公司具有业绩不稳定、经营风险高、退市风险大等特点，投资者面临较大的市场风险。投资者应充分了解创业板市场的投资风险及本公司所披露的风险因素，审慎作出投资决定。



北京昆仑万维科技股份有限公司

北京市海淀区知春路 118 号知春大厦 B 座 605E



## 首次公开发行股票并在创业板上市 招股说明书（申报稿）

保荐人（主承销商）



北京市建国门外大街 1 号国贸大厦 2 座 27 层及 28 层

## 声明

发行人及全体董事、监事、高级管理人员承诺招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。

发行人及全体董事、监事、高级管理人员、发行人的控股股东、实际控制人以及保荐人、承销的证券公司承诺因发行人招股说明书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券发行和交易中遭受损失的，将依法赔偿投资者损失。

证券服务机构承诺因其为发行人本次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给他人造成损失的，将依法赔偿投资者损失。

公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证招股说明书中财务会计资料真实、完整。

中国证监会对本次发行所作的任何决定或意见，均不表明其对发行人的盈利能力、投资价值或者对投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》的规定，股票依法发行后，发行人经营与收益的变化，由发行人自行负责；投资者自主判断发行人的投资价值，自主作出投资决策，自行承担股票依法发行后因发行人经营与收益变化或者股票价格变动引致的投资风险。

## 发行概况

（一）发行股票类型	人民币普通股（A股）
（二）发行股数，股东公开发售股数	<p>本次公开发行股票数量不超过7,000万股</p> <p>公开发行中的新股发行数量根据募投项目资金需求合理确定，且不超过7,000万股。根据询价结果，若预计新股发行募集资金净额（扣除对应的发行费用后）超过公司本次募投项目所需募集资金总额，公司将相应减少新股发行的数量，同时由公司股东周亚辉、盈瑞世纪、王立伟、方汉、昆仑博观、昆仑博远按照本次发行前各自持股数量的相对比例向投资者公开发售股份合计不超过5,000万股，且不超过自愿设定12个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，确保公司发行新股数量与公司股东公开发售股份数量之和，不低于本次发行后总股本的25%</p> <p>本次公司公开发行股票如实际发生公司股东公开发售股份情形，公司与公司股东按发行新股数量与公开发售股份数量的比例，确定各方应分摊的保荐承销费；除保荐承销费之外的发行费用由公司承担。公司股东公开发售股份所得资金不归公司所有</p>
（三）每股面值	人民币1.00元
（四）每股发行价格	【】元
（五）预计发行日期	【】
（六）拟上市的证券交易所	深圳证券交易所
（七）发行后总股本	不超过【】万股
（八）保荐人（主承销商）	中国国际金融有限公司
（九）招股说明书签署日期	【】

## 重大事项提示

本公司的发行申请尚未得到中国证监会核准。本招股说明书（申报稿）不具有据以发行股票的法律效力，仅供预先披露之用。投资者应当以正式公告的招股说明书全文作为作出投资决定的依据。

公司特别提醒投资者注意，在作出投资决策之前，务必仔细阅读本招股说明书“风险因素”章节的全部内容，并特别关注以下重要事项。

### 一、股份锁定承诺

本公司控股股东、实际控制人周亚辉承诺：（1）自公司股票上市之日起36个月内，不转让或者委托他人管理其直接和间接持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份；（2）在其任职期间每年转让的股份不超过其直接或间接持有公司股份总数的25%，在离职后6个月内不转让其直接或者间接持有的公司股份；在公司股票上市之日起6个月内申报离职的，自申报离职之日起18个月内不转让其直接或间接持有的公司股份；在公司股票上市之日起第7个月至第12个月之间申报离职的，自申报离职之日起12个月内不转让其直接或间接持有的公司股份；（3）在股份锁定期限届满后2年内减持的，每个会计年度减持数量不超过其在本次发行前直接、间接所持公司股份总数的20%，减持价格不低于发行价（若公司在上市后至其减持期间发生派发股利、送红股、转增股本等除息、除权行为，减持公司股份的数量和减持价格下限将作相应调整，下同）；（4）若公司上市后6个月内股票价格连续20个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后6个月期末收盘价低于发行价（若公司在上市后6个月内发生派发股利、送红股、转增股本等除息、除权行为，收盘价格将作相应调整，下同），其直接、间接所持公司股份的锁定期在原有锁定期限的基础上自动延长6个月；（5）上述第（3）和第（4）项股份锁定承诺不会因其在公司的职务变更、离职等原因而放弃履行。

本公司股东盈瑞世纪承诺：（1）自公司股票上市之日起36个月内，不转让或者委托他人管理其直接和间接持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份；（2）在股份锁定期限届满后2年内减持的，每个会计年度减持数量不超过其在本次发行前直接、间接所持公司股份总数的20%，减持价格不低于发行价。

周亚辉的配偶李琼承诺：自公司股票上市之日起36个月内，不转让或者委托他人管理其间接持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份。

本公司股东王立伟承诺：（1）自公司股票上市之日起36个月内，不转让或者委托他人管理其直接和间接持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份；（2）在其任职期间每年转让的股份不超过其直接或间接持有公司股份总数的25%，在离职后6个月内不转让其直接或者间接持有的公司股份；在公司股票上市之日起6个月内申报离职的，自申报离职之日起18个月内不转让其直接或间接持有的公司股份；在公司股票上市之日起第7个月至第12个月之间申报离职的，自申报离职之日起12个月内不转让其直接或间接持有的公司股份；（3）在股份锁定期限届满后2年内减持的，每个会计年度减持数量不超过其本次发行前直接、间接所持公司股份总数的25%，减持价格不低于发行价；（4）若公司上市后6个月内股票价格连续20个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后6个月期末收盘价低于发行价，其直接、间接所持公司股份的锁定期在原有锁定期限的基础上自动延长6个月；（5）上述第（3）和第（4）项股份锁定承诺不会因其在公司的职务变更、离职等原因而放弃履行。

本公司股东方汉承诺：（1）自公司股票上市之日起12个月内，不转让或者委托他人管理其直接和间接持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份；（2）在其任职期间每年转让的股份不超过其直接或间接持有公司股份总数的25%，在离职后6个月内不转让其直接或者间接持有的公司股份；在公司股票上市之日起6个月内申报离职的，自申报离职之日起18个月内不转让其直接或间接持有的公司股份；在公司股票上市之日起第7个月至第12个月之间申报离职的，自申报离职之日起12个月内不转让其直接或间接持有的公司股份；（3）在股份锁定期限届满后2年内减持的，减持价格不低于发行价；（4）若公司上市后6个月内股票价格连续20个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后6个月期末收盘价低于发行价，其直接、间接所持公司股份的锁定期在原有锁定期限的基础上自动延长6个月；（5）上述第（3）和第（4）项股份锁定承诺不会因其在公司的职务变更、离职等原因而放弃履行。

本公司其他股东昆仑博观、昆仑博远、华为控股、东方富海（芜湖）、鼎麟科创、银德创投、东方富海（芜湖）二号、澜讯科信、小村申祥、星泰投资承诺：自公司股票上市之日起12个月内，不转让或者委托他人管理其直接或间接持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份。

于明俭、陈向阳、李振春、吴绩伟、花伟作为间接持有本公司股份的董事、监事或高级管理人员同时承诺：除遵守上述昆仑博观、昆仑博远的承诺期限外，（1）在其任职期间每年转让的股份不超过其直接或间接持有公司股份总数的25%，在离职后6个月内不转让其直接或者间接持有的公司股份；在公司股票上市之日起6个月内申报离职的，自申报离职之日起18个月内不转让其直接或间接持有的公司股份；在公司股票上市之日起第7个月至第12个月之间申报离职的，自申报离职之日起12个月内不转让其直接或间接持有的公司股份；（2）在股份锁定期限届满后2年内减持的，减持价格不低于发行价；（3）若公司上市后6个月内股票价格连续20个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后6个月期末收盘价低于发行价，其直接、间接所持公司股份的锁定期在原有锁定期限的基础上自动延长6个月；（4）上述第（2）和第（3）项股份锁定承诺不会因其在公司的职务变更、离职等原因而放弃履行。

## 二、关于稳定股价的承诺

为稳定公司股价、切实保护中小投资者合法权益之目的，公司上市后3年内，如公司股票收盘价格（如发生公司派发股利、送红股、转增股本等除息、除权行为，股票收盘价格将做相应调整，下同）连续20个交易日低于最近一期经审计的每股净资产时（以下简称“启动条件”），公司控股股东、实际控制人及董事、监事、高级管理人员（前述主体合称为“各方”）将启动《北京昆仑万维科技股份有限公司发行上市后稳定股价的预案》（以下简称“本预案”）。

### （一）股价稳定措施的实施顺序

如启动条件被触发，各方将按照如下实施顺序启动股价稳定措施：

1、在符合《上市公司回购社会公众股份管理办法（试行）》等相关法律、法规、规范性文件规定，不导致公司股权分布不符合上市条件，且经出席股东大会的股东所持表决权的三分之二及以上同意实施股份回购的前提下，由公司依据本预案回购公司股份。

2、在符合《证券法》、《上市公司收购管理办法》等相关法律、法规、规范性文件规定，且不会导致公司股权分布不符合上市条件的前提下，发生下述任一情形，由公司控股股东、实际控制人增持公司股份：（1）公司无法实施股份回购；（2）股份回购未获得股东大会批准；（3）已经股东大会批准的股份回购方案无法实施；（4）公司股份回购

实施完毕后仍未使得公司股票连续20个交易日收盘算术平均价格高于最近一期经审计的每股净资产；（5）公司股份回购实施完毕后启动条件再次被触发。

3、在符合《证券法》、《上市公司收购管理办法》等相关法律、法规、规范性文件规定，且不会导致公司股权分布不符合上市条件的前提下，发生下述任一情形，由公司非独立董事、监事和高级管理人员增持公司股份：（1）控股股东、实际控制人无法实施增持；（2）控股股东、实际控制人已承诺的增持计划无法实施；（3）控股股东、实际控制人的增持计划实施完毕后仍未使得公司股票连续20个交易日收盘算术平均价格高于最近一期经审计的每股净资产；（4）控股股东、实际控制人的增持计划实施完毕后启动条件再次被触发。

4、在符合《证券法》、《公司法》、《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》等相关法律、法规、规范性文件规定的前提下，由独立董事依据本预案履行稳定公司股价义务：（1）非独立董事、监事和高级管理人员无法实施增持；（2）非独立董事、监事和高级管理人员已承诺增持计划无法实施；（3）非独立董事、监事和高级管理人员增持计划实施完毕后仍未使得公司股票连续20个交易日收盘算术平均价格高于最近一期经审计的每股净资产；（4）非独立董事、监事和高级管理人员的增持计划实施完毕后启动条件再次被触发。

5、如上述1-4项股价稳定措施均无法实施或未实施的，将通过消减公司开支、降低高级管理人员薪酬等方式提升公司业绩，稳定公司股价。

在上述股价稳定措施依次实施后，如果启动条件再次被触发的，将再按照上述实施顺序启动股价稳定措施。

如公司在上市后三年内新聘任董事、监事和高级管理人员的，公司将确保该等人员承诺按照本预案的要求采取股价稳定措施。

控股股东、实际控制人以及董事、监事和高级管理人员在持有公司股权和担任公司董事、监事或高级管理人员期间，如启动条件触发，将通过投赞同票的方式促使公司履行已作出的承诺。

## （二）股价稳定措施之公司回购股份的具体操作

在符合《上市公司回购社会公众股份管理办法（试行）》等相关法律、法规、规范性文件规定且不导致公司股权分布不符合上市条件的前提下，公司将在启动条件被触发

之日起的10日内由公司董事会做出实施回购股份或不实施回购股份的决议，并在决议作出后的2个交易日内公告回购股份的预案（应包括拟回购的数量范围、价格区间、完成时间等信息）或不回购股份的合理理由。

公司将在董事会决议作出之日起的30日内将同意或不同意股份回购的预案提交股东大会审议。经出席股东大会股东所持表决权的三分之二及以上同意实施回购的，公司将依法履行公告、备案、通知债权人等法定程序，实施股份回购。

公司回购股份的具体安排如下：（1）公司用于回购股份的资金总额累计不超过公司首次公开发行新股所募集资金的总额；（2）公司单次用于回购股份的资金不得低于5,000万元；（3）公司单次回购股份不超过公司总股本的2%，如上述第（2）项与本项冲突的，按照本项执行。

上述回购将在履行完毕法律法规规定的程序后7日内实施完毕。若公司董事会公告回购股份预案后至回购实施完毕前，公司股票收盘价格连续10个交易日超过最近一期经审计的每股净资产，则可终止实施回购计划。

### （三） 股价稳定措施之控股股东、实际控制人增持股份的具体操作

在符合《证券法》、《上市公司收购管理办法》等相关法律、法规、规范性文件规定且不会导致公司股权分布不符合上市条件的前提下，公司控股股东、实际控制人将在本预案规定的、需由其增持股份的情形触发之日起10日内，就增持公司股票的具体计划（应包括拟增持的数量范围、价格区间、完成时间等信息）书面通知公司并由公司进行公告，并在增持公告作出之日起的下一个交易日启动增持。

控股股东、实际控制人回购公司股份的具体安排如下：（1）将通过自有资金履行增持义务；（2）用于增持公司股份的货币资金不少于其上一年度从公司取得的薪酬和现金分红总和（税后，下同）的20%；（3）单次及/或连续12个月增持公司股份数量不超过公司总股本的2%，如上述第（2）项与本项冲突的，按照本项执行。

上述增持将在履行完毕法律法规规定的程序后的7日内实施完毕，但实施完毕前公司股票收盘价连续10个交易日高于最近一期经审计的每股净资产，则可终止实施增持计划。



#### （四）股价稳定措施之非独立董事、监事和高级管理人员增持股份的具体操作

在符合《证券法》、《上市公司收购管理办法》等相关法律、法规、规范性文件规定且不会导致公司股权分布不符合上市条件的前提下，公司非独立董事、监事和高级管理人员将在本预案规定的需由其增持股份的情形触发之日起10日内，就增持公司股票的具体计划（应包括拟增持的数量范围、价格区间、完成时间等信息）书面通知公司并由公司进行公告，并在增持公告作出之日起的下一个交易日启动增持。

非独立董事、监事和高级管理人员回购公司股份的具体安排如下：（1）将通过自有资金履行增持义务；（2）用于增持公司股份的货币资金不少于其各自上一年度从公司取得的薪酬（如有）和现金分红（如有）总和的20%；（3）单次及/或连续12个月增持公司股份数量不超过公司总股本的1%，如上述第（2）项与本项冲突的，按照本项执行。

上述增持将在履行完毕法律法规规定的程序后的7日内实施完毕，但实施完毕前公司股票收盘价连续10个交易日高于最近一期经审计的每股净资产，则可终止实施增持计划。

#### （五）股价稳定措施之独立董事人员稳定股价义务的具体操作

在符合《证券法》、《公司法》、《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》等相关法律、法规、规范性文件规定的前提下，独立董事人员将在本预案规定的需由其履行稳定股价义务的情形触发之日起10日内，启动稳定股价义务。

独立董事人员承诺：公司扣除其触发稳定股价义务当年的全部独立董事津贴，已经发放给独立董事的津贴由其退还给发行人。

上述稳定股价义务将在履行完毕法律法规规定的程序后的7日内实施完毕，但实施完毕前公司股票收盘价连续10个交易日高于最近一期经审计的每股净资产，则可终止实施。

### 三、关于招股说明书虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的承诺

#### （一）公司承诺

公司承诺：（1）本公司首次公开发行股票招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏；（2）若公司的招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对

判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，公司承担依法回购首次公开发行的全部新股的责任；公司董事会将在有关事实被依法认定之日起10日内制定并公告回购公司首次公开发行全部新股的计划（回购价格按照发行价加计银行同期活期存款利息和有关事实被依法认定之日前30个交易日股票交易均价的孰高确定，回购价格和股数按除权除息事项相应调整），并提交公司股东大会审议通过后实施回购计划；（3）若公司的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，公司将依法赔偿投资者的损失。

## （二）控股股东（实际控制人）以及持股的董事、监事和高级管理人员的承诺

公司控股股东、实际控制人周亚辉以及持股的董事、监事和高级管理人员承诺：（1）发行人首次公开发行股票招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏；（2）若公司的招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，其将承担依法回购发行人首次公开发行股票时其公开发售的全部老股的赎回责任，并将在有关事实被认定之日起10日内制定首次公开发行股票时公开发售全部老股的购回计划（回购价格按照发行价加计银行同期活期存款利息和有关事实被认定之日前30个交易日股票交易均价的孰高确定，回购价格和股数按除权除息事项相应调整），并提请公司予以公告后实施；（3）若公司的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，其将依法对投资者在证券交易中遭受的损失与公司承担连带赔偿责任；（4）在其持有公司股权和担任公司董事、监事或高级管理人员期间，如公司的招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的情形，其将通过投赞同票的方式促使公司履行已作出的承诺。

## （三）未持股的的董事、监事、高级管理人员承诺

公司未持股的董事、监事和高级管理人员承诺：（1）发行人首次公开发行股票招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏；（2）若公司的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，其将依法对投资者在证券交易中遭受的损失与公司承担连带赔偿责任；（3）在其担任公司董事、监事、高级管理人员期间，如公司的招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的情形，其将通过投赞同票的方式促使公司履行已作出的承诺。

#### （四）证券服务机构承诺

保荐机构中国国际金融有限公司承诺：因其为公司首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，其将依法赔偿投资者损失。

申报会计师立信会计师事务所（特殊普通合伙）承诺：因其为公司首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，其将依法赔偿投资者损失。

发行人律师北京市海润律师事务所承诺：因其为公司首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，其将依法赔偿投资者损失。

#### 四、公开发行前持股5%以上股东的持股意向及减持意向

公司控股股东、实际控制人周亚辉的股份锁定期限参见“重大事项提示”之“一、股份锁定承诺”。周亚辉承诺：（1）在上述股份锁定期限届满后2年内减持的，每个会计年度减持数量不超过其在本公司发行前直接、间接所持公司股份总数的20%，减持价格不低于发行价（若公司在上市后至其减持期间发生派发股利、送红股、转增股本等除息、除权行为，其减持公司股份的数量和减持价格下限将作相应调整，下同）；（2）鉴于其在本公司发行前持有公司股份的比例超过5%，在满足上述减持条件的情况下，将通过合法合规的方式减持，并通过公司在减持前3个交易日予以公告。

公司公开发行前持股5%以上的股东盈瑞世纪的股份锁定期限参见“重大事项提示”之“一、股份锁定承诺”。盈瑞世纪承诺：（1）在上述股份锁定期限届满后2年内减持的，每个会计年度减持数量不超过其在本公司发行前直接、间接所持公司股份总数的20%，减持价格不低于发行价；（2）鉴于其在本公司发行前持有公司股份的比例超过5%，在满足上述减持条件的情况下，将通过合法合规的方式减持，并通过公司在减持前3个交易日予以公告。

公司公开发行前持股5%以上的股东王立伟的股份锁定期限参见“重大事项提示”之“一、股份锁定承诺”。王立伟承诺：（1）在上述股份锁定期限届满后2年内减持的，

每个会计年度减持数量不超过其在本次发行前直接、间接所持公司股份总数的25%，减持价格不低于发行价；（2）鉴于其在本次发行前持有公司股份的比例超过5%，在满足上述减持条件的情况下，将通过合法合规的方式减持，并通过公司在减持前3个交易日予以公告。

## 五、未能履行承诺时的约束措施

### （一）公司承诺

公司承诺：将严格履行其就首次公开发行股票并在创业板上市所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

如公司未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺（相关承诺需按法律、法规、公司章程的规定履行相关审批程序）并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉；（2）不得进行再融资；（3）对公司该等未履行承诺的行为负有个人责任的董事、监事、高级管理人员调减或停发薪酬或津贴；（4）不得批准未履行承诺的董事、监事、高级管理人员的主动离职申请，但可以进行职务变更；（5）给投资者造成损失的，公司将向投资者依法承担赔偿责任。

### （二）公司控股股东、持股董事、监事、高级管理人员承诺

公司控股股东、直接或间接持有公司股份的董事、监事、高级管理人员承诺：将严格履行其就公司首次公开发行股票并在创业板上市所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

如其未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉；（2）不得转让公司股份。因继承、被强制执行、上市公司重组、为履行保护投资者利益承诺等必须转股的情形除外；（3）暂不领取公司分配利润中归属于其的部分；（4）可以职务变更但不得主动要求离职；（5）主动申请调减或停发薪酬或津贴；（6）如果因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益归公司所有，并在获得收益的五个工作日内将所获收益支付给公司指定

账户；(7) 其未履行招股说明书的公开承诺事项，给投资者造成损失的，依法赔偿投资者损失；(8) 公司未履行招股说明书的公开承诺事项，给投资者造成损失的，其依法承担连带赔偿责任。

### **(三) 未持股董事（独立董事除外）、监事、高级管理人员承诺**

未直接或间接持有公司股份的董事（独立董事除外）、监事、高级管理人员承诺：将严格履行其就公司首次公开发行股票并在创业板上市所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

如其未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：(1) 在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉；(2) 可以职务变更但不得主动要求离职；(3) 主动申请调减或停发薪酬或津贴；(4) 如果因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益归公司所有，并在获得收益的五个工作日内将所获收益支付给公司指定账户；(5) 其未履行招股说明书的公开承诺事项，给投资者造成损失的，依法赔偿投资者损失；(6) 公司未履行招股说明书的公开承诺事项，给投资者造成损失的，其依法承担连带赔偿责任。

### **(四) 独立董事承诺**

公司独立董事承诺：将严格履行其就公司首次公开发行股票并在创业板上市所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

如其未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：(1) 在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉；(2) 主动申请调减或停发津贴；(3) 如果因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益归公司所有，并在获得收益的五个工作日内将所获收益支付给公司指定账户；(4) 其未履行招股说明书的公开承诺事项，给投资者造成损失的，依法赔偿投资者损失；(5) 公司未履行招股说明书的公开承诺事项，给投资者造成损失的，其依法承担连带赔偿责任。

### **(五) 保荐机构和发行人律师的意见**

保荐机构认为，上述公开承诺内容合法、合理，未能履行承诺时的约束措施及时有效，符合《中国证监会关于进一步推进新股发行体制改革的意见》等法规的规定。发行

人律师认为,上述相关承诺已经履行了相应的决策程序,相关承诺及约束措施合法有效。

## 六、填补被摊薄即期回报的措施及承诺

公司2013年度和2014年1-6月扣除非经常性损益前后孰低的每股收益分别为1.18元和1.10元,2013年度和2014年1-6月扣除非经常性损益前后孰低的加权平均净资产收益率分别为26.96%和23.80%。本次发行完成后,公司净资产和股本规模将有较大幅度增长,而募集资金投资项目从资金投入 to 产生效益需要一定的时间,因此,短期内净资产收益率和每股收益将出现一定幅度的下降,请投资者注意公司即期回报被摊薄的风险。

### (一) 填补被摊薄即期回报的措施

公司将采取以下措施提高公司未来的盈利能力和回报能力:

1、积极稳妥的实施募集资金投资项目。根据募集资金投资项目可行性研究报告,从中长期来看,本次募集资金投资项目具有较高的投资回报率,若募集资金项目能按时顺利实施,五个游戏类项目预计能够贡献财务净现值超过2亿元,进一步完善发行人的产品组合,显著提升研发实力、运营能力、市场推广能力和中长期的盈利能力及对投资者的回报能力。募集资金未到位前,公司将利用自筹资金先行投入,募集资金到位后将用于支付项目剩余款项、置换先行投入的自筹资金,从而提升募集资金投资项目的实施效率和财务回报。

2、提高营运资金规模和运营效率。公司本次募集资金中有38,939万元用于补充与主营业务相关的营运资金,公司将进一步提高资金运营效率,加快新产品研发和市场推广,应对行业波动给公司经营带来的风险,同时积极把握行业内的并购机会以使公司跨越式发展,保证公司长期的竞争力和持续盈利能力。

### (二) 填补被摊薄即期回报的承诺

公司全体董事承诺:其将促使公司董事会制定持续稳定的现金分红方案,在符合《公司法》、《公司章程》、《分红回报规划》等规定的情形下,在公司上市当年及上市后的一个会计年度,若公司实现的基本每股收益或净资产收益率低于上市前一年度,则该年度分配的每股现金股利不低于上市前一年度的水平(若上市后公司股票发生转增或者送股等除权事项的,每股现金股利水平相应进行调整)。其将促使公司董事会制定符合

上述承诺的现金分红方案，并将在董事会表决相关议案时投赞成票。如果其未能履行上述承诺，将在股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。

公司全体股东承诺：其将促使公司股东大会审议批准持续稳定的现金分红方案，在符合《公司法》、《公司章程》、《分红回报规划》等规定的情形下，在公司上市当年及上市后的一个会计年度，若公司实现的基本每股收益或净资产收益率低于上市前一年度，则该年度分配的每股现金股利不低于上市前一年度的水平（若上市后公司股票发生转增或者送股等除权事项的，每股现金股利水平相应进行调整）。其将促使公司股东大会审议批准符合上述承诺的现金分红方案，并将在股东大会表决相关议案时投赞成票。如果其未能履行上述承诺，将在股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。

## 七、重大风险提示

### 1、发行人内部交易可能存在税务风险

报告期内，根据业务需要，发行人及下属境内外子公司存在签署技术开发合同等内部交易，按照该等合同约定，发行人、昆仑在线、昆仑马来、广州昆仑依据发行人其他境内外子公司的要求，为发行人其他境内外子公司提供系统软件或游戏软件的设计、开发、测试、培训等服务，并向其收取相关费用。报告期内，上述技术开发合同的签订主体和合同金额如下表所示：

序号	委托人（国家/地区）	受托开发人（国家/地区）	金额（美元）
<b>2013年度</b>			
1	昆仑香港（中国香港）	昆仑万维（中国）	10,000,000.00
2	昆仑香港（中国香港）	昆仑在线（中国）	9,000,000.00
3	昆仑香港（中国香港）	昆仑马来（马来西亚）	13,500,000.00
4	昆仑乐享（中国）	广州昆仑（中国）	6,100,000.00（人民币）；约合 1,000,508.46美元
合计			<b>33,500,508.46</b>
<b>2012年度</b>			
1	昆仑香港（中国香港）	昆仑在线（中国）	34,000,000.00
合计			<b>34,000,000.00</b>

序号	委托人(国家/地区)	受托开发人(国家/地区)	金额(美元)
<b>2011年度</b>			
1	昆仑香港(中国香港)	昆仑在线(中国)	24,500,000.00
2	昆仑韩国(韩国)	昆仑在线(中国)	500,000.00
3	昆仑日本(日本)	昆仑在线(中国)	1,000,000.00
<b>合计</b>			<b>26,000,000.00</b>

注：2013年度受托开发人昆仑万维、昆仑在线、昆仑马来和广州昆仑的所得税率分别为15%、12.5%、0和25%；2011年度、2012年度受托开发人昆仑在线免征所得税。

在前述交易中，发行人及其控股境内外子公司按照市场化的方式进行定价，并就相关税种根据当地税务部门的规定履行了纳税义务，因部分内部交易中受托开发人适用的税率低于委托开发人，使得发行人的所得税费用有所降低。如果发行人未能准确理解税务政策或者未来发生税务政策改变，上述交易可能存在被税务主管部门追缴税款的风险。

## 2、发行人RC语音资产重组可能存在税务风险

RC语音业务自设立以来、在本次交易前主要支持繁体中文和英语两种语言，面向港澳台及其他海外市场的用户，并且由发行人的境外子公司昆仑香港负责运营和推广。公司于2013年对RC语音业务进行了重组，重组步骤主要包括：（1）2013年11月22日，昆仑香港向HEROIC VISION转让其持有的TalkTalk3,750股股份，转让对价为2,764.4万美元，昆仑香港通过TalkTalk股权转让取得收益17,040.44万元；TalkTalk向HEROIC VISION发行TalkTalk2,500股的新股（认股对价为2,000万美元）；TalkTalk将昆仑香港所持有的1,500股无偿回购作为库存股；（2）2013年11月26日，TalkTalk在香港设立全资子公司RaidCall（HK）Limited；2013年12月9日，RaidCall（HK）Limited在北京设立全资子公司畅游瑞科；（3）2013年12月20日，公司向畅游瑞科转让包括RC语音聊天软件V6.1.8软件著作权、12项域名、电脑设备在内的RC语音相关资产，转让对价为评估值525.81万元；广州昆仑向畅游瑞科转让包括RC社交版、游戏开放平台、P2P Flash技术、电脑设备在内的RC语音资产，转让对价为评估值912.77万元；昆仑韩国向RaidCall（HK）Limited转让域名，转让对价为评估值1万元；昆仑香港将其在RC语音相关的在线服务器、带宽租赁合同项下所享有的使用租赁服务器、租赁带宽的权利转让给RaidCall（HK）Limited；RC语音相关主要员工已经与相关用人单位签订《劳动合同终止协议》并终止了劳动合同关系，随后该等员工进入HEROIC VISION的相关关联公司工作。具体情况



请参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“三、发行人资产重组情况”。

国家税务总局2009年12月10日发布的《国家税务总局关于加强非居民企业股权转让所得企业所得税管理的通知》（国税函[2009]698号，以下简称“698号文”），规定了非居民企业转让中国居民企业股权的所得需要向被转让股权的中国居民企业所在地主管税务机关申报缴纳企业所得税的情形。

发行人认为前述交易不属于698号文“境外投资方（实际控制方）间接转让中国居民企业股权”的适用范围，但如果发行人对698号文适用范围的理解与主管税务机关存在差异，上述交易可能存在被税务主管机关追缴税款的风险。

### 3、预付款项金额较大存在未来减值或影响当期管理费用的风险

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司预付款项分别为9,827.02万元、16,679.95万元、14,849.73万元和18,355.89万元，占流动资产的比重分别为17.08%、23.67%、13.80%和16.17%。公司预付款项主要包括预付的代理游戏授权金及分成款（包括保底分成款）、预付合作商（美术外包、广告商等）的账款，其中预付的代理游戏授权金及分成款（包括保底分成款）占预付款比例分别为78.73%、72.95%、73.60%和66.53%。

2011年开始，公司签订了较多的代理合同，根据合同约定，一般需在游戏上线前支付一定比例的预付授权金或分成款。合同签订后，公司会定期与游戏授权商沟通游戏研发进展，调整运营计划，在游戏上线前对游戏进行测试，如果满足要求则发行上线；如未达到要求则由游戏授权商继续修改调整。客户端游戏及大型网页游戏研发周期相对较长，相应预付款的账龄可能长于一年。

对于账龄超过两年的预付款，若双方无明确后续运营计划，公司对该等预付款项全额计提减值。此外，公司出于商业判断认为游戏运营前景不如预期，可能与游戏授权商商议终止该款游戏的研发，相应预付款项可能无法全部收回，公司会对无法收回的预付款确认为当期管理费用。2012年、2013年和2014年1-6月，公司与部分游戏的游戏授权商签订了终止协议，分别增加当期管理费用136.57万元、3,479.18万元和146.83万元；2013年和2014年1-6月对于超过两年但双方未有明确运营计划的游戏预付款全额计提减值，分别为195.73万元和14.00万元，具体如下表所示：

单位：万元

年度	转管理费用	计提资产减值损失
2014年1-6月	146.83	14.00
2013年度	3,479.18	195.73
2012年度	136.57	-
2011年度	-	-
合计	<b>3,762.58</b>	<b>209.73</b>

截至2014年6月30日，公司预付款项18,355.89万元，其中一年以内的预付款项为13,538.00万元，占预付款项的73.75%；一至两年的预付款项为3,428.71万元；两年以上的为1,389.18万元。根据公司与游戏授权商的合同及截至审计报告日的运营计划安排，该等预付款项不存在减值迹象，但未来如果公司认为相关游戏运营前景不佳终止协议或双方运营计划发生变化，则会对公司未来利润有不利影响。

#### 4、长期待摊费用金额较大存在减值或转出对利润产生不利影响的风险

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司长期待摊费用分别为3,215.67万元、8,653.71万元、10,602.44万元和9,829.90万元，主要包括代理游戏授权金、办公室装修费、房屋租赁费等，其中代理游戏授权金占比分别为61.81%、89.15%、91.66%和92.39%。

公司代理游戏预付的授权金在游戏上线后即转为长期待摊费用，公司定期对未摊销的上线时间超过一年的代理游戏授权金进行减值测试，若已上线的游戏月度平均收入不能覆盖各月授权金摊销，则综合考虑游戏上线时间、后续运营计划、未来收入预期等各方面因素，对预计未来收入不能覆盖未摊销授权金余额的部分计提减值。此外，公司出于商业考虑，对于上线后较长时间表现不佳的游戏可能与游戏授权商商议终止运营，将未摊销的授权金余额全额转出。前述待摊授权金的减值和转出会对当期利润有较大影响。2013年和2014年1-6月，公司对部分游戏待摊授权金计提了减值259.48万元和599.11万元。2012年、2013年和2014年1-6月，公司与部分游戏的游戏授权商签订了终止协议，使得长期待摊费用分别转出629.80万元、3,008.28万元和2,088.58万元，其中增加当期营业成本的金额分别为183.33万元、2,645.19万元和632.24万元，剩余由于前期尚未实际支付授权金冲减了应付账款，或由于原游戏授权商承诺退回款项转入其他应收款等。具体如下表所示：

单位：万元

年度	转主营业务成本	计提资产减值损失
2014年1-6月	632.24	599.11
2013年度	2,645.19	259.48
2012年度	183.33	-
2011年度	-	-
合计	<b>3,460.76</b>	<b>858.59</b>

未来若公司代理运营游戏业绩不佳，预计收入不能覆盖未摊销授权金，或者公司终止相应游戏的运营，可能对公司未来利润产生不利影响。

## 5、境外市场的经营风险

公司自 2009 年开始大力拓展海外业务，网络游戏业务覆盖数十个国家和地区，依靠先发优势、产品质量优势、本地化处理技术和优秀的市场推广能力，初步建立了遍布全球的游戏业务网络。2011 年度、2012 年度、2013 年度和 2014 年 1-6 月，公司境外业务收入规模分别达到 3.70 亿元、5.10 亿元、11.23 亿元和 7.63 亿元，占公司主营业务收入的比重分别为 57.63%、63.26%、74.35%和 78.84%。2011 年度、2012 年度、2013 年度和 2014 年 1-6 月，公司境外业务收入中来自于自有平台的游戏收入（包括自主运营和代理运营两种运营模式）分别为 3.70 亿元、4.92 亿元、10.42 亿元和 7.34 亿元，占当年境外游戏收入的比重分别为 99.95%、96.55%、94.31%和 97.31%。2011 年度、2012 年度、2013 年度和 2014 年 1-6 月，公司境外代理境内开发商研发的游戏的收入分别为 0.78 亿元、1.55 亿元、8.06 亿元和 6.62 亿元，占当年境外代理运营游戏收入的比重分别为 38.51%、55.84%、92.03%和 95.80%。

由于公司业务涉及的地域范围较广，各个国家或地区的政治环境、法律、税务等政策存在差异，如果公司对当地政局风险的把握不够、对相关法律法规、税务要求的了解不够全面，可能会面临境外运营的产品无法满足当地监管政策要求的风险。如果公司的运营触犯了当地政府的法律法规，还可能会遭受处罚，甚至导致运营平台关闭，无法正常运营。

此外，各个国家的文化背景和市场情况也各不相同，用户对于网络游戏类型和题材的不同偏好可能导致在境内运营成功的产品不能很好地适应境外市场。公司在进行境外市场的开发时，如果对部分国家或地区的网络游戏推广模式不够了解，导致前期投入的市场开发资金不能达到预想的效果，可能会给公司未来的经营造成不利的影响。

## 6、新游戏领域的拓展风险

互联网行业和网络游戏行业发展迅速，游戏类型和用户需求处于持续发展、演变的过程。在此背景下，为保证经营业绩的可持续快速增长，公司需不断发掘市场增长潜力，开拓游戏领域，推出更丰富、更多元化的游戏产品组合，适应外部环境的变化趋势。公司在创立初期主要业务集中于网页游戏的研发和运营，近年来开始进入移动网络游戏和客户端游戏市场。未来，公司计划通过募集资金投资于新的移动网络游戏、网页游戏、客户端游戏项目，保证游戏业务的均衡化发展。另外，发行人也在积极探索电视游戏等新兴游戏类型，寻找新的业务增长点。由于网页游戏、移动网络游戏、客户端游戏及未来其他新兴游戏产品在游戏研发、市场推广、游戏运营等多个方面存在一定差异，公司以往积累的研发和运营经验可能无法完全适用于新的领域。而且，产品线的丰富和业务的拓展尚需一定时间，若公司对新游戏领域的拓展没有达到预期效果，或前期的高成本投入没有获得理想的市场回报，会对公司未来的经营业绩和成长潜力造成不利影响。

## 7、国家对互联网和网络游戏行业的监管政策风险

网络游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，我国乃至全球网络游戏行业处于快速发展的过程中。伴随着技术的持续创新、游戏内容和形式的不断升级，我国互联网和网络游戏行业的法律监管体系也正处于不断发展和完善的过程中。一方面，网络游戏行业面临工业和信息化部、国家新闻出版总署、文化部及国家版权局等多个部门的监管，监管政策在不断调整、变化；另一方面，有关网络游戏的相关法律实践和监管要求也在不断发展。若国家对互联网和网络游戏行业监管政策发生不利变化，可能会对公司的经营业绩产生一定程度的不利影响。若本公司出现以下情形：（1）未能持续拥有已取得的相关批准和许可；（2）未能对已取得的相关批准和许可进行及时更新；（3）未能及时取得新的批准或许可；（4）未能符合相关主管部门未来提出的新监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，对公司的经营发展产生不利影响。

## 8、现有游戏盈利能力下降的风险

公司近年来自主研发并运营了《三国风云1、2》、《千军破1、2》、《武侠风云》等多款大型网页游戏，《功夫英雄》、《猛将无双》等社交网页游戏，并推出了《风云三国》等移动网络游戏产品。公司还代理运营了《傲视天地》、《傲剑》、《英雄战魂》、《忘仙》、《时空猎人》、《君王2》、《武侠Q传》、《仙境传说》等多款其他公司开发的网络游戏。

2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月公司网络游戏产品的收入分别达到5.66亿元、7.40亿元、14.59亿元和9.54亿元。但是网络游戏产品本身存在生命周期，若公司不能及时对现有游戏进行内容更新、版本升级及持续的市场推广，或游戏玩家的需求发生了变化，导致目前作为主要收入和利润来源的主力游戏产品进入生命周期的衰退期，且公司后续研发或代理的游戏产品尚未获得良好的市场表现，则可能导致公司整体营收状况下降，对公司未来的经营业绩造成不利影响。

### **9、新产品和新技术的开发风险**

在自研游戏方面，公司一直高度重视产品研发和技术创新。近年来，公司成功开发了多款网络游戏，还自主研发了一系列具有代表性的研发技术。在代理游戏方面，公司积极开发其他研发商的优秀游戏产品，成功代理运营了多款游戏产品，使公司的收入规模和盈利能力得到了快速增长。未来，公司将继续保持对新产品和新技术的研发投入，同时保持与其他游戏开发商的密切合作。但是，网络游戏领域涉及新产品数量众多，开发周期较长，市场变化较快，如果公司不能准确把握技术、产品及市场的发展趋势，成功研发或代理运营符合市场需求的新产品；或公司对产品和市场需求的把握出现偏差、不能及时调整产品和的研发或开发方向；或因各种原因造成研发和开发进度的拖延，将会使公司丧失产品和市场优势，对公司的未来业绩及发展前景造成不利影响。

### **10、公司的分红能力依赖于子公司分红比例的风险**

2011-2013年度及2014年1-6月，昆仑万维母公司报表的营业收入分别为2.15亿元、1.12亿元、1.29亿元和0.13亿元，占同期合并报表收入的比重较小，母公司的分红能力依赖于子公司的分红比例。为保护投资者的分红权利，昆仑万维已出具承诺，其在境内设立的现有全资或控股子公司以及将来在境内设立的全资或控股子公司，在其上市之后每年向其现金分红金额不低于其当年实现可供分配利润的50%；境外设立的子公司因境外正常业务对资金的需求以及考虑外汇结算等问题，发行人不强制要求其每年的分红比例。鉴于公司境外子公司营业收入占当年营业收入的比重分别为57.63%、63.26%、74.35%和78.84%，是子公司收入的主要部分，前述关于子公司分红比例的承诺可能会限制公司的分红能力。

### **11、《武侠Q传》被诉侵权可能影响公司未来业绩的风险**

截至本招股说明书签署之日，公司作为被告之一，因代理运营的《武侠Q传》被明

河社出版有限公司、完美世界（北京）软件有限公司提起著作权侵权诉讼，目前该案正在审理过程中，详见本招股说明书“第十一节 其他重要事项”之“三、重大诉讼与仲裁事项”。

若法院终审判决本公司败诉并支持原告的全部诉讼请求，则公司代理运营的《武侠Q传》存在在中国大陆地区下线并停止运营的风险。2014年1-6月，《武侠Q传》简体中文版的收入占公司同期收入比重不到10%，但如果法院判决要求公司在大陆地区停止运营《武侠Q传》游戏，仍可能对公司未来业绩产生一定的不利影响。

## 八、公司本次发行前滚存利润分配方案及报告期内历次利润分配的具体实施情况

### 1、本次发行前滚存利润分配方案

公司首次公开发行股票前滚存的未分配利润全部由上市后的公司新老股东按照持股比例共同享有。

### 2、报告期内历次利润分配的具体实施情况

公司于2012年2月8日召开2011年年度股东大会，决议向股东分配利润4,000.00万元，前述股利已全部支付。

公司于2013年2月21日召开2012年年度股东大会，决议向股东分配利润18,000万元，前述股利已全部支付。

公司于2013年9月18日召开2013年第一次临时股东大会，决议向股东分配利润10,000万元，前述股利已全部支付。

公司于2014年3月10日召开2013年年度股东大会，决议向股东分配利润12,000万元，前述股利已全部支付。

公司于2014年8月22日召开2014年第二次临时股东大会，决议向股东分配利润4,500万元，截至本招股说明书签署之日，前述股利尚未支付完毕。

## 九、公司未来的股利分配政策

根据发行人股东大会审议通过并将于发行人本次发行上市后生效的《公司章程（草案）》，公司本次发行后股利分配政策的主要规定如下：

### 1、利润分配原则

公司实行连续、稳定的利润分配政策，公司的利润分配在重视对投资者的合理投资回报基础上，兼顾公司的可持续发展。在公司当年盈利且现金流满足公司正常经营和长期发展的前提下，公司将实施积极的现金股利分配办法。公司董事会和股东大会在利润分配政策的制定和决策过程中，应充分考虑独立董事和公众投资者的意见。

### 2、利润分配方式

公司可采取现金或者股票方式或者现金与股票相结合的方式或者法律法规允许的其他方式分配利润，利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。

在符合现金分红的条件下，公司应当优先采取现金分红的方式进行利润分配。公司拟实施现金分红的，应同时满足以下条件：（1）公司该年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值；（2）审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告。

在满足上述现金分红条件情况下，公司应当采取现金方式分配利润，原则上每年度进行一次现金分红，公司董事会可以根据公司盈利及资金需求情况提议公司进行中期现金分红。

现金分红比例：公司应保持利润分配政策的连续性与稳定性，每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 20%。

存在股东违规占用公司资金情况的，公司在进行利润分配时，应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

### 3、利润分配的决策程序和机制

公司每年利润分配预案由公司董事会结合《公司章程（草案）》的规定、盈利情况、资金需求提出和拟定，经董事会审议通过并经半数以上独立董事同意后提请股东大会审议。独立董事及监事会对提请股东大会审议的利润分配预案进行审核并出具书面意见。

董事会审议现金分红具体方案时，应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜，独立董事应当发表明确意见；独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

股东大会对现金分红具体方案进行审议时，应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流（包括但不限于提供网络投票表决、邀请中小股东参会等），充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。

在当年满足现金分红条件情况下，董事会未提出以现金方式进行利润分配预案或者按低于《公司章程（草案）》规定的现金分红比例进行利润分配的，还应说明原因并在年度报告中披露，独立董事应当对此发表独立意见。同时在召开股东大会时，公司应当提供网络投票等方式以方便中小股东参与股东大会表决。

监事会应对董事会和管理层执行公司利润分配政策和股东回报规划的情况及决策程序进行监督，并应对年度内盈利但未提出利润分配预案的，就相关政策、规划执行情况发表审核意见。

股东大会应根据法律法规和《公司章程（草案）》的规定对董事会提出的利润分配预案进行表决。

#### **4、其他分红配套制度**

为了明确本次发行后对新老股东股利分配的回报，进一步落实《公司章程（草案）》中关于股利分配政策的条款，增加股利分配决策透明度和可操作性，便于股东对公司股利分配进行监督，发行人制定了《北京昆仑万维科技股份有限公司中长期分红回报规划》（以下简称“《分红回报规划》”），并已经发行人第一届董事会第十三次会议及2013年年度股东大会审议通过。《分红回报规划》规定，公司每年以现金形式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的20%；公司目前发展阶段属于成长期且未来有重大资金投入支出安排，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到20%。

根据公司业务的发展情况，预计未来净利润将有部分来源于全资子公司。为确保发行人未来具备持续现金分红能力，发行人股东大会审议通过了《北京昆仑万维科技股份有限公司控股子公司分红制度》。

昆仑万维已出具承诺，其在境内设立的现有全资或控股子公司以及将来在境内设立的全资或控股子公司，在其上市之后每年向其现金分红金额不低于其当年实现可供分配



利润的50%。境外设立的子公司因境外正常业务对资金的需求以及考虑外汇结算等问题，发行人不强制要求其每年的分红比例。

关于公司股利分配政策的具体内容，请参见本招股说明书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“十四、股利分配及发行前滚存利润安排”。

## 十、代理运营游戏收入、成本确认政策

本公司游戏收入、成本按照不同运营模式进行确认，其中在代理运营模式下，公司并未将各款游戏的月度游戏币兑换金额完全确认为当月收入，而是采用基于用户生命周期的模型，在相应游戏的用户生命周期内进行分摊，确认月度游戏收入，未确认为收入的部分计为预收款项。截至2014年6月30日，公司因代理运营游戏按用户生命周期分摊确认收入形成预收款项约为1.40亿元。公司按照月度游戏币兑换金额及合同约定的分成比例，向游戏授权商支付分成款项，并确认为当月的营业成本。

上述收入、成本确认方式符合《企业会计准则》对收入、成本确认计量的要求，并体现了谨慎性原则。但对于单款游戏而言，由于月度游戏收入和分成成本的确认方式和计算基础存在差异，单款游戏新上线后收入的确认滞后于成本，收入和成本的不完全匹配可能导致报告期内公司部分细分类型游戏的毛利率出现较大波动。

## 十一、影响公司 2013 年净利润可比性的因素

2013年度公司归属于母公司净利润为43,590.64万元，较2012年度增长99.62%，其中：公司2013年度存在 Raidcall 语音重组所得18,439.84万元，该等所得计为非经常性损益。剔除上述因素及其他非经常性损益，2013年度与2012年度可比的扣除非经常性损益后的净利润应当为24,726.11万元，同比增长15.32%。

## 十二、老股转让方案

### （一）本次公开发行股份数量及新股发行、老股转让数量的调整机制

公司本次发行包括公开发行新股和公开发售老股，公开发行新股数量和发售老股数

量合计不超过7,000万股，且不低于发行后总股本的25%。

本次公开发行中的新股发行数量根据募投项目资金需求合理确定，且不超过7,000万股。根据询价结果，若预计新股发行募集资金净额（扣除对应的发行费用后）超过公司本次募投项目所需募集资金总额，公司将相应减少新股发行的数量，同时由公司股东周亚辉、盈瑞世纪、王立伟、方汉、昆仑博观、昆仑博远按照本次发行前各自持股数量的相对比例向投资者公开发售股份合计不超过5,000万股，且不超过自愿设定12个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，确保公司发行新股数量与公司股东公开发售股份数量之和，不低于本次发行后总股本的25%。

本次新股发行与公司股东公开发售股份的最终数量，在遵循前述原则基础上，由公司与保荐机构（主承销商）协商确定。

## （二）公开发售股份的股东情况

本次公开发行拟公开发售股份的股东为周亚辉、盈瑞世纪、王立伟、方汉、昆仑博观和昆仑博远，在本次发行前分别持股10,079.3792万股、5,106.6210万股、1,487.3654万股、991.5769万股、807.1436万股和680.2218万股，持股时间均在36个月以上。

## （三）发行费用的分摊原则

若本次公开发行股份均为新股，发行费用由公司承担。

若本次发行股份包含公司公开发行新股及股东公开发售股份，保荐承销费由公司与股东按相应比例共同承担，公司承担的保荐承销费比例为本次公开发行新股股份数占本次公开发行股份总数的比例，各股东承担的保荐承销费比例为其公开发售股份数占本次公开发行股份总数的比例；除保荐承销费之外的发行费用由公司承担。

## （四）股东公开发售股份后对公司的影响

本次发行前，公司控股股东、实际控制人为周亚辉，其直接持有公司47.9970%的股份，并通过盈瑞世纪控制公司24.3172%的股份。本次发行完成后，预计周亚辉直接和间接控制公司股份仍在50%以上，仍是公司的控股股东和实际控制人，不会对公司控制权、治理结构及生产经营产生重大影响。

公司股东公开发售股份所得资金不归公司所有，请投资者在报价、申购过程中考虑公司股东公开发售股份因素。

### 十三、财务报告审计基准日后主要财务信息和经营状况

公司财务报告审计基准日是2014年6月30日。2014年6月末以来，公司主要游戏产品运营情况正常，前期储备的游戏产品持续推出；公司的主要客户和供应商构成、经营模式均未发生重大变化；公司经营状况良好。

### 十四、保荐人对发行人持续盈利能力的分析及意见

发行人已在本招股说明书“第四节 风险因素”中对报告期内实际发生以及未来可能发生的对公司持续盈利能力产生重大不利影响的风险因素进行了充分提示。

保荐人针对可能对发行人持续盈利能力构成重大不利影响的因素分析如下：

1、发行人的经营模式、产品或服务的品种结构并未发生重大变化，不会对发行人的持续盈利能力构成重大不利影响。报告期内，发行人的代理运营模式占游戏收入比例持续上升，从2011年的35.93%上升到2014年1-6月的88.01%，该变化符合公司积极拓展海外市场及重点发展移动网络游戏业务的战略；公司的游戏产品收入占比也有所变化，移动网络游戏占游戏收入比例从2011年的0.07%上升到2014年1-6月的68.50%，主要受益于近年来移动网络游戏市场的爆发和公司的提前布局。

2、发行人的行业地位或发行人所处行业的经营环境并未发生重大变化，不会对发行人的持续盈利能力构成重大不利影响；中国网络游戏行业保持蓬勃发展趋势，市场需求旺盛，中国网络游戏出口规模持续扩大，海外网络游戏市场为发行人提供了更大的发展空间，发行人在行业中保持了持续领先的市场地位。

3、发行人已经取得了主要商标、软件著作权、域名的注册或登记，前述重要无形资产的取得或者使用不存在重大不利变化的风险。

4、发行人最近一年的营业收入或净利润对关联方或者有重大不确定性的客户不存在重大依赖。发行人报告期内与关联方之间未曾发生经常性关联交易，所发生的关联交易均为偶发性关联交易，且金额较小，对最近一年的收入产生影响较小；同时发行人报告期内主要客户较为稳定，2014年1-6月新增的前五大客户均为移动充值渠道商，不存在重大不确定性。

5、发行人最近一年的净利润主要来自运营游戏产生的营业收入，对合并财务报表范围以外的投资收益不存在依赖。

综上所述，保荐人对发行人进行了核查，认为发行人具备持续盈利能力。

# 目录

目录 .....	29
第一节 释义 .....	35
一、一般用语.....	35
二、专业用语.....	40
第二节 概览 .....	43
一、发行人及其控股股东、实际控制人的简要情况.....	43
二、发行人主营业务概述.....	43
三、发行人的主要财务数据及主要财务指标.....	44
四、募集资金用途.....	46
第三节 本次发行概况 .....	47
一、本次发行的基本情况.....	47
二、本次发行的有关当事人.....	49
三、发行人与中介机构关系的说明.....	51
四、有关本次发行的重要时间安排.....	52
第四节 风险因素 .....	53
一、发行人内部交易可能存在税务风险.....	53
二、发行人RC语音资产重组可能存在税务风险 .....	54
三、预付款项金额较大存在未来减值或影响当期管理费用的风险.....	55
四、长期待摊费用金额较大存在减值或转出对利润产生不利影响的风险.....	56
五、境外市场的经营风险.....	57
六、新游戏领域的拓展风险.....	57
七、国家对互联网和网络游戏行业的监管政策风险.....	58
八、现有游戏盈利能力下降的风险.....	58
九、新产品和新技术的开发风险.....	59

十、核心管理人才和技术人才流失的风险.....	59
十一、募集资金投资项目无法实现预期目标的风险.....	60
十二、每股收益及净资产收益率下降风险.....	60
十三、毛利率与净利率持续下降的风险.....	61
十四、公司的分红能力依赖于子公司分红比例的风险.....	61
十五、无法持续享受税收优惠的风险.....	62
十六、公司自有知识产权遭遇侵权的风险.....	63
十七、第三方提出公司侵犯他人知识产权的风险.....	63
十八、网络游戏市场竞争日趋激烈的风险.....	64
十九、运营模式多样化导致的经营风险.....	64
二十、与业务合作伙伴的合作风险.....	65
二十一、互联网系统及数据安全风险.....	65
二十二、管理能力滞后于公司快速发展的风险.....	66
二十三、货币资金管理的风险.....	66
二十四、融资渠道相对单一的风险.....	66
二十五、汇率波动的风险.....	67
二十六、应收款项无法收回的风险.....	67
二十七、募集资金投资项目管理和组织实施的风险.....	68
二十八、募集资金投资项目新增折旧、摊销以及研发期间的资金投入影响公司业绩 的风险.....	68
二十九、控制风险.....	68
<b>第五节 发行人基本情况 .....</b>	<b>70</b>
一、发行人基本情况.....	70
二、发行人改制设立情况.....	70
三、发行人资产重组情况.....	71
四、发行人的股权结构.....	78

五、发行人控股子公司及参股公司.....	78
六、持有发行人5%以上股份的主要股东及实际控制人 .....	92
七、发行人股本情况.....	93
八、董事、监事、高级管理人员、其他核心人员、员工实行的股权激励（如员工持股计划、限制性股票、股票期权）及其他制度安排和执行情况.....	96
九、员工情况.....	96
十、发行人、发行人的股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员做出及其他核心人员以及本次发行的保荐人和证券服务机构等作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措施.....	97
<b>第六节 业务与技术 .....</b>	<b>101</b>
一、公司主营业务情况.....	101
二、公司所处行业的基本情况及公司竞争地位.....	144
三、公司销售情况和主要客户.....	178
四、公司采购情况和主要供应商.....	181
五、主要固定资产及无形资产.....	183
六、特许经营权情况.....	194
七、公司的技术研发情况.....	194
八、发行人及其全资子公司持有的现行有效的主要经营资质证书.....	196
九、境外生产经营情况.....	198
十、未来发展与规划.....	203
<b>第七节 同业竞争与关联交易 .....</b>	<b>209</b>
一、同业竞争.....	209
二、关联交易.....	210
<b>第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理 .....</b>	<b>222</b>
一、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员简要情况.....	222
二、董事、监事的提名与选聘情况.....	227

三、董事、监事、高级管理人员了解股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任的情况.....	228
四、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员及其近亲属直接或间接持有发行人股份的情况.....	228
五、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员其他对外投资情况.....	229
六、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员的薪酬情况及最近一年在发行人及关联企业领取收入的情况.....	230
七、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员的兼职情况.....	231
八、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员相互之间存在的亲属关系.....	234
九、本公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员与本公司签订的有关协议、作出的承诺以及有关协议、承诺的履行情况.....	235
十、董事、监事、高级管理人员最近两年的变动情况.....	236
十一、股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书以及审计委员会等机构和人员的运行及履职情况.....	237
十二、本公司近三年违法违规行为情况.....	247
十三、本公司近三年资金占用和对外担保情况.....	247
十四、内部控制制度管理层评估意见及会计师鉴证意见.....	248
十五、对外投资、担保事项的政策及制度安排和执行情况.....	248
十六、投资者权益保护.....	249
<b>第九节 财务会计信息与管理层分析 .....</b>	<b>253</b>
一、合并财务报表.....	253
二、会计师事务所的审计意见.....	258
三、财务报告审计基准日后主要财务信息和经营状况.....	258
四、主要会计政策、会计估计.....	259
五、主要税收政策、缴纳的主要税种及税率.....	271
六、分部信息.....	273



七、非经常性损益明细表.....	274
八、报告期内主要财务指标.....	276
九、资产负债表日后事项、或有事项及其他重要事项.....	278
十、盈利能力分析.....	279
十一、保荐人对发行人持续盈利能力的分析及意见.....	307
十二、财务状况分析.....	308
十三、现金流量分析.....	327
十四、股利分配及发行前滚存利润安排.....	328
<b>第十节 募集资金运用 .....</b>	<b>336</b>
一、本次募集资金运用概述.....	336
二、募集资金投向的具体情况.....	337
三、募集资金运用对公司经营成果及财务状况的综合影响.....	380
四、公司使用自有资金或其他资金已先期投入募集资金投资项目情况.....	381
<b>第十一节 其他重要事项 .....</b>	<b>382</b>
一、重大合同.....	382
二、对外担保情况.....	396
三、重大诉讼与仲裁事项.....	396
<b>第十二节 有关声明 .....</b>	<b>399</b>
一、全体董事、监事、高级管理人员声明.....	399
二、保荐人（主承销商）声明.....	402
三、发行人律师声明.....	403
四、会计师事务所声明.....	404
五、资产评估机构声明.....	405
六、验资机构声明.....	406
<b>第十三节 附件 .....</b>	<b>407</b>

一、本招股说明书的附件.....	407
二、查阅地点.....	407
三、查询时间.....	407
四、查阅网址.....	408

## 第一节 释义

本招股说明书中，除非文意另有所指，下列词语具有如下含义：

### 一、一般用语

本公司、公司、发行人、指 股份公司、昆仑万维	北京昆仑万维科技股份有限公司，或依文中所意，有时亦指本公司及附属公司
昆仑有限	指 北京昆仑万维科技有限公司，即发行人前身
昆仑在线	指 北京昆仑在线网络科技有限公司
广州昆仑	指 广州昆仑在线信息科技有限公司
昆仑日本	指 昆仑日本株式会社
昆仑韩国	指 昆仑韩国株式会社
昆仑香港	指 昆仑在线（香港）股份有限公司
昆仑马来	指 KORAM GAME (M) SDN.BHD.
昆仑美国	指 Kunlun US Inc
昆仑欧洲	指 Kunlun Europe Limited
游景蓝图	指 游景蓝图（香港）科技股份有限公司
网潮香港	指 网潮（香港）科技股份有限公司
香港万维	指 香港昆仑万维股份有限公司
昆仑台湾	指 台湾昆仑万维有限公司
昆仑乐享	指 北京昆仑乐享网络技术有限公司
盈瑞世纪	指 北京盈瑞世纪软件研发中心（有限合伙）
昆仑博观	指 北京昆仑博观科技中心（有限合伙）
昆仑博远	指 北京昆仑博远科技中心（有限合伙）

东方富海（芜湖）	指	东方富海（芜湖）股权投资基金（有限合伙）
东方富海（芜湖）二号	指	东方富海（芜湖）二号股权投资基金（有限合伙）
澜讯科信	指	北京澜讯科信投资顾问有限公司
小村申祥	指	上海小村申祥创业投资合伙企业（有限合伙）
星泰投资	指	杭州星泰投资管理有限公司
华为控股	指	华为投资控股有限公司
鼎麟科创	指	天津鼎麟科创股权投资基金合伙企业（有限合伙）
银德创投	指	北京银德创业投资中心（有限合伙）
北京无限游	指	北京无限游信息技术有限公司
上海昆恒	指	上海昆恒网络科技有限公司
TalkTalk	指	TalkTalk Limited
畅游瑞科	指	北京畅游瑞科互联网技术有限公司
龙渊天启	指	北京龙渊天启投资管理中心（有限合伙）
广州优蜜	指	广州优蜜信息科技有限公司
多游网络	指	北京多游网络科技有限公司
本次发行	指	发行人本次拟向社会公众公开发行不超过7,000万股人民币普通股（A股），并由周亚辉、盈瑞世纪、王立伟、方汉、昆仑博观、昆仑博远等股东向社会公众转让不超过5,000万股人民币普通股（A股），且不超过自愿设定12个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量行为
报告期、最近三年及一期	指	2011年、2012年、2013年、2014年1-6月
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
深交所	指	深圳证券交易所

国家工商行政管理总局	指	中华人民共和国国家工商行政管理总局
工信部、工业和信息化部	指	中华人民共和国工业和信息化部
国家版权局	指	中华人民共和国国家版权局
文化部	指	中华人民共和国文化部
国家新闻出版总署/国家新闻出版广电总局	指	中华人民共和国新闻出版总署。根据第十二届全国人民代表大会第一次会议表决通过的《国务院机构改革和职能转变方案》，新闻出版总署与国家广播电影电视总局的职责将进行整合，组建国家新闻出版广电总局
商务部	指	中华人民共和国商务部
教育部	指	中华人民共和国教育部
北京市通信局	指	北京市通信管理局
北京市工商局	指	北京市工商行政管理局
北京市商委	指	北京市商务委员会
北京市发改委	指	北京市发展和改革委员会
腾讯	指	一家在香港上市的互联网公司（HK：00700）
网易	指	一家在美国上市的互联网公司（NASDAQ：NTES）
盛大游戏	指	一家在美国上市的网络游戏公司（NASDAQ：GAME）
完美时空	指	一家在美国上市的网络游戏公司（NASDAQ：PWRD）
畅游	指	一家在美国上市的网络游戏公司（NASDAQ：CYOU）
HEROIC VISION	指	HEROIC VISION HOLDINGS LIMITED，系畅游下属公司畅游（香港）有限公司在英属维尔京群岛设立的全资子公司
九城	指	一家在美国上市的网络游戏公司（NASDAQ：NCTY）
4399	指	一家主要提供在线休闲小游戏平台的互联网公司

37wan	指	一家提供网页游戏平台的互联网公司
巨人	指	一家在美国上市的网络游戏公司（NYSE: GA）
金山	指	一家在香港上市的应用软件和互联网服务公司（HK: 03888）
人人	指	一家在美国上市的互联网公司（NYSE: RENN）
趣游	指	一家以网页游戏为主的网络游戏公司
欢聚时代	指	一家在美国上市的互联网公司（NASDAQ: YY）
光宇华夏	指	一家以客户端网络游戏为主的网络游戏公司
蓝港在线	指	一家网络游戏公司
淘米网	指	一家网络游戏公司
奇虎360	指	一家在美国上市的互联网公司（NYSE: QIHU）
中国手游	指	一家在美国上市的以移动网络游戏为主的网络游戏公司（NASDAQ: CMGE）
玩蟹科技	指	一家以移动网络游戏为主的网络游戏公司
触控科技	指	一家以移动网络游戏为主的网络游戏公司
飞流	指	一家以移动网络游戏为主的网络游戏公司
乐逗	指	一家以移动网络游戏为主的网络游戏公司
广州菲音	指	一家以网页游戏为主的网络游戏公司
上海游族	指	一家网络游戏公司
网龙	指	一家在香港上市的网络游戏公司（HK: 00777）
中青宝	指	深圳中青宝互动网络股份有限公司，在深圳证券交易所创业板上市的网络游戏公司（SZ: 300052）
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司，在深圳证券交易所创业板上市的网络游戏公司（SZ: 300315）

PayPal	指	PayPal Pte. Ltd.，一家在线支付服务提供商
Google AdSense	指	谷歌AdSense广告联盟。具有一定访问量的网站发布商加入Google AdSense后，即成为Google AdSense的会员网站，随后可以在自己网站上显示Google关键词广告，Google根据会员网站显示的广告被点击的次数支付佣金
CNNIC	指	中国互联网信息中心，是经国家主管部门批准，于1997年6月3日组建的管理和服务机构，行使国家互联网信息中心的职责
艾瑞咨询	指	艾瑞市场咨询有限公司，一家独立的第三方研究机构，艾瑞咨询通过行业专家、企业、渠道的深度访谈以及各种公开资料对互联网及其子行业进行研究，定期或不定期发布互联网相关的研究报告
易观智库	指	易观智库商业信息服务平台，一家独立的第三方研究机构，易观智库基于历史数据、上市公司公开披露信息、专家访谈等对互联网及信息技术等行业进行研究，定期或不定期发布互联网相关的研究报告
《公司法》	指	2013年12月28日修订，2014年3月1日起施行的《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	2005年12月27日修订，2006年1月1日起施行的《中华人民共和国证券法》
《上市公司章程指引》	指	《上市公司章程指引（2014年修订）》
《公司章程》	指	北京昆仑万维科技股份有限公司现行章程
《公司章程（草案）》	指	发行人上市后适用的《北京昆仑万维科技股份有限公司章程（草案）》
保荐机构、保荐人、主承销商	指	中国国际金融有限公司

发行人律师	指	北京市海润律师事务所
立信	指	立信会计师事务所（特殊普通合伙），2012年1月1日前曾用名为立信会计事务所有限公司
中天华评估	指	北京中天华资产评估有限责任公司
元、万元	指	人民币元、万元

## 二、专业用语

2D	指	“Two-Dimensional”的缩写，二维
3D	指	“Three-Dimensional”的缩写，三维
AOS	指	即时战略类游戏
App Store	指	由苹果公司为iPhone和iPod Touch、iPad以及Mac创建的应用程序在线发布平台
ARPG	指	“Action Role Playing Game”的缩写，动作角色扮演类游戏
Bug Free测试管理平台	指	一款基于Web的开源错误追踪工具
CD-key	指	游戏的序列号或防盗密码
CDN	指	“Content Delivery Network”的缩写，即内容分发网络
cocos2d-x	指	一种2D移动网络游戏的开发框架
CSS	指	“Cascading Style Sheet”的缩写，级联样式表，通常又称为“风格样式表”，用来进行网页风格设计的技术
DAU	指	“Daily Active Users”的缩写，日活跃用户数量
Flash	指	一种创作工具，设计人员和开发人员可用其创建演示文稿、应用程序和其它允许用户交互的内容
Flash 3D	指	以Flash为载体的三维动画引擎



IDC	指	“Internet Data Center”的缩写，即互联网数据中心
MMORPG	指	“Massive Multiplayer Online Role-Playing Game”的缩写，大型多人在线角色扮演类游戏
PVE	指	“Player Vs Environment”的缩写，玩家对战环境，指在游戏中玩家挑战游戏程序所控制的各种怪物及障碍
PVP	指	“Player Vs Player”的缩写，玩家对战玩家，即一名玩家攻击另一名玩家的互动竞技
SLG	指	“Simulation Game”的缩写，策略模拟类游戏
Unity 3D	指	由德国公司Unity Technologies开发的基于浏览器插件形式的三维引擎
带宽	指	在固定时间内可传输的数据量，即在传输管道中可以传递数据的能力
封测	指	封闭测试，限定用户数量的网络游戏测试，用来对技术和产品进行初步验证，用户规模较小
内测	指	面向一定数量用户进行的内部网络游戏测试，多用于检测游戏压力和功能有无漏洞
公测	指	对所有用户公开的开放性网络游戏测试
Lua服务器引擎	指	基于Lua（一种轻量级的嵌入式脚本编程语言，多用于网游服务器逻辑开发）的服务器引擎
服务器端引擎	指	用于开发运营商的服务器端功能的核心组件
客户端引擎	指	用于开发玩家电脑的客户端功能的核心组件
虚幻3引擎	指	Unreal Engine 3，是一套为DirectX 9/10 PC、Xbox 360、PlayStation 3平台准备的完整的游戏开发构架
游戏引擎	指	已编写好的可编辑游戏系统或者交互式实时图像应用程序的核心组件，是游戏软件的主程序。其为游戏设计者提供编写游戏所需的各种工具，以实现游戏软件的快

		速开发
付费用户	指	购买了游戏时间或游戏道具的网络游戏用户
注册用户	指	填写了身份资料并获得了游戏账号的用户
功能模块	指	数据说明、可执行语句等程序元素的集合，即将程序划分成若干个功能模块，每个功能模块完成一个子功能，再将这些功能模块组成一个整体
虚拟道具	指	游戏中的非实物道具，只在游戏中存在，没有实体
网络游戏虚拟货币	指	由网络游戏运营商发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具
用户粘性	指	衡量用户对游戏或其他互联网产品忠诚度的重要指标，用户粘性越强，用户对游戏或该互联网产品的忠诚度越高
终端	指	网络与最终用户接触用以实现网络应用的各种设备

本招股说明书部分合计数与各明细数直接相加之和在尾数上有差异，这些差异是因四舍五入造成的。

## 第二节 概览

本概览仅对招股说明书全文做扼要提示。投资者作出投资决策前，应认真阅读招股说明书全文。

### 一、发行人及其控股股东、实际控制人的简要情况

#### （一）发行人简要情况

本公司是由昆仑有限于2011年6月8日整体变更设立的股份有限公司。截至本招股说明书签署之日，公司注册资本为21,000万元。公司致力于为用户提供丰富的互联网增值服务。

#### （二）发行人控股股东及实际控制人简要情况

本公司自其前身昆仑有限设立至今，控股股东、实际控制人一直为周亚辉，未发生变化。本次发行前周亚辉直接持有本公司100,793,792股股份，并通过盈瑞世纪间接控制本公司51,066,210股股份，合计占公司本次发行前股份总数的72.31%。

周亚辉是公司的创始人，现任本公司董事长、总经理。周亚辉拥有丰富的互联网运营经验，曾任北京火神互动网络科技有限公司经理、千橡世纪科技发展（北京）有限公司总监。

### 二、发行人主营业务概述

公司的主营业务集中于网络游戏的开发和全球发行，另外还运营软件应用商店业务。其中，网络游戏业务具体包括移动网络游戏、网页游戏、客户端游戏的自主研发、自主运营和联合运营。报告期内，公司形成了以网络游戏为主，两个业务板块相互协调、共同发展的业务格局。

#### （一）网络游戏产品和服务

公司实行网络游戏研运一体的经营模式，成立初期主要业务集中于网页游戏的研发、运营和全球发行，利用在网页游戏领域积累的研发和运营经验，逐步将业务拓展到移动网络游戏和客户端游戏领域。公司目前运营的网络游戏涉及移动网络游戏、大型网

页游戏、社交网页游戏、客户端游戏等多个游戏类别。其中自主研发的网络游戏涵盖了战争策略类、角色扮演类、休闲竞技类等多个题材，主要产品包括：大型网页游戏《三国风云1、2》、《千军破1、2》、《武侠风云》、《绝代双骄》等；社交网页游戏《猛将无双》等；移动网络游戏《风云三国》等。除运营公司自主研发的网络游戏产品外，公司还代理运营了多款其他游戏开发商研发的游戏产品，主要产品包括：《英雄战魂》、《忘仙》、《时空猎人》、《君王2》、《武侠Q传》、《傲视天地》、《傲剑》、《仙境传说》等。公司不仅在国内移动网络游戏市场和网页游戏市场取得了良好的经营业绩，还较早地意识到海外网络游戏市场的巨大潜力，已将数十款优质移动网络游戏和网页游戏等产品推向港澳台地区、日韩、东南亚、欧美等多个海外市场，取得了良好的市场表现，建立了全球化的网络游戏发行及运营网络。

## （二）软件应用商店服务

目前软件应用商店主要包括Brothersoft.com和1Mobile两个平台。Brothersoft.com网站主要针对PC端用户，同时面向Windows系统、Mac系统和手机用户提供软件下载和购买的渠道，提供的下载产品按照功能细分为应用软件、驱动程序、游戏等类型。1Mobile是主要针对安卓系统手机用户和手机应用开发者推出的手机应用（包括软件、游戏等）发布与下载服务平台。

## 三、发行人的主要财务数据及主要财务指标

### （一）主要财务数据

根据立信出具的信会师报字[2014]第250237号《审计报告》，公司主要财务数据如下：

#### 1、合并资产负债表主要数据

单位：万元

项 目	2014.6.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
资产合计	134,911.51	124,967.27	84,357.23	64,906.52
负债合计	35,349.94	39,623.99	14,443.26	12,848.54
股东权益合计	99,561.57	85,343.28	69,913.96	52,057.98
其中：归属于母公司所有者权益合计	99,561.57	85,343.28	69,913.96	52,057.98

#### 2、合并利润表主要数据

单位：万元

项 目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
营业收入	96,825.63	150,999.28	80,620.47	64,222.98
营业利润	27,379.06	41,968.89	21,638.82	18,710.31
利润总额	27,491.62	44,201.15	22,035.75	18,748.16
净利润	23,171.16	43,590.64	21,836.52	18,224.85
其中：归属于母公司所有者的净利润	23,171.16	43,590.64	21,836.52	18,166.34
归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润	23,073.43	24,726.11	21,442.08	18,142.88

### 3、合并现金流量表主要数据

单位：万元

项 目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
经营活动产生的现金流量净额	22,802.38	37,042.00	12,205.69	11,010.55
投资活动产生的现金流量净额	-6,980.87	14,852.30	-3,221.90	-4,500.25
筹资活动产生的现金流量净额	-12,077.09	-28,183.12	-4,085.00	22,054.88
现金及现金等价物增加额	6,560.42	22,692.67	4,952.54	28,200.80

#### （二）报告期主要财务指标

财务指标	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
应收账款周转率（次/年）	9.36	9.47	9.39	9.25
存货周转率（次/年）	不适用	不适用	不适用	不适用
息税折旧摊销前利润（万元）	30,484.10	43,590.64	24,795.86	19,804.05
归属于发行人股东的净利润（万元）	23,171.16	24,726.11	21,836.52	18,166.34
归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	23,073.43	23,522.07	21,442.08	18,142.88
利息保障倍数（倍）	不适用	不适用	不适用	不适用
每股经营活动产生的净现金流量（元）	1.09	1.76	0.58	0.52
每股净现金流量（元）	0.31	1.08	0.24	1.34
财务指标	2014.6.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
流动比率（倍）	3.23	2.72	4.88	4.49
速动比率（倍）	3.23	2.72	4.88	4.49
资产负债率（母公司口径）	34.25%	22.67%	4.89%	4.58%
归属于发行人股东的每股净资产（元）	4.74	4.06	3.33	2.48
无形资产（土地使用权、采矿权除外）占净资产的比例	1.73%	1.22%	0.95%	1.65%

#### 四、募集资金用途

公司本次新股发行募集资金净额计划投资于以下项目：

单位：万元

序号	募集资金投向	金额	项目备案文号
1	移动网络游戏新产品研发项目	40,816	京海淀发改（备）[2014]28号
2	移动网络游戏代理项目	50,903	京海淀发改（备）[2014]29号
3	网页游戏新产品研发项目	19,445	京海淀发改（备）[2014]30号
4	网页游戏代理项目	3,971	京海淀发改（备）[2014]31号
5	客户端网络游戏代理项目	19,714	京海淀发改（备）[2014]27号
6	1Mobile 安卓应用商店开发项目	32,204	京海淀发改（备）[2014]32号
7	其他与主营业务相关的营运资金	38,939	
合计		<b>205,992</b>	

本次发行的募集资金到位后，公司将根据所投资项目的建设进度逐步投入上述资金。募集资金未到位前，公司将利用自筹资金先行投入，募集资金到位后将用于支付项目剩余款项、置换先行投入的自筹资金。如本次实际募集资金少于项目所需资金，不足部分由公司自筹解决。

### 第三节 本次发行概况

#### 一、本次发行的基本情况

股票种类：人民币普通股（A股）

每股面值：1.00元

发行股数、股东公开发售股数，占发行后总股本的比例：本次公开发行股票数量不超过7,000万股  
公开发行中的新股发行数量根据募投项目资金需求合理确定，且不超过7,000万股

根据询价结果，若预计新股发行募集资金净额（扣除对应的发行费用后）超过公司本次募投项目所需募集资金总额，公司将相应减少新股发行的数量，同时由公司股东周亚辉（本次发行前持股10,079.3792万股）、盈瑞世纪（本次发行前持股5,106.6210万股）、王立伟（本次发行前持股1,487.3654万股）、方汉（本次发行前持股991.5769万股）、昆仑博观（本次发行前持股807.1436万股）、昆仑博远（本次发行前持股680.2218万股）按照本次发行前各自持股数量的相对比例向投资者公开发售股份合计不超过5,000万股，且不超过自愿设定12个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，确保公司发行新股数量与公司股东公开发售股份数量之和，不低于本次发行后总股本的25%

若本次公开发行股份均为新股，发行费用由公司承担。若本次发行股份包含公司公开发行新股及股东公开发售股份，保荐承销费由公司与股东按相应比例共同承担，公司承担的保荐承销费比例为本次公开发行新股股份数占本次公开发行股份总数的比例，各股东承担的保荐承销费比例为其公开发售股份数占本次公开发行股份总数的比例；除保荐承销费之外的发行费用由公司承担

每股发行价格:	【】元
发行后每股收益:	【】元（按本公司2013年经审计的扣除非经常性损益前后孰低的归属于母公司股东的净利润除以发行后总股本计算）
发行市盈率:	【】倍（按询价后确定的每股发行价格除以发行后每股收益确定）
发行前每股净资产:	4.74元（按本次发行前净资产与股本总额之比计算，其中净资产为本公司截至2014年6月30日经审计的归属于母公司所有者的净资产，股本总额为发行前总股本）
发行后每股净资产:	【】元（按本次发行后净资产与股本总额之比计算，其中净资产为本公司截至2014年6月30日经审计的归属于母公司所有者的净资产加本次发行募集资金净额之和，股本总额为本次发行后总股本）
发行市净率:	【】倍（按询价后确定的每股发行价格除以发行后每股净资产确定）
发行方式:	采取网下向投资者询价配售与网上向社会公众投资者发行相结合的发行方式或中国证监会认可的其他方式
发行对象:	符合资格的网下投资者和在深交所开户并具备创业板交易资格的境内自然人、法人等投资者（国家法律、法规禁止的购买者除外）
承销方式:	本次发行的承销方式为余额包销
预计募集资金总额和净额:	【】元；扣除发行费用后，募集资金净额【】元
发行费用概算:	共【】元，其中保荐承销费（不含股东公开发售股份部分）【】元；审计费【】元；律师费【】元；评估费【】元；发行手续费【】元



## 二、本次发行的有关当事人

### （一）保荐人（主承销商）

名称：中国国际金融有限公司

法定代表人：金立群

注册地址：北京市建国门外大街1号国贸大厦2座27层及28层

电话：（010）65051166

传真：（010）65051156

保荐代表人：刘丹、丁宁

项目协办人：章志皓

经办人：黄钦、王曙光、金钟、蒋志巍、楼欣宇

### （二）分销商

名称：【】

法定代表人：【】

注册地址：【】

电话：【】

传真：【】

联系人：【】

### （三）发行人律师

名称：北京市海润律师事务所

负责人：袁学良

注册地址：北京市海淀区高粱桥斜街59号院1号楼15层1508、1509、1511、1515、1516

电话：（010）82653566

传真：(010) 88381869

经办律师：谢发友、马少辉

#### (四) 承销商律师

名称：北京市金杜律师事务所

负责人：王玲

注册地址：北京市朝阳区东三环中路7号北京财富中心写字楼A座40层

电话：(010) 58785588

传真：(010) 58785566

经办律师：周蕊、彭晋、李青林、田维娜

#### (五) 会计师事务所

名称：立信会计师事务所（特殊普通合伙）

负责人：朱建弟

注册地址：上海市南京东路61号新黄浦金融大厦4楼

电话：(010) 68286868

传真：(010) 88210608

经办注册会计师：王友业、强桂英

#### (六) 资产评估机构

名称：北京中天华资产评估有限责任公司

法定代表人：李晓红

注册地址：北京市西城区车公庄大街9号院1号楼1单元1303室

电话：(010) 88395166

传真：(010) 88395661

经办评估师：孙彦君、赵俊斌

### （七）验资机构

名称：立信会计师事务所（特殊普通合伙）  
负责人：朱建弟  
注册地址：上海市南京东路61号新黄浦金融大厦4楼  
电话：（010）68286868  
传真：（010）88210608  
经办注册会计师：王友业、强桂英

### （八）股票登记机构

名称：中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司  
负责人：戴文华  
地址：广东省深圳市深南中路1093号中信大厦18楼  
电话：（0755）25938000  
传真：（0755）25988122

### （九）收款银行

名称：【】  
负责人：【】  
地址：【】  
电话：【】  
传真：【】

## 三、发行人与中介机构关系的说明

本公司与本次发行有关的保荐人（主承销商）、承销机构、证券服务机构及其负责人、高级管理人员、经办人员之间不存在直接或间接的股权关系或其他权益关系。

#### 四、有关本次发行的重要时间安排

刊登发行公告的日期：【】年【】月【】日

开始询价推介的日期：【】年【】月【】日-【】月【】日

刊登定价公告的日期：【】年【】月【】日

申购日期和缴款日期：【】年【】月【】日

股票上市日期：本次股票发行结束后将尽快申请在深交所挂牌上市

## 第四节 风险因素

投资者在评价本公司本次发行的股票时，除本招股说明书提供的其他资料外，应特别认真地考虑下述各项风险因素。

### 一、发行人内部交易可能存在税务风险

报告期内，根据业务需要，发行人及下属境内外子公司存在签署技术开发合同等内部交易，按照该等合同约定，发行人、昆仑在线、昆仑马来、广州昆仑依据发行人其他境内外子公司的要求，为发行人其他境内外子公司提供系统软件或游戏软件的设计、开发、测试、培训等服务，并向其收取相关费用。报告期内，上述技术开发合同的签订主体和合同金额如下表所示：

序号	委托人（国家/地区）	受托开发人（国家/地区）	金额（美元）
<b>2013年度</b>			
1	昆仑香港（中国香港）	昆仑万维（中国）	10,000,000.00
2	昆仑香港（中国香港）	昆仑在线（中国）	9,000,000.00
3	昆仑香港（中国香港）	昆仑马来（马来西亚）	13,500,000.00
4	昆仑乐享（中国）	广州昆仑（中国）	6,100,000.00（人民币）；约合 1,000,508.46美元
合计			<b>33,500,508.46</b>
<b>2012年度</b>			
1	昆仑香港（中国香港）	昆仑在线（中国）	34,000,000.00
合计			<b>34,000,000.00</b>
<b>2011年度</b>			
1	昆仑香港（中国香港）	昆仑在线（中国）	24,500,000.00
2	昆仑韩国（韩国）	昆仑在线（中国）	500,000.00
3	昆仑日本（日本）	昆仑在线（中国）	1,000,000.00
合计			<b>26,000,000.00</b>

注：2013年度受托开发人昆仑万维、昆仑在线、昆仑马来和广州昆仑的所得税率分别为15%、12.5%、0和25%；2011年度、2012年度受托开发人昆仑在线免征所得税。

在前述交易中，发行人及其控股境内外子公司按照市场化的方式进行定价，并就相关税种根据当地税务部门的规定履行了纳税义务，因部分内部交易中受托开发人适用的税率低于委托开发人，使得发行人的所得税费用有所降低。如果发行人未能准确理解税

务政策或者未来发生税务政策改变，上述交易可能存在被税务主管部门追缴税款的风险。

## 二、发行人 RC 语音资产重组可能存在税务风险

RC语音业务自设立以来、在本次交易前主要支持繁体中文和英语两种语言，面向港澳台及其他海外市场的用户，并且由发行人的境外子公司昆仑香港负责运营和推广。公司于2013年对RC语音业务进行了重组，重组步骤主要包括：（1）2013年11月22日，昆仑香港向HEROIC VISION转让其持有的TalkTalk3,750股股份，转让对价为2,764.4万美元，昆仑香港通过TalkTalk股权转让取得收益17,040.44万元人民币；TalkTalk向HEROIC VISION发行TalkTalk2,500股的新股（认股对价为2,000万美元）；TalkTalk将昆仑香港所持有的1,500股无偿回购作为库存股；（2）2013年11月26日，TalkTalk在香港设立全资子公司RaidCall（HK）Limited；2013年12月9日，RaidCall（HK）Limited在北京设立全资子公司畅游瑞科；（3）2013年12月20日，公司向畅游瑞科转让包括RC语音聊天软件V6.1.8软件著作权、12项域名、电脑设备在内的RC语音相关资产，转让对价为评估值525.81万元；广州昆仑向畅游瑞科转让包括RC社交版、游戏开放平台、P2P Flash技术、电脑设备在内的RC语音资产，转让对价为评估值912.77万元；昆仑韩国向RaidCall（HK）Limited转让域名，转让对价为评估值1万元；昆仑香港将其在RC语音相关的在线服务器、带宽租赁合同项下所享有的使用租赁服务器、租赁带宽的权利转让给RaidCall（HK）Limited；RC语音相关主要员工已经与相关用人单位签订《劳动合同终止协议》并终止了劳动合同关系，随后该等员工进入HEROIC VISION的相关关联公司工作。具体情况请参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“三、发行人资产重组情况”。

国家税务总局2009年12月10日发布的《国家税务总局关于加强非居民企业股权转让所得企业所得税管理的通知》（国税函[2009]698号，以下简称“698号文”），规定了非居民企业转让中国居民企业股权的所得需要向被转让股权的中国居民企业所在地主管税务机关申报缴纳企业所得税的情形。

发行人认为前述交易不属于698号文“境外投资方（实际控制方）间接转让中国居民企业股权”的适用范围，但如果发行人对698号文适用范围的理解与主管税务机关存在差异，上述交易可能存在被税务主管机关追缴税款的风险。

### 三、预付款项金额较大存在未来减值或影响当期管理费用的风险

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司预付款项分别为9,827.02万元和、16,679.95万元、14,849.73万元和18,355.89万元，占流动资产的比重分别为17.08%、23.67%、13.80%和16.17%。公司预付款项主要包括预付的代理游戏授权金及分成款（包括保底分成款）、预付合作商（美术外包、广告商等）的账款，其中预付的代理游戏授权金及分成款（包括保底分成款）占预付款比例分别为78.73%、72.95%、73.60%和66.53%。

2011年开始，公司签订了较多的代理合同，根据合同约定，一般需在游戏上线前支付一定比例的预付授权金或分成款。合同签订后，公司会定期与游戏授权商沟通游戏研发进展，调整运营计划，在游戏上线前对游戏进行测试，如果满足要求则发行上线；如未达到要求则由游戏授权商继续修改调整。客户端游戏及大型网页游戏研发周期相对较长，相应预付款的账龄可能长于一年。

对于账龄超过两年的预付款，若双方无明确后续运营计划，公司对该等预付款项全额计提减值。此外，公司出于商业判断认为游戏运营前景不如预期，可能与游戏授权商商议终止该款游戏的研发，相应预付款项可能无法全部收回，公司会对无法收回的预付款确认为当期管理费用。2012年、2013年和2014年1-6月，公司与部分游戏的游戏授权商签订了终止协议，分别增加当期管理费用136.57万元、3,479.18万元和146.83万元；2013年和2014年1-6月对于超过两年但双方未有明确运营计划的游戏预付款全额计提减值，分别为195.73万元和14.00万元，具体如下表所示：

单位：万元

年度	转管理费用	计提资产减值损失
2014年1-6月	146.83	14.00
2013年度	3,479.18	195.73
2012年度	136.57	-
2011年度	-	-
<b>合计</b>	<b>3,762.58</b>	<b>209.73</b>

截至2014年6月30日，公司预付款项18,355.89万元，其中一年以内的预付款项为13,538.00万元，占预付款项的73.75%；一至两年的预付款项为3,428.71万元；两年以上

的为1,389.18万元。根据公司与游戏授权商的合同及截至审计报告日的运营计划安排，该等预付款项不存在减值迹象，但未来如果公司认为相关游戏运营前景不佳终止协议或双方运营计划发生变化，则会对公司未来利润有不利影响。

#### 四、长期待摊费用金额较大存在减值或转出对利润产生不利影响的风险

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司长期待摊费用分别为3,215.67万元、8,653.71万元、10,602.44万元和9,829.90万元，主要包括代理游戏授权金、办公室装修费、房屋租赁费等，其中代理游戏授权金占比分别为61.81%、89.15%、91.66%和92.39%。

公司代理游戏预付的授权金在游戏上线后即转为长期待摊费用，公司定期对未摊销的上线时间超过一年的代理游戏授权金进行减值测试，若已上线的游戏月度平均收入不能覆盖各月授权金摊销，则综合考虑游戏上线时间、后续运营计划、未来收入预期等各方面因素，对预计未来收入不能覆盖未摊销授权金余额的部分计提减值。此外，公司出于商业考虑，对于上线后较长时间表现不佳的游戏可能与游戏授权商商议终止运营，将未摊销的授权金余额全额转出。前述待摊授权金的减值和转出会对当期利润有较大影响。2013年和2014年1-6月，公司对部分游戏待摊授权金计提了减值259.48万元和599.11万元。2012年、2013年和2014年1-6月，公司与部分游戏的游戏授权商签订了终止协议，使得长期待摊费用分别转出629.80万元、3,008.28万元和2,088.58万元，其中增加当期营业成本的金额分别为183.33万元、2,645.19万元和632.24万元，剩余由于前期尚未实际支付授权金，冲减了应付账款，或由于原游戏授权商承诺退回款项转入其他应收款等。具体如下表所示：

单位：万元

年度	转主营业务成本	计提资产减值损失
2014年1-6月	632.24	599.11
2013年度	2,645.19	259.48
2012年度	183.33	-
2011年度	-	-
合计	<b>3,460.76</b>	<b>858.59</b>



未来若公司代理运营游戏业绩不佳，预计收入不能覆盖未摊销授权金，或者公司终止相应游戏的运营，可能对公司未来利润产生不利影响。

## 五、境外市场的经营风险

公司自 2009 年开始大力拓展海外业务，网络游戏业务覆盖数十个国家和地区，依靠先发优势、产品质量优势、本地化处理技术和优秀的市场推广能力，初步建立了遍布全球的游戏业务网络。2011 年度、2012 年度、2013 年度和 2014 年 1-6 月，公司境外业务收入规模分别达到 3.70 亿元、5.10 亿元、11.23 亿元和 7.63 亿元，占公司主营业务收入的比重分别为 57.63%、63.26%、74.35%和 78.84%。2011 年度、2012 年度和 2013 年度，公司境外业务收入中来自于自有平台的游戏收入（包括自主运营和代理运营两种运营模式）分别为 3.70 亿元、4.92 亿元、10.42 亿元和 7.34 亿元，占当年境外游戏收入的比重分别为 99.95%、96.55%、94.31%和 97.31%。2011 年度、2012 年度、2013 年度和 2014 年 1-6 月，公司境外代理境内开发商研发的游戏的收入分别为 0.78 亿元、1.55 亿元、8.06 亿元和 6.62 亿元，占当年境外代理运营游戏收入的比重分别为 38.51%、55.84%、92.03%和 95.80%。

由于公司业务涉及的地域范围较广，各个国家或地区的政治环境、法律、税务等政策存在差异，如果公司对当地政局风险的把握不够、对相关法律法规、税务要求的了解不够全面，可能会面临境外运营的产品无法满足当地监管政策要求的风险。如果公司的运营触犯了当地政府的法律法规，还可能会遭受处罚，甚至导致运营平台关闭，无法正常运营。

此外，各个国家的文化背景和市场情况也各不相同，用户对于网络游戏类型和题材的不同偏好可能导致在境内运营成功的产品不能很好地适应境外市场。公司在进行境外市场的开发时，如果对部分国家或地区的网络游戏推广模式不够了解，导致前期投入的市场开发资金不能达到预想的效果，可能会给公司未来的经营造成不利的影响。

## 六、新游戏领域的拓展风险

互联网行业和网络游戏行业发展迅速，游戏类型和用户需求处于持续发展、演变的

过程。在此背景下，为保证经营业绩的可持续快速增长，公司需不断发掘市场增长潜力，开拓游戏领域，推出更丰富、更多元化的游戏产品组合，适应外部环境的变化趋势。公司在创立初期主要业务集中于网页游戏的研发和运营，近年来开始进入移动网络游戏和客户端游戏市场。未来，公司计划通过募集资金投资于新的移动网络游戏、网页游戏、客户端游戏项目，保证游戏业务的均衡化发展。另外，发行人也在积极探索电视游戏等新兴游戏类型，寻找新的业务增长点。由于网页游戏、移动网络游戏、客户端游戏及未来其他新兴游戏产品在游戏研发、市场推广、游戏运营等多个方面存在一定差异，公司以往积累的研发和运营经验可能无法完全适用于新的领域。而且，产品线的丰富和业务的拓展尚需一定时间，若公司对新游戏领域的拓展没有达到预期效果，或前期的高成本投入没有获得理想的市场回报，会对公司未来的经营业绩和成长潜力造成不利影响。

## 七、国家对互联网和网络游戏行业的监管政策风险

网络游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，我国乃至全球网络游戏行业处于快速发展的过程中。伴随着技术的持续创新、游戏内容和形式的不断升级，我国互联网和网络游戏行业的法律监管体系也正处于不断发展和完善的过程中。一方面，网络游戏行业面临工业和信息化部、国家新闻出版总署、文化部及国家版权局等多个部门的监管，监管政策在不断调整、变化；另一方面，有关网络游戏的相关法律实践和监管要求也在不断发展。若国家对互联网和网络游戏行业监管政策发生不利变化，可能会对公司的经营业绩产生一定程度的不利影响。若本公司出现以下情形：（1）未能持续拥有已取得的相关批准和许可；（2）未能对已取得的相关批准和许可进行及时更新；（3）未能及时取得新的批准或许可；（4）未能符合相关主管部门未来提出的新监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，对公司的经营发展产生不利影响。

## 八、现有游戏盈利能力下降的风险

公司近年来自主研发并运营了《三国风云 1、2》、《千军破 1、2》、《武侠风云》等多款大型网页游戏，《功夫英雄》、《猛将无双》等社交网页游戏，并推出了《风云三国》等移动网络游戏产品。公司还代理运营了《傲视天地》、《傲剑》、《英雄战魂》、《忘仙》、《时空猎人》、《君王 2》、《武侠 Q 传》、《仙境传说》等多款其他公司开发的网络游戏。

2011 年度、2012 年度、2013 年度和 2014 年 1-6 月公司网络游戏产品的收入分别达到 5.66 亿元、7.40 亿元、14.59 亿元和 9.54 亿元。但是网络游戏产品本身存在生命周期，若公司不能及时对现有游戏进行内容更新、版本升级及持续的市场推广，或游戏玩家的需求发生了变化，导致目前作为主要收入和利润来源的主力游戏产品进入生命周期的衰退期，且公司后续研发或代理的游戏产品尚未获得良好的市场表现，则可能导致公司整体营收状况下降，对公司未来的经营业绩造成不利影响。

## 九、新产品和新技术的开发风险

在自研游戏方面，公司一直高度重视产品研发和技术创新。近年来，公司成功开发了多款网络游戏，还自主研发了一系列具有代表性的研发技术。在代理游戏方面，公司积极开发其他研发商的优秀游戏产品，成功代理运营了多款游戏产品，使公司的收入规模和盈利能力得到了快速增长。未来，公司将继续保持对新产品和新技术的研发投入，同时保持与其他游戏开发商的密切合作。但是，网络游戏领域涉及新产品数量众多，开发周期较长，市场变化较快，如果公司不能准确把握技术、产品及市场的发展趋势，并成功研发或代理运营符合市场需求的新产品；或公司对产品和市场需求的把握出现偏差、不能及时调整产品和的研发或开发方向；或因各种原因造成研发和开发进度的拖延，将会使公司丧失产品和市场优势，对公司的未来业绩及发展前景造成不利影响。

## 十、《武侠 Q 传》被诉侵权可能影响公司未来业绩的风险

截至本招股说明书签署之日，公司作为被告之一，因代理运营的《武侠Q传》被明河社出版有限公司、完美世界（北京）软件有限公司提起著作权侵权诉讼，目前该案正在审理过程中，详见本招股说明书“第十一节 其他重要事项”之“三、重大诉讼与仲裁事项”。

若法院终审判决本公司败诉并支持原告的全部诉讼请求，则公司代理运营的《武侠Q传》存在在中国大陆地区下线并停止运营的风险。2014年1-6月，《武侠Q传》简体中文版的收入占公司同期收入比重不到10%，但如果法院判决要求公司在大陆地区停止运营《武侠Q传》游戏，仍可能对公司未来业绩产生一定的不利影响。

## 十一、核心管理人才和技术人才流失的风险

对于互联网公司而言,掌握行业核心技术与保持核心技术团队稳定是公司生存和发展的根本。互联网企业一般都面临人员流动大、知识结构更新快的问题,行业内的市场竞争也越来越体现为高素质人才之间的竞争。为了稳定公司的管理、技术和运营团队,公司提供有竞争力的薪酬福利和建立公平的竞争晋升机制,提供全面、完善的培训计划,创造开放、协作的工作环境,提倡“专注、创新”的企业文化,吸引并培养管理和技术人才,公司的核心骨干人员也直接或间接持有公司股份。但是,如果公司本次上市之后核心骨干人员流失且无法吸引新的优秀人才加入,将对公司的经营造成不利影响。

## 十二、募集资金投资项目无法实现预期目标的风险

本次募集资金投资项目可行性分析是基于当前互联网行业的发展趋势、公司的研发能力和技术储备、网络游戏及移动互联网产品用户需求的变化趋势等因素做出的。公司在网络游戏及其他互联网产品的运营中积累了丰富的经验,在对未来发展趋势做出合理判断的基础上,对投资项目进行了充分的市场调研和详尽的可行性研究,认为募集资金投资项目有利于完善公司产品结构,拓宽市场领域,增强公司未来的持续盈利能力。但是,各项目实施过程中,互联网市场环境、产业政策以及游戏玩家的偏好等可能发生较大变化,从而无法保证项目顺利实施。若项目实际盈利水平和开始盈利的时间与公司的预测不一致,公司可能会面临投资项目收益无法达到预期目标的风险。

## 十三、每股收益及净资产收益率下降风险

公司2013年度和2014年1-6月扣除非经常性损益前后孰低的每股收益分别为1.18元和1.10元,2013年度和2014年1-6月扣除非经常性损益前后孰低的加权平均净资产收益率分别为26.96%和23.80%。截至2014年6月30日,公司总股本为21,000万股,净资产为99,561.57万元。公司本次公开发行新股数量不超过7,000万股,募集资金计划使用额为205,992万元。本次发行后,公司净资产规模将大幅增长,由于募集资金投资项目产生效益尚需一段时间,公司净利润短期内难以与净资产保持同步增长。因此,本次发行后,

公司净资产收益率可能较发行前一年度有较大幅度的下降。此外，受股本规模扩大的影响，公司本次发行后的每股收益也存在较发行前一年度下降的风险。

#### 十四、毛利率与净利率持续下降的风险

2011-2013年度及2014年1-6月公司毛利率分别为85.55%、83.05%、71.49%和74.11%，同期扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润率分别为28.25%、26.60%、16.37%和23.83%，总体呈现下降趋势，主要原因包括：一方面，公司游戏产品运营模式构成有所变化，代理游戏收入占游戏收入比例从2011年的35.93%上升到2014年1-6月的88.01%，代理游戏采用总额法确认收入，需要向游戏授权商支付数额较大的游戏授权金及分成款，因此代理运营游戏的毛利率低于自主运营游戏的毛利率；另一方面，公司游戏类型有所变化，2013年公司重点发展移动网络游戏，移动网络游戏收入占游戏收入比例从2011年的0.07%上升到2014年1-6月的68.50%，移动网络游戏的充值渠道手续费率高于网页游戏和客户端游戏。同时移动网络游戏收入中代理模式收入占比从2012年的5.62%上升到2014年1-6月的98.56%，而2013年代理移动网络游戏相比网页游戏和客户端游戏需要向开发商支付更高比例的游戏分成款。未来公司会根据情况平衡自主运营与代理运营、授权运营三种模式的比例，仍会大力发展自研及代理移动网络游戏，但如果未来代理运营游戏占比持续增加、移动网络游戏占比持续增加，公司毛利率与净利率可能继续下降。

#### 十五、公司的分红能力依赖于子公司分红比例的风险

2011-2013年度及2014年1-6月，昆仑万维母公司报表的营业收入分别为2.15亿元、1.12亿元、1.29亿元和0.13亿元，占同期合并报表收入的比重较小，母公司的分红能力依赖于子公司的分红比例。为保护投资者的分红权利，昆仑万维已出具承诺，其在境内设立的现有全资或控股子公司以及将来在境内设立的全资或控股子公司，在其上市之后每年向其现金分红金额不低于其当年实现可供分配利润的50%；境外设立的子公司因境外正常业务对资金的需求以及考虑外汇结算等问题，发行人不强制要求其每年的分红比例。鉴于公司境外子公司营业收入占当年营业收入的比重分别为57.63%、63.26%、74.35%和78.84%，是子公司收入的主要部分，前述关于子公司分红比例的承诺可能会

限制公司的分红能力。

## 十六、无法持续享受税收优惠的风险

根据国家对新办软件企业的税收优惠政策规定，昆仑万维自 2008 年 1 月 1 日起至 2009 年 12 月 31 日止免征企业所得税，2010 年 1 月 1 日起至 2012 年 12 月 31 日止减半征收企业所得税；子公司昆仑在线自 2011 年 1 月 1 日起至 2012 年 12 月 31 日止免征企业所得税，2013 年 1 月 1 日起至 2015 年 12 月 31 日止减半征收企业所得税。子公司昆仑乐享自 2013 年 1 月 1 日起至 2014 年 12 月 31 日止免征企业所得税，2015 年 1 月 1 日起至 2017 年 12 月 31 日止减半征收企业所得税。

依照《Akta Penggalakan Pelaburan 1986》（1986 年投资促进法修正案）规定，昆仑马来被马来西亚国际贸易和工业部（Ministry of International Trade and Industry Malaysia）授予先锋身份（pioneer status），属于多媒体超级走廊计划（Multimedia Super Corridor, MSC）企业。自 2012 年 9 月 28 日至 2017 年 9 月 27 日期间，昆仑马来的业务收入免税。

根据《财政部、国家税务总局关于贯彻落实〈中共中央、国务院关于加强技术创新，发展高科技，实现产业化的决定〉有关税收问题的通知》（财税字[1999]273 号）及《国家税务总局关于取消“单位和个人从事技术转让、技术开发业务免征营业税审批”后有关税收管理问题的通知》（国税函[2004]825 号）的规定，公司对于在 2011 年、2012 年从事的技术转让、技术开发业务收入在办理完毕相应的备案手续后免征营业税。

根据《财政部、国家税务总局关于在全国开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点税收政策的通知》（财税[2013]37 号）的规定，公司及子公司昆仑在线、广州昆仑对于在 2013 年从事的技术转让、技术开发业务收入在办理完毕相应的备案手续后免征增值税。

根据前述所得税、营业税、增值税优惠政策，2011 年度、2012 年度、2013 年度和 2014 年 1-6 月，公司享受的税收优惠金额分别为 5,826.32 万元、7,641.62 万元、6,644.33 万元和 2,149.48 万元，税收优惠占归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润的比重分别为 32.11%、35.64%、15.24% 和 9.28%。

发行人报告期内享受的税收优惠金额主要来自于所得税税收优惠。公司及下属子公司之间存在部分内部交易，详见本节之“一、发行人内部交易可能存在税务风险”，部

分内部交易中，受托开发人享受所得税税收优惠，其适用的税率低于委托开发人，使得发行人的所得税费用有所降低。

在上述税收优惠政策期满后，如果公司无法继续享受其他形式的所得税、营业税、增值税优惠税率，将对公司的经营业绩和盈利水平产生一定的负面影响。如果发行人未来内部交易金额大幅减少或者涉及的税务政策发生改变，也可能对公司的税收优惠金额产生一定的负面影响。

## 十七、公司自有知识产权遭遇侵权的风险

网络游戏企业主要开展计算机网络游戏的研发、运营业务，因此普遍依赖于商标、计算机软件著作权等相关知识产权法律法规的保护。公司积极申请各类必需的知识产权、设置了完善的代码隔离、代码权限控制流程，并与公司员工、授权运营商及其他业务合作伙伴签订保密协议或在相关合作协议中约定知识产权保护条款，以保障公司的商标、计算机软件著作权等知识产权得到充分的法律保护，但如果第三方未经公司的许可即擅自使用公司的知识产权，将可能导致公司为制止该等行为而产生额外费用，扰乱公司的正常业务经营，对公司的经营业绩产生不利影响。目前网络游戏行业普遍面临非法游戏服务器所带来的风险，这些服务器通过运行未获授权的网络游戏的拷贝，允许玩家在不需要向正规游戏运营商或代理运营商购买游戏道具或游戏点卡的情况下进行游戏，如果在较大范围内出现非法服务器运行本公司游戏的情形，会增加本公司用于知识产权保护方面的开支，影响游戏玩家的良好用户体验，导致用户流失，对公司未来的经营业绩造成不利影响。

## 十八、第三方提出公司侵犯他人知识产权的风险

公司自主运营或代理运营的网络游戏产品存在被第三方提出知识产权侵权的风险。在网络游戏自主研发的过程中，公司内部设定了较为严格的内控制度，并由经验丰富的执行人员负责游戏产品的审核，以控制游戏的题材、内容、素材、开发程序侵犯其他公司知识产权的风险。公司在与授权方签署授权运营协议前，通常都会按照第三方游戏产品知识产权调查流程对授权方是否拥有该游戏产品的知识产权进行多方面的调查，综合判断不存在著作权重大瑕疵的情况下才会与对方正式签订具有法律约束力的授权运营

协议，在公司与游戏授权商签订的游戏授权协议中，双方约定由游戏授权方保证其获得相关游戏产品完全的知识产权，以及提供的游戏及相关产品和服务的合法性，否则将承担违约责任并赔偿公司因此遭受的损失。尽管公司在游戏自主研发过程中制定了较为严格的内控制度，在游戏代理过程中协议约定由游戏授权方对游戏及相关产品和服务所涉及的知识产权承担全部法律责任，但如果公司因内控制度、第三方游戏产品知识产权调查流程仍存在不足之处或在执行中出现失误，面临第三方提出公司侵犯他人知识产权的诉讼时，若被司法机关认定为侵权行为，则公司需要改变或停止使用相关图案、游戏，导致公司的经营业绩遭受不利影响，即使不被司法机关认定为侵权行为，仍会耗费公司额外的开支和精力。

## 十九、网络游戏市场竞争日趋激烈的风险

中国网络游戏市场的竞争日趋激烈。一方面，公司面临众多游戏厂商的竞争，既包括资本雄厚、用户资源广泛的大型网络游戏公司，也包括许多在细分游戏市场有较强竞争力的中小规模企业。另一方面，网络游戏行业的商业模式和应用技术也在不断升级和变化。在这种竞争环境下，如果公司不能对产品技术持续创新，发掘新的故事题材，拓展游戏类型，开发游戏体验更为丰富的产品，则很难保留现有的游戏用户并吸引新用户，可能会面临盈利能力下降的风险。尽管公司目前在移动网络游戏、网页游戏市场有一定的竞争优势，但随着业务的拓展和未来规划的实施，将面临更多网络游戏公司在国内外市场上的竞争，从而可能使本公司在新用户的获得及维持用户粘性方面的能力降低，对公司未来的经营业绩造成不利影响。

## 二十、运营模式多样化导致的经营风险

公司创立初期以网页游戏的自主运营为主。2010年以来，公司为了更有效的利用前期积累的网络游戏运营优势，开始代理其他公司研发的优秀网络游戏产品。2011-2013年度及2014年1-6月，发行人代理运营游戏的收入分别为20,318.36万元、34,857.87万元、107,087.32万元和83,984.89万元，呈快速上升趋势。未来随着公司资金规模的增加、运营实力的进一步提升及募投项目的实施，预计代理游戏占游戏收入的比例将保持在较高水平。2011-2013年度及2014年1-6月，公司授权运营游戏的收入分别为



8,797.65 万元、9,598.42 万元、13,656.58 万元和 4,244.98 万元，授权运营也成为公司一种重要的运营模式。相对于自主运营模式，代理运营和授权运营涉及到公司与第三方（游戏开发商或运营商）开展合作，在产品筛选、收入分成、运营推广等方面与自主运营存在一定差异，尽管报告期内公司通过丰富运营模式有效提升了收入规模和市场影响力，但如果未来公司在游戏开发商和运营商的选择、授权金及游戏分成比例的谈判等方面发生变化，可能对公司的经营业绩产生不利影响。

## 二十一、与业务合作伙伴的合作风险

在网络游戏和互联网产品的开发运营过程中，公司需要与其他业务合作伙伴保持紧密的合作关系。在游戏运营方面，公司与第三方游戏平台供应商合作，联合运营本公司研发的产品；在游戏代理方面，公司利用在不同国家或地区丰富的游戏运营经验，代理运营了多款其他游戏开发商的优秀产品；在支付渠道方面，公司与第三方支付渠道供应商合作；在软件应用商店领域，公司需要与合作营销商、软件开发商保持合作。虽然报告期内公司与上述合作伙伴始终保持良好的合作关系，未发生重大的纠纷或争议，但是如果未来公司在与相关合作方的合作过程中发生重大的纠纷或争议，并无法得到妥善处理和解决，则可能影响公司未来的正常经营，对未来的经营业绩造成不利影响。

## 二十二、互联网系统及数据安全风险

网络游戏行业依赖于互联网服务，互联网客观上存在着网络基础设施故障、软件漏洞、链路中断等系统风险，甚至会存在恶意利用游戏的程序错误或缺陷干扰网络游戏的运作，或利用黑客技术侵入游戏玩家账户的可能性。设备故障、软件漏洞、网络攻击以及自然灾害等因素可能导致游戏速度下降甚至无法接入游戏，从而影响玩家的游戏体验。如果公司不能及时发现并阻止以上外部干扰，可能会造成玩家无法登录游戏、游戏道具丢失等负面影响，破坏游戏的正常运行秩序，严重时可能造成公司业务中断，从而影响公司的声誉和经营业绩，甚至引起法律诉讼。

## 二十三、管理能力滞后于公司快速发展的风险

本公司自成立以来持续快速发展，营业收入从 2011 年度的 64,222.98 万元增长到 2013 年度的 150,999.28 万元；公司目前已开发和运营数十款网络游戏，出口游戏产品覆盖几十个国家和地区。随着公司经营规模的不断扩张，业务领域的不断拓展，部门、机构也在不断增加，公司需要进一步完善和落实现有研发管理、营销管理、服务保障、财务管理、人力资源管理以及企业文化的塑造，从而使公司管理能力的提升与公司业务的快速成长相适应。若本次发行成功，随着募集资金的到位和募集资金投资项目的实施，公司的产品线将更为丰富，研发和运营人员将进一步增加，公司在实行发展规划、人力资源管理、项目管理、资金管理和内部控制等方面将面临更大的挑战。尽管公司已积累了丰富的企业管理经验，建立了规范的法人治理结构和内部控制体系，但如果公司不能持续有效地提升管理能力，管理体系不能完全适应业务规模的快速扩张，将导致公司游戏产品的质量和运营稳定性降低，难以支撑公司的持续快速增长，对公司未来的经营造成不利影响。

## 二十四、货币资金管理的风险

截至2014年6月30日，公司货币资金余额为72,526.69万元，占公司资产总额的比例为53.76%，符合互联网行业资金密集型的特点。充足的现金储备有利于公司持续进行研发投入、不断丰富产品种类和运营模式，同时抵御行业盈利模式和产品技术快速变革的风险。但是，高额的货币资金储备如果没有及时投入到公司的研发和运营活动中，会降低公司资金利用率，影响净资产收益率。如果公司未来不能持续提高自身的货币资金管理能力，则货币资金的安全性、流动性和收益性将无法得到保证。

## 二十五、融资渠道相对单一的风险

互联网行业的“轻资产”特点使得业内公司的可抵押资产少，固定资产占总资产的比例偏低，难以获得银行贷款，融资渠道相对狭窄。截至2014年6月30日，公司短期、长期借款余额均为零。未来如果公司在经营过程中面临资金短缺，可能较难通过间接融资等方式取得资金。

## 二十六、汇率波动的风险

报告期内，公司境外业务收入占总收入的比重较大且呈现快速增长的态势。公司自2009年开始布局海外市场，目前已经分别在香港、日本、韩国、马来西亚、美国、英国等地区设立子公司，公司2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月境外业务收入占主营业务收入的比例分别为57.63%、63.26%、74.35%和78.84%，汇兑损失分别为632.27万元、141.14万元和、1,742.91万元和786.66万元，占同期境外营业收入比例分别为1.71%、0.28%、1.55%和1.03%。一方面，公司与境外支付渠道的结算涉及美元、港币等货币，账期一般在3个月以内，期间应收账款中的外币资产会面临一定的汇率风险。另一方面，母公司报表及合并报表的记账单位是人民币，境外子公司的期末报表外币折算时同样面临汇率风险。综上，如果未来我国汇率政策发生重大变化或者未来人民币的汇率出现大幅波动，公司可能面临一定的汇率波动风险。

## 二十七、应收款项无法收回的风险

截至2014年6月30日，公司应收账款余额为19,471.19万元，扣除坏账准备后的净额为18,341.54万元，占公司资产总额的比例为13.60%，占2014年1-6月营业收入的比例为18.94%。公司应收账款的主要客户是充值渠道或合作方，绝大部分的实际账龄都小于1年，报告期内并未出现大额坏账，应收账款的回收风险较低，但仍不能排除未来随着业务规模的进一步扩大，发生坏账损失的风险。

截至2014年6月30日，公司其他应收款余额为6,129.18万元，扣除坏账准备后的净额为3,988.11万元，占公司资产总额的比例为2.96%，占2014年1-6月营业收入的比例为4.12%。公司其他应收款主要为终止合作的授权商应退还的预付款项、房屋租赁押金和广告商合同押金等，其中终止合作的授权商应退还的预付款项按照账龄计提坏账准备；房屋租赁押金、广告商押金等未计提坏账准备。前述终止合作的授权商应退还的其他应收款存在一定无法收回的风险。

## 二十八、募集资金投资项目管理和组织实施的风险

公司本次发行募集资金将用于移动网络游戏新产品研发项目、移动网络代理项目、网页游戏新产品研发项目、网页游戏代理项目、客户端网络游戏代理项目、1Mobile安卓应用商店开发项目以及其他与主营业务相关的营运资金。虽然本公司对此次投资项目进行了慎重的可行性研究论证,但多个项目的同时实施对公司的组织和管理水平提出了较高要求,公司的资产及业务规模将进一步扩大,研发、运营和管理团队将相应增加,公司在人力资源、法律、财务等方面的管理能力需要不断提高,任何环节的疏漏或不到位都会对募集资金投资项目的按期实施及正常运转造成不利影响。

## 二十九、募集资金投资项目新增折旧、摊销以及研发期间的资金投入影响公司业绩的风险

截至2014年6月30日,公司固定资产3,414.49万元,无形资产1,727.24万元,合计占总资产的比例为3.81%,占比较低。公司本次募集资金投资项目会相应增加服务器和网络设备、办公设备等固定资产的折旧,以及软件、游戏引擎等无形资产和代理游戏授权金的摊销费用,根据募投项目的排期,预计新增年均折旧和摊销超过4,000万元。另外,根据可行性研究报告,两个研发类游戏募投项目共计产生21,131万元的研发费用,根据募投项目的排期,研发费用集中发生于项目实施的前三年,因此预计新增年均研发费用超过7,000万元。根据募集资金投资项目可行性研究报告,在考虑了折旧和摊销及研发费用后,募投项目预计在研发完成投入运营后可以产生较高的净利润水平,但新增折旧和摊销及研发费用仍将增加公司的当期费用,可能会在募投项目研发期间对公司的整体利润水平造成一定影响。

## 三十、控制风险

截至本招股说明书签署之日,发行人控股股东周亚辉直接、间接控制本公司72.31%的股份,为本公司的控股股东和实际控制人。预计本次发行后周亚辉仍将控制本公司50%以上的股份,仍为本公司的控股股东和实际控制人。

虽然本公司已经建立了较完善的法人治理结构和独立董事工作制度,成立了由独立

董事担任召集人的董事会审计委员会、薪酬与考核委员会，降低了控股股东及实际控制人对本公司的控制力，但是周亚辉作为本公司的控股股东、实际控制人，仍有可能通过所控制的股份行使表决权来对发行人的发展战略、人事任免、生产经营和利润分配等决策产生重大影响，从而在一定程度上影响到公司未来的实际经营。

## 第五节 发行人基本情况

### 一、发行人基本情况

注册中文名称：北京昆仑万维科技股份有限公司

注册英文名称：Beijing Kunlun Tech Co., Ltd.

注册资本：21,000万元

法定代表人：周亚辉

成立日期：2008年3月27日

住所：北京市海淀区知春路118号知春大厦B座605E

邮政编码：100080

电话号码：(010) 65210288

传真号码：(010) 65210399

互联网网址：www.kalends.cn

电子信箱：ir@kunlun-inc.com

负责信息披露和投资者关系的负责人及电话号码：花伟 (010) 65210366

### 二、发行人改制设立情况

#### (一) 昆仑有限设立情况

本公司前身昆仑有限成立于2008年3月27日，注册资本为50万元，实收资本为50万元，由股东周亚辉以货币方式出资。经2008年5月增资、2011年1月和3月股权转让，昆仑有限在整体变更为股份有限公司前的股权架构如下表所示：

序号	股东姓名/名称	出资额（万元）	股权比例（%）
1	周亚辉	508.250	50.8250
2	盈瑞世纪	257.500	25.7500

序号	股东姓名/名称	出资额（万元）	股权比例（%）
3	王立伟	75.000	7.5000
4	方汉	50.000	5.0000
5	昆仑博观	40.700	4.0700
6	昆仑博远	34.300	3.4300
7	东方富海（芜湖）	17.500	1.7500
8	东方富海（芜湖）二号	7.500	0.7500
9	澜讯科信	7.500	0.7500
10	小村申祥	0.875	0.0875
11	星泰投资	0.875	0.0875
合计		1,000.000	1,000.0000

## （二）发行人设立情况及设立方式

本公司系由昆仑有限整体变更设立的股份有限公司。2011年5月26日，昆仑有限作出股东会决议，全体股东一致同意昆仑有限依法整体变更为股份有限公司；同日，昆仑有限全体股东签署《发起人协议》，约定以昆仑有限截至2011年3月31日经立信审计的净资产15,597.19万元为基础，将昆仑有限依法整体变更为股份有限公司，公司名称变更为“北京昆仑万维科技股份有限公司”，总股本为5,000万股，每股面值人民币1元，其余净资产值计入资本公积金。

2011年5月31日，立信出具信会师报字（2011）第81940号《验资报告》，验证了公司发起人的出资5,000万元已全部到位。2011年6月8日，本公司取得了北京市工商局核发的整体变更为股份有限公司后的注册号为110108010907077的《企业法人营业执照》。

## 三、发行人资产重组情况

本公司在报告期内曾从事RaidCall社交语音通讯软件的研发和运营业务（以下简称“RC语音”），2013年末本公司进行了RC语音的资产重组。具体情况如下：

### （一）RC语音的基本情况

公司自设立以来的主营业务为综合性互联网增值服务。为了建立用户平台以实现网络游戏业务的规模和平台效应，公司于2008年底开始研发RC语音软件，2010年正式发布，主要支持繁体中文和英语两种语言，面向港澳台及其他海外市场的用户，供其在

Windows平台上免费下载、安装和使用。国内市场具有相似功能的社交语音通讯软件包括YY语音、QT语音等。

RC语音是一款专为多人即时沟通交流而设计的语音软件，与传统社交语音通讯软件不同，RC语音定位于满足用户的群体性即时语音交流需求，实现一对多的广播效应。凭借领先的服务器端技术，RC语音可以实现单频道支持100,000个用户，处于行业领先水平，在不需要用户自己租赁和架设服务器的基础上，提供高清晰、低延时的语音交流服务。RC语音同时具有先进的客户端技术，用户在进行网络游戏或其他娱乐应用时，RC语音所占用户的内存和带宽较小，能够充分满足网络游戏公会活动组织、多人在线娱乐、网络教育培训等大型多人语音通讯需求。

截至2013年9月30日，RC语音繁体中文版注册用户近652万，最高日活跃用户约78万，国际版注册用户约1,406万，最高日活跃用户约85万。公司已将RC语音建成具有一定规模的综合性社交通讯网络平台，在港澳台及其他海外地区积累了一定的用户基础和品牌认知度。

鉴于RC语音具有通用的工具性、社交性和媒体性特征，也可以应用于游戏之外的其他互联网领域，并非游戏中的单一应用或功能，用户群体较为广泛，因此公司将RC语音作为一款独立的互联网产品进行开发运营，并未将其集成入游戏中。截至本次RC语音的资产重组前，RC语音仍处于用户积累阶段，尚未产生任何收入。

## （二）RC 语音资产重组的背景

2013年以来，移动网络游戏市场取得了跨越式的发展，公司决定抓住机遇，充分利用在网页游戏全球发行领域建立的优势，集中公司资源进行布局，在巩固网页游戏领域的市场地位的同时，积极拓展移动网络游戏业务板块，以期建立和巩固在上述领域的领先地位。为实现前述发展目标，公司决定减少在RC语音上的持续大量投入，寻求与第三方合作开展该项业务。同时，畅游看好RC语音的产品品质、未来发展前景，有意对该业务进行长期投资和运营管理，公司也认为与畅游合作可以更好地促进RC语音的功能发挥和价值提升，因此，公司于2013年底进行了RC语音相关资产的重组。

## （三）RC 语音资产重组的方案和实施过程

### 1、资产重组方案



2013年11月19日，昆仑香港、昆仑万维、广州昆仑、昆仑韩国与HEROIC VISION签订了《投资协议》，根据该《投资协议》，本次RC语音资产重组的方案主要内容为：

(1) 昆仑香港出资7,500美元在英属维尔京群岛设立全资子公司TalkTalk，持有TalkTalk全部已发行股份7,500股，每股面值1美元；昆仑香港向HEROIC VISION转让昆仑香港持有的TalkTalk3,750股股份，转让价格为2,764.4万美元；同时HEROIC VISION出资2,000万美元认购TalkTalk向其发行的2,500股股份；并且昆仑香港将其持有的TalkTalk1,500股股份无偿转让给TalkTalk作为库存股份，以根据将来制定的管理层激励计划向管理层授予。上述股份转让、股份发行及股份回购完成后，昆仑香港持有TalkTalk22.5%的股份，HEROIC VISION持有TalkTalk62.5%的股份，TalkTalk预留15%的库存股份用于管理层激励。本次交易的估值为双方参照RaidCall用户数量类比欢聚时代(NASDAQ: YY, 即YY语音母公司)上市时的用户数量和估值倍数并经双方谈判确定。

(2) TalkTalk在香港设立一家全资子公司RaidCall (HK) Limited, RaidCall (HK) Limited在中国北京设立一家全资子公司畅游瑞科。公司和广州昆仑将其拥有的目标资产转让给畅游瑞科；昆仑香港及昆仑韩国将其拥有的目标资产转让给RaidCall (HK) Limited。目标资产的转让对价在经评估后的公允价值基础上由交易双方协商确定。

2013年11月19日，昆仑香港、HEROIC VISION和TalkTalk还签订了《股东协议》，各方对TalkTalk的股东持股比例、公司业务、股东会职权、董事会构成及职权、业绩保证及股份调整等内容进行了约定。《股东协议》中业绩保证及股份调整条款的具体内容详见本节“五、发行人控股子公司及参股公司”之“(二)、参股公司”之“2、TalkTalk”。

## 2、资产重组的实施过程

### (1) TalkTalk的股份转让、股份发行和股份回购

TalkTalk唯一董事周亚辉于2013年11月20日作出董事决定，同意《投资协议》项下的股份转让、股份发行和股份回购。2013年11月22日，TalkTalk就相关股份转让、股份发行和股份回购办理了股东名册变更登记，昆仑香港持有TalkTalk2,250股；HEROIC VISION持有TalkTalk6,250股。就股份转让事宜，2013年12月24日与2013年12月27日，HEROIC VISION合计向昆仑香港支付了2,764.4万美元的股份转让价款；就股份发行事宜，2013年12月24日，HEROIC VISION已向TalkTalk缴付了股份认购款项2,000万美元。

## （2）TalkTalk下属公司的设立

2013年11月26日，TalkTalk在香港设立了全资子公司RaidCall（HK）Limited。

2013年12月9日，RaidCall（HK）Limited在北京设立了全资子公司畅游瑞科。

上述两家公司的具体情况详见本节“五、发行人控股子公司及参股公司”之“（二）、参股公司”之“2、TalkTalk”。

## （3）RC语音相关的资产转让

### 1) 发行人RC语音相关资产转让

根据中天华评估于2013年12月6日出具的《北京昆仑万维科技股份有限公司拟转让RC相关资产组合项目资产评估报告》（中天华资评报字[2013]第1408号），以2013年9月30日为基准日，发行人的RC语音聊天软件V6.1.8软件著作权的评估价值为5,029,435元，raidcall.com、raidcall.com.tw等12项域名的评估价值为207,500元，拟转让电脑设备的评估价值为21,182.2元。

2013年12月20日，发行人与畅游瑞科签订了《软件著作权及域名转让协议》，昆仑万维将其拥有的RaidCall语音聊天软件V6.1.8的软件著作权和raidcall.com、raidcall.com.tw等12项域名转让给畅游瑞科，转让价格为5,236,935元。软件著作权的著作权人变更登记手续已于2013年12月20日完成；除raidcall.com.br、raidcall.net.br之外的其他域名的转让手续已于2014年1月3日之前陆续完成；2013年12月30日，畅游瑞科已向发行人支付了全部转让价款。

2013年12月20日，发行人与畅游瑞科签订了《资产转让协议》，昆仑万维将其RC语音相关的13台电脑转让给畅游瑞科，转让价格为2.12万元。上述电脑资产已于2013年12月24日完成交割，2013年12月30日，畅游瑞科已向发行人支付了全部转让价款。

### 2) 广州昆仑RC语音相关资产转让

根据中天华评估于2013年12月6日出具的《广州昆仑在线信息科技有限公司拟转让RC相关资产组合项目资产评估报告》（中天华资评报字[2013]第1409号），以2013年9月30日为基准日，拟转让电脑设备的评估价值为80,835.4元，拟转让无形资产的评估价值为9,046,902元。

2013年12月20日，广州昆仑与畅游瑞科签订了《资产转让协议》，广州昆仑将其RC语音相关的电脑设备和无形资产（RC社交版、游戏开放平台，即RC语音内置的游戏推广平台、P2P Flash技术等）转让给畅游瑞科，转让价格为912.77万元（其中电脑转让价格为8.08万元，无形资产转让价格为904.69万元）。上述电脑和无形资产已于2013年12月24日完成转让交付手续，2013年12月30日，畅游瑞科已向广州昆仑支付了全部转让价款。

### 3) 昆仑韩国RC语音相关资产转让

根据中天华评估于2013年12月6日出具的《株式会社昆仑韩国拟转让RC相关无形资产项目资产评估报告》（中天华资评报字[2013]第1410号），以2013年9月30日为基准日，raidcall.co.kr、raidcall.kr两项域名的评估价值为1万元。

2013年12月20日，昆仑韩国与RaidCall（HK） Limited签订了《域名转让协议》，昆仑韩国将其拥有的raidcall.co.kr和raidcall.kr两项域名转让给RaidCall（HK） Limited，转让价格为1万元。相关域名的转让手续已于2013年12月23日完成，2013年12月31日，RaidCall（HK） Limited已向昆仑韩国支付了全部转让价款。

### 4) RC语音运营相关合同转让及主要员工劳动关系调整

2013年12月20日，昆仑香港与RaidCall（HK） Limited分别签订了《在线服务器租赁合同转让协议》和《带宽租赁合同转让协议》，昆仑香港将其在RC语音相关的在线服务器、带宽租赁合同项下所享有的使用租赁服务器、租赁带宽的权利转让给RaidCall（HK） Limited，协议期限为四个月，RaidCall（HK） Limited按照昆仑香港与供应商约定的租赁费用及其他费用，按月向昆仑香港支付费用。上述租赁合同的转让主要是为了在受让初期RaidCall（HK） Limited更好地经营RC语音，在转让协议约定的四个月内，RaidCall（HK） Limited将逐步直接与服务器和带宽供应商签署租赁合同或自行购买服务器及带宽。

根据昆仑香港、昆仑万维、广州昆仑、昆仑韩国与HEROIC VISION分别于2013年11月19日、2013年12月24日签订的《投资协议》和《投资协议补充协议》，该等协议所列明的各主体所持有、占有或控制的与运营目标业务有关的雇员（以下简称“目标业务员工”）应与昆仑香港、昆仑万维、广州昆仑或昆仑韩国解除劳动合同，并与RaidCall（HK） Limited或畅游瑞科签署新的劳动合同。昆仑香港、昆仑万维、广州昆仑及昆仑

韩国原与RC语音运营相关的员工合计为67位，除1位员工在RC语音重组完成前已被公司辞退外，剩余66名员工已经全部与相关用人单位签订《劳动合同终止协议》并终止了劳动合同关系，并与畅游瑞科重新签订了新的劳动合同进入畅游瑞科工作。在上述目标业务员工中项根生系公司股东昆仑博远的有限合伙人，持有昆仑博远13.96万元的出资额，间接持有昆仑万维0.19%的股份。

#### （四）RC 语音资产重组的审议程序

公司分别于2013年11月18日和2013年12月12日召开了第一届董事会第十一次会议和2013年第二次临时股东大会，审议通过了《关于公司转让RaidCall语音控制权及相关资产的议案》、《关于公司及下属公司与HEROIC VISION HOLDINGS LIMITED签署<投资协议>及<股东协议>的议案》、《关于提请股东大会授权董事会并同意转授权董事长全权办理本次转让RaidCall语音控制权及相关资产的有关事宜的议案》等议案，前两项议案涉及关联交易，关联董事/股东周亚辉均回避表决。公司全体独立董事均已对前述议案发表了同意的独立意见。

2013年12月18日，公司召开了第一届董事会第十二次会议，审议通过了《关于昆仑在线（香港）股份有限公司与RaidCall（HK） Limited签署<在线服务器租赁合同转让协议>及<带宽租赁合同转让协议>的议案》，关联董事周亚辉予以回避表决。公司全体独立董事均已对前述议案发表了同意的独立意见。

#### （五）本次资产重组对发行人业务及经营业绩的影响

公司主营业务是综合性互联网增值服务，报告期内核心业务为网络游戏的研究和全球发行，社交语音通讯软件RC语音具有通用的工具性、社交性和媒体性特征，并非游戏中的单一应用或功能，因此公司未将RC语音集成入游戏，而是作为一款独立的互联网产品进行开发。本次重组后，公司主营业务未发生重大变化。

本次重组过程中，昆仑香港通过将其所持TalkTalk的股份对外转让，发行人、广州昆仑、昆仑香港和昆仑韩国通过将其所持RC语音相关资产对外转让，使得公司在2013年度实现了约1.84亿元的收益，提高了公司的利润水平。另一方面，由于截至本次资产重组前，RC语音仍处于用户积累阶段，未产生任何收入，因此本次资产重组并未对公司主营业务的盈利能力构成不利影响。

保荐机构、申报会计师和发行人律师认为：

(1) 根据前述RC语音重组过程，在TalkTalk完成股权变更登记时，TalkTalk并未直接或间接持有任何中国居民企业的股权，因此，从股权转让单个交易来看，该股权转让行为并不属于698号文“境外投资方（实际控制方）间接转让中国居民企业股权”的适用范围；

(2) 根据昆仑香港与HEROIC VISION于2013年11月19日签署的《投资协议》约定，Talk Talk在股权转让后逐级设立两家全资子公司RaidCall (HK) Limited和畅游瑞科，之后发行人需将与RC语音相关资产注入这两家公司，这是TalkTalk股权转让价款交割的先决条件。鉴于： 1) RaidCall (HK) Limited、畅游瑞科受让的RC语音业务并非中国境内业务。RC语音业务自设立以来、在本次交易前主要支持繁体中文和英语两种语言，面向港澳台及其他海外市场的用户，并且主要由发行人的境外子公司昆仑香港负责运营和推广，带宽服务器租赁及相关广告合同均由昆仑香港签署。本次交易前，昆仑香港累计对其投入带宽服务器成本1,718.14万元以及市场推广费用3,034.18万元； 2) 畅游瑞科的设立主要是为了受让RC语音境内资产。在RC语音重组过程中，发行人、广州昆仑在境内向畅游瑞科转让相关资产（包括RC语音聊天软件V6.1.8软件著作权、RC社交版、游戏开放平台、P2P Flash技术、域名以及电脑设备等），上述发行人及其子公司对外转让的资产是昆仑香港运营RC语音业务的辅助性资产，本身均无法形成完整的业务，因此RaidCall (HK) Limited、畅游瑞科受让RC语音资产本质上是资产转让，不涉及“股权转让”；

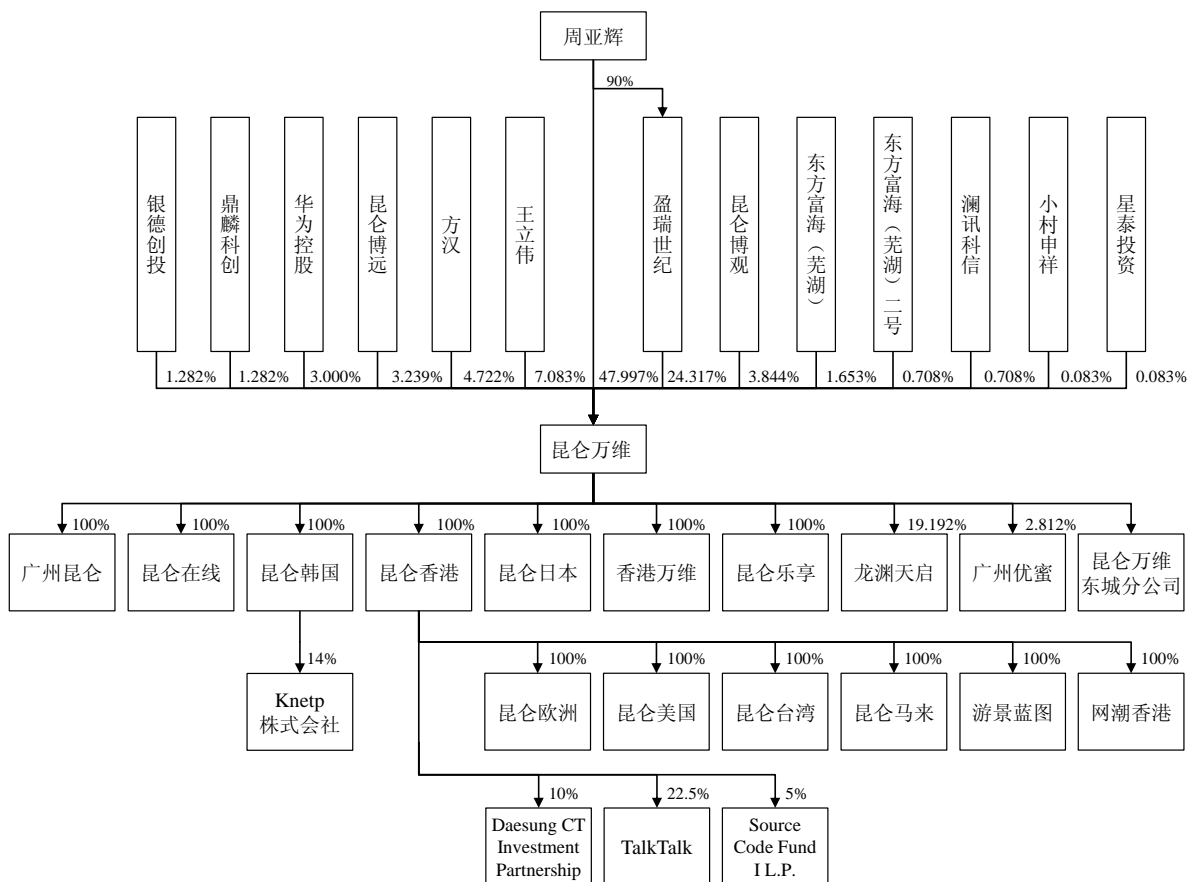
(3) 如果发行人对698号文适用范围的理解与主管税务机关存在差异，上述交易可能存在被税务主管机关追缴税款的风险。公司控股股东、实际控制人周亚辉已经出具承诺：“如果在未来任何时候，昆仑万维及其子公司因上述RC语音交易被有权机关追缴税款，或者被有权机关处罚并被追缴罚款，本人将全额承担该等被追缴的税款及罚款，且在承担后不向昆仑万维及其子公司追偿，保证昆仑万维及其子公司不会因此遭受任何损失。本人将在上述相关情形发生后10个工作日内，履行全额承担责任。”因此该等情形不会对发行人本次发行上市构成重大的不利影响。

#### **(六) 本次资产重组对发行人管理层、实际控制人的影响**

本次资产重组前后，本公司的管理层和实际控制人未因此发生任何变化。

## 四、发行人的股权结构

截至本招股说明书签署之日，本公司股权结构如下图所示：



## 五、发行人控股子公司及参股公司

截至本招股说明书签署之日，本公司共有十三家子公司和六家参股公司，具体情况如下：

### （一）全资子公司

#### 1、昆仑在线

##### （1）基本情况

昆仑在线成立于2009年12月1日，注册地址为北京市石景山区八大处高科技园区西井路3号3号楼4147房间，法定代表人为周亚辉，主营业务为网络游戏研发和运营。截至本招股说明书签署之日，注册资本和实收资本均为1,000万元，本公司持有其100%股权。

##### （2）历史沿革

2009年12月1日，昆仑在线设立时的注册资本为1,000万元，股东为昆仑有限和周亚辉，其中昆仑有限出资950万元，周亚辉出资50万元，均以货币出资。上述出资已全部缴付，并经北京中盛联盟会计师事务所有限公司于2009年11月12日出具《验资报告》（中盛联盟验字（2009）第1796号）验证。

2011年4月20日，周亚辉与昆仑有限签订《股权转让协议》，约定将其持有的昆仑在线出资额50万元转让给昆仑有限，转让价格50万元；2011年4月20日，昆仑在线股东会作出决议，同意上述股权转让；昆仑有限于2011年8月31日向周亚辉支付了全额股权转让价款。昆仑在线于2011年4月26日完成了上述出资转让的工商变更登记。此次股权转让完成后，昆仑在线成为昆仑有限的全资子公司。

### （3）主要财务数据

经立信审计，截至2014年6月30日，昆仑在线总资产为54,372.68万元，净资产为-2,559.74万元，2014年1-6月实现净利润-4,389.57万元；截至2013年12月31日，昆仑在线总资产为50,384.37万元，净资产为1,500.00万元，2013年度实现净利润1,194.34万元。

## 2、广州昆仑

### （1）基本情况

广州昆仑成立于2010年2月10日，注册地址为广州天河区建中路44-46号第三层，法定代表人为周亚辉，主营业务为计算机软件的技术开发、技术服务。截至本招股说明书签署之日，注册资本和实收资本均为100万元，本公司持有其100%股权。

### （2）历史沿革

2010年2月10日，广州昆仑设立时的注册资本为100万元，股东为周亚辉，股东均以货币出资。上述出资已全部缴付，并经广州市德诚会计师事务所（普通合伙）于2010年2月5日出具《验资报告》（德诚验字[2010]A0004号）验证。

2011年4月19日，广州昆仑股东会作出决议，周亚辉将其持有的广州昆仑全部股权转让给昆仑有限；股权转让双方签署了股权转让协议，转让价款为人民币100万元，为转让方的原始出资额；昆仑有限于2011年5月11日向周亚辉支付了全额股权转让价款。广州昆仑于2011年5月3日完成了上述出资转让的工商变更登记。此次股权转让完成后，广州昆仑成为昆仑有限的全资子公司。

### （3）主要财务数据

经立信审计，截至 2014 年 6 月 30 日，广州昆仑总资产为 693.71 万元，净资产为 -3,496.70 万元，2014 年 1-6 月实现净利润-491.36 万元；截至 2013 年 12 月 31 日，广州昆仑总资产为 1,571.59 万元，净资产为-3,005.34 万元，2013 年度实现净利润-89.78 万元。

### 3、昆仑乐享

#### (1) 基本情况

昆仑乐享于 2013 年 2 月 4 日，注册地址为北京市石景山区西井路 17 号 2 号楼四层 0401 房，法定代表人为周亚辉，主营业务为网络游戏研发和运营。截至本招股说明书签署之日，注册资本和实收资本均为 1,000 万元，本公司持有其 100% 股权。

#### (2) 历史沿革

昆仑乐享设立时的注册资本为 1,000 万元，全部由本公司以货币出资。上述出资已全部缴付，并经北京嘉明拓新会计师事务所于 2013 年 1 月 25 日出具《验资报告》（京嘉验字[2013]0563 号）验证。

#### (3) 主要财务数据

经立信审计，截至 2014 年 6 月 30 日，昆仑乐享总资产为 24,891.75 万元，净资产为 1,349.69 万元，2014 年 1-6 月实现净利润 4,433.17 万元；截至 2013 年 12 月 31 日，昆仑乐享总资产为 13,595.60 万元，净资产为 1,000.00 万元，2013 年度实现净利润 2,622.66 万元。

### 4、昆仑日本

#### (1) 基本情况

昆仑日本于 2009 年 11 月 24 日在日本成立，英文名称为 Kunlun (Japan) Co. Ltd.，昆仑日本公司注册编号为 010001128957，注册地址为东京都千代田区神田三丁目 4 番 12 Tohan 第 7 大楼 9 楼，主营业务为网络游戏的研发及运营。截至本招股说明书签署之日，本公司持有其 100% 股权。

#### (2) 历史沿革

2009 年 11 月 24 日，昆仑日本设立时的资本金 1,500 万日元，全部由昆仑有限所缴付。2011 年 12 月 13 日，昆仑日本资本金增资为 9,000 万日元，新增股本均由发行人缴付。

昆仑日本的设立及后续增加投资总额和注册资本，均已经昆仑有限或发行人有效的



内部决策审议同意，并取得北京市商委和北京市发改委的批准，截至本招股说明书签署之日，发行人就其对昆仑日本的境外投资持有商境外投资证第1100201100239号《企业境外投资证书》。

### （3）主要财务数据

经立信审计，截至2014年6月30日，昆仑日本总资产为1,148.15万元，净资产为340.93万元，2014年1-6月实现净利润404.08万元；截至2013年12月31日，昆仑日本总资产为827.83万元，净资产为-69.08万元，2013年度实现净利润128.06万元；截至2012年12月31日，昆仑日本总资产为2,135.37万元，净资产为-227.02万元，2012年度净利润-73.34万元；截至2011年12月31日，昆仑日本总资产为1,297.74万元，净资产为-173.53万元，2011年度净利润-856.20万元。

## 5、昆仑香港

### （1）基本情况

昆仑香港于2010年1月25日在香港成立，英文名称为Koram Games Limited，昆仑香港公司注册编号为1415564，注册地址为12th Floor, Ruttonjee House, 11 Duddell Street, Central, Hongkong，主营业务为研发、发行及运营互联网游戏及互联网软件。截至本招股说明书签署之日，本公司持有其100%股权。

### （2）历史沿革

2010年1月25日，昆仑香港成立时的法定股本总面值为港币10,000元，全部由昆仑有限所缴付。2010年12月13日，昆仑香港法定股本由港币10,000元增加至港币1,960,000元，新增股本均由昆仑有限缴付。2011年10月26日，昆仑香港法定股本由港币1,960,000元增加至港币38,910,000元，新增股本均由发行人缴付。2011年12月19日，昆仑香港法定股本由港币38,910,000元增加至港币77,800,000元，新增股本均由发行人缴付。

发行人设立昆仑香港，及对其增加投资总额和注册资本，均已取得昆仑有限或发行人有效的内部决策审议同意，并依法经过北京市商委和北京市发改委的批准，截至本招股说明书签署之日，发行人就其对昆仑香港的境外投资持有商境外投资证第1100201100313号《企业境外投资证书》。

### （3）主要财务数据

经立信审计，截至2014年6月30日，昆仑香港总资产为104,821.93万元，净资产为44,609.29万元，2014年1-6月实现净利润22,794.54万元；截至2013年12月31日，昆仑香

港总资产为83,138.36万元,净资产为23,970.36万元,2013年度实现净利润19,643.65万元;截至2012年12月31日,昆仑香港总资产为27,715.56万元,净资产为4,629.33万元,2012年度实现净利润110.31万元;截至2011年12月31日,昆仑香港总资产为17,721.37万元,净资产为4,512.48万元,2011年度实现净利润-1,244.23万元。

## 6、昆仑韩国

### (1) 基本情况

昆仑韩国于2010年12月14日在韩国成立,英文名称为Kunlun Korea Co., Ltd.,韩国公司注册证号为110111-4491562,注册地址为823BL 10F, 823-16, Yeoksam Dong, Kangnam Gu, Seoul, Korea,主营业务为网络游戏的研究及运营。截至本招股说明书签署之日,本公司持有其100%股权。

### (2) 历史沿革

2010年12月14日,昆仑韩国成立时注册资本为20亿韩元,实收资本为5亿韩元,全部由昆仑有限所缴付。2012年1月6日,昆仑韩国实收资本增加至20亿韩元,新增部分均由发行人缴付。

昆仑韩国的设立及其增加投资总额和注册资本,均已取得昆仑有限或发行人有效的内部决策审议同意,并依法经过北京市商委和北京市发改委的批准,截至本招股说明书签署之日,发行人就其对昆仑韩国的境外投资持有商境外投资证第1100201100229号《企业境外投资证书》。

### (3) 主要财务数据

经立信审计,截至2014年6月30日,昆仑韩国总资产为38,318.12万元,净资产为-1,486.98万元,2014年1-6月实现净利润-538.97万元;截至2013年12月31日,昆仑韩国总资产为25,306.88万元,净资产为-876.64万元,2013年度实现净利润-1,530.38万元;截至2012年12月31日,昆仑韩国总资产为3,876.02万元,净资产为687.85万元,2012年度实现净利润222.49万元;截至2011年12月31日,昆仑韩国总资产为1,903.71万元,净资产为-501.09万元,2011年度实现净利润-845.66万元。

## 7、昆仑马来

### (1) 基本情况

昆仑马来于2010年12月28日在马来西亚成立,英文名称为KORAM GAME(M)SDN BHD,昆仑马来公司注册编号为927311-T,注册地址为149A, Jalan Aminuddin Baki,

Taman Tun Dr Ismail 60000 Kuala Lumpur, Malaysia.，主营业务为网络游戏的研发及运营。截至本招股说明书签署之日，注册资本为5,000,000马来西亚林吉特，已缴付资本为1,498,397马来西亚林吉特，本公司的子公司昆仑香港持有其100%股权。

## （2）历史沿革

2010年12月28日，昆仑马来成立时授权资本为10万马来西亚林吉特。2011年1月13日，昆仑马来股东会作出决议同意其法定资本10万马来西亚林吉特增加为500万马来西亚林吉特，实收资本为1,498,397马来西亚林吉特。

昆仑马来设立及法定资本的增加均已获得昆仑香港的内部有效决议同意，并依法在北京市商委办理了境外投资企业再投资备案。

## （3）主要财务数据

经立信审计，截至2014年6月30日，昆仑马来总资产为25,833.64万元，净资产为22,422.75万元，2014年1-6月实现净利润4,164.75万元；截至2013年12月31日，昆仑马来总资产为22,458.62万元，净资产为17,469.66万元，2013年度实现净利润18,146.89万元；截至2012年12月31日，昆仑马来总资产为941.07万元，净资产为13.84万元，2012年度实现净利润-120.71万元；截至2011年12月31日，昆仑马来总资产为349.59万元，净资产为130.80万元，2011年度实现净利润-179.93万元。

## 8、昆仑美国

### （1）基本情况

昆仑美国于2012年1月18日在美国成立，英文名称为Kunlun US Inc.，昆仑美国公司注册编号为C3435882，注册地址为4701 Patrick Henry Drive, Bldg 16, Suite 16, Santa Clara, CA 95054。截至本招股说明书签署之日，昆仑美国法定股本为20,000,000股，已发行股份数目为1,000,000股，每股面值为1美元，已发行股份总面值为1,000,000美元，本公司的子公司昆仑香港持有其100%股权。

### （2）历史沿革

昆仑美国自成立以来，其法定股本、已发行股本及股权结构未发生变化。

昆仑美国的设立已获得昆仑香港的内部有效决议同意，并依法在北京市商委办理了境外投资企业再投资备案。

### (3) 主要财务数据

经立信审计，截至 2014 年 6 月 30 日，昆仑美国总资产为 248.81 万元，净资产为 221.23 万元，2014 年 1-6 月实现净利润-9.27 万元；截至 2013 年 12 月 31 日，昆仑美国总资产为 253.93 万元，净资产为 228.44 万元，2013 年度实现净利润-66.34 万元；截至 2012 年 12 月 31 日，昆仑美国总资产为 332.80 万元，净资产为 303.11 万元，2012 年度实现净利润-325.91 万元。

## 9、昆仑欧洲

### (1) 基本情况

昆仑欧洲于 2012 年 1 月 18 日在英国成立，英文名称为 Kunlun Europe Limited，昆仑欧洲公司注册编号为 7915071，注册地址为 6th Floor, 25 Farringdon Street, London EC4A 4AB, UK。截至本招股说明书签署之日，昆仑欧洲法定股本总面值为 500,000 英镑，本公司的子公司昆仑香港持有其 100% 股权。

### (2) 历史沿革

昆仑欧洲自成立以来，其已发行股本及股权结构未发生变化。

昆仑欧洲设立已获得昆仑香港的内部有效决议同意，并依法在北京市商委办理了境外投资企业再投资备案。

### (3) 主要财务数据

经立信审计，截至 2014 年 6 月 30 日，昆仑欧洲总资产为 571.06 万元，净资产为 220.58 万元，2014 年 1-6 月实现净利润-87.61 万元；截至 2013 年 12 月 31 日，昆仑欧洲总资产为 25.37 万元，净资产为-5.97 万元，2013 年度实现净利润-146.76 万元；截至 2012 年 12 月 31 日，昆仑欧洲总资产为 167.51 万元，净资产为 146.49 万元，2012 年度实现净利润-56.76 万元。

## 10、游景蓝图

### (1) 基本情况

游景蓝图于 2012 年 5 月 24 日在香港成立，拟从事境外互联网业务，截至目前尚未实际开展业务，公司注册编号为 1749877，注册地址为 12th Floor, Ruttonjee House, 11 Duddell Street, Central, Hong Kong。截至本招股说明书签署之日，游景蓝图法定股本总

面值 10,000 港币，已发行股份数目为 10,000 股，每股面值 1 港币，已发行股份总面值为 10,000 港币，本公司的子公司昆仑香港持有其 100% 股权。

## (2) 历史沿革

游景蓝图自成立以来，其已发行股本及股权结构未发生变化。

游景蓝图设立已获得昆仑香港的内部有效决议同意，并依法在北京市商委办理了境外投资企业再投资备案。

## (3) 主要财务数据

经立信审计，截至 2014 年 6 月 30 日，游景蓝图总资产为 3.42 万元，净资产为-2.49 万元，2014 年 1-6 月实现净利润-1.23 万元；截至 2013 年 12 月 31 日，游景蓝图总资产为 0.28 万元，净资产为-1.25 万元，2013 年度实现净利润-1.27 万元；截至 2012 年 12 月 31 日，游景蓝图总资产为 48.42 元，净资产为 48.42 元，2012 年度实现净利润-8,103.32 元。

## 11、网潮香港

### (1) 基本情况

网潮香港于 2012 年 5 月 24 日在香港成立，拟从事境外互联网业务，截至目前尚未实际开展业务，公司注册编号为 1749881，注册地址为 12th Floor, Ruttonjee House, 11 Duddell Street, Central, Hong Kong。截至本招股说明书签署之日，网潮香港法定股本总面值 10,000 港币，已发行股份数目为 10,000 股，每股面值 1 港币，已发行股份总面值为 10,000 港币，本公司的子公司昆仑香港持有其 100% 股权。

### (2) 历史沿革

网潮香港自成立以来，其已发行股本及股权结构未发生变化。

网潮香港设立已获得昆仑香港的内部有效决议同意，并依法在北京市商委办理了境外投资企业再投资备案。

### (3) 主要财务数据

经立信审计，截至 2014 年 6 月 30 日，网潮香港总资产为 935.60 万元，净资产为-2.04 万元，2014 年 1-6 月实现净利润-1.61 万元；截至 2013 年 12 月 31 日，网潮香港总资产为

665.95万元，净资产为-0.42万元，2013年度实现净利润-0.43万元；截至2012年12月31日，网潮香港总资产为48.42元，净资产为48.42元，2012年度实现净利润-8,103.32元。

## 12、香港万维

### (1) 基本情况

香港万维于2013年4月10日在香港成立，拟用于境外投资互联网公司，截至目前尚未实际开展业务，公司注册编号为1889145，注册地址为12th Floor, Ruttonjee House, 11 Duddell Street, Central, Hong Kong。截至本招股说明书签署之日，香港万维法定股本总面值5,000,000美元，已发行股份数目为5,000,000股，每股面值1美元，股本金尚未实际缴付，本公司持有其100%股权。

### (2) 历史沿革

香港万维自成立以来，其已发行股本及股权结构未发生变化。

发行人设立香港万维已取得发行人有效的内部决策审议同意，并依法经过北京市商委和北京市发改委的批准，本公司就其对香港万维的境外投资持有商境外投资证第1100201300363号《企业境外投资证书》。

### (3) 主要财务数据

经立信审计，截至2014年6月30日，香港万维总资产为3.98万元，净资产为-2.45万元，2014年1-6月实现净利润-1.58万元；截至2013年12月31日，香港万维总资产为0万元，净资产为-0.86万元，2013年度实现净利润-0.86万元。

## 13、昆仑台湾

### (1) 基本情况

昆仑台湾于2012年10月15日在台湾成立，昆仑台湾公司统一编号为54015424，注册地址为新北市新店区北新路三段207之1号7楼，主营业务为资讯软体服务业。截至本招股说明书签署之日，昆仑台湾注册资本和实收资本均为新台币3,000万元，本公司的子公司昆仑香港持有其100%股权。

### (2) 历史沿革

昆仑台湾自成立以来，其已发行股本及股权结构未发生变化。

昆仑台湾设立已获得昆仑香港的内部有效决议同意，并依法在北京市商委办理了境外投资企业再投资备案。

### (3) 主要财务数据

经立信审计，截至 2014 年 6 月 30 日，昆仑台湾总资产为 3,989.64 万元，净资产为 331.56 万元，2014 年 1-6 月实现净利润-140.10 万元；截至 2013 年 12 月 31 日，昆仑台湾总资产为 6,564.32 万元，净资产为 460.79 万元，2013 年度实现净利润-147.12 万元；截至 2012 年 12 月 31 日，昆仑台湾总资产为 1,839.01 万元，净资产为 646.45 万元，2012 年度实现净利润-3.27 万元。

## (二) 参股公司

### 1、Daesung CT Investment Partnership

2011 年 6 月，昆仑香港与韩国 Daesung Private Equity, Inc.、Juna Internation Limited、Korea Fund of Funds 等主体签订《合伙协议》，约定共同出资成立 Daesung CT Investment Partnership(合伙企业)，合伙企业出资总额为 200 亿韩元，普通合伙人为 Daesung Private Equity, Inc.，其中昆仑香港作为有限合伙人出资金额共计 20 亿韩元，出资比例为 10%，共分两期出资。截至本招股说明书签署之日，昆仑香港已根据《合伙协议》约定缴纳出资 20 亿韩元（投资成本折合人民币 1,194.08 万元）。Daesung CT Investment Partnership 根据韩国《中小企业振兴法》、《中小企业技术革新促进法》、《资本市场和金融投资业务法》等法律的规定，运用多种投资方法从事对韩国文化产业企业，特别是游戏产业的投资业务。公司通过对该基金的投资，预计可以在早期与韩国优秀的游戏企业建立资本联系和业务合作，在网络游戏产业比较发达的韩国市场赢得较好的资源优势。

根据上述《合伙协议》，昆仑香港享有的主要权利包括：（1）出席合伙人会议并有权行使表决权（每 1,000 万韩元为一个投资单元，每个投资单元享有一个投票权）；（2）合计持有三分之一或以上投资单元的有限合伙人可提请召开合伙人会议；（3）有权根据《合伙协议》的约定获得合伙企业财产的利润分配；合伙企业的可分配利润按照所享有的投资单元进行分配；（4）有权书面要求普通合伙人对合伙企业财产状况以及普通合伙人履行义务的状况作出说明和解释；（5）对其他有限合伙人拟转让的合伙企业份额享有优先购买权；（6）有权检查合伙企业的会计账簿和会计数据；（7）有权要求以特殊决议的方式修改《合伙协议》，该等决议须在合伙人会议上通过；（8）有权审阅普通合伙人

每季度提交的未经审计的财务报表，每半年提交的运营成本明细；（9）有权参与普通合伙人每半年召开一次的投资汇报大会，听取普通合伙人汇报合伙企业的运营状况和策略；（10）对与合伙企业及普通合伙人相关的重大事项享有即时知悉的权利；（11）有权审阅合伙企业所投资项目的投资协议；如果合伙企业所投资的公司未将合伙企业所投入的资金用于投资协议所约定的用途，有权要求普通合伙人收回投资；（12）在合伙企业解散清算时，按照所持有的合伙企业份额参与分配合伙企业剩余财产；（13）依照《合伙协议》的约定转让其合伙企业中的出资份额。

昆仑香港负担的主要义务包括：（1）按照《合伙协议》的约定按时履行出资义务；（2）在出资范围内对合伙企业承担有限责任；（3）不得泄露合伙企业的商业秘密，退伙后两年内仍负有保密义务；（4）不得从事任何可能对合伙企业的管理和经营构成实质影响、损害的活动；（5）如果无正当理由妨碍合伙企业事务或严重违反《合伙协议》规定的义务并严重影响合伙企业正常运营的，可能被普通合伙人强制退伙；（6）作为外国投资者，昆仑香港应遵守韩国关于外商投资和合伙企业的相关法律，并取得所需的批准和授权。

昆仑香港参与投资 Daesung CT Investment Partnership，已获得发行人及昆仑香港的内部有效决议同意，并依法在北京市商委办理了境外投资企业再投资备案。

截至2014年6月30日，Daesung CT Investment Partnership总资产为1,695,481.92万韩元，净资产为1,685,167.21万韩元，2014年1-6月实现净利润322.51万韩元；截至2013年12月31日，Daesung CT Investment Partnership总资产1,045,146.65万韩元，净资产为934,644.60万韩元，2013年度实现净利润-36,319.30万韩元（上述数据未经审计，2014年6月30日韩元/人民币的兑换比率为0.006135:1；2013年12月31日韩元/人民币的兑换比率为0.005868:1）。

## **2、TalkTalk**

TalkTalk于2013年11月15日在英属维尔京群岛成立，公司名称为TalkTalk Limited，公司注册号1799119，主要从事对下属公司RaidCall（HK）Limited和畅游瑞科的投资管理。截至本招股说明书签署之日，TalkTalk已发行股份数为8,500股，每股面值1美元，其中昆仑香港持有2,250股，HEROIC VISION持有6,250股；另外TalkTalk持有自身的库存股1,500股。



TalkTalk 成立时的股份总数为 7,500 股。2013 年 11 月 19 日, 昆仑香港、昆仑万维、广州昆仑、昆仑韩国与 HEROIC VISION 签订了《投资协议》(具体内容详见本节“三、发行人资产重组情况”), 根据该协议的约定, HEROIC VISION 从昆仑香港受让了 TalkTalk 3,750 股股份; HEROIC VISION 向 TalkTalk 认购其发行的 2,500 股新增股份; TalkTalk 将昆仑香港所持有的 1,500 股回购作为库存股。截至 2013 年 12 月 31 日, 前述股份转让、股份发行及股份回购均已完成。目前, 昆仑香港持有 TalkTalk 2,250 股, HEROIC VISION 持有 6,250 股, TalkTalk 持有自身的库存股 1,500 股。TalkTalk 的董事会由 5 名董事构成, 其中 HEROIC VISION 委派 3 名, 昆仑香港和 TalkTalk 管理层股东合计委派 2 名(在管理层取得股份之前, 昆仑香港委派 2 名董事, 其中包括 1 名 TalkTalk 管理层雇员; 在管理层取得股份之后, 昆仑香港和 TalkTalk 管理层股东各委派 1 名董事)。

2013 年 11 月 19 日, 昆仑香港、HEROIC VISION 和 TalkTalk 签订了《股东协议》, 各方对 TalkTalk 的股东持股比例、股东会职权、董事会构成及职权、业绩保证及股份调整等内容进行了约定, 其中业绩保证及股份调整条款的具体内容如下: 昆仑香港保证 2014 年 12 月份 RaidCall 语音服务在非中国大陆的每日活跃用户数量(DAU) 平均不低于 4,000,000 (以下简称“2014 年度目标”); 如未能达到 2014 年度目标, 昆仑香港、管理层股东和 TalkTalk 公司应合计向 HEROIC VISION 无偿转让一定数量的股份(昆仑香港承担其中 60%, 管理层股东承担其中 40%, 如管理层持股数量不足, 则剩余部分由公司库存股份承担), 股份调整数量=70%\*全部已发行股份-HEROIC VISION 所持股份。如果最终进行股份调整, 预计调整完成后昆仑香港将持有 TalkTalk 18% 的股份, HEROIC VISION 持有 TalkTalk 70% 的股份。除上述股权比例调整外, 即便 RC 语音服务的 DAU 无法达到承诺数额, 发行人不会承担任何其它赔付义务。

截至本招股说明书签署之日, TalkTalk 拥有两家下属公司, 分别为 RaidCall (HK) Limited 和畅游瑞科。2013 年 11 月 26 日, TalkTalk 在香港设立了子公司 RaidCall (HK) Limited, 该公司注册号为 2002282, 已发行股份数为 10,000 股, 每股面值 1 港币, 全部股份均由 TalkTalk 持有。2013 年 12 月 9 日, 经北京市石景山区商务委员会批准, RaidCall (HK) Limited (瑞科互联技术(香港)有限公司) 在北京设立了子公司畅游瑞科, 住所为北京市石景山区石景山路乙 18 号院 1 号楼 19 层 2201, 注册资本 500 万元, 公司类型为有限责任公司(台港澳法人独资), 经营范围为“研发、设计计算机软硬件、网络技术、电子信息技术及产品; 提供上述产品的技术转让、技术服务、技术

咨询；售后服务；销售自行开发产品”。

截至 2014 年 6 月 30 日，TalkTalk 总资产为 3,225.03 万美元，净资产为 2,806.76 万美元，2014 年 1-6 月实现净利润-33.17 万美元；截至 2013 年 12 月 31 日，TalkTalk 总资产为 3,547.06 万美元，净资产为 3,102.08 万美元，2013 年度实现净利润 0 美元（上述数据未经审计）。

### 3、Knetp株式会社

2014年1月14日，昆仑韩国与 Knetp 株式会社的主要股东 SBI Investment Korea Co.,Ltd.、宋忠镐、GAMEVIL Inc.、Partners Venture Capital Co.,Ltd. 分别签订《股权转让协议》，昆仑韩国分别受让 SBI Investment Korea Co.,Ltd.、宋忠镐、GAMEVIL Inc.、Partners Venture Capital Co.,Ltd.所持有的 Knetp 株式会社592股、2,757股、1,446股和394股普通股股份，受让价格分别为412,446,400韩元、1,920,801,900韩元、1,007,428,200韩元和274,499,800韩元。同日，昆仑韩国与 Knetp 株式会社及其实际控制人宋忠镐签订《新股认购协议》，昆仑韩国认购 Knetp 株式会社发行的普通股股票4,859股，每股认购金额为696,7000韩元，认购总金额为3,385,265,300韩元。Knetp 主要业务为网络游戏的研发与运营。截至本招股说明书签署之日，昆仑韩国已支付完毕上述股权转让款和新股认购资金。

根据 Knetp 株式会社提供的股东名册，昆仑韩国持有 Knetp 株式会社已发行股份 71,780股普通股中的10,048股，持股比例为14%。

昆仑韩国参与投资 Knetp 株式会社已获得发行人及昆仑韩国的内部有效决议同意，并依法在北京市商委办理了境外投资企业再投资备案。

截至 2014 年 6 月 30 日，Knetp 株式会社总资产为 1,022,866.61 万韩元，净资产为 650,551.33 万韩元，2014 年 1-6 月实现净利润-98,263.84 万韩元；截至 2013 年 12 月 31 日，Knetp 株式会社总资产 780,264 万韩元，净资产为 410,496 万韩元，2013 年度实现净利润-182,153 万韩元（上述数据未经审计，2014 年 6 月 30 日韩元/人民币的兑换比率为 0.006135:1；2013 年 12 月 31 日韩元/人民币的兑换比率为 0.005868:1）。

### 4、龙渊天启

2013年12月2日，龙渊天启（一家从事互联网方向风险投资的中国企业）原合伙人肖永泉、刘成敏、高波、天津和易谷雨股权投资合伙企业（有限合伙）与发行人、百度

在线网络技术（北京）有限公司、何宏辉、陶正、田艳、北京创时信和创业投资有限公司、梁强昭、四川省鑫巢资本管理有限公司共同签署《北京龙渊天启投资管理中心（有限合伙）变更决定书》，一致同意由肖永泉、刘成敏、高波、天津和易谷雨股权投资合伙企业（有限合伙）、发行人、百度在线网络技术（北京）有限公司、何宏辉、陶正、田艳、四川省鑫巢资本管理有限公司组成新一届合伙人并签署新的合伙协议。根据龙渊天启全体合伙人共同签署的《北京龙渊天启投资管理中心（有限合伙）入伙协议》、《北京龙渊天启投资管理中心（有限合伙）合伙协议》，发行人认缴龙渊天启出资额499万元并成为其有限合伙人，占出资总额比例为19.192%。2014年1月23日，北京市工商行政管理局石景山分局核准了上述合伙人变更事项，并颁发了新的《合伙企业营业执照》。龙渊天启主要业务为互联网方向的风险投资。截至本招股说明书签署之日，昆仑万维已实际缴纳出资499万元。

昆仑万维投资龙渊天启已获得其内部有效决议同意。

截至2014年6月30日，龙渊天启总资产为2,407.12万元，净资产为2,407.08万元，2014年1-6月实现净利润-7.02万元；截至2013年12月31日，龙渊天启总资产为610.14万元，净资产为610.10万元，2013年度实现净利润1,037.59元（上述数据未经审计）。

## 5、Source Code Fund I L.P.

根据昆仑香港与Source Code Fund I L.P.（一家专注从事TMT领域投资的私募股权基金）的普通合伙人Source Code Capital Management L.P.签订的《认购书》，昆仑香港出资400万美元认购Source Code Fund I L.P.的基金份额，占Source Code Fund I L.P.基金份额的5%。截至本招股说明书签署之日，昆仑香港已支付了80万美元的认购资金。Source Code Fund I L.P.依据开曼群岛《豁免有限合伙法》（2014年版）等法律的规定，直接或间接的以股权或与股权相关的其他证券方式投资于中国或与中国有重大关联的早期的高速发展的科技、媒体和通信行业的企业，以追求长期资本增值为目的。

经核查，昆仑香港参与投资Source Code Fund I L.P.已获得发行人及昆仑香港的内部有效决议同意，并依法在北京市商委办理了境外投资企业再投资备案。

## 6、广州优蜜

2014年6月17日，广州优蜜（一家业界领先的移动营销服务提供商，其旗下拥有国内最大的手机应用广告平台——有米传媒手机广告平台，以及国内领先的企业移动营

销服务平台——米汇系统)原股东陈第、李展铨、蔡锐涛、深圳市彩讯科技有限公司、北京同创共享创业投资中心(有限合伙)、华扬联众数字技术股份有限公司、广发信德投资管理有限公司与昆仑万维、东方富海(芜湖)二号共同签署《关于广州优蜜信息科技有限公司之投资协议书》及《补充协议书》，约定东方富海(芜湖)二号、昆仑万维合计以4,100万元认购广州优蜜新增注册资本10.054万元，其中昆仑万维出资1,600万元认购广州优蜜3.9235万元的新增注册资本，占广州优蜜注册资本总额的2.812%。

截至本招股说明书签署之日，昆仑万维已缴付完毕认购资金1,600万元，上述增资的工商变更登记手续尚在办理。

昆仑万维投资广州优蜜已获得其内部有效决议同意。

## 六、持有发行人5%以上股份的主要股东及实际控制人

### (一) 实际控制人的基本情况

周亚辉，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码53322119770225\*\*\*\*。本次发行前直接持有发行人47.9970%的股份，并通过盈瑞世纪间接控制发行人24.3172%的股份，为发行人的控股股东、实际控制人。

### (二) 其他持有发行人5%以上股份的主要股东基本情况

#### 1、自然人股东

王立伟，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码为12010819790205\*\*\*\*，本次发行前持有发行人7.0827%的股份。

#### 2、非自然人股东

本次发行前，盈瑞世纪持有本公司24.3172%的股权。

盈瑞世纪设立于2010年12月23日，持有北京市工商局石景山分局颁发的《合伙企业营业执照》，注册号为110107013467064；住所为北京市石景山区八大处高科技园区西井路3号3号楼6842房间；企业类型为有限合伙企业；执行事务合伙人为周亚辉；经营范围为“技术开发、技术咨询、技术转让”。

截至本招股说明书签署之日，盈瑞世纪合伙人及其出资的具体情况如下表所示：

姓名	合伙人类型	实缴出资额（万元）	出资比例	出资方式
周亚辉	普通合伙人	231.75	90%	货币
李琼	有限合伙人	25.75	10%	货币
合计		<b>257.50</b>	<b>100%</b>	<b>货币</b>

注：李琼为周亚辉配偶。

### （三）控股股东和实际控制人控制的其他企业

截至本招股说明书签署之日，除本公司和盈瑞世纪以外，控股股东、实际控制人周亚辉未控制其他企业。

### （四）控股股东和实际控制人直接或间接持有发行人的股份是否存在质押或者其他有争议的情况

截至本招股说明书签署之日，控股股东和实际控制人直接或间接持有发行人的股份不存在质押或其他有争议的情况。

## 七、发行人股本情况

### （一）本次发行前的总股本、本次发行及公开发售的股份，以及本次发行及公开发售的股份占发行后总股本的比例

本次发行前本公司总股本为21,000万股，本次拟公开发行股票总量不超过7,000万股，占发行后总股本的比例不低于25.00%，包括公开发行新股和公司股东公开发售股份，其中公开发行新股不超过7,000万股，公司股东公开发售股份不超过5,000 万股。

### （二）本次发行前后的前十名股东

本次发行前，发行人前十名股东及持股情况如下表所示：

序号	股东名称	持股数量（万股）	持股比例（%）
1	周亚辉	10,079.3792	47.9970
2	盈瑞世纪	5,106.6210	24.3172
3	王立伟	1,487.3654	7.0827
4	方汉	991.5769	4.7218
5	昆仑博观	807.1436	3.8435
6	昆仑博远	680.2218	3.2392
7	华为控股	630.0000	3.0000

序号	股东名称	持股数量（万股）	持股比例（%）
8	东方富海（芜湖）	347.0519	1.6526
9	鼎麟科创	269.2310	1.2821
10	银德创投	269.2310	1.2821
合计		<b>20,667.8218</b>	<b>98.4182</b>

发行人本次发行新股不超过7,000 万股，公司股东公开发售股份不超过5,000 万股，本次发行后前十名股东及持股情况需根据具体的发行结果确定。

### （三）本次发行前后的前十名自然人股东及其在发行人处担任的职务

本次发行前，发行人共有三名自然人股东，其在发行人及下属子公司的任职情况如下表所示：

序号	股东名称	任职单位名称	担任职务
1	周亚辉	昆仑万维	董事长、总经理
		昆仑在线	执行董事、经理
		广州昆仑	执行董事、经理
		昆仑乐享	执行董事、经理
		昆仑日本	董事
		昆仑香港	董事
		昆仑韩国	董事
		昆仑马来	董事
		昆仑美国	董事长、首席执行官
		昆仑欧洲	董事
		游景蓝图	董事
		网潮香港	董事
		香港万维	董事
2	王立伟	昆仑万维	董事、副总经理
		昆仑在线	监事
		昆仑日本	监事
		昆仑韩国	董事
		昆仑香港	董事
		游景蓝图	董事
		网潮香港	董事
		香港万维	董事
		昆仑台湾	董事

序号	股东名称	任职单位名称	担任职务
3	方汉	昆仑万维	副总经理
		昆仑乐享	监事
		昆仑日本	董事
		昆仑韩国	董事
		昆仑香港	董事
		游景蓝图	董事
		网潮香港	董事
		香港万维	董事

公司本次发行新股不超过7,000 万股，公司股东公开发售股份不超过5,000 万股，本次发行后前十名自然人股东及其在发行人处担任的职务需根据具体的发行结果确定。

#### （四）本次发行前各股东间的关联关系及关联股东的各自持股比例

截至本招股说明书签署之日，本公司股东之间关联关系及持股比例为：

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47.9970%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%的财产份额间接持有本公司股权的李琼系夫妻关系。

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。

#### （五）公司股东公开发售股份对发行人的控制权、治理结构及生产经营的影响

本次发行前，公司控股股东、实际控制人为周亚辉，其直接持有公司47.9970%的股份，并通过盈瑞世纪控制公司24.3172%的股份。本次发行完成后，预计周亚辉直接和间接控制公司股份仍在50%以上，仍是公司的控股股东和实际控制人，不会对公司控制权、治理结构及生产经营产生重大影响。

## 八、董事、监事、高级管理人员、其他核心人员、员工实行的股权激励（如员工持股计划、限制性股票、股票期权）及其他制度安排和执行情况

截至本招股说明书签署之日，发行人不存在对公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员、员工实行的股权激励（如员工持股计划、限制性股票、股票期权）安排。

## 九、员工情况

### （一）员工人数及变化情况

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，本公司在册员工人数分别为1,059人、955人、1,034人和1,041人。

2011年至2013年本公司人员规模变动的主要原因如下：（1）公司自成立以来，始终重视产品研发质量和开发效率。2012年，公司在保障产品研发质量的前提下，通过提升研发效率，调整精简项目团队，2012年末研发人员数量较2011年末减少140人；2013年以来，网页游戏市场竞争日趋激烈，游戏用户对产品的要求逐步提高，同时移动网络游戏也得到了快速发展，为适应市场的要求，公司相应扩大了研发团队的规模，2013年末较2012年末增加研发人员28人，保证了游戏产品的高品质，并为公司市场领域的拓展和业绩增长提供了保障。（2）公司于2010年开始加速拓展海外市场，为此需要增加大量的全球网络游戏市场推广和运营人才，公司2012年末、2013年末分别较前一年末增加市场推广和运营人员27人、44人。报告期内本公司员工总数的变动与业务开展情况基本匹配。

### （二）员工专业结构

截至2014年6月30日，本公司员工包括专业结构在内的具体情况如下表所示：

类别	细分类别	员工数量	占总数百分比
年龄分布	30岁及以下	796	76.46%
	31岁至40岁	239	22.96%
	41岁至50岁	6	0.58%
	51岁至60岁	0	0.00%
	合计	<b>1,041</b>	<b>100.00%</b>
受教育程度	硕士及以上	75	7.20%



类别	细分类别	员工数量	占总数百分比
	本科	630	60.52%
	大专及以下	336	32.28%
	<b>合计</b>	<b>1,041</b>	<b>100.00%</b>
专业结构	行政管理人员	83	7.97%
	研发技术人员	432	41.50%
	市场及运营人员 <sup>1</sup>	526	50.53%
	<b>合计</b>	<b>1,041</b>	<b>100.00%</b>

注1：公司市场及运营人员中包括产品客服人员，其工作内容主要包括通过客服电话或客服在线答疑平台解答用户对公司产品的咨询，协调解决用户投诉问题，搜集反馈故障报告和用户需求调研等。客服人员无业绩提成的相关安排。

## 十、发行人、发行人的股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员做出及其他核心人员以及本次发行的保荐人和证券服务机构等作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措施

### （一）避免同业竞争承诺

为避免同业竞争，保护公司及其他股东的利益，本公司控股股东、实际控制人周亚辉及其控制的盈瑞世纪、持有公司5%以上股份的股东王立伟及发行人的董事、监事、高级管理人员分别出具了避免同业竞争的承诺。上述承诺详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“一、同业竞争”之“（二）发行人主要股东避免同业竞争的承诺”。

### （二）减少及规范关联交易的承诺

为了规范关联交易，保护其他股东权益，本公司控股股东、实际控制人周亚辉及其控制的盈瑞世纪、持有公司5%以上股份的股东王立伟及发行人的董事、监事、高级管理人员分别出具了关于减少及规范关联交易的承诺函。上述承诺详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“二、关联交易”之“（五）关于减少和规范关联交易的承诺”。

### （三）股份锁定承诺

请参见本招股说明书“重大事项提示”之“一、股份锁定承诺”。

#### （四）稳定股价的承诺

本公司、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员的稳定股价承诺请参见本招股说明书“重大事项提示”之“二、关于稳定股价的承诺”。

#### （五）发行人及发行人控股股东、董事、监事、高级管理人员关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺

请参见本招股说明书“重大事项提示”之“三、关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的承诺”。

#### （六）公开发行前持股5%以上股东的持股意向及减持意向

请参见本招股说明书“重大事项提示”之“四、公开发行前持股5%以上股东的持股意向及减持意向”。

#### （七）未能履行承诺时的约束措施承诺

请参见本招股说明书“重大事项提示”之“五、未能履行承诺时的约束措施”。

#### （八）补缴社会保险和住房公积金的承诺

报告期内，公司及境内子公司存在部分员工主动申明放弃缴纳社会保险、住房公积金，或未能提供有效材料致使公司无法依法、及时为该等员工缴存社会保险、住房公积金等情况；鉴于上述情况，周亚辉作为公司的控股股东、实际控制人，承诺如下：“如果在任何时候有权机关因上述情形要求公司补缴，或者对公司进行处罚，或者有关人员向公司追索，本人将在相关情形发生后的10个工作日内全额承担该部分补缴、被处罚或被追索的支出及费用，且在承担后不向公司追偿，保证公司不会因此遭受任何损失”。

#### （九）填补被摊薄即期回报的措施及承诺

请参见本招股说明书“重大事项提示”之“六、填补被摊薄即期回报的措施及承诺”。

#### （十）子公司分红承诺

本公司就子公司分红事项出具承诺：“本公司在此承诺，本公司在境内设立的现有全资或控股子公司以及本公司将来在境内设立的全资或控股子公司，在本公司上市之后每年向本公司现金分红金额不低于其当年实现可供分配利润的50%。”

## （十一）股份回购的承诺

股份回购的安排请参见本招股说明书“重大事项提示”之“二、关于稳定股价的承诺”中关于股份回购的安排。

## （十二）发行人实际控制人做出的其他重要承诺

### 1、内部交易税务风险承诺

报告期内，根据业务需要，发行人及下属境内外子公司存在签署技术开发合同等内部交易，按照该等合同约定，发行人、昆仑在线、昆仑马来、广州昆仑依据发行人其他子公司的要求，为发行人其他子公司提供系统软件或游戏软件的设计、开发、测试、培训等服务，并向其收取相关费用。在前述交易中，发行人及其控股子公司根据当地税务部门的规定履行了纳税义务，因部分内部交易中受托开发人适用的税率低于委托开发人，使得发行人的所得税费用有所降低。如果发行人未能准确理解税务政策或者未来发生税务政策改变，上述交易可能存在被税务主管部门追缴税款的风险。发行人控股股东、实际控制人周亚辉已经出具承诺：“如果在未来任何时候，昆仑万维及其境内外子公司因上述昆仑万维上市前发生的内部交易被有权机关追缴税款，或者被有权机关处罚并被追缴罚款，本人将全额承担该等被追缴的税款及罚款，且在承担后不向昆仑万维及其子公司追偿，保证昆仑万维及其子公司不会因此遭受任何损失。本人将在上述相关情形发生后10个工作日内，履行全额承担责任。”

### 2、RC交易税务风险承诺

公司于2013年对RC语音进行了重组，具体情况请参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“三、发行人资产重组情况”。

国家税务总局2009年12月10日发布的《国家税务总局关于加强非居民企业股权转让所得企业所得税管理的通知》（国税函[2009]698号，以下简称“698号文”），规定了非居民企业转让中国居民企业股权的所得需要向被转让股权的中国居民企业所在地主管税务机关申报缴纳企业所得税的情形。发行人认为TalkTalk股权转让行为并不属于698号文“境外投资方（实际控制方）间接转让中国居民企业股权”的适用范围；RaidCall (HK) Limited、畅游瑞科受让RC语音资产不涉及“股权转让”，也不属于698号文“境外投资方（实际控制方）间接转让中国居民企业股权”的适用范围。如果发行人对698号文适用范围的理解与主管税务机关存在差异，上述交易可能存在被税务主管机关追缴

税款的风险。

鉴于昆仑香港通过TalkTalk股权转让取得收益17,040.44万元，股权转让收益较大，公司控股股东、实际控制人周亚辉已经出具承诺：“如果在未来任何时候，昆仑万维及其子公司因上述RC语音交易被有权机关追缴税款，或者被有权机关处罚并被追缴罚款，本人将全额承担该等被追缴的税款及罚款，且在承担后不向昆仑万维及其子公司追偿，保证昆仑万维及其子公司不会因此遭受任何损失。本人将在上述相关情形发生后10个工作日内，履行全额承担责任。”因此该等情形不会对发行人本次发行上市构成重大的不利影响。

### 3、《武侠Q传》诉讼相关承诺

截至本招股说明书签署之日，公司作为被告涉及一宗尚未了结的诉讼案件，具体情况参见本招股说明书之“第十一节 其他重要事项”之“三、重大诉讼与仲裁事项”。根据原告的诉讼请求，若法院终审判决本公司败诉并支持原告的全部诉讼请求，则公司运营的《武侠Q传》存在在中国大陆地区下线并停止运营的风险，并需要支付涉诉金额1,481.88万元和相关诉讼费用。

根据本公司与北京火谷网络科技有限责任公司签订的协议，公司有权就此向北京火谷网络科技有限责任公司进行全额追偿。为充分保护公司及公众股东的合法权益，公司控股股东、实际控制人周亚辉已经出具承诺：“若昆仑万维因上述诉讼遭受损失，且昆仑万维就此向北京火谷网络科技有限责任公司进行全额追偿后，北京火谷网络科技有限责任公司拒不履行相关责任时，本人将在北京火谷网络科技有限责任公司拒绝履行后的30个工作日内承担昆仑万维因上述诉讼遭受的全部损失，且在承担后不向昆仑万维追偿。”

截至本招股说明书签署之日，本公司实际控制人、持有5%以上股份的主要股东及董事、监事、高级管理人员均严格遵守并履行了上述承诺。

## 第六节 业务与技术

### 一、公司主营业务情况

#### (一) 经营范围和主营业务

根据北京市工商局颁发的《企业法人营业执照》(注册号: 110108010907077), 本公司的经营范围为: “许可经营项目: 互联网信息服务业务(除新闻、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的内容); 利用互联网经营游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行); 互联网游戏出版。一般经营项目: 技术开发、技术转让; 设计、制作、代理、发布广告; 货物进出口; 技术进出口; 代理进出口。(未取得行政许可的项目除外)”。

本公司主营业务为综合性互联网增值服务, 具体包括网络游戏的开发和全球发行、软件应用商店的运营等业务。

#### (二) 主要产品或服务

##### 1、网络游戏产品和服务

公司目前已自主研发并运营多款网络游戏, 涉及大型网页游戏、社交网页游戏、移动网络游戏、客户端游戏等多个游戏品类。大型网页游戏是公司报告期内的核心产品之一, 公司已自主研发了《三国风云1、2》、《千军破1、2》、《武侠风云》、《绝代双骄》等多款网页游戏精品大作, 游戏题材涵盖战争策略、角色扮演、休闲竞技等多个主流题材。公司还自主研发了社交网页游戏《猛将无双》和移动网络游戏《风云三国》等精品游戏。

公司除了运营自主研发产品外, 还代理运营多款其他公司开发的网络游戏, 其中包括移动网络游戏《啪啪三国》、《英雄战魂》、《忘仙》、《时空猎人》、《君王2》、《武侠Q传》等, 大型网页游戏《傲视天地》、《傲剑》等, 客户端网络游戏《仙境传说》等精品游戏。

公司在包括港澳台、日韩、东南亚、欧美等海外市场均开展了网络游戏运营业务。公司在海外市场不仅运营已有游戏产品, 还会根据海外市场实际情况对游戏进行深度本地化技术处理, 使之在玩法、背景、内容等方面符合当地玩家特点。报告期内, 公司网络游戏平台的注册用户数量快速增长, 开服数量不断增多, 平均月度活跃用户数量与平均月度付费用户数量持续增长。

公司网络游戏平台的注册用户数量、游戏开服数量、平均月度活跃用户数量以及平均月度付费用户数量如下表所示：

	2011年度	2012年度	2013年度	2014年1-6月
期末注册用户数量（万人）	13,054.24	17,163.54	33,519.09	39,559.24
期末游戏服务器数量（台）	882	1,511	2,337	2,613
平均月度活跃用户数量（万人）	245.19	343.99	863.91	786.16
平均月度付费用户数量（万人）	8.57	11.56	28.90	27.70

注：注册用户数量即用户注册的账号数量，同一游戏玩家可能注册多个游戏账号；月度活跃用户数量指除去首次注册登录外，该月至少登录一次的独立用户数量，平均月度活跃用户数量指当年各月月度活跃用户数量的算术平均值；月度付费用户数量是指该月当期发生购买行为的独立用户的数量，平均月度付费用户数量是指当年各月付费用户数的算术平均值。

截至2014年6月30日，公司正在运营的主要网络游戏产品情况如下表所示：

移动网络游戏								
游戏名称	游戏来源	简体中文版 (大陆地区)	繁体 中文版	英语版	日语版	韩语版	东南亚 语言版	欧语版
《风云三国》	自主研发	●	●	●	●	●	●	
《武侠Q传》	代理运营	●	●			●	●	
《英雄战魂》	代理运营				●	●	●	●
《忘仙》	代理运营		●			●		
《时空猎人》	代理运营		●		●	●		●
《君王2》	代理运营		●		●	●		
《大掌门》	代理运营		●					
《啪啪三国》	代理运营		●			●		

大型网页游戏								
游戏名称	游戏来源	简体中文版 (大陆地区)	繁体中 文版	英语版	日语版	韩语版	东南亚 语言版	欧语版
《三国风云》	自主研发	●	●	●	●		●	●
《三国风云2》	自主研发	●	●		●	●	●	
《千军破》	自主研发	●	●	●	●	●	●	
《千军破2》	自主研发	●	●					
《武侠风云》	自主研发	●	●					
《绝代双骄》	自主研发	●	●			●	●	
《仙境幻想》	自主研发	●	●	●	●	●	●	●
《傲视天地》	代理运营		●	●	●	●	●	

大型网页游戏								
游戏名称	游戏来源	简体中文版 (大陆地区)	繁体中 文版	英语版	日语版	韩语版	东南亚 语言版	欧语版
《傲剑》	代理运营		●		●	●	●	
《神曲》	代理运营		●				●	●
《诸神之战》	代理运营		●	●			●	●
《英雄远征》	代理运营			●		●	●	
《龙将》	代理运营	●			●	●	●	
《梦幻飞仙》	代理运营	●				●	●	
《醉西游》	代理运营						●	

社交网页游戏								
游戏名称	游戏来源	简体中文版 (大陆地区)	繁体中 文版	英语版	日语版	韩语版	东南亚 语言版	欧语版
《猛将无双》	自主研发	●	●		●		●	
《功夫英雄》	自主研发	●	●	●				
《超级职场》	自主研发	●	●	●	●			
《超级店长》	自主研发	●	●					

客户端游戏								
游戏名称	游戏来源	简体中文版 (大陆地区)	繁体中 文版	英语版	日语版	韩语版	东南亚 语言版	欧语版
《仙境传说》	代理运营	●						
《圣境传说》	代理运营	●						
《晴空物语》	代理运营	●		●			●	

注：东南亚语言版主要包括印尼语、泰语、越南语、简体中文（东南亚版）；欧语版主要包括法语、德语、意大利语、西班牙语、土耳其语、俄语、葡萄牙语等。●表示该游戏产品的所指语言版本已经开始运营。

#### (1) 主要移动网络游戏产品

##### 1) 《啪啪三国》



注：《啪啪三国》繁体中文版名称为《真三国大战》。

《啪啪三国》是公司代理运营的三国策略类手机游戏，由火溶信息科技有限公司授权运营。游戏采用次世代全 3D 视角的恢弘战役场景，让玩家随心操控麾下部队，游戏中共有超过 300 位三国名将选择搭配，华丽的技能组合，倾尽策略，让玩家成为三国之外的第四势力，一统版图，成就霸业，更有诸葛亮，司马懿，周瑜，神算军师呕心辅佐，吕布，赵云猛将等神军助主公摧城拔寨。

截至2014年6月30日，本公司正在运营《啪啪三国》的繁体中文、韩语版本。产品上线时间、最高在线情况如下表所示：

运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
繁体中文	2014年2月	10,952	2014年3月
韩语	2014年3月	10,472	2014年3月

## 2) 《武侠 Q 传》



《武侠 Q 传》是北京火谷网络科技有限公司开发的一款武侠题材的 3D 卡牌类移动网络游戏。游戏以传统武侠文化为故事背景，结合中国古典风格的背景音乐，在传统卡牌游戏的基础上加入角色战斗等内容，游戏玩家在魔教乱世的年代中完成创建门派、闯



荡江湖、培养弟子等任务。

截至2014年6月30日，本公司正在运营《武侠Q传》的简体中文、繁体中文、韩语、东南亚相关语言版本。产品上线时间、最高在线情况如下表所示：

运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
简体中文	2013年8月	141,985	2013年10月
繁体中文	2013年7月	20,186	2013年10月
韩语	2013年10月	7,352	2013年11月
东南亚相关语言版本	2013年10月	12,315	2013年12月

注：上述上线时间为该款游戏开始公测运营的时间，如果游戏只进行了内测，则为该款游戏开始内测运营的时间，下同。

### 3) 《英雄战魂》



《英雄战魂》是由艾格拉斯科技（北京）有限公司研发的大型3D MMOPRG移动网络游戏。游戏以西方魔幻为背景，是一款以角色养成、装备强化、多样化副本、公会战争、国战等PVE和PVP内容相结合的游戏。该游戏目前在iOS平台、Google Play平台、韩国SK电信的T-Store平台、韩国KT电信的Olleh平台等多地区多平台同时运营。

截至2014年6月30日，本公司正在运营《英雄战魂》的韩语、日语、东南亚相关语言版本、欧洲相关语言版本。产品上线时间、最高在线情况如下表所示：

运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
韩语	2013年1月	35,544	2013年2月
日语	2013年5月	6,719	2013年6月
东南亚相关语言版本	2013年11月	3,981	2013年12月
欧洲相关语言版本	2013年8月	6,064	2013年9月

## 4) 《时空猎人》



《时空猎人》是广州银汉科技有限公司开发的一款格斗类移动网络游戏。游戏提供具有街机游戏特征的打击快感，包含无锁定格斗、自由组合技能、多样竞争模式等元素，带给玩家畅快的游戏体验。

截至2014年6月30日，本公司正在运营《时空猎人》的繁体中文、韩语、日语、欧洲相关语言版本。产品上线时间、最高在线情况如下表所示：

运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
繁体中文	2013年4月	12,785	2013年4月
韩语	2013年7月	11,014	2013年7月
日语	2013年8月	4,311	2013年9月
欧洲相关语言版本	2013年10月	1,661	2013年11月

## 5) 《君王2》



《君王2》是上海美峰数码科技有限公司开发的Q版西方魔幻题材移动网络游戏产品。游戏拥有众多的横向设计玩法，有优质的画面效果，游戏中提供了“吸”式玩法、

军团革新系统、华丽坐骑培养、庄园种植、战场等元素，为玩家提供了丰富的游戏体验。

截至2014年6月30日，本公司正在运营《君王2》的繁体中文、韩语、日语版本。产品上线时间、最高在线情况如下表所示：

运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
繁体中文	2013年5月	10,530	2013年5月
韩语	2013年9月	16,500	2013年10月
日语	2013年10月	1,913	2013年11月

#### 6) 《风云三国》



《风云三国》是公司自主研发的战争策略类移动网络游戏。游戏以三国时代为背景，是一款以武将培养、装备强化、掠夺资源、国战等PVE和PVP内容相结合的游戏。该游戏目前在iOS平台、Google Play、韩国SK电信的T-Store平台运营，用户可在各平台免费下载游戏，在游戏中通过支付平台进行充值并兑换成游戏币，通过游戏币购买游戏道具。

截至2014年6月30日，本公司正在运营《风云三国》的简体中文、繁体中文、英语、日语、韩语、东南亚相关语言版本。产品上线时间、最高在线情况如下表所示：

运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
简体中文	2011年11月	1,101	2012年4月
繁体中文	2012年3月	1,379	2012年7月
英语	2011年10月	707	2012年4月
日语	2012年3月	962	2012年3月
韩语	2012年5月	2,629	2012年9月
东南亚相关语言版本	2013年4月	6,508	2013年4月

## (2) 主要大型网页游戏产品

### 1) 《三国风云 1、2》



《三国风云》是公司自主研发的2D战争策略类大型网页游戏。该游戏以我国古代历史中东汉末年三国乱世为背景，依托于《三国志》、《三国演义》等历史文献和小说。玩家需要通过资源积累以发展城市建设，通过招募武将和军队提升军事实力，通过合纵连横的方式建立外交关系，同时扩张自己的实力，最终通过攻城掠地雄霸一方或完成统一大业。《三国风云2》是《三国风云》产品的续作，是公司自主研发的角色扮演战争策略类网页游戏，秉承了策略类游戏的经典玩法，并在此基础上进行创新，并于2012年推出运营。

截至2014年6月30日，本公司正在运营《三国风云1、2》的多种语言版本，包括《三国风云》的简体中文、繁体中文、日语、英语、东南亚相关语言版本和欧洲相关语言版本，《三国风云2》的简体中文、繁体中文、日语、韩语和东南亚相关语言版本。产品的上线时间、最高在线情况如下表所示：

《三国风云》			
运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
简体中文	2009年3月	40,271	2009年11月
繁体中文	2010年8月	11,653	2010年11月
日语	2010年7月	241	2010年8月
英语	2010年1月	7,931	2010年3月
东南亚相关语言版本	2009年11月	6,335	2011年11月
欧洲相关语言版本	2010年7月	5,532	2010年11月
《三国风云 2》			
运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
简体中文	2012年6月	13,586	2012年12月
繁体中文	2012年6月	6,541	2012年9月
日语	2012年11月	1,437	2012年12月
韩语	2012年10月	2,886	2012年11月
东南亚相关语言版本	2012年9月	3,286	2012年10月

## 2) 《千军破 1、2》



《千军破》是公司自主研发的2D战争策略类大型网页游戏。该游戏以我国古代历史中东汉末年三国乱世为背景，依托于《三国志》、《三国演义》等历史文献和小说。游戏中有公孙瓒、袁绍、曹操、董卓、孙坚、刘备等十六方势力可供玩家选择。该游戏的特点是可进行万名玩家的多人会战，重现了三国沙场上群雄逐鹿的壮观场景。《千军破2》是《千军破》产品的续作，于2013年末推出。

截至2014年6月30日，公司正在运营《千军破》的多种语言版本，包括简体中文、繁体中文、日语、英语、韩语和东南亚相关语言版本，《千军破2》的简体中文、繁体中文版本。产品的上线时间、最高在线情况如下表所示：

《千军破》			
运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
简体中文	2010年7月	48,734	2011年8月
繁体中文	2010年7月	60,423	2010年12月
日语	2011年9月	1,812	2011年10月
英语	2010年11月	5,767	2011年4月
韩语	2011年10月	1,766	2011年12月
东南亚相关语言版本	2011年1月	4,409	2011年5月
《千军破2》			
运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
简体中文	2013年12月	1,236	2014年2月
繁体中文	2014年5月	2,256	2014年6月

### 3) 《武侠风云》



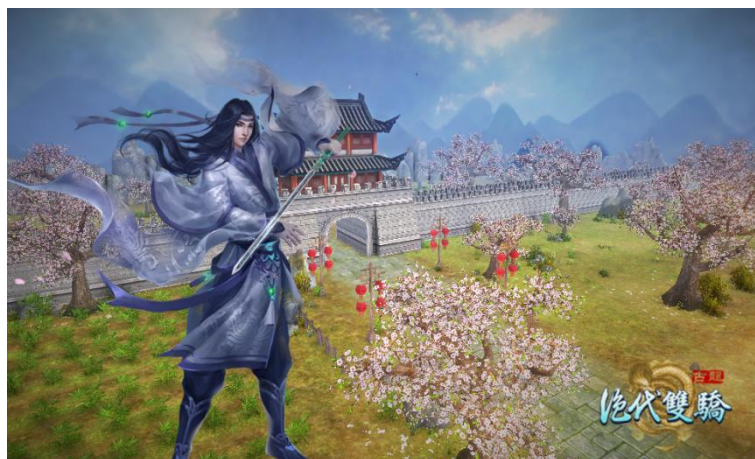
《武侠风云》是公司自主研发的角色扮演类大型网页游戏。该游戏以出色的人物角色造型和唯美梦幻的游戏场景再现了叱咤风云的武侠年代。游戏创新性地采用第一人称

视角，并特别添加了任督二脉系统、武魂系统等特色游戏系统。

截至2014年6月30日，公司正在运营《武侠风云》的多种语言版本，包括简体中文和繁体中文版本。产品上线时间、最高在线情况如下表所示：

运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
简体中文	2010年5月	84,388	2010年6月
繁体中文	2010年9月	31,100	2010年11月

#### 4) 《绝代双骄》



《绝代双骄》是公司自主研发的3D多人动作角色扮演类大型网页游戏。该游戏以我国著名文学大师古龙先生的同名小说为背景，故事情节和玩法丰富，同时游戏采用了先进的Unity3D引擎作为开发基础。玩家通过游戏内大量的PVE和PVP玩法进行娱乐体验。《绝代双骄》是国内率先推出的Unity3D武侠题材的多人动作角色扮演类网页游戏。

截至2014年6月30日，本公司正在运营的《绝代双骄》的简体中文、繁体中文、韩语和东南亚相关语言版本。产品上线时间、最高在线情况如下表所示：

运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
简体中文	2013年3月	28,542	2013年10月
繁体中文	2013年3月	6,833	2013年4月
韩语	2013年11月	1,996	2013年12月
东南亚相关语言版本	2013年12月	945	2014年1月

#### 5) 《傲视天地》



《傲视天地》是公司代理运营的战争策略类网页游戏，由智拓网络科技有限公司授权运营。游戏颠覆了传统策略类游戏的模式，并忠实再现了金戈铁马的三国乱世。游戏中共有72个兵种、10种阵型可供选择，可以根据每场战役的实际情况排兵布阵，开放了13个大型副本供玩家挑战。玩家将于乱世中扮演应天数而生的豪杰之士，率领曹操、刘备或孙权横扫三国大小著名战役。公司现已取得该游戏的港澳台地区繁体中文版、英文版、日语版、韩语版、印度尼西亚语版、泰语版独家代理运营权。

截至2014年6月30日，本公司正在运营《傲视天地》的多种语言版本，包括繁体中文、英语、日语、韩语和东南亚相关语言版本。产品上线时间、最高同时在线人数情况如下表所示：

运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
繁体中文	2010年11月	60,013	2011年1月
英语	2010年12月	3,675	2011年2月
日语	2011年5月	6,500	2011年5月
韩语	2011年7月	8,626	2011年9月
东南亚相关语言版本	2011年10月	2,870	2012年2月

#### 6) 《傲剑》





《傲剑》是公司代理运营的武侠题材的角色扮演类大型网页游戏，由北京天神互动科技有限公司研发。游戏中融入了经典武侠文化的元素，重现了武侠小说中的经典片段。游戏的轻功系统设计独特，率先实现了2D网页游戏空中格斗、施放技能的特色轻功系统。本公司现已取得该游戏港澳台地区繁体中文版、韩语版、日语版、泰语版、印度尼西亚语版的独家代理运营权。

截至2014年6月30日，本公司正在运营《傲剑》的多种语言版本，包括繁体中文、韩语、日语和东南亚相关语言版本。产品上线时间、最高同时在线人数情况如下表所示：

运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
繁体中文	2011年3月	49,068	2011年4月
韩语	2011年9月	3,558	2011年9月
日语	2011年9月	863	2011年9月
东南亚相关语言版本	2012年2月	4,689	2012年6月

#### 7) 《神曲》



《神曲》是公司代理运营的角色扮演类大型网页游戏，由深圳第七大道科技有限公

司研发。在游戏中，游戏玩家以城主的身份，通过发展城池、招募军队与魔族进行抗衡，经历追击、逃亡、逆袭等多种不同经历，最后发展成为成为傲视一方的霸主。

截至2014年6月30日，本公司正在运营《神曲》的多种语言版本，包括繁体中文版、欧洲相关语言版本和东南亚相关语言版本。产品上线时间、最高同时在线人数情况如下表所示：

运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
繁体中文版	2012年9月	4,514	2012年11月
欧洲相关语言版本	2012年11月	37,129	2013年9月
东南亚相关语言版本	2013年6月	1,446	2013年6月

### (3) 主要社交网页游戏产品——《猛将无双》



《猛将无双》是公司自主研发的角色扮演类社交游戏。游戏以招募三国中的名人作为武将为主要玩法，伴随闯关、武林大会、联赛、公会对战等丰富的对抗玩法，为用户提供了丰富的游戏体验。

截至2014年6月30日，本公司正在运营《猛将无双》的多种语言版本，包括简体中文、繁体中文、日语、东南亚相关语言版本。产品上线时间、最高同时在线人数情况如下表所示：

运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
简体中文	2012年2月	68,565	2012年8月
繁体中文	2012年3月	14,280	2012年6月
日语	2012年10月	641	2012年10月
东南亚相关语言版本	2012年5月	10,420	2012年7月

#### (4) 主要客户端游戏产品——《仙境传说》



《仙境传说》是公司代理运营韩国Gravity公司开发的客户端网络游戏产品。游戏改编自作家李命进的同名幻想漫画，游戏中展现了代表科幻的中世纪的村庄、精灵居住的森林、烈日曝晒的沙漠、东洋科幻风格的村庄等场景，向游戏玩家提供了强大的职业系统，玩家在游戏中通过角色扮演进行长期的冒险活动。

截至2014年6月30日，本公司正在运营《仙境传说》的简体中文版本。产品上线时间、最高在线情况如下表所示：

运营语种	上线时间	最高同时在线人数	最高同时在线人数发生的时点
简体中文	2013年2月	44,357	2013年5月

## 2、软件应用商店

### (1) 产品概况

公司的软件应用商店包括Brothersoft.com和1Mobile两个平台。

Brothersoft.com作为公司开发海外市场的战略手段之一，主要针对PC端用户，为各国的软件开发者和使用者提供了一个全球化的综合资源平台，建立了全面的线上跨国运营销售体系。通过行业探索和品牌积累，Brothersoft.com在东南亚及北美等地区建立了较好的品牌优势，积累了广泛的用户资源。目前网站面向全球用户，提供英语、日语、德语、法语、西班牙语、俄语等六种不同语言的服务。Brothersoft.com面向Windows平台、Mac平台和Mobile平台，提供的下载产品按照功能细分为应用软件、驱动程序、游戏等类型。截至2014年6月30日，包括Brothersoft.com网站在内的软件应用商店提供的下载软件数量已经超过159万款。

1Mobile是主要针对安卓系统手机用户和手机应用开发者推出的手机应用（包括软件、游戏等）发布与下载服务平台，目前在1Mobile平台发布软件的主要为软件开发和游戏开发商。1Mobile安卓应用商店专注于安卓手机平台，为用户收集和推荐安卓平台上最新、最热门、最好玩的游戏以及各类应用，其目标是打造全球安卓平台上一流的第三方应用商店。1Mobile安卓应用商店会通过大量的编辑为用户筛选、推荐各种优秀应用和游戏，更具特色的是编辑会在原有分类的基础上为用户制作各种专题，例如旅游专用应用推荐、圣诞节应用特辑、美食应用大全、打飞机游戏集合等，将用户的选择范围缩小，使用户更容易找到目标应用。1Mobile安卓应用商店除了提供基本的应用和游戏下载以外，还具备应用程序管理、应用程序备份、省流量更新、实用小工具等功能。

报告期内，Brothersoft.com与1Mobile的平均月度活跃用户数量如下：

单位：万人

	2011年度	2012年度	2013年度	2014年1-6月
Brothersoft.com	3,417.90	3,073.15	2,808.64	655.74
1Mobile	45.79	299.59	911.37	1,331.82

注：平均月度活跃用户数量为月度内曾经访问过Brothersoft.com或1Mobile的独立用户数量平均值。

## （2）业务模式

软件应用商店目前有以下四种业务模式，包括合作分成业务、广告、PPD下载和软件销售代理。

### 1) 合作分成业务

合作分成业务是指公司软件应用商店以营销推广联盟的形式，通过将营销推广信息发布在软件应用商店平台及合作伙伴的网站，成为营销推广联盟的合作内容发布商或合作推广渠道，分享营销推广联盟的客户支付的营销推广费用。

例如，在Brothersoft.com与Google AdSense的合作过程中，公司将Google AdSense的代码嵌入Brothersoft.com网站，在固定位置展示来自Google AdSense的信息，并与Google AdSense以按点击量收费的方式结算，即每当有用户在Brothersoft.com网站上有有效点击该信息，Google AdSense就会给予Brothersoft.com信息服务费的分成。除此之外，公司也会与其他合作伙伴合作，将软件开发商等客户的营销推广信息发布在合作伙伴的网站，已获取更多的推广流量，达到更好的推广效果。在合作分成模式下，2012年以前，Brothersoft.com的主要收入来自与Google AdSense的合作，2011年和2012年通过

与Google AdSense的合作产生的收入分别为4,698.73万元和3,662.86万元，分别占合作分成收入的77.10%和66.67%。2013年，为了获取更多的推广流量，公司加强了与Brothersoft.com合作伙伴的业务合作，合作分成业务的收入来源更加广泛，通过Google AdSense的收入占合作分成收入的比例降低为56.08%。2014年1-6月，通过Google AdSense的收入占合作分成收入进一步降低为25.03%。

报告期内，公司与Google AdSense合作的主要业务指标如下所示：

年度	点击次数（万次）	CPC（元）	收入（万元）
2011年度	8,234	0.57	4,698.73
2012年度	8,046	0.46	3,662.86
2013年度	5,735	0.43	2,476.06
2014年1-6月	597	0.42	253.23

注：对于标准内容的营销信息，每当用户点击一次营销信息时，将其计为一次点击；对于链接单元，每当用户选择链接单元中的一个链接，并在显示的包含营销信息的网页中点击一次营销信息时，将其计为一次点击。CPC是“Cost Per Click”的英文缩写，即用户每次点击营销信息时软件商店获得的收入。收入=点击次数×CPC。

## 2) 广告业务

广告业务是指Brothersoft.com网站通过直接向软件开发商等客户销售Brothersoft.com网站广告位的直销方式获得的广告收入。直销广告的主要业务指标包括广告的有效展示次数和平均千次有效展示费用。收入=有效展示次数\*每千次有效展示费用/1,000。其中，有效展示，即广告在目标用户面前出现，用户完成广告浏览，通过作弊、刷屏等形式实现的广告展示被定义为非有效展示；有效展示次数是指在一定时间段之内，广告在目标用户面前出现的总次数；广告收入的单价即广告的每千次展示费用，即广告主为其投放在软件应用商店网站上某个特定位置的广告在目标用户面前出现1,000次而支付的金额，该单价与投放广告的类型、广告位置、投放限制条件等有关，价格由软件应用商店和广告主客户协商决定。

## 3) PPD下载

PPD下载（Pay Per Download）业务是指Brothersoft.com与软件开发商直接合作的一种按软件下载效果付费的业务模式。软件开发商与Brothersoft.com直接合作，设定与软件相关的关键词及广告展示的位置，软件下载链接即会在Brothersoft.com上呈现在终端用户面前，Brothersoft.com与软件开发商按实际发生的下载次数进行结算。PPD下载

收入的单价即广告主为用户单次下载所支付的费用。该单价大致范围为0.02-0.6美元，由软件应用商店和广告主客户协商决定。

#### 4) 软件销售代理业务

软件销售代理业务是指Brothersoft.com通过加入专业的软件营销联盟，在营销联盟平台获得软件的广告代码链接，并放置在Brothersoft.com网站上供用户购买软件，Brothersoft.com从软件联盟营销平台获得销售分成。在软件销售代理模式下，软件开发商通过专业的营销联盟平台拓展销售空间和销售渠道，Brothersoft.com提供了软件的推广和展示渠道，而软件的下载和支付平台由软件营销联盟提供。收入来源主要有两种：通过直接销售软件的方式获得收入分成和通过向软件开发商导入注册用户的方式获得分成收入。

在直接销售软件的方式下，销售单价由该软件的单笔提成率和软件单笔售价决定（软件销售代理单价=软件单笔提成率\*软件单笔售价；软件销售代理收入=软件销售代理单价\*软件销售数量）。单笔提成率和软件单笔售价均由软件开发商决定。在导入注册用户的方式下，软件销售代理单价即软件开发商为每个导入的注册用户支付的价格（软件销售代理收入=导入注册用户的单价\*导入注册用户数量）。导入注册用户的单价由软件开发商决定。

1Mobile目前处于用户积累、市场开拓和产品进一步开发的阶段，尚未产生显著的营业收入和明确的盈利模式，未来将根据市场的发展和自身用户积累的情况进一步明确盈利模式、拓展收入来源。

#### (3) 运营情况

Brothersoft.com为超过200个国家的用户提供优质下载服务，让全球的用户享受到高速且稳定的下载体验。截至2014年6月30日，Brothersoft.com与印度、巴西、德国、美国等国家超过2,300个软件和游戏开发商开展多元化的合作，不仅为全球范围内的著名软件如Frostwire、FL studio等提供独家下载服务，同时也为Google、Microsoft、Symantec等著名软件公司的战略产品进行定制的发布与推广。此外，网站还携手Digital River等多家著名电子商务网站以及PayPal支付平台提供在线超过10万个软件和游戏的销售。

1Mobile安卓应用商店的主要用户分布在北美、东南亚、中东等地区。目前该客户端界面支持英语、繁体中文、韩语、日语、德语、法语等16种语言版本，根据不同语言

市场的实际情况，提供更加精准和个性化的安卓应用下载服务。截至2014年6月30日，1Mobile安卓应用商店收录的软件和游戏总量超过120万款，用户总安装量约1.2亿，日均登陆用户约620万。

### （三）主营业务收入的主要构成

报告期内，公司的主营业务收入主要来自于游戏产品，具体构成如下：

单位：万元

项目	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏产品	95,422.26	98.56%	145,859.93	96.60%	74,000.36	91.79%	56,554.75	88.06%
互联网产品	1,394.31	1.44%	5,134.06	3.40%	6,619.42	8.21%	7,668.23	11.94%
<b>合计</b>	<b>96,816.57</b>	<b>100.00%</b>	<b>150,993.99</b>	<b>100.00%</b>	<b>80,619.78</b>	<b>100.00%</b>	<b>64,222.98</b>	<b>100.00%</b>

本公司营业收入按产品、运营模式及区域细分情况及分析参见本招股说明书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“十、盈利能力分析”之“（一）营业收入分析”。

### （四）主营业务经营模式

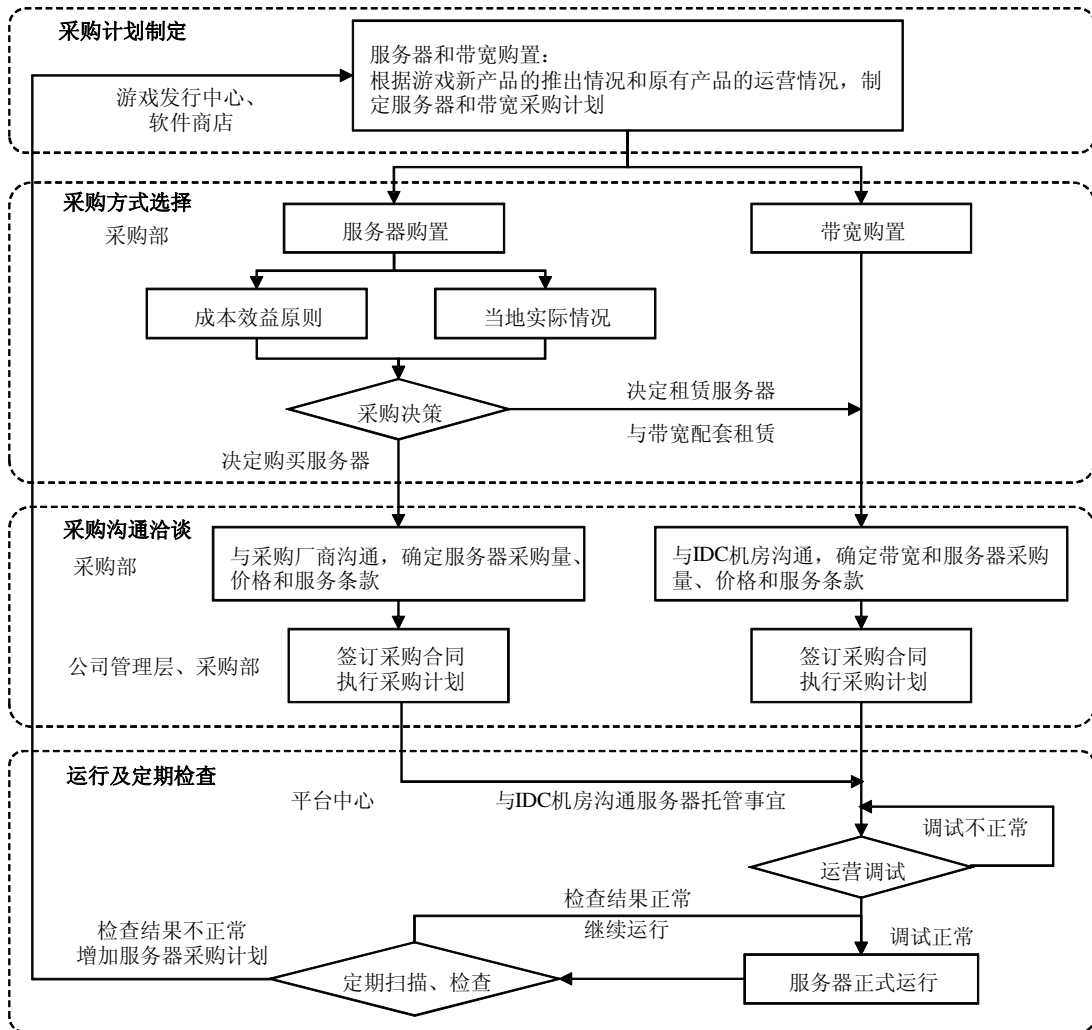
本公司主营业务的经营模式主要涉及原材料采购、研发、运营及盈利模式，具体情况如下：

#### 1、原材料采购模式

##### （1）软硬件设备的采购模式

本公司提供的主要产品和服务包括网络游戏产品和运营服务、软件应用商店服务，与传统的生产型企业有一定区别，即不存在一般意义上的原材料采购。公司的对外采购主要为购置用于软件和游戏研发及运营以及软件应用商店运营所需的服务器、电脑等硬件设备，租赁IDC机房、带宽以及购买办公软件和技术软件，其中又以购置服务器和租赁带宽为主要费用产生对象。

公司的服务器和带宽采购流程如下图所示：



### 1) 采购计划制定

公司游戏发行中心和软件应用商店部门会定期对游戏新产品上线运营情况和软件业务商店的运营情况进行预估或评估，并结合现有服务器的运行状况和带宽使用情况制定服务器和带宽的采购计划，采购申请提交至采购部。

### 2) 采购方式选择

服务器的使用需求可以通过购买或租赁两种途径得以满足，带宽的使用需求通常使用租赁途径得以满足。采购部根据游戏发行中心市场部所收集提供的信息并结合公司实际情况，分别从质量、效率、成本等方面对两种途径进行评估后，选择适当的服务器采购途径。若选择购买服务器，将由采购部与服务器采购厂商进行洽谈；若选择租赁服务器，将由采购部与IDC机房进行洽谈，配套租赁服务器和带宽。

### 3) 采购沟通洽谈



对于服务器的购买,采购部会选择市场信誉高且售价合理的服务器厂商作为采购目标,进行沟通洽谈以确定服务器购买数量、购买价格和服务条款。管理层签订采购合同后开始执行采购计划。对于服务器和带宽的租赁,采购部会选择地域位置合理且品牌知名度较高的IDC机房作为租赁对象,进行沟通洽谈以确定服务器和带宽的租赁数量、租赁价格和服务条款。

#### 4) 服务器运行和定期检查

对于购买的服务器,平台中心需在取得服务器后同IDC机房沟通新增服务器的托管事宜。对于租赁的服务器, IDC机房直接负责托管和维护。在服务器正式运行前,平台中心需对服务器进行运营调试直至各项指标达到服务器正常运行要求。

在服务器正式运行期间,平台中心将定期对服务器进行扫描和检查,若发现故障或问题将及时提出维修或新的采购需求以确保服务器运营正常。

### (2) 代理游戏的采购模式

自主研发和代理采购是公司网络游戏运营的两种产品来源渠道。公司除了自主研发网络游戏产品外,还代理运营了多款业内优秀游戏产品。公司的游戏采购流程具体如下:

#### 1) 产品接触阶段

通过与网络游戏授权商保持频繁、良好的沟通,积极参与各类产业会议,即时监测专业网络游戏媒体的资讯动态,公司能够及时获得新游戏的产品信息。

一方面,公司已建立完善的国内外开发商新产品监控和评测体系,每年国内外生产的网络游戏新产品都会在该系统中建档,并安排专门的商务人员和运营部门的高级经理进行体验和调研,通过大量接触新游戏和撰写相关文档,纳入公司统一的游戏采购资源库。另一方面,随着公司国内和海外网络游戏运营平台的不断建立和成熟,越来越多的游戏授权商主动向公司提供和展示其新游戏的产品资料,以寻求合作机会,这也是公司获取游戏采购资源的重要途径。

#### 2) 初步筛选阶段

对于公司内部推荐或游戏授权商推荐的新游戏产品,公司设置了严格的筛选程序。在初步筛选阶段,至少符合下列其中一条标准的游戏产品才能获得通过:当前运营平台所欠缺的产品类型;在某一代表区域已取得优秀运营业绩的产品;该产品开发团队拥有

成功的产品经验及稳定的核心成员。不符合标准的产品将被放弃。

### 3) 专项评估阶段

对于通过初步筛选的游戏产品，公司将进行两轮专项评估：模拟用户体验评估，由客服、非运营或评测人员组成，对新手操作体验进行评估；产品技术评估，由评测部工程师从游戏系统结构、收费、数值设定等角度对游戏品质进行评估。两轮专项评估均通过的产品将交由管理层进行综合评估，决定签约与否，不符合标准的产品将被放弃。

### 4) 沟通洽谈阶段

对于批准签约的产品，公司与游戏授权商取得初步沟通，洽谈游戏代理事宜。公司的法务部和商务中心配合完成对游戏授权商的资质和游戏产品著作权属的内部审核。若双方合作意向积极，公司将与游戏授权商就合作具体事宜进行商讨并签订合同，包括授权金和分成比例的确定、代理授权范围和方式的确定、后续服务条款的确定等。

## 2、研发模式

### (1) 网络游戏的研发模式

关于公司的游戏自主研发模式，请参见本节之“一、公司主营业务情况”之“（七）主要产品的研发流程图或服务流程图”之“1、网络游戏产品和服务”。

### (2) 软件应用商店的研发模式

公司的软件应用商店业务不涉及产品的研发。

## 3、运营模式

### (1) 网络游戏的运营模式

公司拥有自主运营模式和联合运营模式两种业务模式，其中联合运营模式又可根据公司在联合运营业务中承担角色的不同分为授权运营模式和代理运营模式。授权运营模式即公司授权其他游戏平台运营商运营公司自主研发或有权运营的游戏，代理运营模式即公司代理运营其他游戏开发商研发的游戏。

#### 1) 自主运营模式

网络游戏的自主运营是指公司独立进行产品研发，负责游戏服务器的架设和维护，独立进行市场推广和开展运营活动，游戏玩家则直接通过公司官方网站完成注册和进行游戏。通过自主运营模式，公司能够更好地控制游戏的运营和服务。

自主运营模式涉及产品更新、市场推广、运营控制、服务器支持和支付渠道支持等多项工作，需要严格的流程控制标准和有效的资源整合能力。本公司自主运营模式的流程如下：

### ①产品更新流程

游戏产品在正式大规模推广（公测前）运营前需要进行公司内部质量检测、封测和内测三项测试，在进入大规模推广阶段（公测期间）后需要持续定期的对版本进行更新，解决当前版本用户需求并增加新的游戏内容玩法。具体测试和版本更新流程详见本节之“一、公司主营业务情况”之“（七）主要产品的研发流程图或服务的流程图”之“1、网络游戏产品和服务”。

### ②市场推广流程

本公司在线上 and 线下均进行市场推广活动。其中，线上市场推广主要涉及专业网游媒体、社交类平台、搜索引擎营销、视频分享网站等渠道，线下市场推广主要涉及电视广告、平面广告和事件营销等渠道。游戏发行中心市场部在综合分析游戏产品特性、目标用户特点、运营所在地区等情况后，选择最合适的市场推广策略。

在市场推广的执行阶段，游戏发行中心市场部有针对性地收集相关数据。具体来说，线上推广主要关注浏览量、点击率、注册率等信息，线下推广主要关注曝光量、千人曝光率、曝光人群等信息。游戏发行中心市场部通过数据分析，评估市场推广的执行效果，并据此进行推广策略的调整，以保证游戏产品能够持续吸引大量新玩家。

### ③运营控制流程

本公司通过游戏数据统计系统GDSS和游戏管理工具GM Tool系统对所运营游戏进行实时监控和管理，并收集相关运营数据，其中包括用户消费水平、活跃用户数、登陆用户数、付费账号数等。游戏发行中心进行数据分析，评估游戏产品的运营状况，并据此选择适合的运营活动，以保证游戏产品能够留住用户并将其转化为忠实玩家。发行人未采用外包方式对玩家消费模式等数据进行分析。

公司的运营控制环节主要涉及对充值系统、计费系统和玩家账户数据库的管理。公司的充值系统为记录和管理用户将现金兑换成虚拟货币的系统，计费系统为记录和管理用户将虚拟货币兑换为游戏币及其他虚拟物品的系统，玩家账户数据库包含所有玩家在游戏里创建的账户数据，如角色、等级、装备等数据，是对玩家在游戏里所有行为的记

录。在自主运营模式下，公司的充值系统、计费系统、玩家账户数据库由公司自行管理；在授权运营模式下，授权运营平台负责提供游戏的充值服务，充值系统也由授权运营平台管理，虚拟货币兑换为游戏币等虚拟物品的过程由运营平台负责完成，运营平台和公司各自建立计费系统并定期对账，玩家账户数据库由公司自行管理，公司会向授权运营平台提供消费接口，以实现授权运营平台虚拟货币到游戏币或其他虚拟物品的兑换；在代理运营模式下，公司负责维护充值系统，并记录消费过程（即虚拟货币兑换为游戏币等虚拟物品的过程），公司和授权方各自建立计费系统并定期对账，玩家账户数据库通常由授权方管理。

#### ④用户实名制认证流程

在公司游戏产品运营的主要区域中，目前仅有中国大陆和韩国两个地区要求在其区域内运营的网络游戏平台实行实名制，发行人在以上两个区域运营的网络游戏平台均已实施实名制，具体情况如下：

根据《新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、工业和信息化部、共青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新出联[2011]10号）的相关规定，公司的网络游戏产品在中国大陆地区于2011年10月启用实名制认证，2011年10月份以后在发行人游戏平台注册的用户均需填写真实的身份信息，2011年10月之前注册的用户会收到补充身份信息填写的要求和提醒，在要求时间内未填写身份信息的用户将被纳入防沉迷系统。公司实名制认证的主要措施包括：（1）用户在游戏平台注册帐号时会要求用户必须填写真实姓名和身份证，未填写姓名及身份证号码，或姓名及身份证号码随意错误填写，致使身份证号码信息不符合身份证编码规则的，将无法注册帐号。对于根据身份证号码信息判断为未满18岁的帐号，将直接纳入防沉迷系统。（2）对于根据身份证号码信息判断为已满18周岁的账户，会根据《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》对其进行实名验证。发行人已经根据《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新出联[2011]10号）同中华人民共和国公安部下属的事业单位全国公民身份证号码查询服务中心签订了《网络游戏防沉迷实名验证协议书》，并根据总署部署开展防沉迷实名验证工作。发行人按月将上月新增账户中，根据身份证号码信息判断已满18周岁的账户，通过绑定的专用IP登陆查询中心提供的查询系统进行查询。（3）由于查询中心服务器承载量有限，无法满足全国企业实时查询的需要，每月仅有极少数数据能实时返回查询结果。大部分数据需使用查询中心提供

的“离线验证”方式查询。“离线认证”方式查询的步骤为：企业根据用户在注册时填写的姓名和身份证信息，按照查询中心的要求整理为特定格式的文档。查询中心每月月初公布当月的报送时间，发行人在规定的时间内，使用事先绑定的专用IP地址，登陆其提供的查询系统进行数据提交。并在12个工作日以后，登陆同一系统下载查询结果。查询结果为“匹配”和“不匹配”两种，其中返回结果为“匹配”的，属正常玩家，“不匹配”的，系身份证信息与姓名在公民身份证信息库中的信息有差异。发行人根据此结果，对不匹配玩家进行复核，复核无误的，判定为应受防沉迷系统限制的玩家，纳入防沉迷系统。

根据韩国相关法律以及行业监管机构的要求，公司的网络游戏平台在韩国地区于2011年7月启用实名制认证，主要措施包括：（1）注册环节的认证。年满14岁的用户注册时，用户需首先确认并同意发行人游戏平台关于实名制认证内容的条款，确认后用户输入账号资料，之后进入身份认证阶段，通过认证后成为游戏平台的正式会员；未满14岁的用户注册时，用户需首先确认并同意发行人游戏平台关于实名制认证内容的条款，确认后用户输入账号资料，之后进入父母认证阶段，通过认证后成为游戏平台的正式会员；对于注册超过三天且未通过本人认证（针对年满14周岁的用户）或父母认证（针对未满14周岁的用户）的账号，禁止登陆游戏；（2）充值环节的控制：只有通过本人认证（年满14周岁）或父母认证（未满14周岁）的用户才能在游戏平台进行充值；年满20岁的用户每个自然月的充值上限是50万韩元，未满20岁的用户每个自然月的充值上限是7万韩元。

#### ⑤虚拟货币管理流程

公司严格执行国家对虚拟货币的流动、交易方面的相关规定。公司已采取措施严格限制用户利用虚拟货币购买实物产品；已按北京市文化管理部门的要求，就其发行虚拟货币总量等情况向该部门报送备案；公司及其子公司昆仑在线、昆仑乐享均已办理《网络文化经营许可证》，其经营范围中均包含了网络虚拟货币发行。

在进行虚拟货币的管理过程中，公司采取了如下措施：在网络游戏用户注册时，公司会与用户签订《用户服务协议》，在协议中对有关虚拟货币的购买、消费、消耗等行为进行约定和约束。根据《用户服务协议》的内容，公司从未同时从事网络游戏虚拟货币发行主体和网络游戏虚拟货币交易服务；虚拟货币的使用范围仅限于兑换自身提供的网络游戏产品和服务，不得用于支付、购买实物或者兑换其它单位的产品和服务；公司

发行网络游戏虚拟货币从未以恶意占用用户预付资金为目的；公司保存用户购买记录，保存期限自用户最后一次接受服务之日起从未少于180日；公司将网络游戏虚拟货币发行种类、价格、总量等情况按规定报送注册地省级文化行政部门备案。

另外，公司制定并严格执行了《虚拟货币及物品管理规范》等内控管理制度，对用户充值，虚拟货币的兑换、回收，虚拟物品的购买、消费和消耗等行为进行严格的规范和系统监控，并对游戏产品的设计进行严格要求，虚拟货币只能充入游戏服务器，在服务器内部进行消费和消耗，不能向服务器外进行任何交易。

#### ⑥服务器支持流程

服务器的及时架设和定期维护对于网络游戏运营起着重要的支持作用。公司游戏发行中心根据游戏运营情况制定开服时间表，平台中心定期对服务器运行状况进行检查。

#### ⑦支付渠道支持流程

游戏玩家可以选择网上银行、电话支付、充值卡等支付渠道进行充值，也可以通过昆仑一卡通经销商购买昆仑一卡通充值。公司自身不直接向玩家销售昆仑一卡通，所有昆仑一卡通均通过经销商销售。充值卡是指通过由第三方充值渠道发行的预付费类充值卡实现的支付方式。主要的预付费类充值卡包括各移动运营商发行的充值卡（如神州行充值卡、联通充值卡、电信充值卡等）和海外游戏充值卡（如Gash乐点卡、Mycard点卡等），上述充值卡可用于但不限于在昆仑游戏平台进行充值使用。用户通过便利店等多种渠道可购买预付费充值卡，购买后在发行人的充值平台选择对应的充值卡作为支付手段，通过输入充值卡的卡号和密码完成支付，实现充值。

部分支付渠道商向发行人提供过促销服务，如PayPal、Moneybookers针对其各自用户发送促销邮件，Gash、Mycard等通过提供其官网广告位、网吧桌面、海报等方式协助发行人宣传。以上促销活动由支付渠道商承担成本，公司不需要对以上额外促销服务支付费用。支付渠道商并未为公司的产品提供融资服务。

对于网页游戏等基于PC端的游戏，公司游戏平台中游戏玩家充值及消费流程为：玩家登陆游戏充值中心，选择支付方式，将充值金额先充值到平台账户兑换成昆仑币，付款成功后可以在充值中心查看账户内的昆仑币余额；玩家登录游戏平台，选择同一平台内的需要购买游戏道具的任意一款游戏，选择需要兑换的金额和兑入的服务器，将账户内的昆仑币兑换成虚拟道具。对于移动网络游戏，玩家登陆到该款游戏产品的充值中心，将充值金额直接兑换入游戏。

公司境内自主运营和代理运营的游戏玩家通过各渠道充值的金额及占比情况如下表所示：

单位：万元

2014年1-6月境内渠道充值金额及占比		
充值渠道	金额	占比
网上银行	13,557.37	92.82%
昆仑一卡通	519.86	3.56%
充值卡	479.85	3.29%
电话支付	48.50	0.33%
<b>合计</b>	<b>14,605.58</b>	<b>100.00%</b>
2013年境内渠道充值金额及占比		
充值渠道	金额	占比
网上银行	25,448.48	88.61%
充值卡	919.31	3.20%
昆仑一卡通	2,124.84	7.40%
电话支付	227.97	0.79%
<b>合计</b>	<b>28,720.60</b>	<b>100.00%</b>
2012年境内渠道充值金额及占比		
充值渠道	金额	占比
网上银行	14,028.58	85.11%
昆仑一卡通	1,811.33	10.99%
充值卡	633.64	3.84%
电话支付	9.68	0.06%
<b>合计</b>	<b>16,483.22</b>	<b>100.00%</b>
2011年境内渠道充值金额及占比		
充值渠道	金额	占比
网上银行	8,263.08	78.23%
充值卡	1,467.22	13.89%
昆仑一卡通	819.77	7.76%
电话支付	12.42	0.12%
<b>合计</b>	<b>10,562.49</b>	<b>100.00%</b>

公司境外自主运营和代理运营的游戏玩家通过各渠道充值的金额及占比情况如下表所示：

单位：万元

2014年1-6月境外渠道充值金额及占比		
充值渠道	金额	占比
网上银行、电子钱包	53,334.42	73.30%
充值卡	9,433.02	12.97%
综合类	8,531.30	11.73%
电话支付	1,458.80	2.01%
<b>合计</b>	<b>72,757.54</b>	<b>100.00%</b>
2013年境外渠道充值金额及占比		
充值渠道	金额	占比
网上银行、电子钱包	78,401.50	66.05%
综合类	19,370.54	16.32%
充值卡	17,961.78	15.13%
电话支付	2,961.14	2.49%
<b>合计</b>	<b>118,694.96</b>	<b>100.00%</b>
2012年境外渠道充值金额及占比		
充值渠道	金额	占比
综合类	24,045.14	49.40%
网上银行、电子钱包	15,959.83	32.79%
充值卡	7,661.14	15.74%
电话支付	1,003.49	2.06%
其他	0.88	0.00%
<b>合计</b>	<b>48,670.48</b>	<b>100.00%</b>
2011年境外渠道充值金额及占比		
充值渠道	金额	占比
综合类	26,043.55	62.06%
网上银行、电子钱包	13,992.14	33.34%
电话支付	1,028.12	2.45%
充值卡	903.88	2.15%
<b>合计</b>	<b>41,967.69</b>	<b>100.00%</b>

注：以上“综合类”指该渠道提供多种类型的充值方式，如韩国渠道Galaxia包含手机、信用卡、便利店、商品券等渠道。

报告期内前五大渠道商的结算模式、充值金额及占比如下所示：

(1) 2014年1-6月



单位：万元

序号	充值渠道名称	结算模式	充值金额	所占比例
1	Apple Inc.	当月结算, 30天自动转账	22,130.88	25.33%
2	Google Inc.	当月结算, 15天自动转账	20,378.23	23.33%
3	乐点卡数位科技股份有限公司	当月结算, 30天转账	9,062.48	10.37%
4	SK Planet Co., Ltd	当月结算, 30天自动转账	6,160.56	7.05%
5	支付宝(中国)网络技术有限公司	当月自动转账	4,298.95	4.92%
合计			<b>62,031.10</b>	<b>71.00%</b>

## (2) 2013年度

单位：万元

序号	充值渠道名称	结算模式	充值金额	所占比例
1	Apple Inc	当月结算, 30天自动转账	25,599.38	17.37%
2	Google Inc	当月结算, 15天自动转账	22,583.87	15.32%
3	乐点卡数位科技股份有限公司	当月结算, 30天转账	19,235.04	13.05%
4	SK Planet Co., Ltd.	当月结算, 30天自动转账	15,929.22	10.81%
5	支付宝(中国)网络技术有限公司	当月自动转账	10,183.73	6.91%
合计			<b>93,531.24</b>	<b>63.46%</b>

## (3) 2012年度

单位：万元

序号	充值渠道名称	结算模式	充值金额	所占比例
1	智冠科技股份有限公司	当月结算, 60天转账	8,890.55	13.65%
2	支付宝(中国)网络技术有限公司	当月自动转账	8,872.37	13.62%
3	乐点卡数位科技股份有限公司	当月结算, 30天转账	6,802.55	10.44%
4	Galaxia Communications	手机渠道: 60天转账; 固话渠道: 90天转账; 信用卡渠道: 每周结算; 银行转账: 每周结算; 文化商品券: 60天转账; 图书商品券: 60天转账; Happy Moneys商品券: 60天 转账; 便利店: 60天转账	5,312.54	8.15%
5	MOL AccessPortal Berhad.	当月结算, 60天转账	4,952.36	7.60%
合计			<b>34,830.37</b>	<b>53.46%</b>

## (4) 2011年度

单位：万元

序号	充值渠道名称	结算模式	充值金额	所占比例
1	智冠科技股份有限公司	当月结算，60天转账	17,355.61	33.04%
2	乐点卡数位科技股份有限公司	当月结算，30天转账	5,667.11	10.79%
3	PayPal Pte. Ltd.	根据发行人的要求随时转账，手动提现	5,617.63	10.69%
4	Moneybookers Limited.	根据发行人的要求随时转账，手动提现	4,600.02	8.76%
5	快钱支付清算信息有限公司	当月手动转账	4,445.53	8.46%
合计			<b>37,685.90</b>	<b>71.74%</b>

在现金兑换昆仑币的环节，公司国内游戏平台现金与昆仑币的兑换比例为1元人民币兑换1昆仑币，海外游戏平台约合2元人民币兑换1昆仑币，但不同国家间略有差异。公司自2010年开始进入海外市场，当时对各海外市场现金兑换昆仑币的比例的设定基准为0.3美元兑换1昆仑币，各地区参照以上标准根据当地货币与美元的汇率进行折算。另外由于各支付渠道的手续费率不同，公司会根据手续费率的高低相应调整现金兑换昆仑币的比例，手续费率较高的渠道现金兑换昆仑币的比例相较手续费率低的渠道略低。在昆仑币兑换游戏币的环节，由于不同语言版本的游戏相对独立，不同地区的游戏玩家的付费习惯和付费能力不同，所以同一款游戏的不同语言版本中昆仑币兑换游戏币的比例存在一定差异。

公司的游戏平台允许游戏玩家退款，退款流程为：针对国内和韩国游戏平台，根据用户协议，游戏玩家已兑换为昆仑币但未将昆仑币兑换成游戏币的部分，公司收到玩家退款申请后，对玩家账号内该部分昆仑币订单做退款处理，并扣除与退款金额等值的昆仑币，游戏玩家已兑换为游戏币的部分，公司向玩家说明情况，不予退款；针对除韩国之外的国外游戏平台，根据用户协议，游戏玩家所有已兑换为昆仑币的部分，公司向玩家说明情况，不予退款。针对移动网络游戏，游戏玩家已兑换入游戏的充值款项不予退款。

## 2) 授权运营模式

在授权运营模式下，公司有条件地与其他游戏平台运营商合作，授权运营商在其平台上运营本公司自主研发或有权运营的网络游戏产品，由运营商负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向公司支付一定比例的分成款。

公司自主研发或有权运营的游戏产品在腾讯、人人、开心网、摩利数位等其他平台

运营游戏属于授权运营模式。在授权运营模式下，合作双方在合作协议中对游戏代理授权金额以及授权运营期内的分成比例作出约定。在合作过程中，公司将游戏产品授权给其他平台运营，提供相关运营支持，包括活动设计、活动配置、处理游戏用户的问题、游戏版本更新等工作；腾讯、人人、开心网、摩利数位等授权运营方负责把公司的游戏产品放置到平台上运营，以及用户导入、运营辅助等相关工作。

游戏用户在合作平台上充值，先兑换为平台币，再兑换到游戏服务器内；公司会向联运合作方提供一个运营数据后台，联运合作方也会在自己的平台上统计用户在发行人游戏产品中消费授权运营方平台币的数据。收费平台由运营方控制，依据双方约定的游戏收入分成比例，每月双方以游戏服务器内用户在发行人游戏产品中消费授权运营方平台币的数值为准，对计费系统中的交易记录进行核对，数据经双方核对无误后确认收入。用户在游戏内使用虚拟道具以及相关游戏内的操作行为会在公司的服务器保留日志，并反馈到相应的数据后台，公司可以查询后台获得运营数据信息。

目前，公司已与腾讯、人人、开心网、摩利数位等网络游戏平台建立了友好、互利的授权运营合作关系，公司游戏产品受到了多家大型网络游戏平台及其游戏用户的青睐。通过授权运营模式，公司充分利用大型网络游戏运营商的平台资源，不仅取得了经营收入，而且扩大了游戏产品的知名度和影响力。授权运营模式已成为公司自主运营模式的重要补充。

报告期内来自前五大授权运营商的收入和占比具体情况如下表所示：

(1) 2014年1-6月

序号	客户名称	收入（万元）	占公司营业收入的比重	占公司授权运营收入的比重
1	摩利数位行销股份有限公司	1,194.92	1.23%	28.15%
2	深圳市腾讯计算机系统有限公司	742.28	0.77%	17.49%
3	广州创思信息技术有限公司	579.67	0.60%	13.66%
4	北京世界星辉科技有限责任公司	240.04	0.25%	5.65%
5	广盈贸易有限公司	191.23	0.20%	4.50%
	<b>合计</b>	<b>2,948.13</b>	<b>3.04%</b>	<b>69.45%</b>

(2) 2013年度

序号	客户名称	收入（万元）	占公司营业收入的比重	占公司授权运营收入的比重
1	摩利数位行销股份有限公司	3,476.21	2.30%	25.45%
2	深圳市腾讯计算机系统有限公司	2,472.48	1.64%	18.10%
3	北京世界星辉科技有限责任公司	831.56	0.55%	6.09%
4	广盈贸易有限公司	821.05	0.54%	6.01%
5	Vietnam Mobile Social Network Joint Stock Company	534.23	0.35%	3.91%
合计		<b>8,153.53</b>	<b>5.38%</b>	<b>59.56%</b>

## (3) 2012年度

序号	客户名称	收入（万元）	占公司营业收入的比重	占公司授权运营收入的比重
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	4,546.65	5.64%	47.37%
2	摩利数位行销股份有限公司	1,392.08	1.73%	14.50%
3	北京开心人信息技术有限公司	680.72	0.84%	7.09%
4	北京千橡网景科技发展有限公司、上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司	674.64	0.84%	7.03%
5	福建博瑞网络科技有限公司	507.62	0.63%	5.29%
合计		<b>7,801.71</b>	<b>9.68%</b>	<b>81.28%</b>

## (4) 2011年度

序号	客户名称	收入（万元）	占公司营业收入的比重	占公司授权运营收入的比重
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	3,339.49	5.20%	37.96%
2	北京千橡网景科技发展有限公司、上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司	1,537.01	2.39%	17.47%
3	北京开心人信息技术有限公司	1,204.29	1.88%	13.69%
4	上海浩方在线信息技术有限公司	574.99	0.90%	6.54%
5	广州华多网络科技有限公司	292.22	0.46%	3.32%
合计		<b>6,948.00</b>	<b>10.83%</b>	<b>78.98%</b>

注：北京千橡网景科技发展有限公司、上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司均为人人控制的公司，2013年度公司与人人交易金额下降至185.65万元，未进入前五大授权运营商名单。

## 3) 代理运营模式

在代理运营模式下，公司有条件地与游戏授权商合作，在自身游戏平台代理运营其他授权商的网络游戏产品，由公司负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入，

同时按协议向游戏授权商支付游戏代理授权金和一定比例的分成款。

在游戏代理业务开始之前，游戏采购是非常重要的环节。选择具有较好市场前景、适合公司运营平台的优秀游戏产品是代理业务取得成功的关键。公司已建立起完善的游戏采购流程，具体内容请参见本节之“一、公司主营业务情况”之“（四）主营业务经营模式”之“1、原材料采购模式”之“（2）代理游戏的采购模式”。

在代理运营模式中，游戏产品的运营流程如下：

#### ①产品更新流程

在代理运营模式中，公司会与游戏授权商合作，由公司提供部分市场推广活动的反馈信息，与游戏授权商讨论游戏产品的更新内容，具体的产品更新工作由游戏授权商负责。

#### ②市场推广流程

本公司负责代理游戏的市场推广工作，代理运营的市场推广流程与自主运营的流程类似，具体内容请参见本节之“一、公司主营业务情况”之“（四）主营业务经营模式”之“3、运营模式”之“（1）网络游戏的运营模式”之“1）自主运营模式”。

#### ③运营控制流程

通过与游戏授权商合作，公司可以开展的运营活动涉及冲级类活动、奖励类活动、充值类活动、经验类活动、竞赛类活动、评选类活动、征集类活动、寻宝类活动和帮派类活动等，其中涉及到深度的游戏修改工作由游戏授权商负责。

#### ④服务器支持流程

公司负责服务器的架设和维护工作。服务器的及时架设和定期维护对于网络游戏运营起着重要的支持作用。游戏发行中心市场部根据游戏运营情况制定开服时间表，游戏发行中心定期对服务器运行状况进行检查。

#### ⑤支付渠道支持流程

代理运营模式中，支付渠道支持的具体流程与自主运营的流程类似，具体内容请参见本节之“一、公司主营业务情况”之“（四）主营业务经营模式”之“3、运营模式”之“（1）网络游戏的运营模式”之“1）自主运营模式”。

## （2）软件应用商店的运营模式

关于公司软件应用商店业务的运营模式，请参见本节之“一、公司主营业务情况”之“（七）主要产品的研发流程图或服务流程图”之“2、软件应用商店”。

## 4、盈利模式

### （1）网络游戏业务的盈利模式

公司的网络游戏产品采用虚拟道具收费的模式，游戏玩家可以免费登陆游戏，在游戏过程中可以选择购买一些道具来增加经验或技能，以提升娱乐体验，公司的收益来自于游戏内虚拟道具的销售。报告期内，每个季度活跃用户（指除去首次注册登录外，该季度至少登录一次的独立用户数量）中约有5%左右的付费用户（指该季度当期发生购买行为的独立用户的数量）。公司未在自研或代理游戏中投放广告并收取广告费。

### （2）软件应用商店业务的盈利模式

软件应用商店目前主要包含四个业务领域，即合作分成业务、广告业务、PPD下载业务和软件销售代理业务。具体内容参见本节之“一、公司主营业务情况”之“（二）主要产品或服务”之“2、软件应用商店”。

公司未来软件应用商店业务的盈利模式不会发生实质性变化，仍将主要围绕现有的各种营销服务将网站流量变现，并在营销推广的具体实践上不断深化。软件应用商店业务未来发展的措施包括：（1）深化Brothersoft.com网站和1Mobile平台的营销服务变现能力，提高直销模式的比重，扩大营销服务的客户范围，从软件开发商向其他IT服务商、互联网媒体、电子商务服务商等多领域的客户拓展。（2）深化手机业务和无线网络平台的盈利能力，通过移动营销联盟、直销等模式，逐步将1mobile移动平台积累的用户流量转化为可持续收入。（3）加强游戏联运代理业务，使更多的自然流量转化为收入。

## （五）发行人在业务及其模式上的创新性

公司业务模式的创新性主要体现于产品技术研发创新、网络游戏业务国际化创新和网络游戏推广模式创新。

### 1、产品技术研发创新

公司自创立以来，在产品技术研发方面不断推陈出新，持续推出了多款创新性的网络游戏技术和产品。

公司是国内最早进行网页游戏研发和运营的公司之一，通过强大的技术支持，持续的进行产品模式和技术创新，推动了整个中国网页游戏市场的发展。例如，公司于2008年4月推出了最早的基于HTML的战争策略类网页游戏《三国风云》，2008年9月推出了国内第一款基于Flash技术的回合制MMORPG网页游戏《昆仑世界》，较早的将Unity 3D引擎技术应用于社交游戏。公司推出了领先的客户端页游转换引擎Kunlun WebX，在无需进行大幅度修改的情况下，实现了大型客户端MMORPG游戏无缝转化为在浏览器内运行的网页游戏产品，大幅降低了用户的下载和安装门槛，实现了客户端和网页游戏双端合一。在移动网络游戏方面，公司于2011年10月在国内率先推出了基于跨平台技术的智能手机大型多人在线战争策略类游戏《风云三国》，并取得了良好的经营业绩。

## 2、网络游戏业务国际化创新

公司是国内最早投身于海外发行和运营的网页和移动网络游戏公司之一，在开拓海外市场的过程中，逐步形成了独特的网络游戏业务国际化模式。

公司是国内率先采用直接运营的方式开展海外网络游戏发行及运营业务的公司之一，在港澳台、日本、韩国、东南亚、欧美等地都建立了发行网络，建立了在多个海外市场开展网页游戏发行及运营业务的先发优势。

公司通过组建强大的本地化技术团队，在游戏类型、画面风格、玩法、题材等多个维度对游戏产品进行全面而深度的本地化调整，进行针对性的底层程序修改、细节调整、场景重置等技术处理。同时在游戏中融入了符合海外游戏用户偏好的元素，以迎合海外用户的娱乐需求，真正做到为本地玩家量身定制。公司在海外市场发行的《三国风云》、《千军破》、《傲视天地》、《傲剑》等游戏均是公司深度本地化处理的经典作品，上线后迅速积聚了广泛的用户基础。自2013年以来，公司将《英雄战魂》、《忘仙》、《时空猎人》、《君王2》、《武侠Q传》等移动网络游戏产品成功推向海外市场，也取得了良好的经营业绩。

在海外运营架构上，不同于业内其他采用授权代理的方式进入海外网络游戏市场的公司，公司较早采用了双轨结合的海外运营管理模式。一方面，公司在主要运营所在地设立独立子公司，并聘请当地有经验的行业资深人士担任运营所在地管理人员，实现运营所在地分支机构的本地化；另一方面，公司在北京总部设立对应的运营和管理部门，实现业务的垂直化管理，统筹协作，资源共享。该模式随着公司国际化探索的不断深入而日益完善，在持续运用过程中取得了良好的效果。在这种双轨结合模式下，公司可以

通过总部把握游戏运营，一方面充分利用公司运营团队多年来积累的先进运营经验，将其快速复制到海外市场，另一方面节约了人力成本和培训费用，实现了更好的成本控制。通过设立海外子公司并招募当地资深行业人士，公司还可以更好地了解当地政策法规，更深入地把握当地用户的偏好和需求，并同当地的媒体及其他市场资源建立顺畅的沟通渠道，树立公司在海外市场良好的品牌形象。

### 3、网络游戏推广模式创新

公司在网络游戏市场推广方面不断创新，形成了独具特色的游戏推广模式，获得了良好的市场表现，持续引领网络游戏的营销趋势。

公司是国内最早大规模进行官服推广（即自主推广）的网页游戏公司之一，也是国内最早大规模采购媒体广告的网页游戏公司之一。在整个中国网页游戏行业都采用联运为主的营销模式时，公司大胆创新，通过大规模采购网络媒体广告进行官服推广，前期的产品市场定位、目标用户分析、具体的产品推广策略、策划的制定和实施、广告流量的采购、广告的设计制作投放以及最后的营销数据效果分析，都由公司独立组织和执行完成。官服推广模式具有操作灵活，媒体数据可随时监控，投放效果可随时优化等多方面优势。正是在官服推广的推动下，公司自主开发和运营的《三国风云》成为国内率先开设上百组服务器的网页游戏之一。

在广告创意方面，公司于2009年首次引入了Flash互动游戏的广告创意模式，在新浪单个广告位上曾实现了20万点击和3.5万日注册的业绩。凭借优秀的广告创意和对广告投放的不断优化，公司在保证满足各产品服务器用户需求的同时，降低了旗下各产品的单服务器营销成本。

在营销模式方面，公司是国内率先采用整合营销思路的网络游戏公司之一。公司曾与惠普喀嚓鱼、麦包包、电影《苏乞儿》的制作方等国内多家知名企业开展深度异业营销合作，对公司旗下多款游戏进行多渠道媒体宣传。通过将营销触角扩展到网络冲印、服饰、电影等不同行业，公司有效地扩大了用户覆盖群体，提升了旗下产品的品牌知名度。

#### （六）主营业务自设立以来的变化情况

公司主营业务自设立以来未发生变化，一直从事以网络游戏开发和全球发行以及软件应用商店的运营为主的综合性互联网增值服务。公司曾从事RaidCall社交语音平台的



研发与运营，在2013年末对RaidCall社交语音软件业务进行了重组，重组后公司不再具体从事该项业务，以参股方式参与。因RaidCall社交语音软件业务尚在用户积累阶段，未形成收入，前述重组不构成重大资产重组，公司的主营业务也未因此发生重大变化。

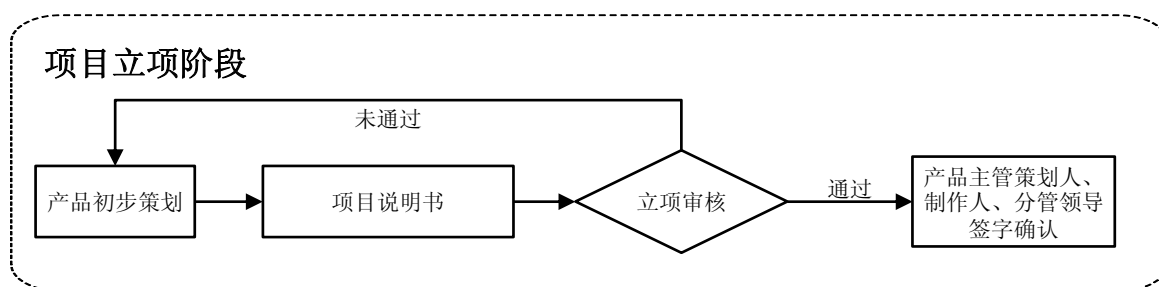
## （七）主要产品的研发流程图或服务流程图

### 1、网络游戏产品和服务

公司高度重视并致力于不断提高网络游戏的研发技术和能力，公司内部设有研发中心，截至2014年6月30日，公司的游戏研发团队人数超过400人。公司设有良好的激励机制，内部技术氛围浓厚，经营至今核心研发团队人员保持稳定。

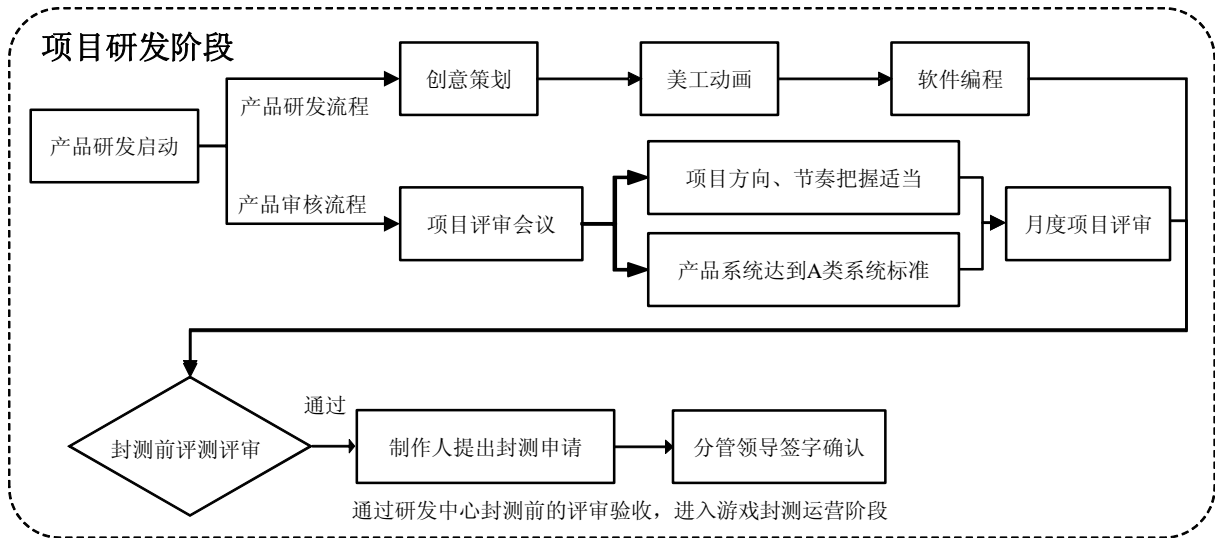
公司拥有先进的研发管理流程，已形成规模化、流程化开发，后续优质产品供应稳定。公司的产品研发有权责清晰的流程，对项目立项、项目研发、产品封测、产品内测、产品公测、版本更新等方面作出了明确的定义和流程规范。

#### （1）项目立项阶段



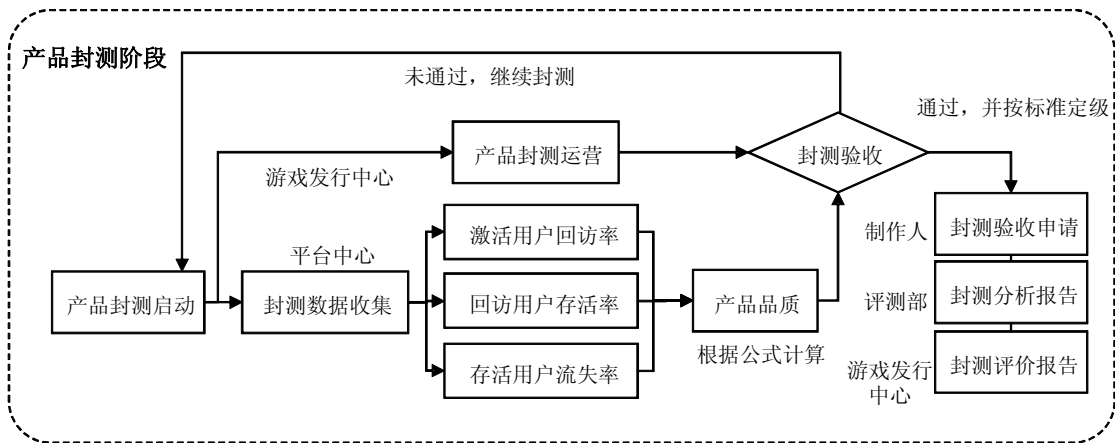
项目经理以上级别的员工有资格根据对市场的把握提出立项申请。在初审阶段，立项人需要根据产品的初步策划撰写立项说明书，并召开项目说明书讲解会议，研发部门负责人将对其进行审核，预估市场前景。通过初审后，立项人需要进一步撰写策划细案，并着手制作游戏核心系统demo，策划、美工和程序人员将逐步加入，并进入复审阶段。在复审阶段，由分管领导进行细案审核，通过反复问答审核所有的策划方案，直到项目主管策划人、制作人、分管领导签字通过，项目正式立项。

#### （2）项目研发阶段



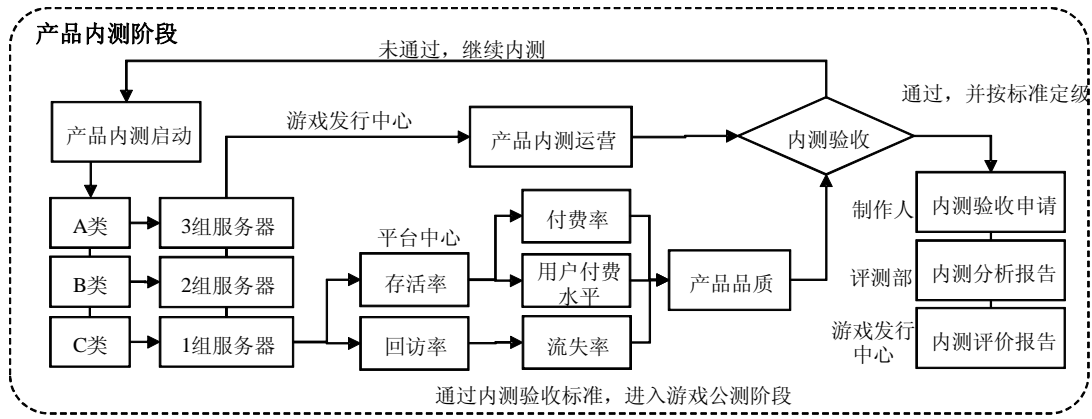
产品立项成功后，由制作人开始组建项目研发团队进入项目的开发阶段。项目研发主要包括创意策划、美工动画和软件编程等工作。项目研发过程中，需要由产品委员会秘书处每月组织召开一次项目进度会，了解项目进展情况。

### (3) 产品封测阶段



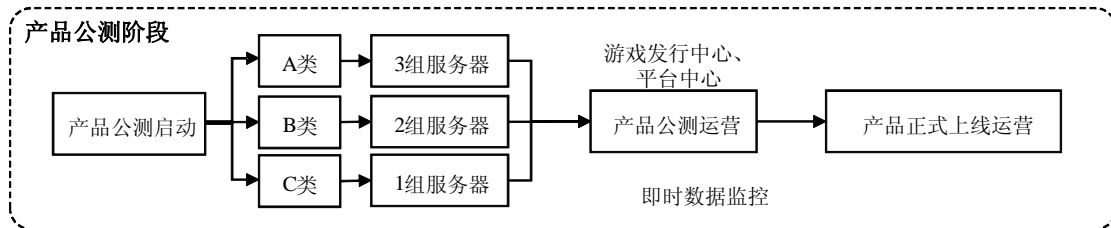
产品研发进展到可以提交封测后，项目制作人需提交公司研发分管领导及研发中心评测部审核，游戏发行中心负责产品的封测运营，平台中心进行封测数据的收集，通过激活用户回访率、回访用户存活率、存活用户流失率等指标判定产品品质。经评测部对封测前版本进行评测并给予通过，同时获得分管领导的同意后，项目产品即通过封测运营，进入到下一阶段。

### (4) 产品内测阶段



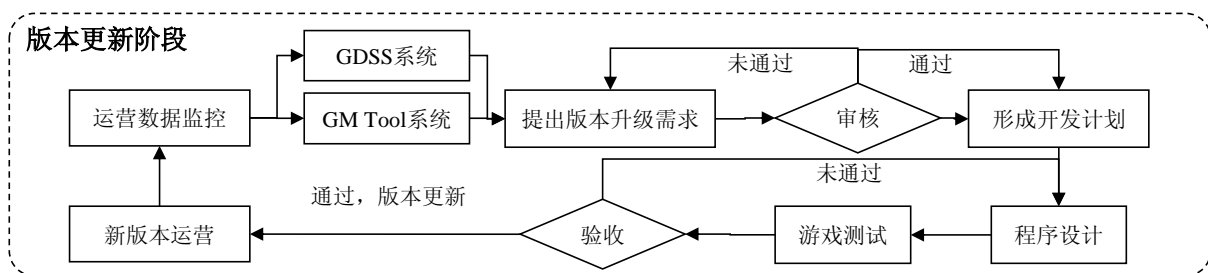
产品如果需要进行收费内测运营, 需要由项目运营经理提交游戏发行中心管理部及研发中心评测部, 游戏发行中心负责产品的内测运营, 平台中心负责收集产品的运营数据, 包括存活率、回访率、用户消费水平、流失率、付费率等指标, 判定产品品质。通过研发中心评测部的评测, 以及游戏发行中心管理部验收合格后, 项目产品即通过内测运营, 进入到下一阶段。

(5) 产品公测阶段



产品如果需要进入收费公测运营, 需要由项目运营经理提交游戏发行中心管理部及研发中心评测部, 游戏发行中心、平台中心负责对产品即时数据进行监控。产品通过研发中心评测部的评测, 以及游戏发行中心管理部验收合格后, 项目产品即通过公测运营, 可以正式上线运营。

(6) 版本更新



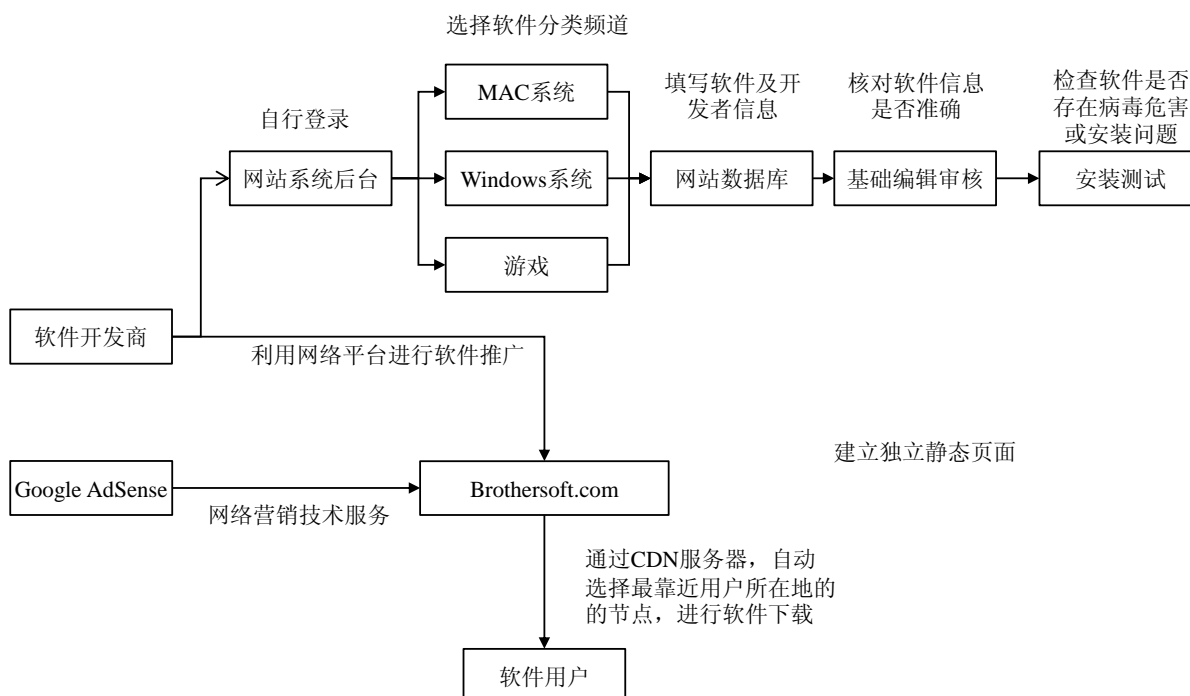
公司通常每两个月进行一次较大的版本更新升级; 每月或者每两周进行一次小版本

的升级。平台中心使用GDSS系统和GM Tool系统即时监控游戏运营过程，定期收集运营数据交给游戏发行中心，游戏发行中心通过分析运营数据和玩家反馈意见了解游戏运营状况，找到游戏问题和改进方向，由此提出游戏版本的升级需求。在项目组根据需求形成开发计划并获得分管领导的通过后，游戏研发团队将组织美术、程序、测试人员实施版本升级任务，最终交由分管领导组织验收，通过后新版本将上线运营。

## 2、软件应用商店

### (1) 软件应用商店服务的整体流程

Brothersoft.com软件应用商店服务的整体流程如下图所示：

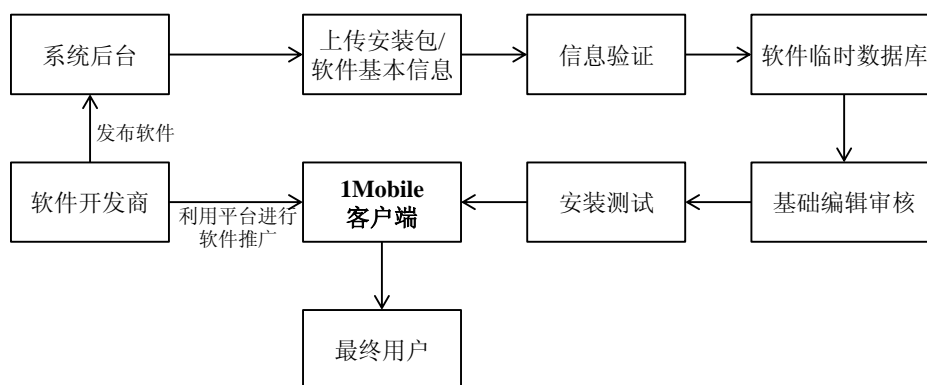


Brothersoft.com软件应用商店业务采用开发者平台模式，由开发者自行在Brothersoft.com注册开发者账号并上传软件。软件开发者将自主研发的软件通过Brothersoft.com的后台系统提交到网站软件数据库中，由专业的审核编辑对照软件的基本信息进行初步审核，进行安装测试及病毒检测。每个通过初步审核的软件由Brothersoft.com提供独立的html静态页面，数据上传至Akamai服务器。软件上传成功后，由软件编辑进行审核测试，以保证所提供软件的安全性、描述规范、分类清晰等，并对用户提供深度测评等附加服务。公司对软件编辑岗位有明确的编辑规范和工作流程。

合作分成业务是Brothersoft.com软件应用商店业务的主要营业收入。公司将Google AdSense的代码嵌入Brothersoft.com网站页面，在固定位置展示来自Google AdSense的信

息，并与谷歌公司以按点击量收费的方式结算，即每当有用户在Brothersoft.com网站上点击该信息，谷歌公司就会给予Brothersoft.com信息服务费的分成。Brothersoft.com网站同时提供广告直销，由广告客户依据自身需求，通过竞标的形式，选择网站上不同页面广告位和不同时间段。

1Mobile服务的整体流程如下图所示：



1Mobile业务主要采用平台模式。软件或游戏开发商在developer.1mobile.com网站注册账号，将自主研发的软件通过developer.1mobile.com的后台系统提交到软件数据库；系统针对软件的基本信息进行初步验证、分析和判断；通过初步审核后，软件开发商将数据上传至服务器；软件上传成功后，公司的自动验证程序将对软件的基本信息进行分析和过滤，软件编辑针对软件的安全性、描述规范性、分类清晰性等方面作进一步审核测试，并向用户提供深度测评等附加服务。

1Mobile目前处于用户积累、市场开拓和产品进一步开发的阶段，尚未产生显著的营业收入和明确的盈利模式，未来将根据市场的发展和自身用户积累的情况进一步明确盈利模式、拓展收入来源。

## （2）软件应用商店的质量控制情况

公司对软件标题和信息格式制定了严格的审核规范，提高了软件信息的可读性和下载后软件信息的一致性。软件编辑需要依据公司制定的编辑规范，对上传者提交的软件内容进行审查整理。公司对相关编辑人员进行专项培训，包括后台操作规范、审核注意事项、基础知识说明等部分，建立了健全的软件质量管理机制。具体质量控制标准如下：

### 1) 软件格式和内容审查

公司对软件应用商店所提供下载的软件进行了较为全面的格式和内容核查，具体情

况如下：

在软件格式核查方面，公司对软件的标题和信息格式制定了严格的审核规范，提高了用户对于软件信息的可读性和下载后软件信息的一致性。软件编辑者需要严格执行公司制定的编辑规范，对软件的版本、大小、授权情况、价格、应用平台等基本信息提供清楚、准确的描述。公司会对上传者提交的软件格式进行审查整理，并对审核人员进行专项培训，以建立健全的软件格式核查机制。

在软件内容核查方面，发行人会对上传软件进行以下几个方面的严格审核：软件文件无损坏且可以正常安装使用；软件发布者的信息正确；软件应用平台、软件运行环境与软件官方网站的描述一致；软件信息描述中，不包含色情、暴力、破解方法、软件序列号等内容；软件安全无毒；软件标题、描述及关键字中不包含违法违规的敏感词汇。

公司的具体审核方式包括：（1）系统自动识别，包括关键字过滤、图片清晰度过滤、安全引擎扫描；（2）人工随机抽查，包括核查软件信息是否与软件官网的描述一致，软件是否安全无毒等；（3）使用专业的病毒扫描机器，24小时不间断地对软件进行扫描，并将检测结果向客服人员汇报，由客服人员进行软件的二次审核，对不符合要求的软件及时删除处理。

## 2) 确保软件具有合法知识产权的措施

为了避免因软件应用商店所提供下载软件的知识产权问题而导致纠纷或法律风险，公司主动采取了如下措施：

公司软件应用商店的官方网站在开发者管理平台列示了针对软件应用商店内容提供者的《开发者条款》，包括但不限于以下内容：“1、监测：您同意 Brothersoft（1Mobile）有权不定期通过电子方式监测 Brothersoft（1Mobile）网站，并披露任何必要的信息，用以满足任何法律、法规或其他政府要求，或用以正常运营 Brothersoft（1Mobile）网站或保护其自身或其订阅者。Brothersoft（1Mobile）有权根据自己的判断而全部或部分拒绝发布或删除其认为是不可接受的、不可取或违反本协议的信息或材料。”；“5、版权警告：您同意，您提交的任何材料均完全由您自身负责，不得侵犯或违反任何其他方的权利、违反任何法律或者促成或鼓励侵权或非法行为。您还同意，您已经取得了提交该等材料所需的一切必要的权利和许可。您同意提交任何材料时提供准确、完整的信息。您需对因使用或运行您提供的材料或与此相关的原因产生的包括特殊、间接或后果性的

损害在内的任何损害负责。Brothersoft (1Mobile) 允许内容提供者在网络上发布不同的内容、软件或者其他任何的素材（统称为“内容”）。同时，Brothersoft (1Mobile) 可能会单方面删除违反此项协议的任何内容，或者删除侵犯他人、违法、侵权、伤害或威胁到任何第三方的内容。如果任何时候，任何第三方声明Brothersoft (1Mobile) 的内容提供者以任何形式侵害了他们的权利和形象，那么根据已经发布的内容，他们可以诉诸于法律。另外，相关的内容提供者要为与此相关的产品和服务，独自承担所有的义务和责任。”

公司在软件应用商店的官方网站列示了针对软件应用商店所有使用者的《使用条款》，包括但不限于以下内容：“侵犯知识产权和使用条款的声明：Brothersoft (1Mobile) 收到适当的通知和文件后，将删除任何侵犯他人知识产权的上传内容，并保留无需事先通知而删除该等上传内容的权利。在Brothersoft (1Mobile) 决定审查上传内容（这种审查完全由Brothersoft (1Mobile) 自由判断）时，Brothersoft (1Mobile) 可在任何时候且无需通知而自行决定删除任何上传内容和/或终止违反使用条款的会员账户。Brothersoft (1Mobile) 在被告知会员存在多次侵权活动或其上传内容多次被删除的情形下将终止会员账户。Brothersoft (1Mobile) 保留权利，对任何非法或未经授权的使用或违反使用条款的行为采取适当的法律行动。”

软件应用商店的内容提供者在使用软件应用商店的软件上传/管理服务前，均需要通过阅读上述《使用条款》、《开发者条款》并勾选“我同意”选项键，同意并接受该《使用条款》、《开发者条款》，才能完成注册操作，成为软件应用商店的内容提供者。根据上述《使用条款》、《开发者条款》的规定，公司有权依据自己的独立判断在不事先通知的情况下单方面删除违反上述协议的任何内容，或者删除侵犯他人、违法、侵权、伤害或威胁到任何第三方的内容，或终止违反使用条款的会员账户使用。如果第三方声明软件应用商店的内容提供者以任何形式侵害了他们的权利和形象，将由相关的内容提供者要为与此相关的产品和服务独自承担所有的义务和责任。公司保留权利对任何非法或未经授权的使用或违反使用条款的行为采取适当的法律行动。

除上文所述的软件应用商店对于下载软件的格式和内容核查外，公司客服人员和编辑人员还会不定期的通过对上传软件的相关信息基础核查，如果软件由于知识产权问题遭到其他软件开发商或第三方投诉，公司将与软件上传者妥善沟通，积极核查软件上传者所上传软件的知识产权状况，并对有侵权情形的软件及时进行删除处理。

截至2014年6月30日，公司未因软件应用商店所提供下载软件的知识产权问题导致纠纷、诉讼或被追究侵权责任的情形。

## 二、公司所处行业的基本情况及公司竞争地位

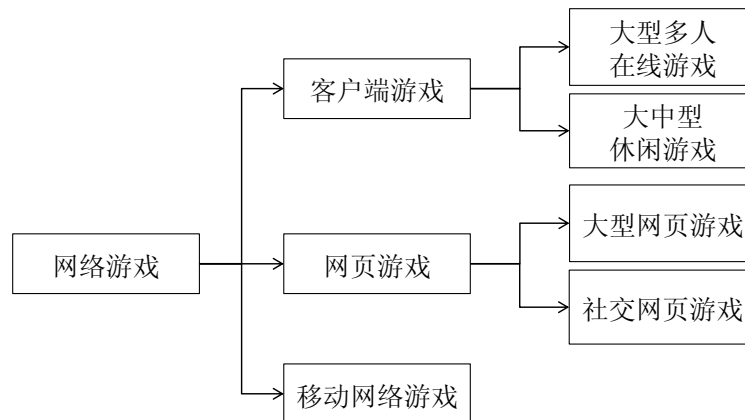
公司主营业务为综合性互联网增值服务，根据中国证监会2012年11月16日发布的《上市公司行业分类指引（2012年修订稿）》，公司所处行业属于互联网和相关服务（I64）。报告期内，公司收入和利润主要来源于网络游戏业务，网络游戏行业的情况如下：

### （一）行业概况

#### 1、网络游戏产品分类

网络游戏，是指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机、手机等为处理终端，以游戏的客户端软件或互联网浏览器为信息交互窗口的个体性多人在线游戏，旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的目标。传统的网络游戏仅指以计算机为处理终端的互联网游戏，但随着移动通信技术的不断发展，互联网游戏逐渐扩展到手机、平板电脑等移动终端。

按照网络游戏用户使用端的不同，其分类如下图所示：



根据使用端的不同，网络游戏可分为客户端游戏、网页游戏和移动网络游戏。客户端游戏是指需在电脑上安装相应客户端软件才能进行的网络游戏，是传统的网络游戏形式。网页游戏包括大型网页游戏和社交网页游戏，是指基于HTTP协议，以Flash、Java、Unity 3D等网页开发技术为基础，用户只需通过浏览器就可以进行的网络游戏。网页游戏因其加载速度快、游戏时间灵活、使用终端多样化等特点，近年来受到了全球各个地



区游戏用户的欢迎，并取得了迅速发展。移动网络游戏是以手机、平板电脑等移动终端为载体，通过安装特定软件或直接通过互联网浏览器可以进行的网络游戏。相对于以手机等移动端为载体的单机移动游戏，移动网络游戏在使用过程中需要通过GPRS、3G、4G、WIFI网络等联网方式与游戏网络服务器或其他玩家发生互动，以游戏运营商服务器和用户的手机和平板电脑为处理终端，以游戏客户端软件为信息交互窗口，是一种具有可持续性的个体性多人在线游戏。

(1) 客户端游戏可分为大型多人在线游戏和大中型在线休闲网络游戏

大型多人在线游戏（MMOG）：支持多人同时出现在同一场景中，游戏过程持续且不是以局或盘为限制的游戏类型。作为目前最主流的网络游戏类型，MMOG游戏主要是通过用户的游戏技能及其它各方面投入实现在虚拟社会中的生存和成长，并参与游戏虚拟世界的人际沟通及社会活动，游戏表现具有任意玩家在任意时间随时开始游戏且不限人数的特征。

大中型在线休闲游戏：一般采用回合制的方式，少量玩家在一局或一盘的短时间内进行游戏，游戏可以反复进行。大中型在线休闲游戏按其游戏内容又可细分为射击题材、体育竞技题材、音乐舞蹈题材、棋牌题材等。

(2) 网页游戏可分为大型网页游戏和社交网页游戏

大型网页游戏在游戏模式上类似于传统客户端版本的MMOG游戏，只是游戏的复杂性和进程速度略低。根据游戏的内容，可细分为战争策略类、角色扮演类、休闲竞技类等游戏题材。

社交网页游戏同样具备无客户端、可通过浏览器直接进行游戏的特征，与大型网页游戏的主要区别在于社交网页游戏必须依托社交网络平台展开，其游戏中的社会关系继承了专属社交网络平台上的资源，并以此通过游戏娱乐内容展开人与人之间的交流。

(3) 移动网络游戏类型发展迅速，与客户端游戏和网页游戏存在一定差异

随着智能手机的普及，移动网络游戏的类型逐渐丰富，但受到智能手机处理能力、存储量、移动网络速度、用户上网流量资费等因素的限制，移动网络游戏的类型与传统客户端网络游戏和网页游戏存在一定的差别。根据91无线发布的《手机网络游戏发展趋势报告》，目前移动网络游戏的主要类型包括回合制角色扮演、策略卡牌、棋牌游戏、策略游戏、动作冒险游戏等，其中回合制角色扮演和策略卡牌属于最主要的游戏类型。

## 2、中国网络游戏行业的发展历程

自网络游戏进入中国市场后，其发展大致经历了以下阶段：

**网络游戏诞生阶段：**由于当时以华义国际数位娱乐股份有限公司、智冠科技股份有限公司等为代表的网络游戏运营商绝大部分是由单机游戏运营商转化而来，其运营也大多参照单机的模式操作，如出售游戏客户端和 CD-key，在用户安装游戏后是按游戏时间收费。

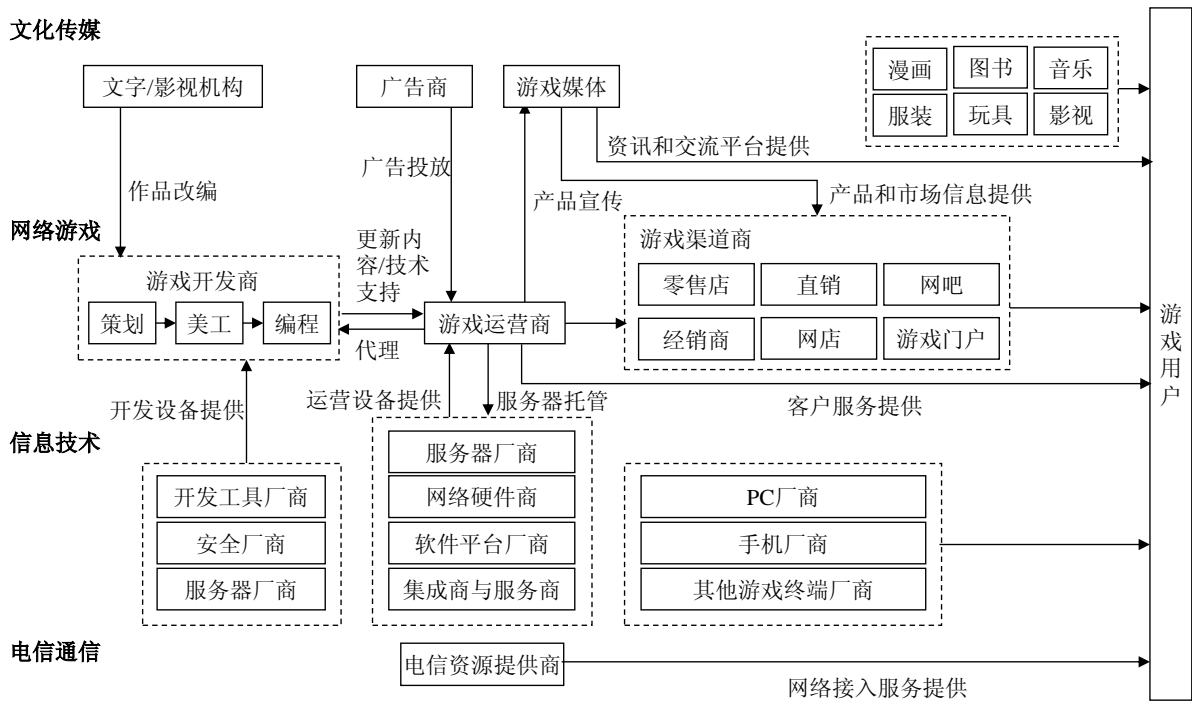
**市场探索阶段：**在盛大游戏、九城等以网络游戏为主营业务的企业加入竞争后，为降低用户加入的门槛，各运营商纷纷取消了出售 CD-key 和客户端模式，改为直接销售游戏时间，通过用户长期消费拉动营业收入增长。

**行业成熟阶段：**市场经过几年的探索和发展后，网络游戏行业企业数量已大幅增加，传统网络游戏市场的行业规范和运营模式相对成熟和稳定，用户群已相对广泛，市场竞争日趋激烈，许多运营商通过免费试玩吸引大量用户，在用户增加的同时用户付费金额被稀释，服务成本大幅上升。为提高单个用户的消费金额，出售游戏道具的商业模式应运而生。

**多元发展阶段：**通过多年的市场培养后，用户数量和贡献度实现了大幅度提高，游戏企业逐步开始进行再次创新，不断的进行技术升级，并在现有游戏用户以外寻找新的增长点，作为网络游戏的新品种，大型网页游戏、社交网页游戏和移动网络游戏等均显示出很强的发展潜力。网页游戏以其用户接入门槛低、受众广泛、充分利用碎片时间等特点，近年来在整体网络游戏市场的比重不断提高。而 2013 年以来，移动网络游戏在中国得到了快速发展，以移动智能终端设备为载体的移动网络游戏，具备移动化和针对手机等移动端特色功能的设计，能够充分满足用户碎片时间的要求，体现出差异化的游戏体验，同时受智能手机等移动终端设备普及率的提高以及电信运营商 3G、4G 业务用户体验提升及促销活动等因素的影响，移动网络游戏的用户规模和市场容量近年来快速增长。

## 3、网络游戏产业链

网络游戏产业涉及网络游戏、文化传媒、信息技术、电信通信等多个行业。网络游戏产业链如下图所示：



网络游戏产业的主要参与者包括游戏开发商、游戏运营商、游戏渠道商、IT 设备提供商、电信资源提供商、游戏媒体和游戏用户。

游戏开发商位于产业链最上游，是整个市场的创造者。游戏开发商通过拟订游戏开发计划，组织策划、美工、编程等各种资源完成网络游戏的初步开发，再经过内外部的多轮测试加以完善后向玩家正式推出运营。

游戏运营商是游戏开发商和下游渠道的连接桥梁，起到承上启下的作用，是网络游戏实现其价值的重要环节。游戏运营商负责提供网络游戏的运营平台，通常负责架设服务器组安装服务器端软件，在网站上提供客户端软件的下载链接，并对游戏进行推广、运营维护以及客户服务等。

游戏渠道商是游戏运营商和终端游戏用户之间的中间商，通过其渠道优势为游戏运营商提供销售游戏币的服务，一般包括线上渠道商和线下渠道商。在移动网络游戏领域，游戏渠道商主要包括 Google Play、App Store 等移动应用商店或门户，除提供支付渠道服务外，游戏渠道商还具备强大的用户基础和平台优势，在移动网络游戏产业链中起到重要的作用。

IT 设备提供商负责在开发、运营和渠道等各个环节提供硬件和软件产品及相关服务。

电信资源提供商作为产业链的重要一环，提供互联网接入和移动电话等基础电信业

务，提供服务器托管、带宽租用、服务器租用等 IDC 服务，主要分享相对固定的用户上网费用。

游戏媒体是游戏厂商和游戏玩家之间的重要信息沟通渠道。通过游戏媒体的平台，厂商宣传产品信息并获取玩家对产品的反馈意见，玩家获取产品信息并发表自己对产品的反馈意见。

#### 4、运营模式

网络游戏主要分为自主运营和联合运营两种运营模式。自主运营模式指网络游戏厂商独立完成游戏产品的研发、运营以及推广。联合运营模式指网络游戏开发商与运营商合作运营的商业模式，以实现资源互补。网络游戏开发商提供产品，网络游戏运营商主要提供运营服务以及用户资源的支持。

#### 5、盈利模式

客户端、网页游戏行业的盈利模式主要有以下三种：按虚拟道具收费、按游戏时间收费和广告收费。在虚拟道具收费的模式下，游戏玩家可以免费登陆游戏，但在游戏过程中可以选择购买一些道具来增加经验或技能，以提升娱乐体验。游戏公司的收益来自于游戏内虚拟道具和高级功能模块的销售。在游戏时间收费的模式下，游戏运营商按照玩家的游戏在线时间进行收费，玩家可以选择购买游戏点卡，或者以包月（或包季、包年等）的形式消费。在广告收费的模式下，游戏运营商在游戏中适当加入广告。广告的形式包括场景内置广告、游戏道具广告、文字广播、登录退出时的弹出广告、游戏官方网站广告、游戏形象授权等。

在 2002 年以前，全球网络游戏以按时间收费模式为主流盈利模式。2003 年起，韩国部分新兴网络游戏产品开始采用按虚拟道具收费的模式。自 2006 年开始，按虚拟道具收费模式因其具有降低游戏门槛、增加用户数量、增强玩家粘性等优势，开始被中国网络游戏厂商大量采用。目前，中国网络游戏产品以按虚拟道具收费为主流盈利模式，全球其他国家和地区的网络游戏公司也在逐渐增加按虚拟道具收费的使用。

移动网络游戏行业的盈利模式主要包括按游戏下载收费、按虚拟道具收费以及按月租收费等几种形式，其中按虚拟道具收费已逐步成为移动网络游戏主要的盈利模式。

## （二）行业主管部门、监管体制及主要法律法规和政策

## 1、网络游戏行业主管部门和监管体制

网络游戏行业属于互联网信息服务业的子行业之一，受到相关政府部门监督管理及行业协会自律监管。行业行政主管单位包括工业和信息化部、国家新闻出版总署、文化部、国家版权局等部门，以上相关部门在各自职责范围内依法对涉及特定领域或内容的互联网信息服务实施监督管理。本行业的自律监管机构包括中国互联网协会、中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会和中国软件行业协会游戏软件分会。

工业和信息化部主要负责拟订并组织实施工业、通信业、信息化的发展规划，推进信息化和工业化融合，制定并组织实施工业、通信业的行业规划、计划和产业政策，制订技术政策、技术体质和技术标准等工作，具体包括统筹规划公用通信网、互联网、专用通信网，依法监督管理电信与信息服务市场，负责通信资源的分配管理及国际协调，推进电信普遍服务，并承担通信网络安全及相关信息安全管理责任。

国家新闻出版总署主要负责拟订互联网出版和数字出版发展规划，管理措施并组织实施，制定互联网和数字出版的相关行业标准，负责对出版互联网游戏作品进行审批，对网络和数字出版的出版内容、出版活动实施监管，对网络游戏出版行业进行监督和引导。第十二届全国人民代表大会第一次会议表决通过了《国务院机构改革和职能转变方案》，方案将新闻出版总署、国家广播电影电视总局的职责整合，组建国家新闻出版广电总局，互联网和网络游戏行业的监管政策未来仍可能发生变化。

文化部对网络游戏行业实施内容监管和行政许可管理，主要负责拟订互联网文化市场发展及行政指引、政策和规划，指导文化市场综合执法工作，对提供互联网文化产品及其服务的互联网文化单位实行审批及备案制度，监察互联网文化内容及惩罚违反相关国家法律法规的行为，对网吧等上网服务营业场所实行经营许可证管理。

国家版权局是国务院著作权行政管理部门，主管全国的著作权管理工作，负责贯彻实施著作权法律、法规，制定著作权管理的规章制度和重要管理措施，并组织实施和监督检查，监督管理作品著作权登记、外国作品著作权认证工作、涉外著作权合同备案和法定许可使用作品的工作，监管著作权贸易和版权代理，促进发展版权产业。

中国互联网协会由中国互联网行业及与互联网相关的企事业单位自愿组成，其主要职能是促进政府主管部门与行业内企业之间的沟通，制订并实施互联网行业规范和自律公约，充分发挥行业自律作用等。

中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会隶属于中国出版工作者协会，旨在规范

游戏出版物市场，使民族游戏产业更加健康和繁荣，其会员涵盖整个游戏产业链，包括国内主要的游戏出版商、开发商、运营商、渠道商、专业媒体等，会员总数100余家单位，是每年游戏产业年会的主要组织者。

中国软件行业协会游戏软件分会是我国游戏行业合法主管协会，主要职责和任务是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理，是全国性的行业组织。

本公司在国内从事网络游戏开发活动无需办理任何审批程序，若从事网络游戏运营业务，主要需履行如下审批程序：取得通信管理部门颁发《电信与信息服务业务经营许可证》、文化管理部门颁发《网络文化经营许可证》、新闻出版管理部门颁发《互联网出版许可证》（在取得《互联网出版许可证》之前，可以委托有出版资质的出版社出版网络游戏）。

昆仑万维或其子公司完成特定游戏开发后，在国内运营该特定游戏时，根据《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》及《网络游戏管理暂行办法》的相关规定，应取得国家版权局颁发的《计算机软件著作权登记证书》，并在新闻出版部门办理该特定游戏出版的审批，取得审批文号，在游戏上网运营后及时向文化行政部门备案。此外，若公司及其子公司在国内运营进口的网络游戏，还应办理该进口网络游戏的著作权认证手续，取得国家版权局出具的《著作权合同登记批复》以及新闻出版总署同意出版运营该进口网络游戏的批复，并经文化部对该进口网络游戏进行内容审查且出具批准文件后，方可上网运营。

## 2、网络游戏行业主要法律法规及政策

### （1）宏观产业政策

2012年5月，工信部发布了《互联网行业“十二五”发展规划》，规划指出，作为20世纪人类最伟大的发明之一，互联网正逐步成为信息时代人类社会发展的战略性基础设施，历经多年发展，我国互联网已成为全球互联网发展的重要组成部分。互联网全面渗透到经济社会的各个领域，成为生产建设、经济贸易、科技创新、公共服务、文化传播、生活娱乐的新型平台和变革力量，推动着我国向信息社会发展。规划还提出了互联网行业发展和管理的六大问题和矛盾，以及“十二五”期间的七项目标。

2011年10月，中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议通过《中共中央关于深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》，提出要为人民提供更好更多的精神食粮，加快发展文化产业，推动文化产业成为国民经济支柱性产业，要求实施网络内容建设工程，推动优秀传统文化瑰宝和当代文化精品网络传播，制作适合互联网和手机等新兴媒体传播的精品佳作；推动中华文化走向世界，增强中华文化在世界上的感召力和影响力，共同维护文化多样性，增进国际社会对我国基本国情、价值观念、发展道路、内外政策的了解和认识，展现我国文明、民主、开放、进步的形象，发挥非公有制文化企业、文化非营利机构在对外文化交流中的作用，支持海外侨胞积极开展中外人文交流。

2011年1月，国务院发布《关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》（国发[2011]4号），该通知承接《国务院关于印发鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》（国发[2000]18号），就软件产业和集成电路产业发展规定了一系列政策，包括：财税政策方面，包括对我国境内新办集成电路设计企业和符合条件的软件企业经认定后，自获利年度起，享受企业所得税“两免三减半”优惠政策，以及继续实施软件产品增值税优惠政策等；投融资政策方面，规定国家大力支持重要的软件和集成电路项目建设，鼓励、支持软件企业和集成电路企业加强产业资源整合，政策性金融机构在批准的业务范围内，可对符合国家重大科技项目范围、条件的软件和集成电路项目给予重点支持等；此外，在研究开发政策、进出口政策、人才政策、知识产权政策、市场政策支持等方面均有相关规定；并规定软件企业和集成电路企业，不分所有制性质，均可享受前述政策。

2009年9月，国务院发布《文化产业振兴规划》，落实党的十七大提出的大力发展文化产业，激发全民族文化创造活力，更加自觉、更加主动地推动文化大发展大繁荣的要求，要求加快振兴文化产业，充分发挥文化产业在调整结构、扩大内需、增加就业、推动发展中的重要作用。提出要着力做好八个方面的重点工作，其中包括发展新兴文化业态：采用数字、网络等高新技术，大力推动文化产业升级。支持发展移动多媒体广播电视、网络广播影视、数字多媒体广播、手机广播电视，开发移动文化信息服务、数字娱乐产品等增值业务，为各种便携显示终端提供内容服务。积极发展纸质有声读物、电子书、手机报和网络出版物等新兴出版发行业态。

2000年6月，国务院发布《关于印发鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的

通知》（国发[2000]18号），规定通过政策引导，鼓励资金、人才等资源投向软件产业和集成电路产业，进一步促进我国信息产业快速发展。主要包括：投融资政策支持，多方筹措资金，加大对软件产业的投入，为软件企业在国内外上市融资创造条件；税收政策支持，在我国境内设立的软件企业可享受企业所得税优惠政策，新创业软件企业经认定后，自获利年度起，享受企业所得税“两免三减半”的优惠政策，以及实施软件产品增值税优惠政策等；产业技术政策支持，支持开发重大共性软件和基础软件，支持国内企业、科研院所、高等院校与外国企业联合设立研究与开发中心；收入分配政策、人才吸引与培养政策和采购政策支持等。

## （2）关于网络游戏经营

2011年7月，国家新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、工信部、共青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会等八部委联合印发《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》，要求全国各有关部门、机构、网络游戏运营企业，应将实施网络游戏防沉迷实名验证作为切实履行保护未成年人身心健康的社会责任的一项重要任务，抓紧抓好所有在线使用的网络游戏防沉迷实名验证工作。

2010年8月1日起实施的《网络游戏管理暂行办法》第六条规定，从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的单位，应当具备以下条件，并取得《网络文化经营许可证》：（一）单位的名称、住所、组织机构和章程；（二）确定的网络游戏经营范围；（三）符合国家规定的从业人员；（四）不低于1,000万元的注册资金；（五）符合法律、行政法规和国家有关规定的条件；第十九条规定，网络游戏运营企业发行网络游戏虚拟货币的，应当遵守以下规定：（一）网络游戏虚拟货币的使用范围仅限于兑换自身提供的网络游戏产品和服务，不得用于支付、购买实物或者兑换其它单位的产品和服务；（二）发行网络游戏虚拟货币不得以恶意占用用户预付资金为目的；（三）保存网络游戏用户的购买记录。保存期限自用户最后一次接受服务之日起，不得少于180日；（四）将网络游戏虚拟货币发行种类、价格、总量等情况按规定报送注册地省级文化行政部门备案。

2010年7月，文化部发布《关于贯彻实施〈网络游戏管理暂行办法〉的通知》，进一步明确管理对象，规范主体审批；进一步加强网络游戏经营活动的监管；通过推行电子政务、依法公开信息、加强进口网络游戏内容审查、规范国产网络游戏备案、加强网络游戏动态监管的方式强化网络游戏内容管理。



2010年6月，文化部发布《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第49号），规定受该办法约束范围为从事网络游戏研发生产、网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行、网络游戏虚拟货币交易服务等形式的经营活动。根据该办法，从事网络游戏的经营单位须取得网络文化经营许可证并通过文化行政部门审核与社会公告，其产品不得含有法律、行政法规和国家规定禁止的内容并须通过内容审查。

2009年11月，文化部下发《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》（文市发[2009]46号），要求网络游戏经营单位通过树立正确的文化价值取向、改进游戏规则、调整产品结构、专设机构人员负责产品内容自身自查、健全企业负责人培训考核制度，建立自我约束机制，要求管理单位完善网络游戏内容的监管制度，进一步强化网络游戏社会监督与行业自律。

2009年9月，新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作领导小组办公室发布《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》，通知对网络游戏、进口网络游戏进行了定义，规定将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为，必须严格按照国家法规履行前置审批，禁止外商以独资、合资、合作等方式在中国境内投资从事网络游戏运营服务，变相控制和参与网络游戏运营业务。

2009年7月，新闻出版总署办公厅下发《关于加强对进口网络游戏审批管理的通知》（新出厅字[2009]266号），规范网络游戏出版服务的前置审批和对境外著作权人授权的网络游戏作品的审批和监督管理工作，同时规范与进口网络游戏相关的会展交易活动。

2009年6月，文化部、商务部下发的《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》（文市发[2009]20号）规定，文化行政部门要严格市场准入，加强对网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务提供主体的管理；同一企业不得同时经营以上两项业务；网络游戏运营企业发行虚拟货币总量等情况，须按季度报送企业所在地省级文化行政部门。

2009年4月，文化部办公厅印发《关于规范进口网络游戏产品内容审查申报工作的公告》，要求从事进口网络游戏产品运营的企业严格按照《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》（文市发[2004]14号）的有关规定进行报审，报审的进口网络游戏产品，须为开发完全、与正式运营（或公测）版本一致的产品。

2007年4月，教育部、信息产业部、新闻出版总署及公安部等八部委联合发布《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》，要求该系统针对未成年人沉迷网络游戏的诱因，利用技术手段对未成年人在线游戏时间予以限制，各网络游戏运营企业必须严格按照《网络游戏防沉迷系统开发标准》在所有网络游戏中开发设置网络游戏防沉迷系统，并严格按照配套的《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》加以实施。

2007年2月，文化部、中国人民银行等14家部委联合下发的《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》（文市发[2007]10号）规定，中国人民银行要严格限制网络游戏经营单位发行虚拟货币的总量以及单个网络游戏消费者的购买额；严格区分虚拟交易和电子商务的实物交易，网络游戏经营单位发行的虚拟货币不能用于购买实物产品，只能用于购买自身提供的网络游戏等虚拟产品和服务；消费者如需将虚拟货币赎回为法定货币，其金额不得超过原购买金额。

2007年1月，公安部、信息产业部、文化部和新闻出版总署联合发布了《关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》，通知要求在全国范围内组织开展规范网络游戏经营秩序、查禁利用网络游戏赌博。

2005年7月，文化部、信息产业部联合发布《文化部、信息产业部关于网络游戏发展和管理的若干意见》，分析了我国网络游戏市场的现状，并强调支持网络游戏产业健康发展以及规范网络游戏市场秩序。

2004年5月，文化部发布《关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》，通知规定了文化部对在中国境内在线传播或者移动传播的外国网络游戏产品的审查职权，并规定了报审申请的材料和审查程序。

### （3）关于互联网信息及互联网安全

2013年6月，工信部审议通过了《电信和互联网用户个人信息保护规定》，进一步完善了用户个人信息保护法律制度，规范电信服务、互联网信息服务过程中收集、使用用户个人信息的活动。同时，该规定也进一步明确了电信业务经营者、互联网信息服务提供者收集、使用用户个人信息的规则和信息安全保障措施。

2012年12月，全国人民代表大会常务委员会通过了《关于加强网络信息保护的決定》，主要提出了网络服务提供者和其他企业事业单位在业务活动中收集、使用公民个人电子信息时应遵循的规则和禁止的事项。

2012年6月，国务院发布了《国务院关于大力推进信息化发展和切实保障信息安全的若干意见》，主要提出了实施“宽带中国”工程，构建下一代信息基础设施，推动信息化和工业化深度融合，提高经济发展信息化水平，加快社会领域信息化，推进先进网络文化建设，推进农业农村信息化，实现信息强农惠农，健全安全防护和管理，保障重点领域信息安全，加快能力建设，提升网络与信息安全保障水平和完善政策措施。

2011年12月，工信部通过了《规范互联网信息服务市场秩序若干规定》，明确了互联网信息服务的行为准则，服务规则和行为边界，明确了禁止实施的侵犯其他互联网信息服务提供者权益的行为，规范了互联网“评测”活动，明确了禁止实施的侵犯用户合法权益的行为，规范了在用户终端上安装、运行或者捆绑软件的行为，规范了广告窗口弹出行为，强化了对用户个人信息的保护。

2011年2月，文化部发布新修订的《互联网文化管理暂行规定》（文化部令第51号，2011年4月1日起实施），该规定进一步规范了互联网文化产品的定义、经营性互联网文化单位的审批要求并明确了《网络文化经营许可证》的有效期。

2009年3月，工业和信息化部颁布《电信业务经营许可管理办法》（工业和信息化部令第5号），废止了原信息产业部2001年12月26日公布的《电信业务经营许可证管理办法》。该办法继续要求电信业务经营者经营电信业务应当依法取得电信业务经营许可证，在电信业务经营活动中，应当遵守经营许可证的规定，接受、配合电信管理机构的监督管理，同时按照经营许可证的规定经营电信业务受国家法律保护。

2007年11月，国务院发布《经营性互联网文化单位申报指南》，明确设立经营性互联网文化单位的申报条件，规定申报材料的内容，并进一步对申报流程及时间进行了说明。

2006年5月，国务院颁布《信息网络传播权保护条例》（国务院令第468号），规定每个机构或每位个人人士，除相关法律或法规另有规定者外，透过信息网络向公众传播第三者的著作、作品、录音或录像产品，须向该等产品的合法版权拥有人取得许可，并向其支付赔偿，相关法例或法规另有规定者除外。合法版权拥有人可采取技术性措施，以保护其透过信息网络进行传播的权利，除相关法律或法规另有规定者外，任何机构或个人人士不能有意逃避、破坏或以其他方式协助他人逃避该保护措施，唯法例许可者除外。

2002年6月，国家新闻出版总署、信息产业部联合公布《互联网出版管理暂行规

定》(中国新闻出版总署、中国信息产业部令第 17 号),明确互联网出版是指互联网信息服务提供者将自己创作或他人创作的作品经过选择和编辑加工,登载在互联网上或者通过互联网发送到用户端,供公众浏览、阅读、使用或者下载的在线传播行为,并规定了互联网出版机构的权利与义务。

2000年12月,全国人民代表大会常务委员会发布《关于维护互联网安全的决定》,对保障互联网的运行安全,维护国家安全与社会稳定,维护社会主义市场经济秩序和社会管理秩序,以及保护个人、法人和其他组织的人身、财产等合法权利进行了行为规范,定义了对危害互联网安全的行为与处罚措施。

2000年9月,国务院颁布《互联网信息服务管理办法》(国务院令第 292 号),对中国境内的互联网信息服务活动进行规范,将互联网信息服务界定为通过互联网向网上用户提供信息的服务活动,并分类为经营性互联网信息服务以及非经营性互联网信息服务,规定从事互联网信息服务提供者按该办法取得有关主管部门的同意文件,规定其不得发布传播法律及行政法规禁止的内容。

2000年9月,国务院颁布《中华人民共和国电信条例》(国务院令第291号),对中国境内电信市场秩序进行规范,将电信界定为利用有线、无线的电磁系统或者广电系统,传送、发射或者接受语音、文字、数据、图像以及其他任何形式信息的活动,将电信业务分类为基础电信业务和增值电信业务。按照该条例,全国电信业务运营商须取得信息产业部或省级通信管理局合法的经营许可证,并接受国务院信息产业主管部门的监督管理。

#### (4) 关于软件产品

2012年4月,财政部、国家税务总局共同发布《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》(财税[2012]27号),为进一步推动科技创新和产业结构升级,促进信息技术产业发展,对鼓励软件产业和集成电路产业发展的企业所得税政策作出了规定,包括:我国境内新办的集成电路设计企业和符合条件的软件企业,经认定后,在 2017 年 12 月 31 日前自获利年度起计算优惠期,第一年至第二年免征企业所得税,第三年至第五年按照 25%的法定税率减半征收企业所得税,并享受至期满为止;在 2010 年 12 月 31 日前,依照《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》(财税[2008]1号)第一条规定,经认定并可享受原定期减免税优惠的企业,可在本通知施行后继续享受至期满为止。

2009年3月，工业和信息化部颁布《软件产品管理办法》（工业和信息化部令第9号），将软件产品界定为向用户提供的计算机软件、信息系统或者设备中嵌入的软件或者在提供计算机信息系统集成、应用服务等技术服务时提供的计算机软件，对软件产品的开发、生产、销售、进出口等活动进行了规范。根据该办法，国产软件产品应当由该软件产品的开发、生产单位申请登记和备案，并接受所在地的软件产品登记机构的审查与监督管理。

2002年2月，国家版权局发布《计算机软件著作权登记办法》（国家版权局令第1号），规定了软件登记的范围包括软件著作权登记、软件著作权专有许可合同和转让合同登记，规定软件著作权登记申请人应为该软件的著作权人以及通过继承、受让或者承受软件著作权的自然人、法人或者其他组织。

2001年12月，国务院颁布《计算机软件保护条例》（国务院令第339号），明确保护中国公民的计算机软件著作权人的利益。软件开发者享有软件著作权，并享有软件著作权的许可使用和转让的权利。

2000年11月，财政部、国家税务总局、海关总署共同发布《关于鼓励软件产业和集成电路产业发展有关税收政策问题的通知》（财税[2000]25号），规定一系列优惠政策，包括：软件企业销售其自行开发生产的软件产品，实际税负超过3%的部分可在2010年底以前即征即退，所退税款不予征收企业所得税；新创办软件企业经认定后，自获利年度起，企业所得税享受“两免三减半”的优惠；国家规划布局内的重点软件企业，当年未享受免税优惠的减按10%的税率征收企业所得税等。

2000年10月，信息产业部、教育部、科学技术部、国家税务总局发布了《关于印发〈软件企业认定标准及管理办法〉（试行）的通知》，《软件企业认定标准及管理办法（试行）》根据国务院《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》制定，规定各省、自治区、直辖市信息产业主管部门负责管理本行政区域内的软件企业认定工作，并规定了软件企业认定机构的条件和职责，软件企业的认定标准，以及申请认定软件企业的所需提交的材料和程序。

#### （5）关于游戏场所经营

2008年7月，文化部、国家工商行政管理总局、公安部联合发布《关于网吧管理工作有关问题的通知》，向各地执法总队提出对网吧管理工作的要求，包括：狠抓严格

执法，推进网吧连锁，改善宏观调控，加强内容管理，完善法制体系，深化网吧管理长效机制建设。

2007年2月，文化部、国家工商行政管理总局、公安部、信息产业部、教育部等十四部委联合印发《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》，要求各地区各部门严格执法，加强网吧监管，加大对网络游戏的管理力度，实施预防、干预、控制网络成瘾的系统工程。

2004年2月，文化部、工商总局、公安部、信息产业部、教育部、财政部、法制办、中央文明办以及团中央联合发布《关于展开网吧等互联网上网服务营业场所专项整治的意见》，要求保护群众尤其是未成年人的合法权益，提出了专项治理方案打击上网服务经营中的违法违规行为。

2002年9月，国务院发布《互联网上网服务营业场所管理条例》（国务院令第363号），加强对互联网上网服务营业场所的管理，规范经营者在设立互联网上网服务营业场所与经营过程中的行为。

2000年6月，文化部、国家经贸委、公安部、信息产业部、外经贸部、海关总署、国家工商行政管理总局联合发布《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》，加强对电子游戏经营场所的监督管理，严格实行经营场所的依法规范经营，明确规定经营场所应具备的条件，并说明依法追究违法经营者的相关法律责任。

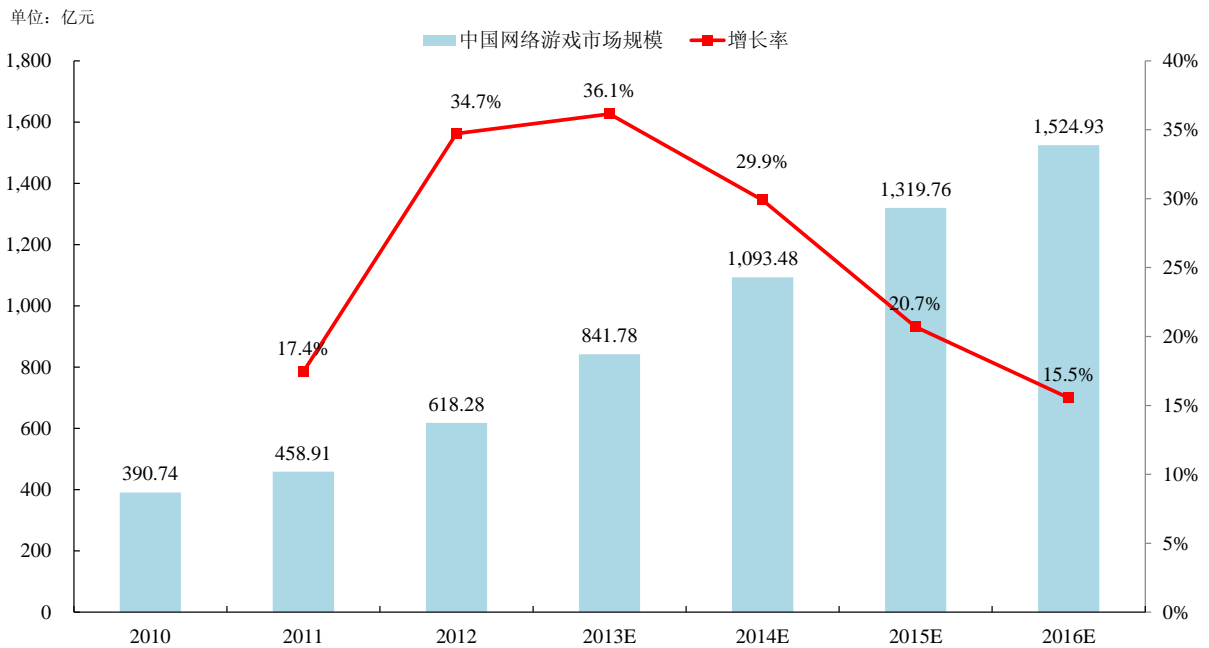
### （三）行业市场规模和竞争格局

#### 1、中国网络游戏市场

##### （1）中国网络游戏市场规模和竞争格局

根据易观智库2014年1月发布的统计数据，2013年中国网络游戏市场规模为841.78亿元，较2012年增长36.1%，2010至2013年年均复合增长率29.2%，预计至2016年中国网络游戏市场规模有望达到1,524.93亿元，2013年至2016年年均复合增长率21.9%，未来中国网络游戏市场仍将保持较高的增长速度。

2010年至2016年中国网络游戏市场规模如下图所示：



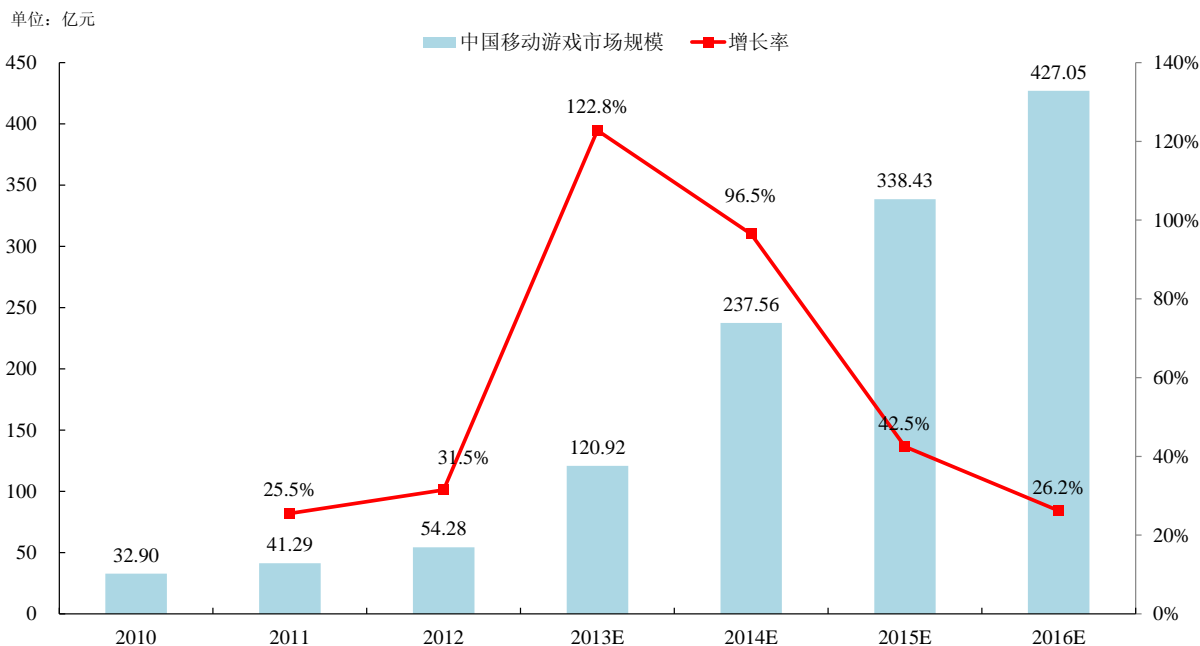
资料来源：易观智库

根据文化部 2013 年 4 月发布的《2012 中国网络游戏市场年度报告》，以 2012 年网络游戏业务收入为标准，中国网络游戏企业可以分为三个梯队。第一梯队是收入在 20 亿元以上的行业龙头企业，包括腾讯、网易、畅游、盛大游戏、完美时空和巨人。第二梯队是收入在 2-20 亿元之间的企业，包括二线的客户端游戏运营企业（如光宇华夏、金山、网龙、蓝港在线等）和专注于网页等新兴游戏运营的企业（如昆仑万维、趣游、4399、37wan、淘米网、奇虎 360 等）。第三梯队是收入在 2 亿元以下的企业，这部分企业多为专注于网页等新兴游戏业务的中小型企业。随着移动网络游戏的崛起，以上分类也有所变化，例如中国手游、玩蟹科技、触控科技等移动网络游戏开发商和运营商的规模也在迅速扩大。

## （2）中国移动网络游戏市场规模和竞争格局

移动网络游戏是目前中国整体网络游戏中增长最快的细分市场。根据易观智库 2014 年 1 月发布的统计数据，2013 年中国移动游戏市场收入规模为 120.92 亿元，较 2012 年增长 122.8%，2010 年至 2013 年年均复合增长率 54.3%，增长迅猛，预计至 2016 年中国移动游戏市场收入规模有望达到 427.05 亿元，超过网页游戏市场规模，2013 年至 2016 年年均复合增长率 52.3%；根据测算，2013 年中国移动游戏市场收入规模占整体网络游戏市场规模的比例达到 14.4%，预计至 2016 年占比有望达到 28.0%。

2010 年至 2016 年中国移动游戏市场规模如下图所示：

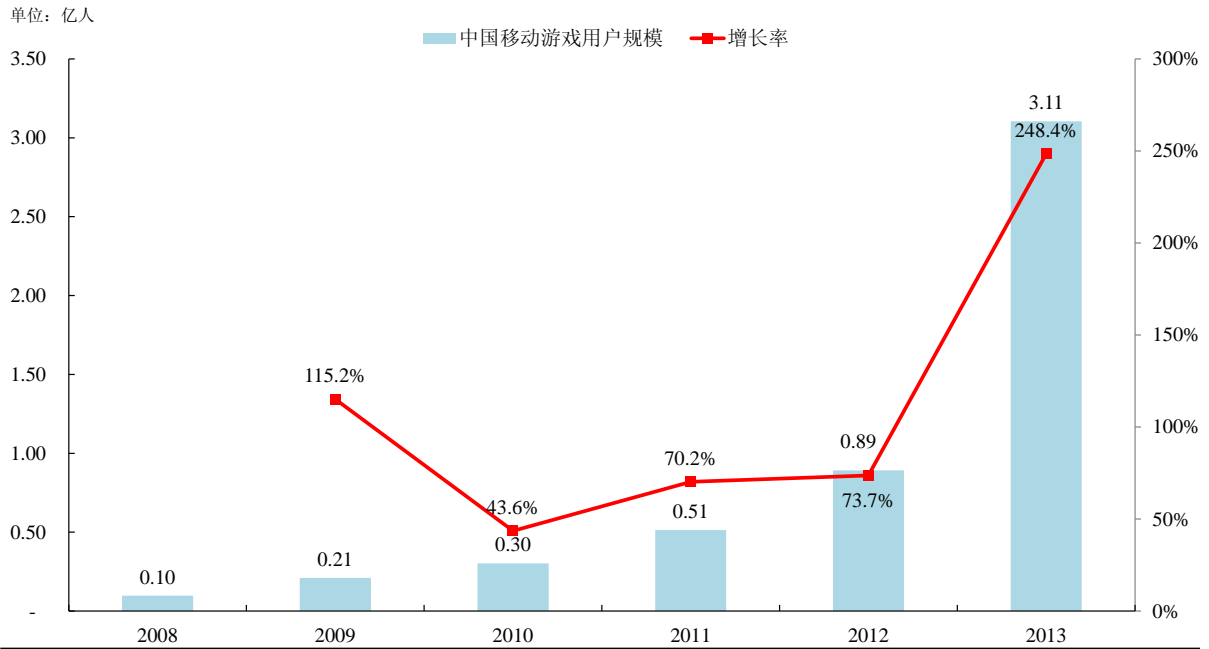


资料来源：易观智库

在用户规模方面，随着智能移动终端的普及，中国移动网络游戏的用户呈现爆发式增长趋势。根据中国版协游戏工委等发布的《2013年中国游戏产业报告》，2013年中国移动游戏用户规模达到3.1亿，较2012年增长248.5%，2008年至2013年年均复合增长率高达99.8%。根据 CNNIC2014年7月发布的《中国互联网络发展状况统计报告》，2014年6月末中国手机网民数量已经达到5.27亿，占整体网民比例达到83.4%，据此测算移动游戏用户规模相比手机网民数量仍处在较低的水平上，存在巨大的发展空间。

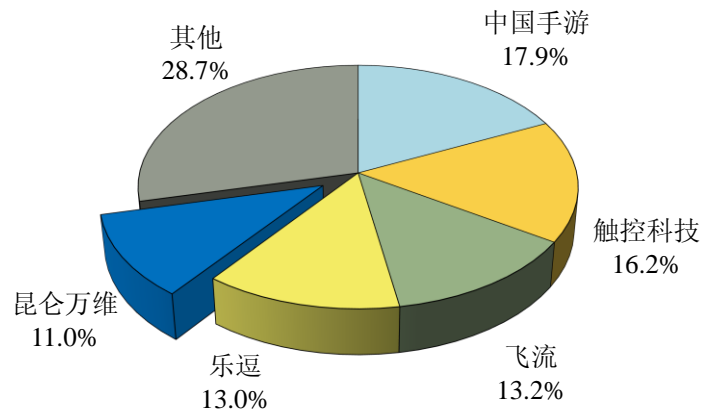
2008年至2013年中国移动游戏用户规模如下图所示：





资料来源：中国版协游戏工委、国际数据公司、中新游戏，《2013年中国游戏产业报告》

根据易观智库2014年2月发布的统计数据，在2013年中国移动游戏全平台发行商（根据易观智库定义，移动游戏全平台发行商为以游戏代理发行为主要经营业务的中国游戏企业）的移动游戏收入规模排名中，中国手游、触控科技、飞流、乐逗、昆仑万维位于市场前五名，占据了超过70%的市场份额，具体情况如下图所示：



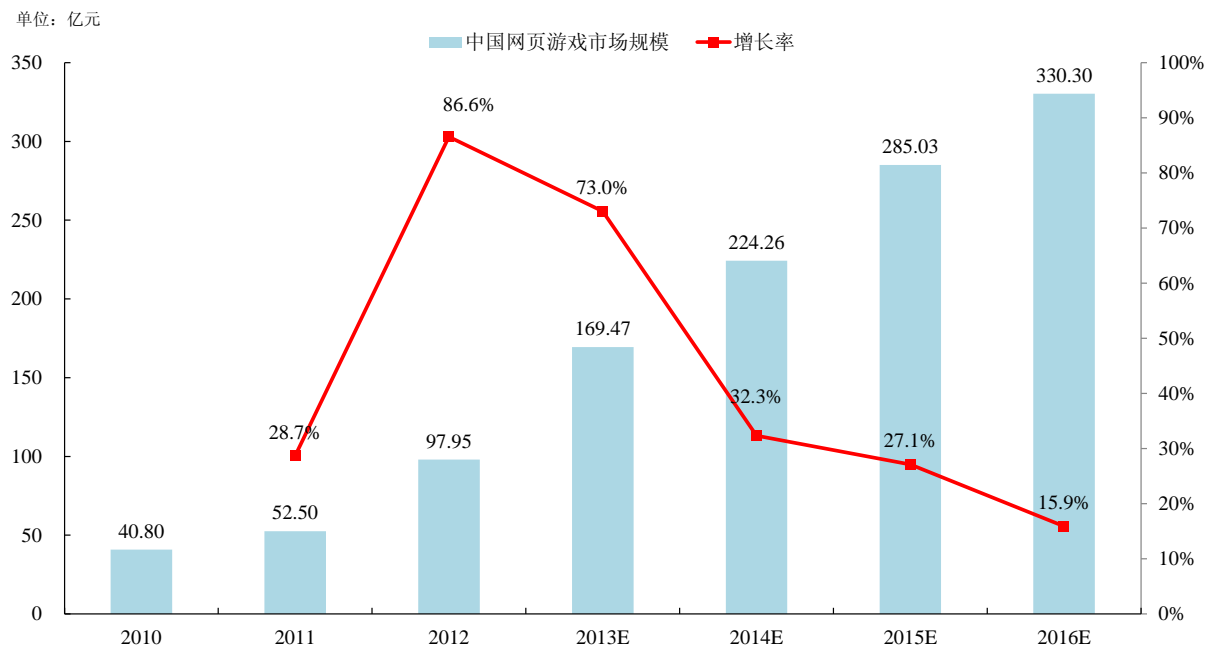
资料来源：易观智库，2014年2月发布的统计数据

### (3) 中国网页游戏市场规模和竞争格局

近年来中国网页游戏收入规模持续快速增长，成为中国整体网络游戏市场的重要细分领域。根据易观智库2014年1月发布的统计数据，2013年中国网页游戏市场收入规模为169.47亿元，较2012年增长73.0%，2010年至2013年年均复合增长率60.7%，实现了爆发式增长，预计至2016年中国网页游戏市场收入规模有望达到330.30亿元，2013年至

2016年年均复合增长率24.9%，仍将保持相对高速增长；根据测算，2013年中国网页游戏市场收入规模占整体网络游戏市场规模的比例达到20.1%，成为中国整体网络游戏市场的重要组成部分。

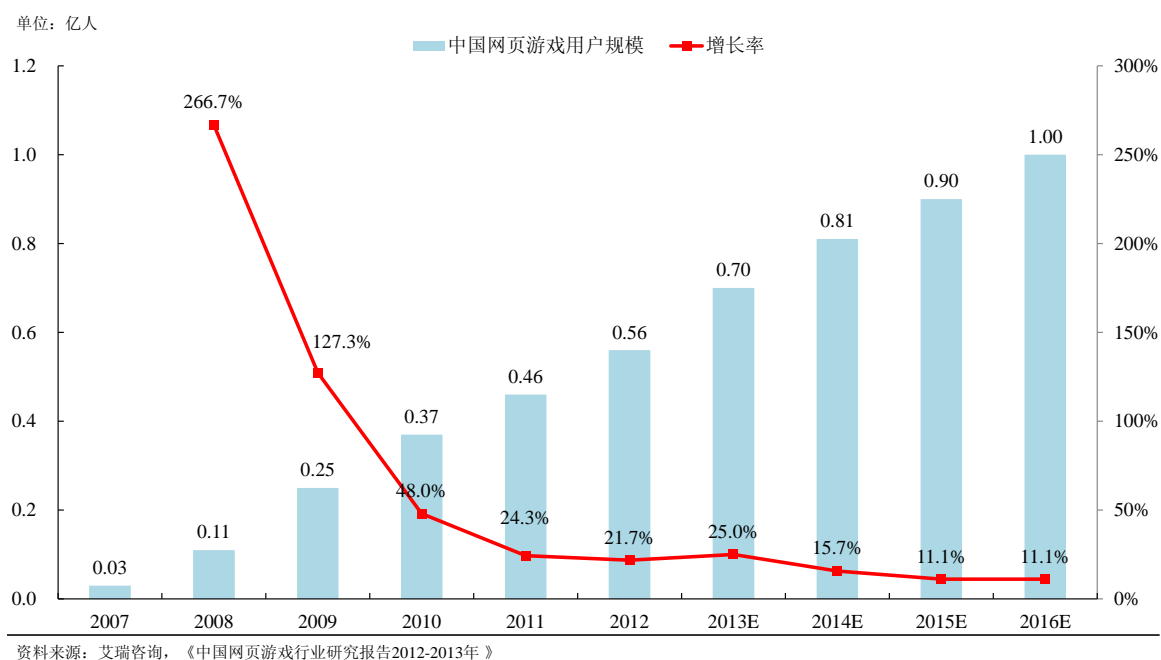
2010年至2016年中国网页游戏市场规模如下图所示：



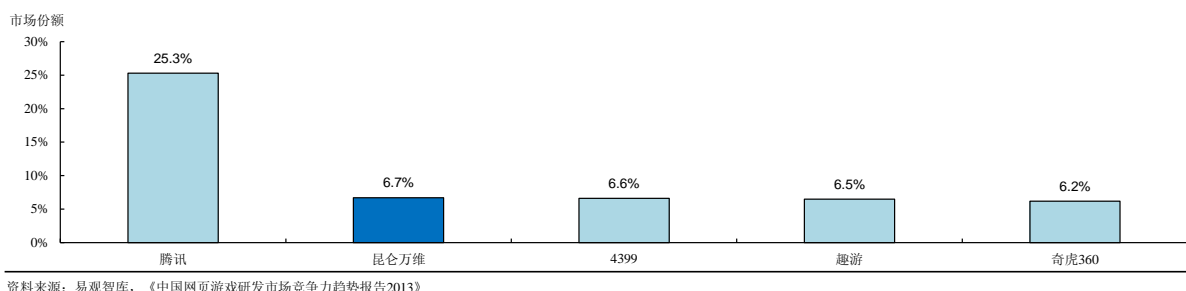
资料来源：易观智库

在用户规模方面，中国网页游戏的用户规模逐年增高，市场需求保持了快速增长。根据艾瑞咨询发布的《中国网页游戏行业研究报告2012-2013年》，2013年中国网页游戏用户规模为0.7亿，较2012年增长25.0%，2007年至2013年年均复合增长率高达69.0%，预计2016年中国网页游戏的用户规模有望达到1亿，2013年至2016年年均复合增长率12.6%，仍有进一步的提升空间。

2007年至2016年中国网页游戏用户规模如下图所示：



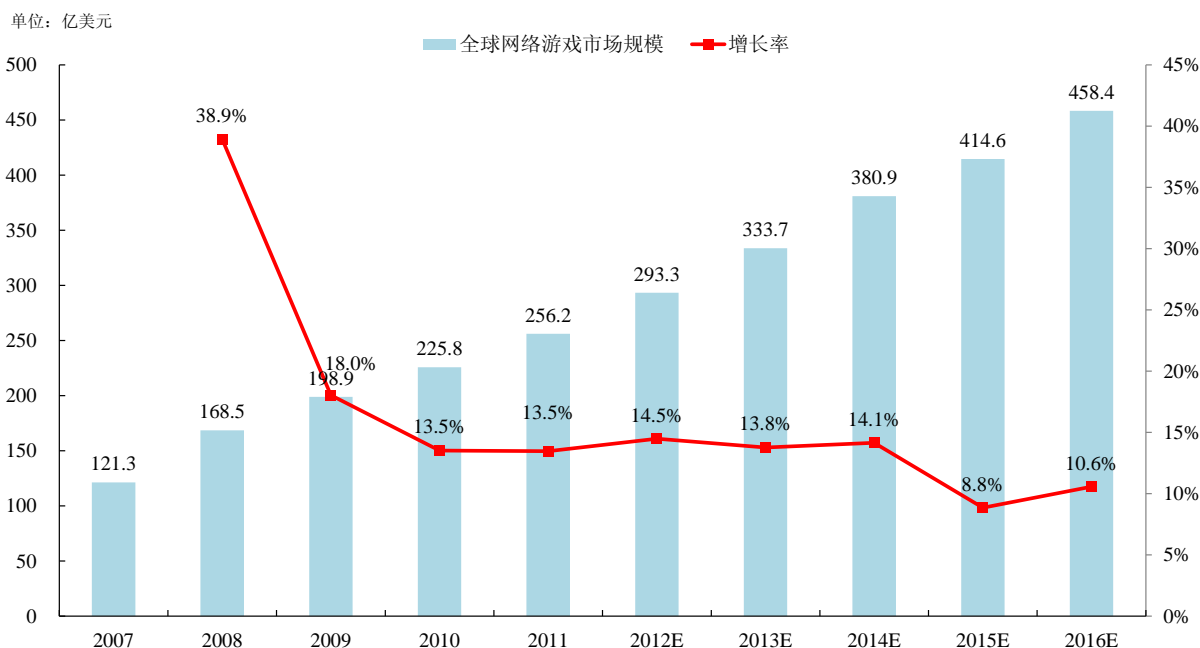
目前中国网页游戏市场的主要竞争参与者涉及综合互联网企业、游戏研发企业、游戏运营企业等。随着大型互联网企业涉足网页游戏行业，行业的整体竞争加剧。根据易观智库发布的《中国网页游戏研发市场竞争力趋势报告2013》，2012年中国网页游戏收入前五名企业依次为腾讯、昆仑万维、4399、趣游和奇虎360，其市场份额（按收入规模统计）如下图所示：



## 2、中国网络游戏出口市场

### (1) 中国网络游戏出口市场规模及竞争格局

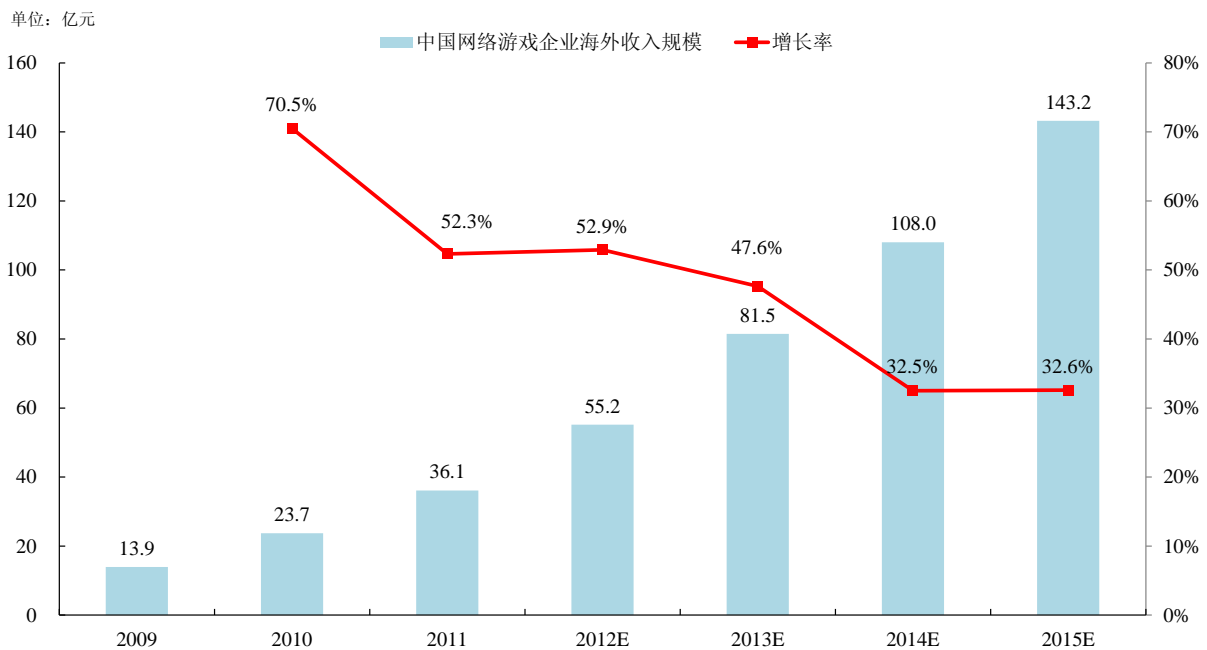
全球网络游戏市场近年来保持平稳较快的增长趋势。根据中国行业咨询网的统计，2013年全球网络游戏市场规模达到333.7亿美元。全球网络游戏市场具备广阔的发展空间，也为中国网络游戏公司提供了良好的发展机遇。



资料来源：中国行业咨询网

随着中国网络游戏公司实力不断增强，网络游戏出口已愈加成为各网络游戏公司拓展业务的重要手段。根据艾瑞咨询发布的《中国网络游戏海外进出口行业报告2012年》，2012中国网络游戏企业海外收入规模为55.2亿元，较2011年增长52.9%，2009-2012年年均复合增长率58.4%，实现了高速增长，预计至2015年有望增长至143.2亿元，2012年至2015年年均复合增长率37.4%，仍将保持快速的增长态势。目前，中国网络游戏出口市场已经初步形成了日臻完善的产业链，越来越多的承载中华文化内涵的网络游戏得到海外市场消费者的好评，提升了中华文化的国际影响力。

2009年至2015年中国网络游戏企业海外收入规模及增长率如下图所示：



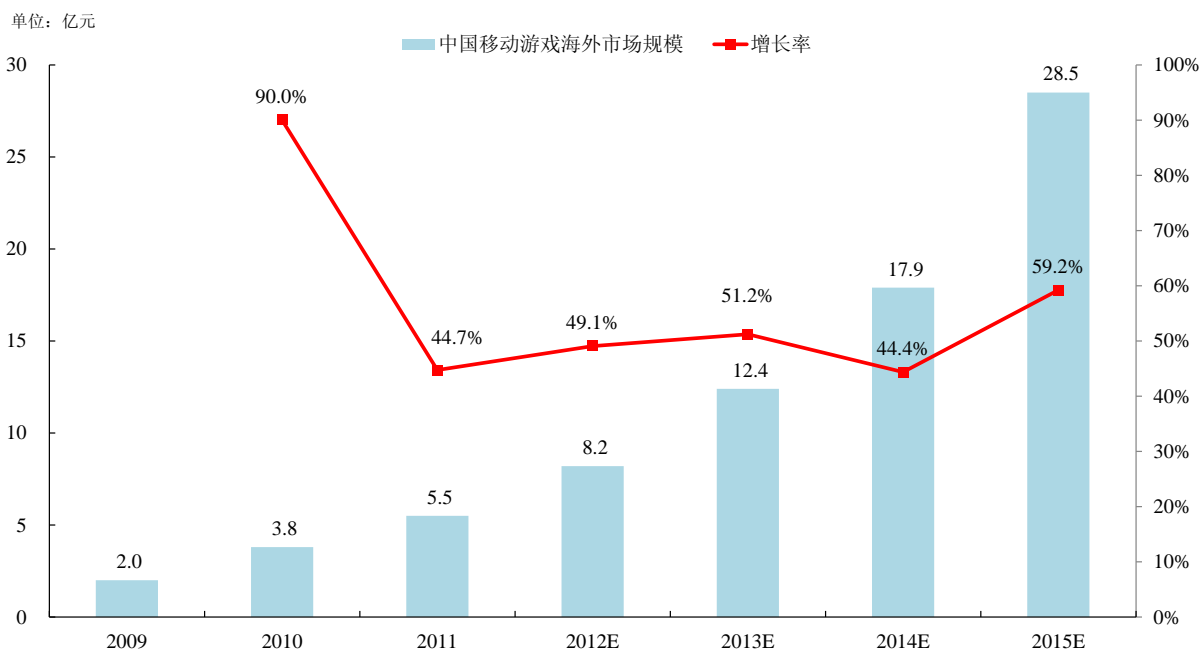
资料来源：艾瑞咨询，《中国网络游戏海外进出口行业报告2012年》

根据艾瑞咨询发布的《中国网络游戏海外进出口行业报告2012年》，从细分市场分析，客户端游戏仍为2012年中国网络游戏出口市场中最大的业务领域，而腾讯、完美时空、盛大游戏占据了国内客户端游戏出口市场的主要份额。

## (2) 中国移动网络游戏出口市场规模及竞争格局

随着智能移动终端在全球范围内的普及，从事移动网络游戏研发和运营的公司纷纷进入海外市场。根据中国版协游戏工委等发布的《2012年中国游戏产业海外市场报告》，海外用户具有良好的付费习惯，以一款境内和海外发行的移动网络游戏为例，国内iOS平台收入只有国外的30%左右，安卓平台收入只有国外的10%左右。根据艾瑞咨询发布的《中国网络游戏海外进出口行业报告2012年》，2012年中国移动游戏海外市场的规模达到8.2亿元，较2011年增长47.6%，2009至2012年年均复合增长率60.1%，预计2015年中国移动游戏的出口规模有望达到28.5亿元，2012年至2015年年均复合增长率51.5%，仍然保持高速增长。

中国移动游戏海外市场规模如下图所示：



资料来源：艾瑞咨询，《中国网络游戏海外进出口行业报告2012年》

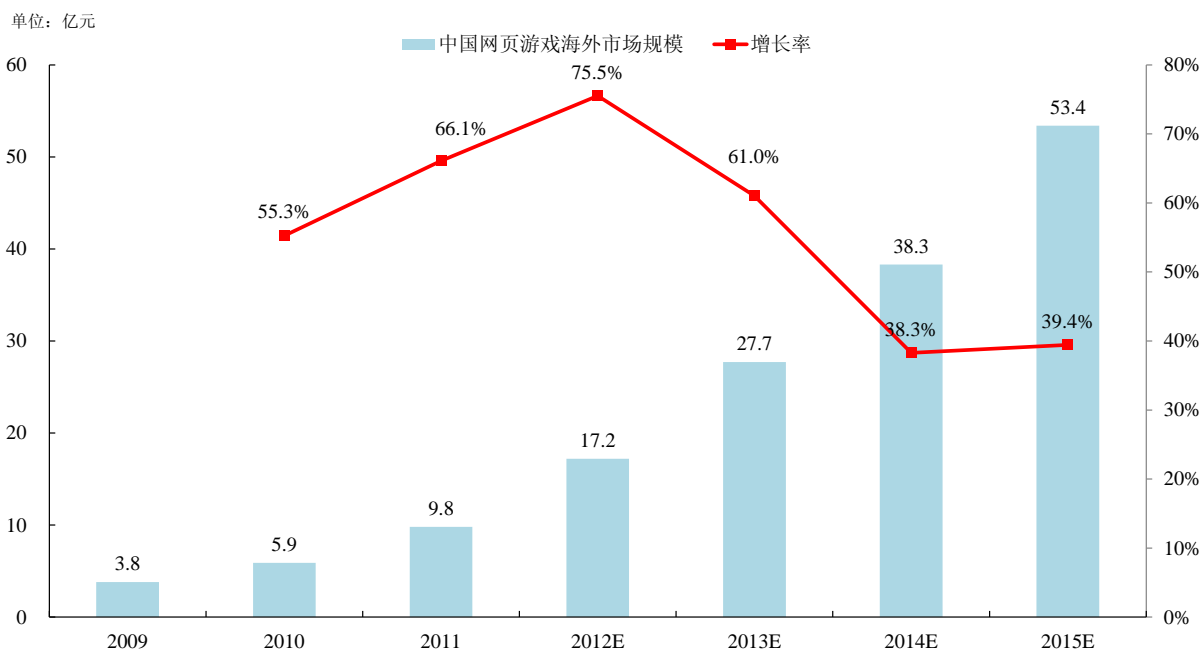
根据艾瑞咨询发布的《中国网络游戏海外进出口行业报告2012年》，中国移动网络游戏主要出口地区为欧美、韩国、港澳台等。

由于中国移动网络游戏领域发展时间相对较短，移动网络游戏出口市场仍处于快速成长和开拓阶段，目前尚未形成清晰的竞争格局，以本公司为例的多家网络游戏公司已开始逐步将成功的游戏推向韩国、港澳台等海外市场，未来几年预计将有更多款移动网络游戏产品在海外市场发行，中国网络游戏公司在海外移动网络游戏市场的份额和收入规模有望进一步提升。

### (3) 中国网页游戏出口市场规模及竞争格局

近年来，中国网络游戏的海外出口市场呈现客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏等多种类型网络游戏共同发展的局面。根据艾瑞咨询发布的《中国网络游戏海外进出口行业报告2012年》，2012年中国网页游戏海外市场收入规模达到17.2亿元，较2011年增长75.5%，2009至2012年年均复合增长率65.4%，预计2015年中国网页游戏海外市场收入规模有望达到53.4亿元，2012年至2015年年均复合增长率45.9%，继续保持高速增长。

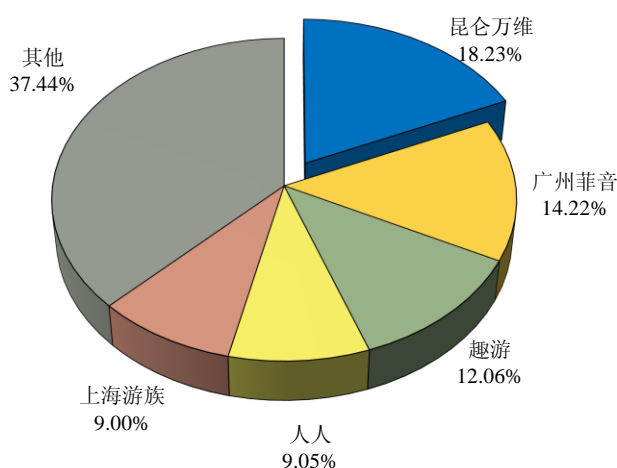
中国网页游戏海外市场规模如下图所示：



资料来源：艾瑞咨询，《中国网络游戏海外进出口行业报告2012年》

在网页游戏出口区域的分布方面，根据易观智库发布的《中国网页游戏研发市场竞争力趋势报告2013》，2012年约分别有27%、26%和19%的网页游戏产品出口港澳台、东南亚和日韩地区，上述地区是中国网页游戏产品出口的主要区域，此外分别有12%和9%的网页游戏产品出口欧洲和北美地区。

在网页游戏的竞争格局方面，根据易观智库发布的《中国网页游戏研发市场竞争力趋势报告2013》，2012年中国网页游戏产品出口市场份额（按游戏出口数量计算）如下图所示：



资料来源：易观智库，《中国网页游戏研发市场竞争力趋势报告2013》

2012年中国企业网页游戏产品出口数量的排名中，昆仑万维以18.23%的市场份额位于首位，处于领先地位。本公司较早设立了海外子公司，并将自研产品及代理产品销往

国外，具有一定的先发优势。

#### **（四）行业特有的经营模式**

网络游戏行业的运营模式主要包括自主运营模式和联合运营模式。关于两种运营模式的具体情况介绍见本节之“二、公司所处行业的基本情况”之“（一）行业概况”之“4、运营模式”。

网络游戏行业的盈利模式包括按虚拟道具收费、按游戏时间收费、移动游戏下载收费、广告收费等。关于盈利模式的具体介绍见本节之“二、公司所处行业的基本情况”之“（一）行业概况”之“5、盈利模式”。

#### **（五）网络游戏行业发展趋势**

##### **1、中国企业竞争实力增强，游戏出口规模扩大**

近十年来中国网络游戏企业在国内市场积累了宝贵的研发和运营经验，企业在技术、人才、资金等方面的实力不断增强，已具备了全球化竞争的實力。以畅游、完美时空、本公司等为代表的中国企业不再仅仅满足于中国市场，开始面向全球市场开展网络游戏的运营业务。中国网络游戏出口模式自 2006 年兴起至今，完成了从无到有的积累过程。

拓展网络游戏出口业务可以使中国网络游戏公司减少区域性经营风险，增强品牌知名度与影响力，分享广阔的海外市场收益。预计未来中国网络游戏出口规模将进一步扩大，出口国家将更加多元化，海外市场业务模式将更加丰富。在这种趋势下，较早进入海外市场的中国网络游戏公司能够凭借已获得的用户积累和运营经验赢得先发优势。

##### **2、移动网络游戏快速兴起，预计未来将成为网络游戏行业的主要领域**

自 2013 年以来，随着智能移动终端的快速普及、3G 网络及 WIFI 的性能提升和普及化，移动互联网得到了飞速发展。在此趋势下，移动网络游戏的用户规模快速提升，移动网络游戏在中国实现了爆发式增长。相较于客户端游戏和网页游戏，移动网络游戏具有更好的操作便利性，能更有效的满足用户碎片化时间的娱乐和社交需求，对游戏用户具有很强的吸引力。未来几年，预计智能移动终端、3G 网络、4G 网络及 WIFI 的普及化和性能将进一步提升，游戏平台、支付渠道将更加便利，移动网络游戏的生态系统更加完备，而在市场高度竞争环境下，移动网络游戏本身的品质也会大幅度提升。在此



背景下，预计未来几年移动网络游戏在中国仍会保持快速的增长趋势，最终发展成为网络游戏行业中的主要领域。

### **3、网页游戏市场发展迅速，市场份额有所提高**

近年来，中国网页游戏市场实现了快速增长，市场规模高速增长。网页游戏只需通过浏览器就可以进行游戏，加载速度快，游戏时间灵活，使用终端多样化，迎合了大量时间零散的游戏玩家的需求，用户规模不断扩大。

一方面，大型网页游戏凭借在研发技术、游戏类型、游戏题材等方面的快速发展，迅速获得了广泛的用户群体。在技术方面，大型网页游戏的研发技术发展迅速，许多客户端游戏的尖端技术已经被应用到大型网页游戏当中，主流的大型网页游戏产品已可以与 2D 客户端游戏相媲美。在游戏类型方面，随着越来越多游戏厂商投入到网页游戏的研发和运营中，大型网页游戏的类型也在不断增加，三国、西游、魔幻、修真、武侠等客户端游戏的主流题材均可以在网页游戏中找到，而网页游戏凭借其独具特色的休闲类题材，获得了更为广泛的游戏用户群，用户涵盖各种年龄阶层和职业类别。

另一方面，社交网页游戏也是近年来中国网络游戏市场中快速崛起的新兴力量，这种建立在社交网络平台上的游戏模式受到广大游戏用户的青睐。借助社交网络的入口，游戏用户在休闲娱乐的同时也满足了社交需求，而较低的游戏门槛使社交网页游戏获得了庞大的用户数量，其用户结构相对传统网络游戏也有所扩大。

网页游戏凭借其独特的竞争优势，用户群体不断扩大。相对于传统的客户端游戏，网页游戏近年来的增长速度更快，市场份额不断提高。

### **4、行业面临整合趋势，市场集中度将逐渐提高**

近年来，中国网络游戏行业的快速发展催生了一大批中小型的网络游戏公司。目前，除位居市场前列的大型网络游戏公司外，中小型企业数量众多，实力参差不齐，部分企业虽然可以研发出几款广受市场欢迎的游戏作品，但是综合运营实力欠佳，可持续发展能力较弱。随着市场竞争的加剧，中小型企业由于在资金、用户、产品等方面无法形成规模效应，生存空间将受到较大限制。

目前一些中小型网游企业正在逐步淡出竞争激烈的运营市场，转向研发、外包等领域，以中小型研发企业为标的的兼并收购案例也将不断增多，网络游戏行业将面临整合趋势，市场集中度将进一步提高。大型网络游戏公司的资金注入、用户基础和运营实力

能够为中小型企业带来更多发展空间，而大型网络游戏公司也可以通过收购研发实力突出、拥有优质产品的中小型企业，或代理其所研发的优质游戏产品等方式，获得良好的产品资源。

## 5、网络游戏产品向“平台化”发展

随着我国网络游戏市场竞争的加剧以及市场门槛的提高，网络游戏研发企业纷纷建立自己的运营平台，以构建核心竞争力。以腾讯为代表的上市公司，依托用户资源和资金实力，利用强大的平台拓展网络游戏的研发和运营业务。与此同时，部分传统的网络游戏研发企业也开始向研运一体化企业转型，逐步构建运营平台，并将优质产品资源投向自身平台。“平台化”有利于游戏开发商实现用户和渠道的共享，提高用户粘性，避免单一类型产品带来的运营风险。

## 6、跨平台、跨终端游戏的发展

随着移动互联网的发展，跨网、跨平台、跨终端的网络应用将有较大的挖掘空间，网络游戏厂商也开始提前布局跨平台的游戏业务。当用户的碎片时间逐渐增多后，如何在特定时间、特定地点选择迎合用户需求的网络游戏成为跨平台网络游戏发展的驱动力，为用户提供随时随地的游戏体验成为网络游戏厂商关注的焦点。伴随互联网及跨平台技术的升级，未来将有更多的游戏终端、游戏平台得到普及，跨平台的游戏业务也将从手机游戏向更多的终端延伸，从而给网络游戏开发商带来更大的发展空间。

### （六）公司在行业中的竞争地位

#### 1、公司在国内网络游戏市场的竞争地位

公司成立之初立足于网页游戏的研发和运营，凭借较强的研发和运营实力以及出色的海外推广能力，在网页游戏市场拥有较强的竞争优势。同时，公司已逐步将游戏业务领域拓展至移动网络游戏等其他游戏类型，在中国整体网络游戏市场占据一定的市场份额。根据中国文化部2013年4月发布的《2012中国网络游戏市场年度报告》，目前腾讯、网易、畅游、盛大游戏、完美时空和巨人6家以客户端游戏为主导的传统大型网络游戏公司占据中国网络游戏市场的第一梯队，昆仑万维凭借在新兴游戏领域的良好业绩，跻身中国网络游戏市场的第二梯队。

在移动网络游戏领域，公司高度重视该细分市场快速发展的机遇，2012年第四季度以来逐步推出多款优质移动网络游戏产品，通过自主研发和代理运营相结合的方式，在

中国大陆和海外市场取得了良好的运营业绩。根据易观智库2014年2月发布的统计数据，在2013年中国移动游戏全平台发行商的移动游戏收入规模排名中，昆仑万维位于市场第五名，市场份额约11.0%，处于市场第一梯队。未来随着多款正在筹备的移动网络游戏产品的逐步上线，预计移动网络游戏将成为公司重要的业务组成部分，对公司收入和利润规模的增长起到积极的推动作用。

在网页游戏领域，公司是国内较早专注于网页游戏研发和运营的企业之一，同时具备较强的研发实力和运营能力，在发展过程中逐渐积累了行业领先的核心技术、人才储备和用户资源，陆续推出了《三国风云 1、2》、《千军破 1、2》等网页游戏精品大作，并代理了较多其他游戏公司研发的优质网页游戏产品，积累了广泛的用户资源，在中国网页游戏领域建立了显著的市场地位。根据易观智库发布的《中国网页游戏研发市场竞争力趋势报告 2013》，昆仑万维在 2012 年中国网页游戏企业收入排名第二，市场份额约为 6.7%。

## 2、公司在中国网络游戏出口市场的竞争地位

公司是国内率先将网页游戏推向海外市场的公司之一，在网页游戏出口市场具有明显的先发优势，并在网络游戏的海外发行和运营过程中形成了独特的竞争模式。依靠较早进入海外市场的优势、过硬的产品质量和本地化处理技术以及优秀的市场推广和运营实力，公司已成功开拓了港澳台、日韩、东南亚、欧美等多个海外市场，海外游戏发行收入实现了快速增长，在中国网页游戏出口市场占据了较高的市场份额。根据易观智库发布的《中国网页游戏研发市场竞争力趋势报告2013》，2012年中国企业网页游戏产品出口数量的排名中，本公司以18.23%的市场份额位于首位，处于领先地位。

在移动网络游戏出口方面，公司成功代理了《啪啪三国》、《英雄战魂》、《君王2》、《忘仙》、《时空猎人》、《大掌门》、《武侠Q传》等畅销游戏在港澳台、日韩等海外地区的发行，并取得了较好的成绩。公司在选择代理移动网络游戏海外发行的过程中，主要目标为精品游戏产品，多款游戏均已在国内地区获得了良好的成绩，例如《大掌门》、《忘仙》等在中国大陆地区上线后均长期在中国区iPhone畅销游戏当日收入排行榜上位居前列。通过上述精品游戏的运营，公司在几个重要的移动网络海外市场已建立了竞争优势，处于市场第一梯队的市场地位，例如，根据知名网站Distimo发布的全球各地区市场移动网络游戏公司运营商游戏产品的充值排名，昆仑万维2013年四季度在韩国App

Store平台充值排名第二，在韩国Google Play平台充值排名第七。

## （七）公司技术水平及特点

### 1、网络游戏开发的技术水平特点

从游戏开发的角度来看，网络游戏行业的核心技术是游戏引擎。运用3D引擎进行游戏开发已经成为网络游戏发展的趋势。随着游戏研发复杂度的不断提升以及通用3D商业引擎在兼容性、灵活性、适用性、可靠性方面的不断成熟，3D引擎已成为游戏开发者的首选。例如，支持Flash 11 的虚幻3引擎，开发者不但能够以此开发3D客户端游戏，也能够在此基础上创造出3D网页游戏；Gamebryo引擎能够提供给开发者完整的游戏框架，并因其强大的设计性和高度的灵活性受到游戏开发者的青睐。在移动网络游戏方面，市场上的研发技术以2D和3D为主，例如cocos2d-x、Unity 3D等。

公司在网络游戏领域积累了多项核心技术储备，其中Kunlun Mobile3D、Kunlun WebX和Kunlun Flame等多项核心技术处于行业领先水平，为其持续推出优质网络游戏新产品提供了有力的支持，具有较强的研发实力和自主创新能力。

### 2、网络游戏运营的技术水平特点

从游戏运营的角度来看，网络游戏行业的核心技术是定量运营数据的收集和分析。网络游戏产品的运营活动策划需要以对游戏状态和用户需求的准确评价和把握为基础，而准确地评价和把握运营过程则是以定量运营数据的收集和分析为核心。由于网络游戏运营商的分析框架不同，其所需的运营数据是个性化、定制化的，因此网络游戏运营商往往自行开发数据采集系统。能否根据公司自身实际情况开发相适应的数据采集系统，以满足高效、全面地采集分析数据的需求，已成为影响公司运营水平的重要因素。

公司在网络游戏研发和运营过程中，开发了实时高效的游戏数据统计系统GDSS（Game Data Statistic System）和GM Tool（Game Master Tools）数据分析平台，以对运营游戏进行实时监控，及时收集相关运营数据，并对数据进行严密的分析，客观评估游戏运营状况并据此选择最佳运营活动，具有业内领先的运营能力。

## （八）公司的竞争优势

### 1、研发实力和技术储备领先，自主创新能力强

公司自成立以来致力于以自主研发的方式建立核心竞争优势，在网络游戏领域积累

了多项核心技术储备。公司以技术创新构建核心竞争力，实现了移动网络游戏、大型网页游戏、社交网页游戏、客户端游戏的全产品线研发平台，多项核心技术处于行业领先水平，为其持续推出优质网络游戏新产品提供了有力的支持。

在公司研发的众多网络游戏核心技术中，Kunlun Mobile3D、Kunlun WebX和Kunlun Flame是三款最具代表性的研发技术。Kunlun Mobile3D 是基于移动平台的原生3D引擎，是高效研发基于OpenGL ES标准的大型3D移动网络游戏的核心组件。Kunlun WebX是基于ActiveX和P2P流下载技术的跨浏览器的移植中间件，无需经过大幅度修改，就可以把大型客户端游戏转化为在浏览器内运行的网页游戏产品，提升了游戏研发效率，降低了网页游戏用户的下载和安装门槛，真正实现了客户端和网页游戏双端合一。Kunlun Flame是基于Flash平台的高效网页游戏研发中间件，实现了独立于Flash底层的快速界面开发框架，有效提高了界面开发效率。此外，公司网络游戏业务的核心技术还包括：基于Hadoop的超大规模网游运营数据分析支持系统Kunlun SuperData，基于C++和Lua实现的大规模MMORPG服务器Kunlun LAGS，基于C++和PHP实现的页游SLG服务器Kunlun PSGS，基于Tokyo Tyrant 技术的高性能社交游戏服务器Kunlun SSGS。公司正在研发的技术包括：Kunlun GPU Partical System for Unity3D、Kunlun Common GUI Editor等。

## 2、具有强大的海外网络游戏市场开拓能力，境外业务规模持续快速增长

在立足国内网络游戏市场的同时，公司较早的意识认识到海外市场的巨大潜力，逐步将优质游戏产品推向多个海外市场，积累了雄厚的海外市场发行实力。

公司于2009年开始组建海外游戏业务团队，在海外市场开拓过程中，建立了深度本地化技术处理的研发体系，构建了“总部游戏发行中心+海外子公司”的运营架构，形成了独特的网络游戏海外发行业务模式，保证了境外业务规模的持续快速增长。公司现已在十余个语种的海外市场从事网络游戏发行及运营业务，出口网络游戏产品覆盖数十个国家和地区，在海外市场发行及运营数十款游戏产品，初步建立起了全球性的游戏业务网络。公司2013年度境外主营业务收入达到112,263.91万元，较2011年度增长203.34%，并已经超过当年主营业务收入的70%；2014年1-6月境外主营业务收入达到7.63亿元，占主营业务收入比例为78.84%。未来公司将依托先进的产品研发水平、本地化技术、海外发行经验和运营管理能力继续拓展海外市场，扩大业务规模。

在海外游戏市场的开发过程中，公司将包含中华文化内涵、具有中华历史底蕴的精

品网络游戏产品推向海外，促进了中国原创网络游戏国际化、全球化的进程，使海外游戏用户通过娱乐的方式更好地了解中华文化，进一步提升了中华文化的国际影响力，对中国文化产业的“走出去”进程作出了积极的贡献。公司凭借在网络游戏产品及海外市场拓展方面的出色表现，2012年度获得由中国出版协会颁发的“中国十大品牌游戏企业”和“中国十大海外拓展游戏企业”，2014年度获得北京市国有文化资产监督管理委员会颁发的“首都文化企业30强”，并在中国互联网协会、工业和信息化部信息中心联合发布的“2014年中国互联网企业100强”中荣获第十六名。

### **3、具备强劲的移动网络游戏研发和全球发行实力，较早地实现了移动网络游戏板块的战略布局，在国内、韩国等地区处于第一梯队的市场地位**

公司较早的意识认识到移动网络游戏的广阔发展前景和重大机遇，自2011年开始逐步向移动网络游戏领域拓展，2012年以来已储备了多款优质移动网络游戏产品，2013年移动网络游戏业务实现了70,794.10万元的收入，2014年1-6月移动网络游戏收入65,361.59万元，取得了良好的经营业绩，已经成为公司网络游戏业务的重要板块。

目前，公司凭借在网页游戏研发和全球发行方面积累的经验和资源，在移动网络游戏领域的开拓方面已取得了较好成绩。在游戏研发方面，公司基于C++开发了适合安卓、iOS、WindowsPhone等多种移动平台、拥有完全自主知识产权的移动网络游戏3D引擎Kunlun Mobile3D，该引擎包括场景编辑器、粒子编辑器、动作编辑器、界面编辑器、渲染引擎等部分，为开发移动端3D大型多人在线动作角色扮演类游戏提供了有力的技术支持。

在游戏发行方面，截至2014年6月末，公司通过自主运营和代理运营相结合的模式，已将《啪啪三国》、《英雄战魂》、《风云三国》、《忘仙》、《大掌门》、《时空猎人》、《君王2》、《武侠Q传》等多款移动网络游戏产品推向海内外市场，取得了良好的经营业绩。

凭借较早的战略布局和准确的市场判断，公司在几个重要的移动网络市场已建立了竞争优势，处于市场第一梯队。根据易观智库2014年2月发布的统计数据，在2013年中国移动游戏全平台发行商的移动游戏收入规模排名中，昆仑万维位于市场第五名，市场份额约11.0%。根据知名网站Distimo发布的全球各地区市场移动网络游戏公司运营商游戏产品的充值排名，昆仑万维2013年四季度在韩国App Store平台充值排名第二，在韩国Google Play平台充值排名第七。

未来几年，凭借在移动网络游戏领域已经积累的技术储备和运营经验，公司将发行多款移动网络游戏产品，移动网络游戏将成为公司游戏业务的主要板块，为公司经营业绩的快速发展提供支持。

#### **4、在网页游戏行业的市场地位显著，先发优势明显**

公司自创立以来主要业务集中于网页游戏的研发和运营，经过几年的发展，公司目前在国内外网页游戏领域建立了较高的市场影响力，先发优势明显。

在公司成立之初，中国网页游戏市场尚未成熟，传统的客户端游戏占据了市场的主导地位。公司是国内率先立足于网页游戏的公司之一，通过持续的研发储备，将部分客户端游戏的核心技术和用户体验应用于网页游戏的开发，陆续推出了《三国风云1、2》、《武侠风云》、《千军破1、2》等网页游戏经典大作，将网页游戏的品质推向了新的高度，推动了中国网页游戏市场的快速发展。目前公司已自主研发了数十款优质网页游戏产品，并代理运营了《傲视天地》、《傲剑》等其他公司研发的优秀作品，网页游戏收入规模实现了快速增长，获得了广泛的用户资源。根据易观智库发布的《中国网页游戏研发市场竞争力趋势报告2013》，公司在2012年中国网页游戏企业收入排名第二，具有领先优势。公司在网页游戏领域积累的研发和运营经验以及广泛的用户资源为公司的长期快速发展奠定了坚实的基础。

#### **5、具备综合性互联网增值服务能力，业务板块间形成协同效应**

公司的主营业务包含网络游戏研发和发行、软件应用商店的运营两大互联网应用领域，为用户提供综合性的互联网增值服务，业务板块相互支持，实现了资源的有效整合，初步形成了良好的协同效应。

在网络游戏领域，公司的游戏产品类型涵盖了移动网络游戏、网页游戏、客户端游戏等各个主流游戏板块，同时具备强大的游戏研发和运营实力。公司最初以网页游戏为主要运营业务，近年来以大作化、精品化的思路进一步将业务拓展至移动网络游戏和客户端游戏，2013年移动网络游戏已成为收入最高的游戏业务板块。公司各游戏板块在产品研发、市场推广、商务合作方面具有很大的协同效应，更综合化的游戏布局也为游戏用户提供了更全面的互联网增值服务选择，对公司收入水平的持续增长将起到重要的推动作用。

除此之外，软件应用商店是公司综合性互联网增值服务的重要构成，与网络游戏业

务板块之间也具有良好的协同效应。软件应用商店拓展了公司的业务领域，并为公司推广网络游戏业务提供了有利渠道，以1Mobile为例，通过其在安卓手机平台良好的用户基础，可以向广大用户推广公司的移动网络游戏产品，为游戏板块积累流量，开拓更多的用户资源，截至2014年6月30日，公司已通过1Mobile为13款移动网络游戏产品进行了推广并导入游戏用户。

## 6、拥有成熟的数据分析系统以及精细化的市场营销和运营体系

公司通过优秀的数据分析能力，实现了精准的市场投放，建立了以数据为依托、以用户行为为导向的精细化运营体系。

公司在网络游戏研发和运营过程中，开发了实时高效的游戏数据统计系统GDSS（Game Data Statistic System）和GM Tool（Game Master Tools）数据分析平台，以对运营游戏进行实时监控，及时收集相关运营数据，并对数据进行严密的分析，客观评估游戏运营状况并据此选择最佳运营活动。借助高效准确的数据统计和分析，公司可以为所有运营及营销决策提供数据支持，实时调整市场推广工作，优化广告投放渠道、投放时段和投放创意，实现精准的市场投放。公司还可以通过及时的数据分析和产品分析，对市场变化做出迅速准确的判断，形成以数据结论为主要参考标准的科学化的产品运营决策和运营策略，对产品的成功和稳定运营起到了关键的保障作用，最大程度上发挥数据支持运营效率。

### （四）公司的竞争劣势

在网络游戏行业，资金规模对于企业的发展起着至关重要的作用。在网络游戏研发阶段，持续大量的资金投入是创作精品游戏的必要条件。游戏开发商需要通过有竞争力的薪酬吸引更多优秀技术人才的加盟，并购买价格昂贵的高端游戏研发软件，以持续保持公司的研发实力。在网络游戏运营阶段，游戏运营商往往需要通过大量线上和线下的市场推广活动，不断扩大游戏产品的知名度和用户群体，而有效的市场推广活动需要大量的资金支持。此外，由于网络游戏公司普遍具有轻资产的特性，除自有资金以外的融资渠道受到较大限制，公司也面临着进一步扩展融资渠道以满足未来业务发展的问題。

目前中国多数处于行业领先水平的大型网络游戏公司已通过公开上市的方式进行股权融资，以迅速扩大资金规模和业务规模。本公司虽在研发技术、运营管理、开拓创新等方面具有竞争优势，但在资金规模上仍然与上述大型网络游戏公司存在较大差



距，在一定程度上制约了公司的快速发展。

## （九）影响公司发展的主要因素

### 1、影响公司发展的有利因素

（1）振兴文化产业成为“十二五”规划重点工作，为游戏行业发展提供有力支持

国家“十二五”发展规划纲要提出，推动文化产业成为国民经济支柱性产业。国家新闻出版总署制定的新闻出版业“十二五”发展规划更进一步明确提出，大力发展数字出版等战略性新兴出版产业，积极发展民族网络游戏产业。在此指引下，各地政府推动数字出版产业发展的愿望强烈，积极创建数字出版产业基地。网络游戏出版作为数字出版产业的重要组成部分，将在企业布局、资金支持、配套建设、政策扶持等多方面得到更多的组织保障和政策支持。

（2）居民生活水平的提高和文化消费的升级进一步带动网络游戏产业的发展

我国国民经济仍将在未来较长一段时间内保持快速稳步的增长，从而带来居民生活水平和可支配收入的提高。近年来，我国国内生产总值一直保持较高的增长速度，2012年国内生产总值达到519,470亿元，按不变价格计算同比增长7.7%。居民日益坚实的物质基础和提升生活质量的需求会释放出巨大的文化产品购买欲望和消费能力，互联网用户对网络游戏的消费需求和消费能力将逐步提升，带动网络游戏产业的持续发展。

（3）中国网民规模不断扩大，应用偏向娱乐，网络游戏的需求持续提升

根据CNNIC2014年7月发布的《中国互联网络发展状况统计报告》，截至2014年6月末，中国互联网用户规模达到6.32亿，互联网普及率达到46.9%，较2013年底增长1.1个百分点，2014年上半年新增互联网用户1,442万。其中，网络游戏用户规模达到3.68亿，占互联网用户的58.2%。在网页游戏方面，根据艾瑞咨询发布的《中国网页游戏行业研究报告2012-2013年》，2013年中国网页游戏用户规模为0.7亿，较2012年增长25.0%，2007年至2013年年均复合增长率高达69.0%，预计2016年中国网页游戏的用户规模有望达到1亿，2013年至2016年年均复合增长率12.6%，仍有进一步的提升空间。在移动网络游戏方面，根据中国版协游戏工委等发布的《2013年中国游戏产业报告》，2013年中国移动游戏用户规模达到3.1亿，较2012年增长248.5%，2008年

至 2013 年年均复合增长率高达 99.8%。用户规模的快速增长反映了中国网络游戏产业环境的不断成熟，用户对于娱乐的需求愈发旺盛和多元化。网络游戏用户规模的持续增长，以及互联网的娱乐化特征将为整个网络游戏产业提供良好的发展基础。

#### (4) 网络游戏研发水平发展迅速，网络游戏产品品质不断提高

随着研发技术的不断升级，网络游戏的画质、操作性、稳定性等各方面效果会继续提升，从而带给用户更好的游戏体验。在网页游戏方面，随着 Flash 插件在不同浏览器的普及，巩固了网页 Flash 技术的应用基础，为网页游戏的发展创造了良好条件；在移动网络游戏方面，目前市场主流的研发技术包括 cocos2d-x、Unity 3D 等 2D 或 3D 研发技术，越来越多的移动网络游戏向 3D 方向和大作化发展；在客户端游戏方面，随着 3D 引擎的发展，客户端游戏的表现力以及带给用户的游戏体验也将得到不断的改善和增强。网络游戏厂商在研发技术逐步丰富的情况下，可以针对不同类型的游戏用户进一步开发细分市场，在游戏目的、游戏喜好、游戏行为上满足用户需要。伴随着网络游戏产品质量的持续提升，网络游戏新用户数量将保持快速增长，游戏用户对网络游戏的消费意愿逐步增强，网络游戏行业将迎来持续的规模化增长，为公司业务发展提供良好机遇。

## 2、影响公司发展的不利因素

影响公司发展的不利因素及风险因素请参见本招股说明书“第四节 风险因素”。

## 三、公司销售情况和主要客户

### (一) 主要产品和服务的规模及收入情况

#### 1、主要产品和服务的规模

报告期内，公司网络游戏业务的规模情况（包括公司网络游戏平台的注册用户数量、游戏开服数量、平均月度活跃用户数量、平均月度付费用户数量及运营的主要网络游戏产品统计情况）参见本节“一、公司主营业务情况”之“（二）主要产品或服务”之“1、网络游戏产品和服务”；软件应用商店业务的平均月度活跃用户数量则参见本节“一、公司主营业务情况”之“（二）主要产品或服务”之“2、软件应用商店”。

#### 2、主要产品和服务的销售收入

报告期内，公司主要产品和服务的销售收入及按运营模式细分的收入情况参见本招股说明书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“十、盈利能力分析”之“(一) 营业收入分析”。

## (二) 主要客户

在网络游戏自主运营和代理运营模式下，本公司网络游戏的最终客户是分散的游戏个人玩家，公司主要从官方网站、支付平台等渠道获得来自于游戏玩家的充值金额，因此将上述渠道作为客户。由于公司在自主运营模式下按照道具消耗确认收入，在代理运营模式下按照用户生命周期确认收入，均未在收到充值金额时即确认收入，大部分收入只能对应到具体的游戏，无法对应到具体的渠道。因此，在下表披露前五大客户销售情况时，作为充值渠道商的客户发生额是充值金额，该金额通常大于对应确认的收入金额，占营业收入的比重是指该客户充值金额占营业收入的比重。

在网络游戏授权运营模式下，本公司的最终客户是授权运营商，这部分客户的发生额为按照净额法确认的收入，报告期内来自单一授权运营商的收入未有排在前五大客户之内的情况。

公司其他互联网产品的客户主要是营销合作商谷歌广告（上海）有限公司，这部分客户的发生额是按产品实际投放消耗量等计算确认的收入，占营业收入的比重是指该客户收入占营业收入的比重。

报告期内前五大客户的具体情况如下：

### 1、2014年1-6月

单位：万元

序号	客户名称	发生额	占营业收入的比例	客户类别
1	Apple Inc.	22,130.88	22.86%	充值渠道商
2	Google Inc.	20,807.95	21.49%	充值渠道商、营销合作商
3	乐点卡数位科技股份有限公司	9,062.48	9.36%	充值渠道商
4	SK Planet Co., Ltd	6,160.56	6.36%	充值渠道商
5	支付宝（中国）网络技术有限公司	4,298.95	4.44%	充值渠道商
	<b>合计</b>	<b>62,460.82</b>	<b>64.51%</b>	

### 2、2013年度

单位：万元

序号	客户名称	发生额	占营业收入的比例	客户类别
1	Apple Inc.	25,599.38	16.95%	充值渠道商
2	Google Inc.	22,654.82	15.00%	充值渠道商、营销合作商
3	乐点卡数位科技股份有限公司	19,235.04	12.74%	充值渠道商
4	SK Planet Co., Ltd	15,929.22	10.55%	充值渠道商
5	支付宝（中国）网络技术有限公司	10,183.73	6.74%	充值渠道商
合计		<b>93,602.19</b>	<b>61.99%</b>	

## 3、2012年度

单位：万元

序号	客户名称	发生额	占营业收入的比例	客户类别
1	智冠科技股份有限公司	8,890.55	11.03%	充值渠道商
2	支付宝（中国）网络技术有限公司	8,872.37	11.01%	充值渠道商
3	乐点卡数位科技股份有限公司	6,802.55	8.44%	充值渠道商
4	Galaxia Communications	5,312.54	6.59%	充值渠道商
5	PayPal Pte. Ltd.	4,974.79	6.17%	充值、收款渠道商
合计		<b>34,852.79</b>	<b>43.23%</b>	

## 4、2011年度

单位：万元

序号	客户名称	发生额	占营业收入的比例	客户类别
1	智冠科技股份有限公司	17,355.61	27.02%	充值渠道商
2	乐点卡数位科技股份有限公司	5,667.11	8.82%	充值渠道商
3	PayPal Pte. Ltd.	5,617.63	8.75%	充值、收款渠道商
4	谷歌广告（上海）有限公司	4,698.73	7.32%	营销合作商
5	Moneybookers Limited.	4,600.02	7.16%	充值渠道商
合计		<b>37,939.10</b>	<b>59.07%</b>	

注：上述报告期前五大客户的发生额为充值金额。

报告期内公司主要客户变动及原因如下：

2012年度，公司前五大客户与2011年度相比差异较小，主要都是网页游戏的充值渠道商，其中智冠科技股份有限公司、乐点卡数位科技股份有限公司是港澳台地区的充值渠道商，绝大部分的充值来源于点卡等线下充值渠道。

2013年度，由于公司移动网络游戏的收入规模大幅上升，而Apple Inc、Google Inc和SK Planet Co., Ltd均为主要的移动网络游戏支付渠道，因此2013年前五大客户中新增

上述三个客户。此外，2013年度，出于商业考虑，公司与智冠科技股份有限公司终止合作。

2014年1-6月公司主要客户与2013年度保持一致。

公司在报告期内不存在向单个客户的销售比例超过销售总额50%或严重依赖少数客户的情况。上述报告期主要客户与公司之间不存在关联关系。

#### 四、公司采购情况和主要供应商

##### （一）主要原材料采购情况

公司与传统的生产型企业需要采购原材料有一定区别，即不存在一般意义上的原材料供应商。公司的对外采购主要为购买代理游戏而支付的授权金及后续分成款项，购买用于游戏研发及运营所需的服务器、计算机、游戏开发引擎等软硬件设备，以及租赁服务器机柜和带宽等。

##### （二）主要供应商

报告期内前五大供应商的具体情况如下：

##### 1、2014年1-6月

单位：万元

序号	供应商名称	发生额	占营业成本的比例	采购类别
1	北京火谷网络科技有限责任公司	5,403.96	21.55%	游戏分成
2	上海火溶信息科技有限公司	3,050.07	12.17%	授权金摊销成本、 游戏分成
3	深圳第七大道科技有限公司	2,858.22	11.40%	授权金摊销成本、 游戏分成
4	艾格拉斯科技（北京）有限公司	2,137.80	8.53%	游戏分成
5	上海美峰数码科技有限公司	1,245.23	4.97%	授权金摊销成本、 游戏分成
合计		<b>14,695.33</b>	<b>58.61%</b>	

##### 2、2013年度

单位：万元

序号	供应商名称	发生额	占营业成本的比例	采购类别
1	中国艾格拉斯科技有限公司、艾格拉斯科技（北京）有限公司	6,514.91	15.13%	游戏分成
2	北京火谷网络科技有限责任公司	5,173.57	12.02%	游戏分成
3	深圳第七大道科技有限公司	4,482.26	10.41%	授权金摊销成本、

序号	供应商名称	发生额	占营业成本的比例	采购类别
				游戏分成
4	上海美峰数码科技有限公司	2,602.40	6.05%	授权金摊销成本、 游戏分成
5	Softlayer Technology Inc.	1,607.87	3.74%	服务器租赁、带宽
合计		<b>20,381.01</b>	<b>47.35%</b>	

## 3、2012年度

单位：万元

序号	供应商名称	发生额	占营业成本的比例	采购类别
1	智拓网络科技有限公司	2,461.22	18.07%	授权金摊销成本、 游戏分成
2	北京天神互动科技有限公司	1,664.92	12.22%	授权金摊销成本、 游戏分成
3	传奇网路游戏股份有限公司	1,585.26	11.64%	授权金摊销成本、 游戏分成
4	台湾酷栗科技股份有限公司	759.89	5.58%	客服外包、带宽
5	广州捷游信息科技有限公司	577.97	4.24%	授权金摊销成本、 游戏分成
合计		<b>7,049.26</b>	<b>51.75%</b>	

## 4、2011年度

单位：万元

序号	供应商名称	发生额	占营业成本的比例	采购类别
1	智拓网络科技有限公司、上海福旭网络科技有限公司	3,088.89	33.29%	授权金摊销成本、 游戏分成
2	北京天神互动科技有限公司	1,420.35	15.31%	授权金摊销成本、 游戏分成
3	台湾酷栗科技股份有限公司	564.54	6.08%	客服外包、带宽
4	The Planet.com Internet Services Inc.	517.98	5.58%	服务器租赁、带宽
5	阿卡迈（北京）信息技术有限公司	454.33	4.90%	带宽、CDN 服务
合计		<b>6,046.09</b>	<b>65.15%</b>	

报告期内公司主要供应商变动及原因如下：

2012年度，公司主要供应商新增传奇网路游戏股份有限公司和广州捷游信息科技有限公司，主要原因是2012年度，公司代理运营传奇网路游戏股份有限公司研发的游戏《圣境传说》和广州捷游信息科技有限公司研发的游戏《英雄远征》、《梦幻飞仙》取得了较好的经营业绩，因此分成成本较高。

在2013年度前五大供应商中，中国艾格拉斯科技有限公司、艾格拉斯科技（北京）

有限公司为《英雄战魂》的游戏授权商，北京火谷网络科技有限责任公司为《武侠Q传》的游戏授权商，深圳第七大道科技有限公司为《神曲》的游戏授权商，上海美峰数码科技有限公司为《君王2》的游戏授权商，而上述几款游戏在2013年度的收入规模较大，因此游戏分成款等成本金额相应较高。

2014年1-6月，公司主要供应商新增上海火溶信息科技有限公司，主要原因为2014年1-6月公司代理运营上海火溶信息科技有限公司研发的游戏《啪啪三国》，并取得了较好的经营业绩，因此分成成本较高。

公司在报告期内不存在向单个供应商的采购比例超过采购总额50%或严重依赖少数供应商的情况。上述报告期主要供应商与公司之间不存在关联关系。

## 五、主要固定资产及无形资产

### （一）主要固定资产情况

截至2014年6月30日，本公司固定资产账面原值为6,446.06万元，固定资产账面价值为3,414.49万元，综合成新率为52.97%。具体情况如下表所示：

单位：万元

类别	账面原值	累计折旧	账面净值	减值准备	账面价值	成新率
计算机及办公设备	984.98	559.55	425.44	30.82	394.61	40.06%
服务器	4,209.18	2,008.81	2,200.36	48.49	2,151.87	51.12%
办公家具	526.39	261.16	265.23	-	265.23	50.39%
运输设备	557.62	96.28	461.34	3.20	458.15	82.16%
房屋及建筑物	167.89	23.26	144.63	-	144.63	86.15%
<b>合计</b>	<b>6,446.06</b>	<b>2,949.06</b>	<b>3,497.00</b>	<b>82.51</b>	<b>3,414.49</b>	<b>52.97%</b>

本公司的主要生产经营设备包括计算机及办公设备、服务器等，均由本公司合法取得，权属关系明确，不存在任何产权纠纷或潜在的纠纷。

截至本招股说明书签署之日，公司拥有一处房产，建筑面积154.63平方米，具体情况如下表所示：




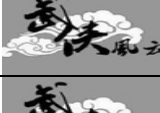

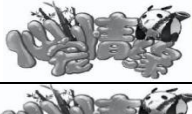








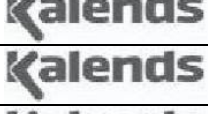



序号	房屋位置	建筑面积（平方米）	房屋所有权证	取得方式
1	广州市天河区桃园东路381号601房	154.63	粤房地权证穗字第0920019262号	购买

公司持有该等房产的房屋所有权证书，不存在抵押等他项权利。

## （二）主要无形资产情况

### 1、注册商标

截至2014年8月末，本公司拥有的境内注册商标情况如下表所示：

序号	商标图案	注册号	类别	到期日期
1		8029715	42	2021/02/27
2		8029488	9	2021/07/13
3		8029752	9	2021/05/13
4		8029718	42	2021/08/27
5		8029769	41	2021/10/06
6		8573843	9	2021/08/27
7		8573866	41	2021/08/27
8		8115850	9	2021/03/27
9		8115950	42	2021/04/20
10		9245169	9	2022/03/27
11		9245178	41	2022/03/27
12		9055476	41	2022/06/06
13		10288577	9	2023/02/13
14		10288602	41	2023/02/13
15		10288621	42	2023/02/13
16		10312628	9	2023/02/20
17		10312640	35	2023/02/20
18		10312656	41	2023/02/20
19		10312680	42	2023/02/20

截至2014年8月末，本公司拥有的境外注册商标情况如下表所示：



序号	商标内容	注册地	注册号	类别	到期日期
1	三国风云文字及图案	日本	5444218	41	2021/10/13
2	三国风云文字及图案	中国台湾	01482985	41	2021/10/31

发行人子公司昆仑在线名下的注册商标如下表所示：

序号	商标图案	申请号	类别	到期日期
1		8389026	9	2021/06/27
2		8389079	41	2021/06/27
3		8389128	42	2021/06/27
4		8573738	9	2021/08/27
5		8573771	41	2021/08/27
6		8774169	9	2021/11/06
7		10986042	9	2023/10/13
8		10986076	42	2023/09/20
9		11012307	41	2023/09/27
10		11012338	42	2023/09/27
11		11012325	41	2023/09/27
12		11012350	42	2023/09/27
13		11012329	41	2023/11/06
14		11012361	42	2023/11/06
15		11230258	9	2024/02/13
16		10422368	9	2024/03/13
17		10422417	41	2024/05/13
18		10422440	42	2024/05/20

发行人子公司昆仑韩国名下的注册商标如下表所示：

序号	商标内容	注册地	注册号	类别	到期日期
1	K3 ONLINE文字及图案	韩国	40-0928309	9	2022/07/22
2	韩文“江湖”文字	韩国	41-0242329	41	2022/10/15

## 2、软件著作权

截至2014年8月末，本公司所拥有软件著作权情况如下表所示：

序号	软件名称	登记号	权利取得方式及范围	首次发表日期
1	三国风云游戏软件V1.0	2008SR10854	原始取得全部权利	2008/4/30
2	昆仑网页游戏软件（简称：昆仑）V1.0	2008SR14946	原始取得全部权利	2008/5/15
3	龙与乡巴佬游戏软件（简称：龙与乡巴佬）V1.0	2008SR22764	原始取得全部权利	2008/9/22
4	美眉梦工厂网页游戏软件（简称：MM）V1.0	2008SR35373	原始取得全部权利	2008/11/8
5	魔法风云游戏软件（简称：魔法风云）V1.0	2010SR009335	原始取得全部权利	2009/1/6
6	水晶战记游戏软件（简称：水晶战记）V1.0	2009SR11052	原始取得全部权利	2009/2/8
7	武侠风云游戏软件（简称：武侠风云）V1.0	2009SR09770	原始取得全部权利	2009/2/16
8	三国风云繁体版游戏软件（简称：三国风云繁体版）V2.0	2010SR061142	原始取得全部权利	2009/3/5
9	快打旋风游戏软件（简称：快打旋风）V2.0	2009SR047266	原始取得全部权利	2009/4/30
10	Three Kingdoms Online software（简称：Three Kingdoms Online）V2.0	2010SR040165	原始取得全部权利	2010/5/20
11	功夫英雄游戏软件（简称：功夫英雄）V2.0	2010SR054101	受让取得全部权利	2010/6/1
12	胡来旅馆游戏软件（简称：胡来旅馆）V1.0	2009SR054419	受让取得全部权利	2009/5/19
13	开心厨房游戏软件（简称：开心厨房）V1.0	2009SR052873	原始取得全部权利	2009/9/30
14	仙宠情缘游戏软件（简称：仙宠情缘）V1.00	2010SR037608	原始取得全部权利	2010/1/18
15	吉祥旅馆游戏软件（简称：吉祥旅馆）V1.0	2010SR054104	受让取得全部权利	2010/6/9
16	“胡莱旅馆”游戏软件V1.0	2010SR006397	原始取得全部权利	2009/5/19
17	侠三国游戏软件（简称：侠三国）V1.0	2013SR109155	受让取得全部权利	2013/4/10

上述第12项著作权系公司自公司及其子公司以外的第三方外购获得。2009年11月2日，公司前身昆仑有限与无锡象形科技有限公司（以下简称“无锡象形”）签订《网络游戏<胡来旅馆>著作权转让合同》，约定无锡象形将其享有著作权的网络游戏《胡来旅馆》之全部著作权利转让给昆仑有限，双方经平等协商，确定昆仑有限为此向无锡象形支付转让费用共计人民币300万元。经2011年11月29日，根据《胡来旅馆》游戏的实际运营情况，经双方协商一致，公司与无锡象形签订《终止协议》，对最终转让费进行

调整，双方确认公司已向无锡象形支付了人民币200万元的《胡来旅馆》版权转让费，无锡象形自愿放弃要求发行人向其支付剩余款项人民币100万元的权利。公司与无锡象形不存在关联关系，上述著作权的转让作价系交易双方参照市场定价方式并经平等协商后确定的，价格合理、公允。

发行人子公司昆仑在线名下的计算机软件著作权登记证书如下表所示：

序号	软件名称	登记号	权利取得方式及范围	首次发表日期
1	三国风云2软件（简称：三国风云2）V1.00	2010SR005058	原始取得全部权利	2009/12/10
2	神话游戏软件（简称：神话）V1.0	2010SR007838	原始取得全部权利	2009/12/20
3	文明世界游戏软件（简称：文明世界）V1.0	2010SR011764	原始取得全部权利	2009/12/30
4	升职记游戏软件（简称：升职记）V1.0	2010SR015183	原始取得全部权利	2010/1/8
5	仙侠风云游戏软件（简称：仙侠风云）V1.0.0	2010SR011804	原始取得全部权利	2010/1/16
6	千军破游戏软件（简称：千军破）V1.00	2010SR028555	原始取得全部权利	2010/3/16
7	仙境幻想游戏软件（简称：仙境幻想）V1.0.0	2010SR047115	原始取得全部权利	2010/6/30
8	热血水浒游戏软件（简称：热血水浒）1.00	2010SR065241	原始取得全部权利	2010/11/5
9	侠客世界游戏软件（简称：侠客游戏）V1.0.0	2011SR016506	原始取得全部权利	2011/2/1
10	超级冒险游戏软件（简称：超级冒险）V1.3.2	2011SR061712	原始取得全部权利	2011/2/13
11	超级店长游戏软件（简称：超级店长）V0.2.0	2011SR034558	原始取得全部权利	2011/4/14
12	Chronicles Of Merlin Software(简称:Chronicles Of Merlin) V1.0.0	2011SR036917	原始取得全部权利	2011/4/15
13	热血龙族游戏软件（简称：热血龙族）V1.0	2011SR040881	原始取得全部权利	未发表
14	水果堂游戏软件（简称：水果堂）V1.00	2010SR061660	原始取得全部权利	2010/8/15
15	梦幻昆仑客户端游戏软件（简称：梦幻昆仑）V1.0	2010SR063268	受让取得全部权利	2010/5/6
16	海岛物语游戏软件（简称：海岛物语）V1.0.0	2011SR000458	原始取得全部权利	2010/10/16
17	帝国荣耀游戏软件（简称：帝国荣耀）V1.0	2011SR008363	原始取得全部权利	2010/12/20
18	魔力传说游戏软件（简称：魔力传说）V0.6	2011SR078109	原始取得全部权利	未发表
19	猛将无双游戏软件（简称：猛将无双）V1.0	2012SR016400	原始取得全部权利	未发表

序号	软件名称	登记号	权利取得方式及范围	首次发表日期
20	Kunlun LAGS (Lua ARPG Game Server) software V1.0	2012SR042719	原始取得全部权利	未发表
21	Kunlun PSGS (PHP SLG Game Server) software V1.0	2012SR043177	原始取得全部权利	未发表
22	古龙群侠传游戏软件(简称:古龙群侠传)V1.0	2012SR045899	原始取得全部权利	未发表
23	战争风云游戏软件(简称:战争风云)V1.0	2012SR046117	原始取得全部权利	未发表
24	风云三国IOS游戏软件(简称:风云三国)V1.25.3	2012SR043090	原始取得全部权利	2011/10/28
25	魔剑传奇游戏软件(简称:魔剑传奇)V1.0	2012SR054937	原始取得全部权利	2012/5/20
26	三国外传游戏软件V1.0	2012SR054935	原始取得全部权利	2012/6/8
27	血战游戏软件V1.0	2012SR069785	原始取得全部权利	未发表
28	Flame游戏界面编辑器软件(简称:Flame)V2.0	2012SR069788	原始取得全部权利	未发表
29	绝代双骄游戏软件(简称:绝代双骄)V1.0	2012SR081349	原始取得全部权利	未发表
30	91千军破Iphone版手机游戏软件(简称:91千军破)V1.0	2012SR115820	原始取得昆仑在线与福建博瑞网络科技有限公司共有	2011/10/20
31	英雄远征繁体版游戏软件(简称:英雄远征繁体版)V1.0	2013SR025327	受让取得全部权利	未发表
32	GO游戏软件(简称:GO)V0.5	2013SR064063	原始取得全部权利	未发表
33	Unity3D 场景桥接器软件(简称:Unity3D 场景桥接器)V1.0	2014SR002586	原始取得全部权利	2013/12/25
34	Kunlun WebX转换引擎游戏引擎软件(简称:Kunlun WebX转换引擎)V1.0	2014SR069828	原始取得全部权利	未发表

昆仑在线所拥有的上述第32项计算机软件著作权GO游戏软件(简称:GO)V0.5已转让给无关联第三方,尚在办理权属变更登记手续。

上述第31项著作权系公司自公司及其子公司以外的第三方外购获得。2013年1月3日,昆仑在线与广州捷游信息科技有限公司(以下简称“捷游信息”)签订《网页游戏<英雄远征>(繁体版)著作权转让合同》,约定捷游信息将其享有著作权的网页游戏《英雄远征》(繁体版部分)之全部著作权利转让给昆仑在线,双方经平等协商,确定转让费用共计人民币800万元,昆仑在线应在签订协议后30日内支付50%的价款,剩余款项400万元在签订协议后180日内支付。上述合同项下的转让费用已全部支付完毕,且

著作权权属变更登记手续已完成，网页游戏《英雄远征》（繁体版部分）的著作权已登记在昆仑在线名下。公司与捷游信息不存在关联关系，上述著作权的转让作价系交易双方参照市场定价方式并经平等协商后确定的，价格合理、公允。

发行人子公司昆仑乐享名下的计算机软件著作权登记证书如下表所示：

序号	软件名称	登记号	权利取得方式及范围	首次发表日期
1	千军破2游戏软件（简称：千军破2）V2.0.0	2013SR026759	原始取得全部权利	未发表
2	血战传奇游戏软件（简称：血战传奇）V0.2.38970	2013SR038268	原始取得全部权利	2013/04/18
3	勇者魔王游戏软件（简称：勇者魔王）V1.0	2013SR039247	原始取得全部权利	未发表
4	热血龙族2游戏软件（简称：热血龙族2）V0.0.1	2013SR139430	原始取得全部权利	2013/02/23
5	武侠Q传游戏软件（简称：武侠Q传）V1.0 <sup>1</sup>	2013SR080590	原始取得全部权利	2013/03/15
6	魔王勇者游戏软件（简称：魔王勇者）V1.0	2013SR090338	原始取得全部权利	未发表
7	三国Q传游戏软件（简称：三国Q传）V1.0	2013SR093091	原始取得全部权利	2013/05/01
8	西游记游戏软件（简称：西游记）V1.0.0	2013SR110535	原始取得全部权利	2013/09/25
9	进击的魔王游戏软件（简称：进击的魔王）V1.0	2013SR132633	原始取得全部权利	未发表
10	小小兽人游戏软件（简称：小小兽人）V1.0	2013SR153680	原始取得全部权利	未发表
11	武林外史游戏软件（简称：武林外史）V1.0	2014SR033565	原始取得全部权利	未发表
12	梦幻十一人游戏软件（简称：梦幻十一人）V1.0	2014SR033622	原始取得全部权利	未发表
13	昆仑西游记游戏软件（简称：昆仑西游记）V1.0	2014SR036506	原始取得全部权利	未发表
14	萨尔英雄传游戏软件（简称：萨尔英雄传）V1.0	2014SR038001	原始取得全部权利	未发表
15	兽人英雄传游戏软件（简称：兽人英雄传）V1.0	2014SR038053	原始取得全部权利	未发表
16	武侠外传游戏软件（简称：武侠外传）V1.0	2014SR051114	原始取得全部权利	未发表
17	全职猎人游戏软件（简称：全职猎人）V1.0	2014SR074109	原始取得全部权利	未发表
18	无双剑姬游戏软件（简称：无双剑姬）V1.0	2014SR099307	原始取得全部权利	未发表

注1：“武侠Q传游戏软件”著作权是昆仑乐享自主研发通过原始取得方式获得的。发行人代理运营的《武侠Q传》为北京火谷网络科技有限责任公司研发的《大话江湖》游戏，经双方协商，发行人

在推广《大话江湖》时将其更名为《武侠Q传》。

### 3、域名

截至2014年8月末，本公司及子公司拥有的主要域名情况如下表所示：

序号	域名	域名所有者	域名状态	到期日
1	17kunlun.com	发行人	启用/运营中	2015/03/13
2	17sanguo.com	发行人	启用/运营中	2015/09/04
3	1mobile.cn	发行人	启用/运营中	2017/04/19
4	1mobile.com	发行人	启用/运营中	2015/01/21
5	Brothersoft.com	发行人	启用/运营中	2018/07/12
6	brothersoft.cn	发行人	未启用	2016/09/16
7	Fanhow.com	发行人	启用/运营中	2015/08/04
8	klyou.com	发行人	启用/运营中	2015/10/30
9	Koramgame.com	发行人	启用/运营中	2014/10/26
10	kunlun.com	发行人	启用/运营中	2015/09/18
11	recipester.org	发行人	启用/运营中	2015/09/08
12	Kalends.cn	发行人	启用	2016/11/16
13	Kunlun-inc.com	发行人	启用	2015/03/29
14	Brothergiveaway.com	发行人	启用	2015/09/18
15	2966.com	发行人	未启用	2014/11/08
16	klgames.com.cn	发行人	未启用	2015/12/25
17	klonweb.com.cn	发行人	未启用	2015/06/11
18	17dnb.cn	发行人	未启用	2015/10/17
19	Brothergames.cn	发行人	未启用	2017/01/25
20	klgames.cn	发行人	未启用	2015/12/25
21	klonline.cn	发行人	未启用	2015/03/11
22	klonweb.cn	发行人	未启用	2015/06/11
23	klww.cn	发行人	未启用	2017/07/8
24	koramgame.asia	发行人	未启用	2015/01/24
25	koramgame.com.cn	发行人	未启用	2015/01/24
26	koramgame.com.sg	发行人	未启用	2015/03/24
27	koramgame.hk	发行人	未启用	2015/03/31
28	koramgame.net	发行人	未启用	2015/01/23
29	koramgame.org	发行人	未启用	2015/09/19

序号	域名	域名所有者	域名状态	到期日
30	koramgame.ru	发行人	未启用	2015/03/24
31	koramgame.ru.com	发行人	未启用	2015/03/23
32	koramgame.sa.com	发行人	未启用	2015/03/23
33	koramgame.sg	发行人	未启用	2015/03/24
34	koramgame.tw	发行人	未启用	2016/01/24
35	koramgame.us	发行人	未启用	2015/01/23
36	koramgames.asia	发行人	未启用	2015/09/19
37	koramgames.co	发行人	未启用	2015/09/18
38	koramgames.com	发行人	未启用	2014/10/27
39	koramgames.com.tw	发行人	未启用	2015/09/19
40	koramgames.net	发行人	未启用	2015/09/19
41	koramgames.org	发行人	未启用	2015/09/19
42	koramgames.tw	发行人	未启用	2015/09/19
43	koramgames.us	发行人	未启用	2015/09/18
44	koramwiki.com	发行人	未启用	2014/11/11
45	mhs gz.com	发行人	未启用	2015/03/16
46	mohuansanguozhi.com	发行人	未启用	2015/03/16
47	yeyeyo.com	发行人	未启用	2014/12/01
48	dewen.org	发行人	未启用	2014/10/10
49	koramgame.cn	昆仑乐享	启用/运营中	2015/01/24
50	koramgames.co.uk	昆仑香港	未启用	2015/09/19
51	koramgame.co.jp	昆仑日本	启用/运营中	2015/01/31
52	1mobile.co.kr	昆仑韩国	启用/运营中	2015/04/13
53	k3online.co.kr	昆仑韩国	启用/运营中	2015/05/17
54	koramgame.co.kr	昆仑韩国	启用/运营中	2017/01/26
55	kunlun.co.kr	昆仑韩国	启用/未运营	2015/05/17
56	kunlun-inc.co.kr	昆仑韩国	启用/未运营	2015/05/17
57	koramgame.kr	昆仑韩国	未启用	2017/01/26
58	koramgame.com.my	昆仑马来	启用	2015/02/28

截至2014年8月末,公司已办理ICP/IP地址/域名信息备案的网站首页网址共19个(分别为www.yeyeyo.com、www.1mobile.cn、www.brothergames.cn、www.brothersoft.cn、www.kunlun.com、www.17sanguo.com、www.klonline.cn、www.17kunlun.com、

www.2966.com、www.kunlun-inc.com、www.17dnb.cn、www.mhsgz.com、www.klonweb.cn、www.klonweb.com.cn、www.mohuansanguozhi.com、www.klgames.cn、www.klgames.com.cn、www.dewen.org、www.kalends.cn), 备案编号均为京ICP备09007496号。

截至2014年8月末, 昆仑在线已办理ICP/IP地址/域名信息备案的网站首页网址共1个(www.klyou.com), 备案编号为京ICP备11003543号-2。

截至2014年8月末, 昆仑乐享已办理ICP/IP地址/域名信息备案的网站首页网址共1个(www.koramgame.cn), 备案编号为京ICP备13038170号-1。

### (三) 租赁房产情况

#### 1、境内租赁房产情况

(1) 发行人与北京中蓝恒丰投资管理有限公司于2011年7月8日签订《租赁合同》, 昆仑有限向其租赁位于北京市东城区西总布胡同46号B座一层至十一层, 租用面积8,425.37平方米, 租赁期限自2011年7月16日至2016年7月15日。2011年7月18日, 发行人与北京中蓝恒丰投资管理有限公司签订《租赁合同补充协议》, 双方对《租赁合同》中关于租赁标的的装修手续的特别约定进行了变更。2012年1月1日, 发行人与北京中蓝恒丰投资管理有限公司签订《租赁合同之地上一层商业扩租补充协议》, 约定发行人向其租赁蓝景德公寓(已更名为明阳国际中心)B座地上一层建筑面积157.24平方米的房产, 租赁期限自2012年1月1日至2016年7月15日。2013年9月15日, 发行人、昆仑在线与北京中蓝恒丰投资管理有限公司签订《租赁合同补充协议》, 约定发行人、昆仑在线按一定比例承担基于前述合同所产生的发行人应向北京中蓝恒丰投资管理有限公司支付的各项费用。

(2) 发行人与自然人董春于2011年8月签订《房屋租赁合同》, 发行人向其租赁位于北京市海淀区知春路118号的知春大厦B座605E, 租赁期限自2011年9月1日至2012年8月31日。2012年3月14日, 发行人与董春签订了《补充协议》, 同意将双方此前签署的《房屋租赁合同》的租赁期延长一年, 其它条款不变。2013年8月, 发行人与董春签订了《补充协议》, 同意将租赁期限延长至2014年8月31日。2014年8月, 发行人与董春签订了《补充协议》, 同意将租赁期限延长至2015年8月31日。

(3) 昆仑乐享与北京诚海基科技发展有限公司于2013年8月27日签订《租赁合同》,



昆仑乐享向其租赁位于北京市石景山区苹果园西井路17号2号楼四层0401房间，租用面积40平方米，租赁期限自2014年1月22日至2015年1月21日。

## 2、境外租赁房产情况

(1) 昆仑马来向Bandar Utama City Sdn Bhd租赁了位于Lot 2.01, Level 2, 1 First Avenue, Bandar Utama, 47800 Petaling Jaya, Selangor, Malaysia的房产，租用面积6,452平方英尺，租赁期限自2014年5月2日起1年。

(2) 2012年8月8日，昆仑欧洲与Lenta Properties Ltd签订《租赁合同》，昆仑欧洲向Lenta Properties Ltd租赁Limehouse Open Plan, Sail Loft Ground Floor West, 3-11 Dod Street, London, E14 7EQ, United Kingdom，租赁期限自2012年9月1日起，若昆仑欧洲决定停止租赁需提前三个月通知对方，若Lenta Properties Ltd决定停止出租需提前一个月通知对方。

(3) 2013年1月8日，昆仑日本与Tohan兴业株式会社签订了《租赁契约书》，昆仑日本向Tohan兴业株式会社租赁位于东京都千代田区内神田三丁目4番12Tohan第7大楼9楼的房屋，租用面积62.4平方米，租赁期限自2013年2月1日至2015年1月31日。

(4) 2013年4月29日，昆仑韩国与No Man Young签订了《办公室租赁合同》，昆仑韩国向No Man Young租赁了位于首尔特别市江南区驿三洞823-16号驿三823大厦10楼整层的房产，租用面积883.23平方米，租赁期限自2013年5月16日起至2015年5月15日。

(5) 2014年2月25日，昆仑香港与Regus Management Limited 签订《Online Renewal Agreement》，昆仑香港向Regus Management Limited租赁位于香港和合中心（Hopewell Centre）5118号的办公室，租赁期限自2014年6月1日至2015年5月31日。

(6) 2014年4月24日，昆仑美国与The Eexecutive suite签订《SUB-LEASE AGREEMENT》，昆仑美国向The Eexecutive suite租赁位于4701 Patrick Henry Dr. Bldg 16, Suite 16, Santa Clara, California的办公室，租赁自2014年5月1日起生效，若任何一方决定停止租赁需提前30天通知对方。

(7) 2014年5月19日，昆仑台湾与创力捷科技有限公司签订《房屋租赁契约书》，昆仑台湾向创力捷科技有限公司租赁位于新北市新店区北新路三段207-1号7楼的房屋，租赁期限自2014年7月1日至2016年6月30日。

上述房屋的出租方均拥有出租房屋的产权,或出租方出租房屋已取得房屋产权人的授权或同意,均有权将该等房屋出租。

## 六、特许经营权情况

截至本招股说明书签署之日,本公司不涉及特许经营情况。

## 七、公司的技术研发情况

### (一) 本公司主要产品或服务的核心技术

截至2014年6月30日,公司拥有的主要核心技术如下表所示:

核心技术	特点	来源
Kunlun Mobile3D	基于 C++ 的自主知识产权移动网络游戏的 3D 引擎,该引擎基于 C++ 开发,适合安卓、iOS、WindowsPhone 等多种移动平台,拥有完全自主知识产权,包括场景编辑器、粒子编辑器、动作编辑器、界面编辑器、渲染引擎等部分	自主研发
Kunlun Flame	基于 Flash 页游平台的中间件,实现了独立于 Flash 底层的快速界面开发框架,有效提高了界面开发效率,大大降低了繁琐的界面定位、切图、事件编写的工作量,有效提高了网页游戏界面的开发效率	自主研发
Kunlun WebX	客户端移植网页游戏中间件,基于 ActiveX 和 P2P 流下载技术的浏览器的移植中间件,无需经过大幅度修改,就可以把大型客户端游戏转化为在浏览器内运行的网页游戏产品,提升了游戏研发效率	自主研发
Kunlun F3D	基于 Flash 11 的自主知识产权 3D 引擎。该引擎基于 Adobe 2011 年下半年发布的 Flash 11,同 Adobe 公司紧密合作,自主研发,是拥有完全自主知识产权的全新页游 3D 引擎,可支持跨操作系统、跨浏览器的 3D 技术,包括基于 Flash/XML 的地形编辑器、人物编辑器、粒子编辑器与流水线渲染引擎等部分	基于 Flash 11 技术开发
Kunlun SSGS	社交游戏服务器端引擎,基于 Tokyo Tyrant 技术的超高性能社交游戏服务器实现,实现了单台物理服务器并发在线两万人的负载记录,也是腾讯平台上效率最高的社交游戏服务器之一	基于 Tokyo Tyrant 技术开发
Kunlun PSGS	SLG 类产品服务器引擎,基于 C++ 和 PHP 实现的网页游戏 SLG 服务器,开发速度快,扩充容易,建设性好	自主研发
Kunlun LAGS	MMO 类产品服务器引擎,基于 C++ 和 Lua 实现的大规模 MMORPG 服务器,实现了单台 PC 服务器并发超万人,持续在线时间超一年的国内一流技术指标,可以同时支持 2D/3D 客户端、2D/3D 页游等多种游戏类型	自主研发
Kunlun SuperData	基于 Hadoop+Hive 的社交游戏后台分析及数据挖掘工具,大规模网络游戏运营数据分析支持系统,在普通 PC 服务器硬件调节下,实现了日处理 1.2PB 原始数据和完成 40 万分析查询作业的高性能指标	基于 Hadoop 技术开发

截至2014年6月30日,公司未拥有专利或非专利技术。

## （二）本公司研发费用情况

报告期内，本公司的研发费用构成及占营业收入的比例如下表所示：

单位：万元

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
研发费用合计	4,854.87	9,478.31	7,661.80	7,897.78
营业收入	96,825.63	150,999.28	80,620.47	64,222.98
占营业收入比例（%）	5.01%	6.28%	9.50%	12.30%

## （三）本公司研发人员情况

公司已经建立了一支专业且高效的技术研发团队，专门从事各类网络游戏产品的研究和开发工作，团队拥有丰富的网络游戏研发和互联网软件开发经验。截至2014年6月30日，公司员工总数为1,041人，其中技术研发人员432人，占比41.50%。

## （四）本公司现有技术和知识产权保护措施

### 1、申请各类知识产权，依法保护知识产权

公司为其所有自主研发产品申请软件著作权以保护游戏代码的合法权益，选择核心游戏申请注册商标而享受注册商标专用权，截至2014年8月末，公司及其子公司已经拥有37项国内注册商标、4项境外注册商标及69项计算机软件著作权；公司还计划对特定的核心技术和算法申请专利权，通过法律方式保护核心竞争力。

### 2、与员工签订《保密协议》、《竞业禁止协议》并开展相关培训

在员工入职和离职流程中，公司和所有开发人员均签订了《保密协议》，约定了相关人员在发行人任职期间严格保密，未经授权不披露任何保密信息，包括但不限于专有信息、技术数据、行业秘密或诀窍等，关键人员离职时均视需要签署竞业禁止协议（主要内容是约定相关人员未经公司同意，不得自营或为他人经营、参与经营与发行人有直接或间接竞争关系的业务；在公司要求其承担竞业禁止义务时，不得在与公司终止雇佣关系后的24个月内从事与公司有业务竞争或业务类似的工作等），并定期开展产权保密和法律知识培训，在员工中普及和增强其知识产权保密意识，保证员工有效承担知识产权保密责任。

### 3、内部设置了完善的代码隔离、代码权限控制流程

（1）开发体系中包含完善的代码权限审批流程，任何员工访问代码的权限均由项

目主程序员按流程进行申请和审批,由技术总监进行设置,并同人事部的员工记录绑定,离职后自动取消。

(2) 服务器端和客户端代码隔离系统,任何一个开发人员均无法接触到全部的代码和文档,只能访问自己工作需要的部分。

(3) 代码服务器物理隔离系统,代码服务器进行了文件系统加密保护,并放置于物理隔离的单独机房,仅有公司的游戏研发中心技术总监拥有最高访问权限和权限审批能力。

报告期内公司的上述措施均得到了有效的执行,公司至今尚未出现任何因人员流动而产生的知识产权泄露情况。

## 八、发行人及其全资子公司持有的现行有效的主要经营资质证书

截至本招股说明书签署之日,发行人及其全资子公司昆仑在线、昆仑乐享、昆仑韩国为开展其《企业法人营业执照》核定的经营范围内的相关业务已获得的主要资质证书如下:

### (一) 发行人持有的现行有效的主要经营资质证书

证书名称	证书编号	有效期至	备注
电信与信息服务业务经营许可证	京ICP证080262号	2018/06/28	业务种类为第二类增值电信业务中的信息服务业务(仅限互联网信息服务业务),网站名称为昆仑在线,网址为www.kunlun.com
网络文化经营许可证	京网文[2011]0470-163号	2014/12/31	经营范围为利用互联网经营游戏产品运营、网络游戏虚拟货币发行,网站域名为www.kunlun.com
互联网出版许可证	新出网证(京)字第083号	2014/12/31	业务范围为互联网游戏出版
高新技术企业认定证书	GF201311000291	2016/11/10	-
软件企业认定证书	京R-2008-0720号	长期	通过历次年检
对外贸易经营者备案登记表	00846312	长期	-

### (二) 昆仑在线持有的现行有效的主要经营资质证书

证书名称	证书编号	有效期至	备注
电信与信息服务业务经营许可证	京ICP证090864号	2014/12/23	业务种类为因特网信息服务业务,网站名称为快乐游(含BBS),网址为www.klyou.com

证书名称	证书编号	有效期至	备注
可证			
网络文化经营许可证	京网文 [2013]0925-974号	2016/11/11	经营范围为利用信息网络经营游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行),网站域名为www.klyou.com
高新技术企业认定证书	GR201111000110	2014/11/20	-
软件企业认定证书	京R-2010-0067	长期	通过历年年检
对外贸易经营者备案登记表	01011264	长期	-
互联网出版许可证	新出网证(京)字 第161号	2014/12/31	业务范围为互联网游戏出版

### (三) 昆仑乐享持有的现行有效的主要经营资质证书

证书名称	证书编号	有效期至	备注
网络文化经营许可证	京网文 [2013]0534-161号	2016/09/12	经营范围为利用信息网络经营游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行),网站域名为www.koramgame.cn
自理报检单位备案登记证明书	1100631998	长期	-
对外贸易经营者备案登记表	01220606	长期	-
进出口货物收发货人报关注册登记证书	1107960590	2016/09/29	-
电信与信息服务业务经营许可证	京ICP证140181号	2019/04/29	业务种类为第二类增值电信业务中的信息服务业务(仅限互联网信息服务);服务项目为互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保障、药品和医疗器械、电子公告服务;网站名称为昆仑游戏;网址为koramgame.cn
软件企业认定证书	京R-2014-0135	-	-

### (四) 昆仑韩国持有的现行有效的主要经营资质证书

证书名称	证书编号	发证日期	备注
通信销售业务许可证	2011-Seul Kangnam-0610	2011/05/30	网址: koramgame.kr、koramgame.co.kr
游戏发行业务证书	2011-000021	2011/05/04	-

根据发行人境外律师出具的法律意见书,除昆仑韩国外,发行人其他境外子公司昆仑香港、昆仑日本、昆仑马来开展网络游戏业务不需要专门的资质许可或审批。发行人其他境外子公司昆仑美国、昆仑欧洲、游景蓝图、网潮香港、香港万维尚未开始实际经

营，昆仑台湾从事资讯软件服务，均不涉及资质许可或审批。

综上，发行人律师认为报告期内，发行人持续具备开展业务经营所需的相应资质。

## 九、境外生产经营情况

### （一）境外经营环境

公司的境外业务主要在港澳台、日韩、欧美、东南亚等互联网普及水平较为发达的地区进行。文化差异、各国政府对游戏行业的管制以及强制注册用户实名制会对公司的运营产生一定影响。由于各地区游戏用户的文化背景、宗教信仰、娱乐偏好等方面存在差异，在国内具有良好市场表现的游戏可能不适用于部分海外地区的游戏用户，或游戏的故事背景、游戏场景设置、角色特征或其他游戏元素需要进行适当的调整，以适应当地用户的差异化需求。公司会针对各个海外市场的文化差异，进行深入的海外市场研究，对当地用户的需求和偏好获得较深的了解，通过内部专业的技术团队对游戏产品进行全面的本地化技术处理，并建立专业的海外运营团队，以适应不同地区用户的偏好。

不同国家对游戏行业的监管方式存在差异，但由于互联网行业的特殊性，网络游戏公司的注册地、业务涉及的服务器架设地、终端用户所在地经常不在同一国境内，目前尚没有统一的法律框架和监管体系。目前公司实际开展网络游戏运营的境外子公司昆仑香港、昆仑日本、昆仑马来所在地的有关监管部门均没有对公司所涉及的业务领域提出专门的、严格的法律规范，除需满足一般网络信息服务企业的设立要求以外，未设置专门的前置审批要求，相关业务管理的主要原则为过程监督和事后处理的方式。在业务和产品不涉及版权纠纷或色情、暴力、政治争端、种族歧视及宗教信仰等当地政府会严格审查的内容时，一般均不会限制网络游戏业务的开展。公司在进入新的海外市场前，都会进行深入的市场环境和监管政策环境的调研，必要时向熟悉当地法律政策的机构或人员咨询监管政策，并根据相应的监管环境及政策要求开展业务运营，在实际业务运作的过程中，也会积极配合和落实监管要求，有效控制和降低监管政策的风险。

公司实际开展网络游戏运营的境外子公司昆仑韩国所在地的有关监管部门规定了游戏发售业务许可审批和强制执行注册用户实名制（即网络发布身份验证制度）。根据昆仑韩国所在地律师出具的尽职调查报告，昆仑韩国已经于2011年5月取得游戏发售许可，并已经按照韩国《促进使用信息通信网络及信息保护关联法》的规定中关于网络实

名制的行业监管要求予以实施，要求游戏用户在平台注册时填写真实姓名和身份证号码，并进行实名认证和本人认证手续。公司严格对经实名认证证明时提供了虚假身份信息用户及时采取措施暂停该用户账号的登录和使用，中止为该用户提供部分或全部服务。此外，每一款在韩国运营的游戏均需由韩国游戏分级委员会进行分级分类，根据游戏的不同级别和类别许可运营商向不同范围的运营对象提供网络游戏服务。

截至本招股说明书签署之日，公司其他境外子公司昆仑美国、昆仑欧洲、游景蓝图、网潮香港、香港万维、昆仑台湾未实际开展网络游戏运营。

根据公司境外子公司所在地的律师于2014年出具的法律意见书或尽职调查报告，昆仑日本、昆仑香港、昆仑韩国、昆仑马来、昆仑美国、昆仑欧洲、游景蓝图、网潮香港、香港万维、昆仑台湾等境外子公司均合法存续，取得了必要的资质或许可，业务依法开展，符合当地法律法规的规定，不存在因文化差异、行业管制等而产生赔偿或遭受处罚的情形。综上所述，文化差异、各国政府对游戏行业管制、强制注册用户实名制等因素未对公司海外业务造成重大不利影响。

## （二）境外业务的经营模式

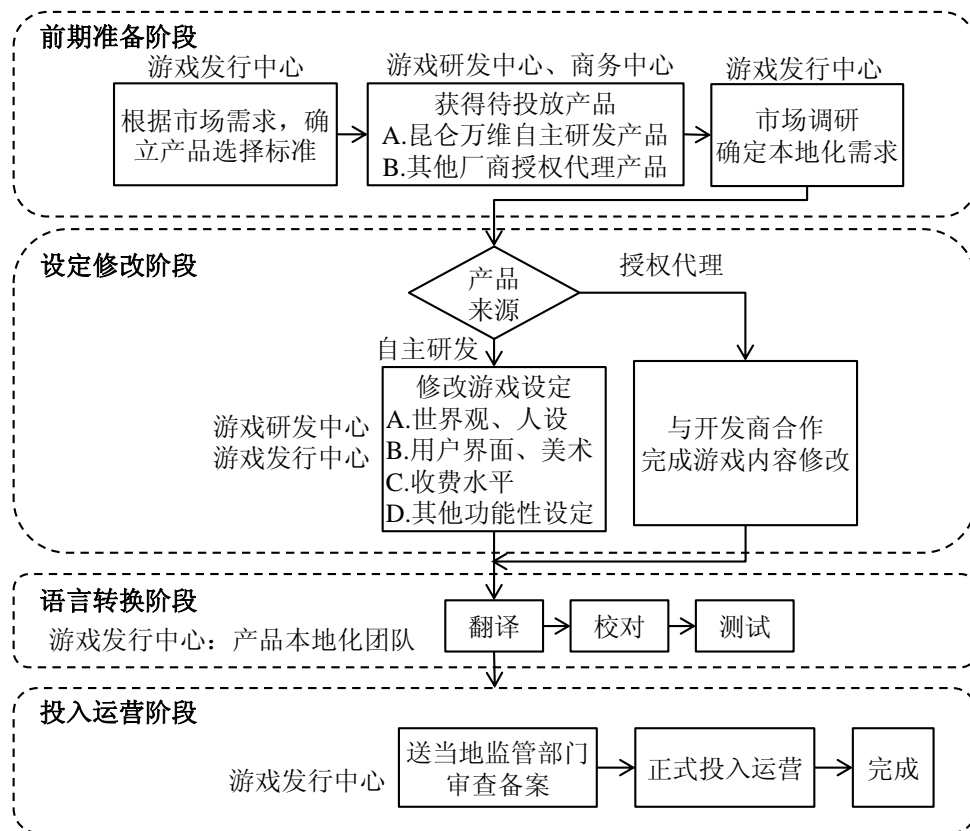
### 1、网络游戏的研发模式

公司内部有专业的研发团队和本地化团队进行境外游戏产品的研发和本地化技术处理。目前公司境外运营所选择的产品均为公司自主研发或者其他公司开发的较为成熟的产品，其游戏核心研发过程在之前已经完成，并已在原发行市场上经过一段时间的运营，产品质量较高。

公司注重从国内游戏开发商或韩国等游戏产业较为发达的国家选择优秀产品进行代理，对于前期市场调研、目标产品选择、评测以及与开发商的谈判过程均有明确的内部权责划分和作业流程。公司会对所经营的各个市场进行深入分析，确定市场需求及产品选择标准；同时公司密切关注业界动态，指定专人负责与各开发商沟通、收集境内外新产品信息，由运营、研发、商务中心定期举行例会，筛选优秀产品。公司拥有专业的游戏评测部门，新产品通过内部评审后，即可交由商务中心与开发商进行谈判并最终签署代理协议。本公司目前所代理的游戏均取得授权区域特定语言版本的独家代理权。

公司确定拟于境外市场运营的游戏产品后，会在投入运营之前进行二次开发，在游戏语言、背景设定、玩法、收费水平、功能模块等各方面做出符合当地玩家和监管要求

的调整后再投入新市场。产品本地化过程是本公司海外战略的重要组成环节，配有专门人员负责，其详细流程如下图所示：



公司的本地化开发过程对于前期准备、游戏设定修改、游戏语言转换、投入正式运营等各个阶段都有明确的定义和流程规范。

### (1) 前期过程

公司根据目标市场调研结果和战略需要，从研发部门获得合适、优质的自主研发产品，或者通过商务中心获得他方游戏代理权。游戏发行中心针对该产品进行进一步研究，结合市场特点、用户习惯等确定产品本地化的具体需求。

### (2) 游戏设定修改

对于自主研发产品，由游戏研发中心与游戏发行中心介入，根据市场需求对产品的设定进行本地化修改，包括游戏背景故事、人物设定、操作设定、道具价格等，以贴近目标用户的文化背景、使用习惯和消费水平。同时，核查游戏所用图片、人物设计是否可能涉及侵权，并由美术团队作出必要修改。

对于授权代理产品，公司与开发商合作完成上述修改工作。



### (3) 游戏语言转换

游戏设定更改完成后，进行语言包翻译和校对工作，完成后进行反复测试评审，直到主管人员签字通过后方可投入下一步工作。

### (4) 投入正式运营

上述二次开发过程完成后，交由运营部门进行当地监管部门备案等工作，正式进入游戏运营阶段。

## 2、网络游戏的运营模式

### (1) 海外布局及平台建设

公司自2009年下半年开始进行海外战略布局，分别于2009年11月成立昆仑日本，2010年1月成立昆仑香港，2010年12月成立昆仑韩国，2010年12月成立昆仑马来，2012年1月设立昆仑欧洲，2012年1月设立昆仑美国，2012年5月设立游景蓝图、网潮香港，2012年10月设立昆仑台湾，2013年4月设立香港万维。另外，公司推出了面向全球各主要区域市场的自主运营平台，在语言界面、支付渠道等各方面贴近目标市场，做到本地化运营。具体情况如下表所示：

目标市场	自主运营平台	合作运营平台
繁体市场	kunlun.tw、wiyou.com	Facebook、kimi.com.tw
日语市场	koramgame.co.jp	Yahoo!Mobage
韩语市场	koramgame.co.kr	Naver、Hangame
英语及欧语市场	koramgame.com 及相关语言版本	Facebook

### (2) 海外具体运营模式

公司网页游戏、客户端游戏海外运营模式与移动网络游戏海外运营模式略有差别。

在游戏的获取方面，发行人的自研游戏由境内公司直接向境外公司输出。发行人代理的游戏由境内外公司商务中心共同在全球范围内寻找优质游戏，经过筛选、评估后，选定适合代理的游戏进行商务谈判，在确定合作关系后，网页游戏、客户端游戏通常会根据游戏的授权区域选择对应的境外子公司作为合同签订的主体；移动网络游戏目前主要由昆仑香港和昆仑马来作为合同签订的主体，签订合同的境外子公司作为相关游戏的运营主体，相关游戏的收入、成本和费用均体现在运营主体的财务报表中。

在服务器带宽采购方面，由各大区运营组提出采购需求，由采购部负责询价、比价，确定采购方并进行商务谈判，目前主要由昆仑香港下单采购，产生的成本由相关游戏的运营主体承担。

在支付渠道接入方面，由发行人渠道部负责全球支付渠道的调研、接洽及商务谈判，目前主要由昆仑香港签订合同，产生的渠道费用由相关游戏的运营主体承担。

在平台的架设与维护方面，统一由发行人平台中心负责全球各平台的开发建设与维护。

游戏的运营和维护方面，境内公司在游戏发行中心下设海外中心运营组，负责整体部署和协调；境外子公司设当地运营部，在海外中心运营组的整体组织下，协调当地的市场资源开展运营和维护工作。

市场推广方面，由各市场运营组制定市场投放计划，游戏发行中心市场部统筹媒体资源，寻找全球媒体，进行筛选评估，并根据游戏市场推广的具体需求核准投放媒体，制定投放计划，产生的市场推广费用由相关游戏的运营主体承担。

客服方面，海外子公司运营组兼做部分客户服务的工作，对当地用户进行客户服务，部分没有设立子公司的地区的客户服务采用外包的形式。

### （3）拓展海外市场的举措

公司的海外业务主要采取在当地市场直接进行自主运营推广的方式，对个别游戏进行自主运营和授权运营相结合的方式。公司拓展各海外市场的工作包括：1）对各海外市场的用户特征进行调查研究；2）研究各海外市场的监管政策，并建立海外子公司，招募当地的本土化专业人才；3）进行市场推广的前期筹备，包括服务器带宽采购、当地支付渠道的接入、媒体资源的积累等工作；4）推出在各个海外市场直接运营游戏的平台；5）进行本地化技术处理等产品准备；6）组建海外运营团队，开展具体的市场推广、运营和客服工作。

### （三）境外业务规模

境外业务是公司发展战略的重要组成部分。公司自2009年下半年起着力拓展海外市场，立足于以自主研发的方式建立核心竞争优势，持续推出优质的自主研发游戏产品，并同时在国外代理运营数十款其他公司开发的网页游戏产品。公司游戏产品及服务在海

外的终端用户已覆盖港澳台、日韩、东南亚、欧美等多个国家和地区。2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，公司分别实现境外业务收入3.70亿元、5.10亿元、11.23亿元和7.63亿元，占当期主营业务收入的57.63%、63.26%、74.35%和78.84%，境外业务收入已成为公司收入和利润的重要来源。

#### （四）境外分支机构情况

关于境外分支机构具体情况，详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人控股子公司及参股公司”之“（一）全资子公司”之“4、昆仑日本”、“5、昆仑香港”、“6、昆仑韩国”、“7、昆仑马来”、“8、昆仑美国”、“9、昆仑欧洲”、“10、游景蓝图”、“11、网潮香港”、“12、香港万维”、“13、昆仑台湾”。

## 十、未来发展与规划

本发展规划是公司根据当前经济形势和市场环境，对可预见的未来做出的计划和安排。随着经济形势和公司实际经营状况的变化，本公司可能对本发展规划进行适当的修正、调整和完善。

### （一）发展目标

公司致力于发展成为全球领先的互联网综合服务提供商。围绕这一长期战略目标，公司制定了以下两方面的发展目标：（1）在保持网页游戏领域领先地位的基础上，进一步增强对移动网络游戏市场的开拓能力，巩固目前在移动网络游戏市场的先发和领先优势，在已经初步建立竞争优势的区域保持第一梯队的市场地位，并持续提升移动网络游戏的研发和运营实力，发展成为国内、港澳台地区、日韩、东南亚地区最领先的移动网络游戏运营商之一，进一步开拓欧美地区等其他海外市场，保持盈利能力的持续快速增长；（2）积极把握全球移动互联网快速发展、移动应用市场快速增长的市场机遇，进一步加强1Mobile平台的系统建设和市场开发，快速积累1Mobile平台的用户基础，积极开拓港澳台、东南亚、韩国、日本、欧洲、北美、南美等海外市场，实现平台效应，为网络游戏及公司未来其他互联网产品提供有效的推广平台，形成各业务板块的协同发展，使公司发展成为领先的综合性互联网增值服务提供商。

## （二）未来三年的具体发展规划和措施

为达到前述发展目标，公司在增强成长性、增进自主创新能力、巩固和提升竞争优势等方面制订了如下战略规划和措施：

### 1、建立移动网络游戏领域的领先地位

公司自2011年开始向移动网络游戏等其他游戏板块开拓，2012年以来已积极储备了多款移动网络游戏产品，2013年移动网络游戏已经实现了良好的经济效益，营业收入达70,794.10万元，2014年1-6月移动网络游戏收入65,361.59万元，在国内、日韩、港澳台、东南亚等市场已有多款游戏产品成功运营，在优势市场实现了市场第一梯队的竞争地位。

相比于网页游戏，移动网络游戏市场的发展历史相对较短，未来随着3G、4G业务商用的不断推进、电信运营商对商业模式的持续创新以及智能移动终端的进一步普及，移动网络游戏市场仍有很大的发展空间。公司将积极把握移动网络游戏市场的快速增长趋势，结合自身在网页游戏领域多年积累的研发实力和发行运营能力，以及近一两年在移动网络游戏市场的成功运营经验，通过新技术研发战略和新产品战略，进一步开拓移动网络游戏市场，提高市场份额，建立领先地位。

在新技术研发方面，公司已经为移动网络游戏业务领域积累了多项核心技术。例如，公司基于C++开发了适合安卓、iOS、WindowsPhone等多种移动平台、拥有完全自主知识产权的移动网络游戏3D引擎Kunlun Mobile3D，该引擎包括场景编辑器、粒子编辑器、动作编辑器、界面编辑器、渲染引擎等部分，为开发移动端3D大型多人在线动作角色扮演类游戏提供了有力的技术支持。公司未来将根据市场发展情况和技术演变趋势，积极储备新的研发技术，为持续推出精品移动网络游戏产品提供技术支持。

在新产品开发方面，公司计划自主研发多类型移动网络游戏，并代理运营其他公司开发的优质游戏产品，计划未来三年内推出约13款自主研发和15-20款代理运营的移动网络游戏产品，形成精品化和多样化的移动网络游戏产品组合，通过提供不同类型游戏产品满足不同类型游戏玩家的需求，扩充公司的游戏产品线，建立多个移动网络游戏市场的领先地位。

### 2、巩固网页游戏领域的竞争优势

公司自成立以来，主要业务集中于网页游戏的研发和运营，逐步建立了在中国网页

游戏市场及中国网页游戏出口市场的领先地位和竞争优势。未来几年内，公司仍将继续保持在网页游戏业务的领先优势，不断进行新技术的研发，持续推出网页游戏精品大作，持续保持客户粘性。

在新技术研发方面，公司目前已经全面启动基于3D技术的网页游戏开发工作，并已经基于Unity 3D技术研发完成3D网页游戏《绝代双骄》。同时，公司基于Flash 11研发的完全自主知识产权的全新网页游戏3D引擎Kunlun F3D，能够支持跨操作系统和跨浏览器操作，为次世代的3D网页游戏奠定坚实的基础，公司已基于Kunlun F3D 开始研发数款3D网页游戏。

在新产品开发方面，公司计划持续研发新的网页游戏及社交游戏，并充分利用自身完善的全球化运营网络和雄厚的运营实力，代理运营其他公司开发的网页游戏精品大作，计划未来三年内约推出6款自主研发和8款代理运营的网页游戏产品，产品类型将涵盖战争策略、动作类角色扮演、休闲竞技、社交网页游戏等多种主流游戏类型，更精确把握玩家碎片化时间内休闲娱乐的需求，提高用户粘性，巩固公司在网页游戏市场的领先地位。

另外，公司通过持续提升网络游戏的产品和服务品质，以保持客户的粘性。在游戏产品方面，公司采取的具体措施包括：（1）通过GDSS、GM Tools、客户服务系统等工具对游戏用户的运营数据进行定期收集整理，分析用户的需求，并以其需求为导向，进行游戏产品的持续更新，以持续提高用户的游戏体验；（2）持续向游戏投入新的玩法或游戏系统，不断优化和完善现有玩法或与游戏系统，针对用户提出的反馈信息提供定制化的游戏元素；（3）在产品更新频率方面，平均每个季度进行一次较大规模的资料片版本更新，每1至2周进行一次小规模的资料片版本更新（资料片即在原有游戏的基础上，进一步深度开发，通过增加剧情、任务或其他游戏元素等方式，对原有游戏进行升级或适当的修正）。在游戏服务方面，公司持续保持日常运营和客户服务的高水准。公司通过保证服务器的稳定运营、注册用户登录正常、游戏使用顺畅、及时获取用户需求信息、对游戏问题进行快速响应和处理等方式，保证用户的游戏体验。

### **3、进一步推进网络游戏的全球发行和运营**

为响应国家对网络游戏产业“走出去”的号召，公司自创立以来一直推行全球化的发展思路，在不断增强国内市场领先优势的基础上，大力推进网络游戏新产品的全球发行，并在较短时间内在海外市场取得了良好的市场表现。未来，公司将坚持“中国研发、

全球运营”的理念，通过设立子公司或办事处以及和境外平台联合运营的方式，在港澳台、韩国、日本、东南亚、欧洲、美国等地区持续大力拓展网络游戏的发行及运营业务。

目前，公司在港澳台、日韩、东南亚等地区的移动网络游戏和网页游戏市场已取得了优秀的经营业绩，建立了良好的品牌影响力，在优势市场保持第一梯队的市场地位。未来几年，公司在巩固优势海外市场的竞争地位的同时，进一步开拓欧美地区网络游戏市场，加大市场投入，完善网络游戏运营的全球化布局，实现网络游戏业务盈利能力的持续提升。

#### **4、积极开拓网络游戏业务领域**

除移动网络游戏和网页游戏外，公司还将积极开拓客户端游戏和电视游戏等其他网络游戏业务领域，实现多样化和平衡化战略布局，提升盈利能力。

客户端网络游戏目前仍为网络游戏行业中收入份额最高的细分领域。公司在报告期内已成功推出了《仙境传说》、《圣境传说》等多款客户端游戏产品，未来将通过募集资金投资项目“客户端网络游戏代理项目”的实施以及自研产品的储备，持续推出优质客户端游戏产品，进一步开拓客户端网络游戏市场。公司预计未来三年内推出至少1款自主研发的客户端游戏产品和4款代理运营的客户端游戏产品。

除此之外，公司也将积极探索新的游戏品类，寻找新的业务增长点。例如，公司已开始计划进入电视游戏领域，随着华为、小米、乐视等新型机顶盒研发产商不断推出基于安卓系统的新一代机顶盒和智能电视，公司预计未来电视游戏市场将成为一个新的游戏业务增长点。目前，公司已开始进行产业布局和技术预研，例如在2014年度CES电子展会，华为推出的TRON游戏机的展示Demo中即包括了本公司开发的电视游戏技术预研Demo《King of Knight》。如果未来电视游戏行业迅速发展，预计本公司将处于较为有利的竞争地位。

#### **5、完善1Mobile平台的系统建设和市场开发，实现平台效应**

公司将“1Mobile 安卓应用商店开发项目”作为募集资金投资项目，根据可行性研究报告，公司计划项目实施完成后 1Mobile 安卓应用商店的日均登陆用户达到 1,370 万人。公司将借助 1Mobile 的用户资源和平台效应，搭建有效的游戏推广平台，为移动网络游戏产品导入用户，减少公司网络游戏产品的用户获取成本。除网络游戏产品外，1Mobile 安卓应用商店将作为一个以用户为中心，软件开发者自行发布下载应用程序的

平台，为未来公司其他互联网产品提供营销和推广的平台，并进行系统的数据分析及整合，形成专业的移动互联网应用数据库，使公司在互联网行业的激烈竞争中处于优势地位。通过该项目的建设，公司的目标是掌握移动应用分发渠道，把握移动互联网的入口，实现平台聚集效应，为公司的可持续增长奠定基础，使公司发展成为领先的综合性互联网增值服务提供商。

## 6、引进专业人才并培养后备人员

专业和高级人才的储备是保持公司持续创新能力和竞争优势的核心因素。本次发行后，公司的社会知名度和市场影响力将得到进一步提升，有助于公司吸引高素质的行业内优秀人才。公司将根据业务发展需要，不断引进包括研发、运营、管理等各方面的专业人才，同时公司也将进一步完善现有员工的培训和激励制度，不断地充实培训内容、改进培训形式、提升培训水平，培养后备人员，为公司未来的快速发展提供强有力的人力资源保障。

### （三）拟定发展规划和目标所依据的假设条件和面临的主要困难

公司上述的发展规划是基于公司现有的业务规模、市场地位及本行业的发展趋势等各方面因素综合制定的，上述规划的拟定依据了一定的假设条件，并可能面临一些困难。

#### 1、拟定发展规划和目标所依据的假设条件

（1）国内外的宏观经济形势不发生重大变化，且公司遵循的有关国家现行法律、法规、政策等会对公司持续发展产生重大影响的因素无重大变化；

（2）公司所处的互联网行业处于正常发展状态，没有出现重大的市场突变情形，也没有出现重大的技术替代情况；

（3）公司目标市场的市场容量、行业技术水平、行业竞争状况处于正常发展的状态，没有发生不利于本公司经营活动的重大变化；

（4）研发人员的薪资、服务器及带宽的价格不会出现急剧大幅度上涨或频繁波动；

（5）公司能顺利实现股票发行上市，募集资金及时到位；

（6）公司现有的核心管理和研发人员不出现重大的变动，且公司在产品研发和市场定位上无重大决策错误；

（7）没有其他不可抗力因素造成的重大不利影响。

## 2、实施发展规划和目标所面临的困难

从公司目前的实际情况看，实施上述计划面临的主要困难包括：

(1) 技术骨干的流失：互联网行业普遍存在人员流动性大、核心技术团队不稳定的状况。目前公司培养了一批对企业发展至关重要的技术骨干，但随着各互联网企业对人才争夺的加剧，公司技术骨干一旦大量流失，将会给公司的业务发展带来一定负面影响；

(2) 公司业务扩张带来的管理挑战：随着募集资金的到位，公司的资产规模、业务规模以及人员规模都将迅速扩大，这将对公司的经营管理、财务规划以及人力资源配置等提出了更高的要求，公司在战略规划、运营管理和内部控制等方面的管理能力将面临更大的挑战；

(3) 市场竞争方面遇到的困难：网络游戏行业在产品服务、市场渠道等方面已经形成激烈的行业竞争格局。随着互联网娱乐产业内容的多样化与精细化，网络游戏用户对产品的要求也日趋提高。如果未来市场竞争进一步加剧，将影响本公司未来业务的发展和产品的推广，给公司带来一定的发展压力。

## 3、确保实现目标的途径

(1) 公司将在保障现有人才队伍稳定及后续人才持续培养的同时，以优厚的待遇及激励机制，引进行业中优秀的人才为公司服务，以满足公司业务持续快速发展的需要；

(2) 公司股票发行上市后，将严格遵守上市公司各项制度规定，接受社会各界和股东的监督，进一步完善法人治理结构，提高公司治理水平，建立更加有效的运行机制，确保公司各项业务计划的平稳实施、有序进行；

(3) 公司游戏项目均经过筛选，有针对性的面向细分市场，通过玩法的持续创新和策划水平的不断提高，提升游戏的娱乐性与用户体验，提升核心玩家群体的粘性。同时，公司拥有经验丰富的市场推广队伍和反馈机制，在产品推出过程中通过分阶段的测试进行动态修改和调整，从而使产品能及时更新适应市场需求，并不断改进以规避市场风险。

发行人声明：若本公司本次发行并在创业板上市成功，将在上市后通过定期报告持续公告上述发展规划实施和发展目标实现的情况。



## 第七节 同业竞争与关联交易

### 一、同业竞争

#### （一）发行人控股股东、实际控制人与发行人不存在同业竞争

自本公司设立以来至本招股说明书签署之日，周亚辉一直为本公司控股股东和实际控制人。

截至本招股说明书签署之日，除持有本公司的股权和盈瑞世纪的财产份额外，周亚辉不存在控制其他企业的情况，亦未以任何形式直接或间接从事与本公司相同或相似的业务，因此，本公司与控股股东、实际控制人之间不存在同业竞争的情况。

#### （二）发行人主要股东避免同业竞争的承诺

2012年2月15日，本公司控股股东、实际控制人周亚辉、持股5%以上的自然人股东王立伟及本公司其他董事、监事、高级管理人员分别出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

“1、截至本承诺函出具之日，本人未直接或间接投资于任何与昆仑万维存在相同、相似业务的公司、企业或其他经济实体，也未直接或间接从事或参与任何与昆仑万维相同、相似或在商业上构成竞争的业务及活动；

2、本人将不会为自己或者他人谋取属于昆仑万维的商业机会，如从任何第三方获得的任何商业机会与昆仑万维经营的业务存在竞争或可能存在竞争，本人将立即通知昆仑万维，并尽力将该商业机会让予昆仑万维；

3、本人将不会为自己或者任何他人利益以任何方式直接或间接从事或参与任何与昆仑万维相同、相似或在商业上构成竞争的业务及活动，或拥有与昆仑万维存在竞争关系的任何经济实体的权益，或以其他任何方式取得该经济实体的控制权，或在该经济实体中担任董事、高级管理人员、核心技术人员或其他职务；

4、本人将促使本人直接或者间接控制的除昆仑万维外的其他企业或经济实体履行本承诺函中与本人相同的义务；

5、本人在担任昆仑万维董事、监事、高级管理人员期间及离职后二十四个月内，上述承诺均对本人具有约束力；

6、如违反上述承诺，本人将承担由此给昆仑万维造成的全部损失；本人因违反上述承诺所取得全部利益归昆仑万维所有。”

## 二、关联交易

### （一）关联方和关联关系

根据《公司法》和财政部颁布的《企业会计准则第36号——关联方披露》的相关规定，截至本招股说明书签署之日，本公司主要关联方及关联关系情况如下：

#### 1、控股股东、实际控制人及其控制或有重大影响的其他企业

关联方	与本公司关系
周亚辉	本公司控股股东及实际控制人，董事长兼总经理

截至本招股说明书签署之日，除本公司及其控股子公司和盈瑞世纪外，周亚辉未控制其他企业。周亚辉、盈瑞世纪的具体情况参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“六、持有发行人5%以上股份的主要股东及实际控制人”。

#### 2、持有5%以上股份的其他主要股东及其控制或有重大影响的企业

关联方	与本公司关系
盈瑞世纪	本公司股东，持有公司 24.3172% 股权
王立伟	本公司自然人股东，持有公司 7.0827% 股权

截至本招股说明书签署之日，除持有本公司的股权外，盈瑞世纪和王立伟未控制其他企业。

#### 3、控股子公司

##### （1）发行人的控股子公司

关联方	与本公司关系
昆仑在线	本公司全资子公司
广州昆仑	本公司全资子公司
昆仑乐享	本公司全资子公司
昆仑日本	本公司全资子公司
昆仑香港	本公司全资子公司
昆仑韩国	本公司全资子公司
香港万维	本公司全资子公司

关联方	与本公司关系
昆仑马来	昆仑香港全资子公司
昆仑美国	昆仑香港全资子公司
昆仑欧洲	昆仑香港全资子公司
游景蓝图	昆仑香港全资子公司
网潮科技	昆仑香港全资子公司
昆仑台湾	昆仑香港全资子公司

上述子公司的具体情况参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人控股子公司及参股公司”。

## (2) 报告期内曾存在的子公司

### 1) 上海昆恒

上海昆恒成立于2011年1月5日，注册资本和实收资本均为50万元，注册地址为上海市嘉定工业区叶城路1630号4幢1423室，经营范围为“网络科技（不得从事科技中介）、计算机软件领域内的技术开发、技术服务，设计、制作、代理各类广告，利用自有媒体发布广告；企业经营涉及行政许可的，凭许可证件经营”。上海昆恒自设立时起至其完成注销期间，均为发行人持股95%的控股子公司（周亚辉持有另外5%的股权）。

该公司设立后尚未开展任何实际业务，也未办理税务登记手续。因发行人业务规划调整，发行人和周亚辉于2011年9月1日作出股东会决议决定清算并注销该公司，根据《公司法》等有关规定，上海昆恒成立清算组，清算开始时账面货币资金502,035.53元，没有需要清偿的职工工资、税款，在偿还所欠债务9,297.00元后，剩余财产由股东按出资比例所有。该公司依法履行清算程序之后，已于2011年11月8日取得上海市工商行政管理局嘉定分局核发的《准予注销登记通知书》，完成了工商注销登记。

### 2) 北京无限游

北京无限游成立于2005年12月6日，注册资本为50万元，注册地址为北京市海淀区海淀南路东4号楼405，经营范围为“技术开发、技术转让；设计、制作、代理、发布广告（未取得行政许可的项目除外）。”北京无限游设立时的股东结构为：周亚辉出资25万元，出资比例为50%；姜谷鹏出资25万元，出资比例为50%。

2008年10月7日，北京无限游股东会作出决议，同意姜谷鹏将其出资中的6.875万元转让给周亚辉，5.625万元转让给王立伟，12.5万元转让给张震。股权转让完成后，北京

无限游的股东结构为：周亚辉出资31.875万元，出资比例为63.75%；王立伟出资5.625万元，出资比例为11.25%；张震出资12.5万元，出资比例为25%。此次股权转让后，北京无限游成为发行人股东周亚辉控制的企业。

北京无限游设立以后除从事少量对外投资（2006年7月，北京无限游出资22.5万元与他人共同设立了北京魔码奥义互动科技有限公司，持股比例为45%，非控股股东，该公司成立后主要从事网络游戏研发业务；北京无限游于2009年11月、2011年6月分别将其持有的该公司35%、10%的股权相继转让，该公司已于2013年8月30日注销）外，未实际开展业务。该公司2009年度、2010年度、2011年1-8月的主要财务数据如下表所示：

单位：元

项目	2011年1-8月	2010年度	2009年度
营业收入	0.00	0.00	0.00
营业利润	-83,968.43	-100,914.48	-50,300.00
项目	2011年8月30日	2010年12月31日	2009年12月31日
资产总额	403,461.15	486,802.58	588,017.06
负债总额	266,614.80	265,987.80	266,287.80
所有者权益总额	136,846.35	220,814.78	321,729.26

为消除潜在的同业竞争，避免关联交易，2011年5月1日，北京无限游股东周亚辉、张震、王立伟分别与昆仑有限签订《股权转让协议》，同意将其持有的北京无限游的出资31.875万元、12.5万元、5.625万元均以零元的价格转让给昆仑有限；2011年5月1日，北京无限游股东会、昆仑有限董事会分别作出决议同意上述股权转让。此次股权转让后，北京无限游成为昆仑有限的全资子公司。

鉴于北京无限游自设立以来长期无具体业务发展规划，发行人作为北京无限游的唯一股东于2011年8月30日决定清算注销该公司，根据《公司法》等有关规定，北京无限游成立清算组，清算期间为2011年8月30日至2011年11月30日，清算期间对公司欠付的职工工资、劳动保险费、国家税款及其他债务进行了清偿，对资产进行了处置。根据北京国研会计师事务所有限公司出具的国研审字（2011）第195号清算审计报告，清算期间损益为-136,846.35元，截至2011年11月30日，该公司资产总额为0.00元，负债总额为0.00元，净资产为0.00元。该公司依法履行清算程序之后，已于2011年12月14日取得北京市工商行政管理局海淀分局核发的《注销核准通知书》，完成了工商注销登记。

### 3) TalkTalk

TalkTalk 设立于2013年11月15日，在其设立之初为昆仑香港的全资子公司，后经过股份转让、股份发行及股份回购，成为昆仑香港的参股公司，TalkTalk 的具体情况请参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人控股子公司及参股公司”之“(二) 参股公司”之“2、TalkTalk”。

#### 4、联营企业

截至本招股说明书签署之日，公司持有TalkTalk22.5%的股权，TalkTalk的具体情况请参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人控股子公司及参股公司”之“(二) 参股公司”之“2、TalkTalk”。

#### 5、控股股东、实际控制人关系密切的家庭成员及其控制或有重大影响的企业

控股股东、实际控制人关系密切的家庭成员包括控股股东、实际控制人周亚辉的父母、年满18周岁的子女及配偶等人员。

控股股东、实际控制人关系密切的家庭成员控制或有重大影响的企业情况如下表所示：

关联方	关联关系
北京创世辉煌科技中心（有限合伙）	周亚辉配偶李琼持有95%财产份额；并担任执行事务合伙人
北京正安康健医药科技发展有限公司	北京创世辉煌科技中心（有限合伙）参股公司；李琼担任副董事长

北京创世辉煌科技中心（有限合伙）成立于2011年7月19日，认缴出资总额为1,550万元，李琼出资占总出资额的95%，并担任执行事务合伙人，承担无限连带责任。该企业主营业务为投资咨询和投资管理，目前除持有北京正安康健医药科技发展有限公司7.5%的股权外不存在其他对外投资。

北京正安康健医药科技发展有限公司成立于2010年2月1日，注册资本为636.8736万元，其中北京创世辉煌科技中心（有限合伙）出资47.7655万元，占注册资本的7.5%，法定代表人为梁冬，经营范围为“技术推广服务；经济信息咨询；市场营销策划。”北京正安康健医药科技发展有限公司的经营业务与本公司所从事的业务不存在相同或相似的情况。

李琼和北京创世辉煌科技中心(有限合伙)均出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，就避免与本公司同业竞争作出如下承诺：其未直接或间接投资于任何与昆仑万维存在相同、相似业务的公司、企业或其他经济实体，也未直接或间接从事或参与任何与昆仑万

维相同、相似或在商业上构成竞争的业务及活动；将不会为自己或者他人谋取属于昆仑万维的商业机会，如从任何第三方获得的任何商业机会与昆仑万维经营的业务存在竞争或可能存在竞争，其将立即通知昆仑万维，并尽力将该商业机会让予昆仑万维；不会为自己或者任何他人利益以任何方式直接或间接从事或参与任何与昆仑万维相同、相似或在商业上构成竞争的业务及活动，或拥有与昆仑万维存在竞争关系的任何经济实体的权益，或以其他任何方式取得该经济实体的控制权，或在该经济实体中担任董事、高级管理人员、核心技术人员或其他职务；承诺促使直接或者间接控制的其他企业或经济实体履行本承诺函中的义务；如违反上述承诺，将承担由此给昆仑万维造成的全部损失；因违反上述承诺所取得全部利益归昆仑万维所有。

## 6、董事、监事和高级管理人员及其控制或有重大影响的企业

本公司董事、监事、高级管理人员及其控制或有重大影响的企业具体情况详见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“五、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员其他对外投资情况”和“七、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的兼职情况”。

2013年12月，公司原副总经理陈浩健因个人原因从公司离职，陈浩健现为多游网络的实际控制人，并担任多游网络的执行董事、经理。多游网络成立于2013年11月6日，陈浩健于2014年1月自多游网络原股东处受让多游网络的股权成为多游网络的股东、实际控制人；截至2014年8月末，多游网络的注册资本为50万元，主营业务为网络游戏的研发与运营。

## 7、控股股东、实际控制人报告期内曾经控制或有重大影响的企业

控股股东、实际控制人在报告期内曾经控制或有重大影响的企业情况如下表所示：

关联方	关联关系
北京奇迹创想广告有限公司	周亚辉持有80%股权，并担任执行董事、经理
北京基耐特互联科技发展有限公司	周亚辉持有40%股权，并担任总经理； 王立伟持有25%股权

北京奇迹创想广告有限公司成立于2009年11月2日，注册资本为100万元，周亚辉出资80万元，占注册资本的80%，并担任执行董事、经理。2011年4月20日，周亚辉已将其出资全部转让。该公司设立以来，除从事少量对外投资外，未实际开展业务，报告期内与发行人不存在同业竞争和关联交易。该公司已于2012年7月注销。

北京基耐特互联科技发展有限公司成立于2007年3月12日，注册资本为100万元，周亚辉出资40万元，占注册资本的40%，并担任总经理。该公司设立后主要从事互联网软件研发等业务，自2010年起进入停业状态，报告期内与发行人不存在同业竞争和关联交易。该公司已于2011年12月6日注销。

## （二）关联交易

报告期内，本公司与关联方之间所发生的全部关联交易的基本情况如下表所示：

序号	本公司及子公司	关联方	交易类型	交易内容	交易价格(万元)	定价依据
1	昆仑万维	周亚辉	受让股权	受让周亚辉持有的昆仑在线5%的股权	50	按照注册资本原始出资额转让
2	昆仑万维	周亚辉	受让股权	受让周亚辉持有的广州昆仑100%股权	100	按照注册资本原始出资额转让
3	昆仑万维	周亚辉、王立伟	受让股权	受让周亚辉、王立伟持有的北京无限游的股权	0	各方协商一致
4	昆仑万维	方汉、李建良、王立伟、吴绩伟	资金拆借	关联方向公司借款、关联方为公司代垫款项	-	-
5	昆仑万维	畅游瑞科	资产转让/ 合同转让	转让软件著作权及域名/电脑	523.6935/ 2.12	参照相应资产的评估值确定
	广州昆仑			转让电脑设备和无形资产	912.77	参照相应资产的评估值确定
	昆仑韩国	转让域名		1	参照相应资产的评估值确定	
	昆仑香港	RaidCall (HK) Limited		昆仑香港将其在 RC 语音相关的在线服务器、带宽租赁合同项下所享有的使用租赁服务器、租赁带宽的权利转让给 RaidCall (HK) Limited	RaidCall (HK) Limited 按照昆仑香港与供应商约定的租赁费用及其他费用，按月向昆仑香港支付费用	-
6	昆仑有限	周亚辉	代扣代缴所得税	昆仑有限于2011年4月12日代周亚辉缴纳个人所得税1,363.15万元	-	-

7	昆仑在线	多游网络	游戏授权运营/资产转让	昆仑在线将《血战》游戏所涉及的全球区域内的运营权独占授权给多游网络，并将《血战》的代码版权转让给多游网络，将《血战》的著作权、引擎使用权、beast 工具使用权、美术资源等相关知识产权授权多游网络在后续运营《血战》时使用；多游网络按照资产净值向昆仑在线购买《血战》游戏项目团队人员（陈浩健等 15 人）所用电脑设备等办公设备	授权费用 1,000 万元；资产转让费用 8.3377 万元	协商确定/账面资产净值
---	------	------	-------------	--	--------------------------------	-------------

### 1、经常性关联交易情况

报告期内，本公司与关联方之间未曾发生经常性关联交易，所发生的关联交易均为偶发性关联交易。

### 2、偶发性关联交易情况

#### (1) 发行人受让昆仑在线部分股权

昆仑在线成立于2009年12月1日，设立时股东为昆仑有限和周亚辉，其中昆仑有限出资950万元，周亚辉出资50万元。

2011年4月20日，周亚辉与昆仑有限签订《股权转让协议》，约定将其持有的昆仑在线出资额50万元转让给昆仑有限，转让价格50万元；2011年4月20日，昆仑在线股东会作出决议，同意上述股权转让；昆仑有限于2011年8月31日向周亚辉支付了全额股权转让价款。昆仑在线于2011年4月26日完成了上述出资转让的工商变更登记，此次股权转让完成后，昆仑在线成为昆仑有限的全资子公司。

昆仑在线的其他情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人控股子公司及参股公司”。

#### (2) 发行人收购广州昆仑

广州昆仑原为周亚辉全资设立的企业，根据广州昆仑2011年4月19日股东会决议，周亚辉将其持有的广州昆仑全部股权转让给昆仑有限，股权转让双方签署了股权转让协议，转让价款为人民币100万元，为转让方的原始出资额；转让价款已于2011年5月11日支付完毕。广州昆仑于2011年5月3日办理完毕此次股权转让的工商变更登记手续，此次股权转让完成后，成为本公司的全资子公司。



广州昆仑的其他情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人控股子公司及参股公司”。

### (3) 发行人收购北京无限游

北京无限游原为周亚辉控制的企业，根据北京无限游2011年5月6日股东会决议，北京无限游全体股东周亚辉、张震、王立伟同意将其持有的股权无偿转让给昆仑有限，转让后北京无限游成为昆仑有限的全资子公司，股权转让双方签署了股权转让协议。

北京无限游已办理完毕此次股权转让的工商变更登记手续。北京无限游已经于2011年12月14日注销。

北京无限游的具体情况详见本节之“二、关联交易”、“(一) 关联方和关联关系”、“3、控股子公司”、“(2) 报告期内曾存在的子公司”。

### (4) 关联方资金拆借

报告期内，发行人与方汉、李建良、王立伟、吴绩伟之间曾发生资金拆借，具体情况如下表所示：

单位：元

关联方	期间	公司应收款 期初余额	公司应收款 本期增加金额	公司应收款 本期减少金额	公司应收款 期末余额
方汉	2011	200,000.00	-	200,000.00	-
	2012	-	-	-	-
	2013	-	-	-	-
	2014年1-6月	-	-	-	-
李建良	2011	500,000.00	-	500,000.00	-
	2012	-	-	-	-
	2013	-	-	-	-
	2014年1-6月	-	-	-	-
王立伟	2011	-718,514.11	718,514.11	-	-
	2012	-	-	-	-
	2013	-	-	-	-
	2014年1-6月	-	-	-	-
吴绩伟	2011	2,000,000.00	-	2,000,000.00	-
	2012	-	-	-	-
	2013	-	-	-	-

关联方	期间	公司应收款 期初余额	公司应收款 本期增加金额	公司应收款 本期减少金额	公司应收款 期末余额
	2014年1-6月	-	-	-	-

报告期期初，公司副总经理方汉、吴绩伟和原副总经理李建良曾有部分对公司的欠款，主要用于购买自用房屋及轿车。截至2011年9月30日，已向公司全部偿还。

2010年度，公司董事、副总经理王立伟暂代公司垫付了部分业务开支费用，因此产生了在2010年12月31日公司应付王立伟款项的余额718,514.11元，2011年公司已向王立伟偿还该笔代垫款项。

报告期内，按同期银行贷款利率测算，公司应向关联方收取的资金占用费合计7.36万元，应向关联方支付的资金占用费为3.34万元，2011年度公司应收关联方资金占用费净额仅占公司当年利润总额的0.04%，对公司业绩影响比重很小。截至2011年9月30日，关联方与公司之间拆借款项已全部清偿完毕。自2011年10月以来，本公司与关联方之间未发生任何拆借资金的情况。

为了规范和尽量减少关联交易，保护公司与全体股东权益，本公司控股股东、实际控制人周亚辉、持有本公司股权5%以上的股东王立伟、及本公司其他董事、监事、高级管理人员均出具了《关于规范和减少关联交易的承诺函》，承诺不以拆借、占用或由公司代垫款项、代偿债务等任何方式挪用、侵占昆仑万维资金、资产及其他资源。

另外，公司在整体变更为股份有限公司后，在公司审计机构等中介机构的指导下，对公司内控制度尤其是财务会计制度和财务管理制度进行了规范和完善，分别修订完善了《往来款项管理制度》、《员工借款管理制度》、《货币资金管理及审批办法》、《会计核算办法》等财务管理制度，健全了财务核算体系，加强了对借款的管理，对非备用金性质的资金借出行为及代垫代付款项行为规定了明确的审批和结算要求。

同时，公司完善了法人治理结构，并已经建立了《关联交易制度》等关联交易管理的一系列制度，形成了科学完备的决策机制、执行机制和监督机制，能够促使关联方之间的交易合法合规、公平、公允，保证财务管理的有效性，保障公司和全体股东的利益。

#### (5) RaidCall 语音资产重组涉及的关联交易

为进行 RaidCall 语音资产重组，本公司及子公司广州昆仑、昆仑韩国、昆仑香港与 TalkTalk 下属公司 RaidCall (HK) Limited、畅游瑞科分别进行了 RaidCall 语音相关资产转让以及业务运营相关合同转让的关联交易，前述关联交易的具体情况请参见本招股

说明书“第五节 发行人基本情况”之“三、发行人资产重组情况”之“(三) RC 语音资产重组的方案和实施过程”之“2、资产重组的实施过程”之“(3) RC 语音相关的资产转让”。该等关联交易定价依据为对相应资产的评估结果，公平公允。

#### (6) 代扣代缴控股股东股权转让所得税

2011年2月18日，昆仑有限股东周亚辉与东方富海（芜湖）、东方富海（芜湖）二号、澜讯科信、小村申祥、星泰投资签订《股权收购协议》，约定周亚辉将其持有的昆仑有限出资额17.5万元、7.5万元、7.5万元、0.875万元、0.875万元以3,500万元、1,500万元、1,500万元、175万元、175万元的价格分别转让给东方富海（芜湖）、东方富海（芜湖）二号、澜讯科信、小村申祥、星泰投资。

就上述股权转让，昆仑有限于2011年4月12日代周亚辉缴纳个人所得税1,363.15万元，周亚辉已于2011年6月1日向昆仑有限归还上述款项。

#### (7) 游戏《血战》授权运营及资产转让

2014年1月1日，昆仑在线与多游网络签署了《协议书》，约定昆仑在线将《血战》游戏所涉及的全球区域内的运营权独占授权给多游网络，并将《血战》的代码版权转让给多游网络，将《血战》的著作权、引擎使用权、beast工具使用权、美术资源等相关知识产权授权多游网络在后续运营《血战》时使用，使用期限为20年。多游网络应根据协议约定的付款条件和付款时点向昆仑在线分四期合计支付1,000万元。此外，双方约定，《血战》游戏项目团队人员（陈浩健等15人）自公司离职并被多游网络聘任，该等人员所用电脑设备等办公设备由多游网络按资产净值8.3377万元向昆仑在线购买。

### (三) 报告期内关联交易决策程序的执行情况

2011 年度，本公司与关联方之间未发生经常性关联交易。就本公司与关联方之间的股权收购、资金往来等偶发性关联交易，2012 年 1 月 16 日，发行人第一届董事会第六次会议审议并通过了《关于确认 2009 年度、2010 年度、2011 年度关联交易事项的议案》，关联董事周亚辉、王立伟对该议案表决时予以回避表决。2012 年 2 月 8 日，发行人 2011 年年度股东大会审议并通过了《关于确认 2009 年度、2010 年度、2011 年度关联交易事项的议案》，关联股东周亚辉、盈瑞世纪、方汉、王立伟对该议案表决时予以回避表决。

公司分别于 2013 年 11 月 18 日和 2013 年 12 月 12 日召开了第一届董事会第十一次

会议和 2013 年第二次临时股东大会，审议通过了《关于公司转让 RaidCall 语音控制权及相关资产的议案》、《关于公司及下属公司与 HEROIC VISION HOLDINGS LIMITED 签署<投资协议>及<股东协议>的议案》、《关于提请股东大会授权董事会并同意转授权董事长全权办理本次转让 RaidCall 语音控制权及相关资产的有关事宜的议案》等议案，前两项议案涉及关联交易，关联董事/股东周亚辉均回避表决。

2013 年 12 月 18 日，公司召开了第一届董事会第十二次会议，审议通过了《关于昆仑在线（香港）股份有限公司与 RaidCall（HK）Limited 签署<在线服务器租赁合同转让协议>及<带宽租赁合同转让协议>的议案》，关联董事周亚辉予以回避表决。

2014 年 6 月 6 日，公司召开了第一届董事会第十五次会议，审议通过了《关于确认公司有关关联交易事项的议案》，对游戏《血战》授权运营及资产转让交易进行了审议。

#### （四）独立董事对关联交易发表的意见

2012年1月16日，发行人独立董事出具《北京昆仑万维科技股份有限公司独立董事关于报告期内公司关联交易的核查意见》，认为发行人2009-2011年度曾存在的关联方拆借资金均已于2011年9月底清偿完毕，自2011年10月以来未再发生新的关联方拆借资金的情形，该等情形未对发行人的正常生产经营造成实质性不利影响；发行人变更为股份有限公司后，已建立了《关联交易制度》等关联交易管理的相关制度，对关联交易的决策权限与审批程序进行了明确规定，在制度安排上已经形成了防范关联方拆借资金的监督约束机制；报告期内发行人与关联方之间发生的股权转让交易均遵循了平等、自愿、公平的原则，不存在损害公司及其他股东利益的情况。

2013年11月18日，发行人独立董事就第一届董事会第十一次会议审议的《关于公司转让RaidCall语音控制权及相关资产的议案》、《关于公司及下属公司与HEROIC VISION HOLDINGS LIMITED签署<投资协议>及<股东协议>的议案》两项议案发表独立意见，认为上述交易有助于畅游为RailCall语音业务注入丰富的游戏领域的专长和运营经验，增加RC语音业务的成功机会，并带来更广阔的海外市场发展前景，符合公司全体股东的长远利益，且交易价格及定价原则公允、合理，不存在损害股东利益的情形，独立董事一致同意公司转让RaidCall语音控制权及相关资产。

2013年12月18日，发行人独立董事就第一届董事会第十二次会议审议的《关于昆仑

在线（香港）股份有限公司与RaidCall（HK） Limited签署<在线服务器租赁合同转让协议>及<带宽租赁合同转让协议>的议案》发表独立意见，认为上述交易符合公司全体股东的长远利益，且交易价格及定价原则公允、合理，不存在损害股东利益的情形，独立董事一致同意昆仑香港签署该等协议。

2014年6月6日，发行人独立董事就第一届董事会第十五次会议审议的《关于确认公司有关关联交易事项的议案》发表独立意见，认为游戏《血战》授权运营及资产转让交易符合公司战略规划及全体股东的长远利益，不存在损害公司及全体股东利益的情形，并同意将此事项提交董事会审议确认。

### （五）关于减少和规范关联交易的承诺

为了尽量减少和规范关联交易，保护公司与其他股东权益，本公司控股股东、实际控制人周亚辉、持有本公司股权5%以上的股东王立伟、本公司其他董事、监事、高级管理人员均出具了《关于规范和减少关联交易的承诺函》，承诺内容如下：

“1、本人和本人的关联方（包括但不限于本人直接或间接控制的或担任董事、高级管理人员的除公司及其下属子公司以外的法人及其他组织，本人关系密切的家庭成员等）将采取切实有效的措施尽量规范和减少与昆仑万维及其下属子公司之间的关联交易；

2、不以拆借、占用或由公司代垫款项、代偿债务等任何方式挪用、侵占昆仑万维资金、资产及其他资源；不要求昆仑万维及其下属子公司违法违规提供担保；

3、对于能够通过市场方式与独立第三方之间进行的交易，将由昆仑万维及其下属子公司与独立第三方进行；

4、对于与昆仑万维及其下属子公司之间确有必要进行的关联交易，均将严格遵守公平公允、等价有偿的原则，公平合理地进行；关联交易均以签订书面合同或协议形式明确约定，并严格遵守有关法律法规、规范性文件以及公司章程、股东大会会议事规则、关联交易制度等相关规定，履行各项审批程序和信息披露义务，切实保护昆仑万维和昆仑万维其他股东利益；

5、本人保证遵守上述承诺，不通过关联交易损害昆仑万维及昆仑万维其他股东的合法权益，如因违反上述承诺而损害昆仑万维及昆仑万维其他股东合法权益的，本人及本人的关联方自愿赔偿由此对昆仑万维造成的一切损失。”

## 第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理

### 一、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员简要情况

本公司董事会由7名董事组成，包括3名独立董事；监事会由3名监事组成，包括1名职工监事；高级管理人员5名，包括1名总经理、3名副总经理，1名财务负责人兼任董事会秘书。

#### （一）董事

本公司设董事会，由7名董事组成，设董事长1名，独立董事3名。董事由股东大会选举或更换，任期三年。董事任期届满，可连选连任。

姓名	国籍	职位	提名人	任职期间
周亚辉	中国	董事长、总经理	盈瑞世纪	2014年6月至2017年6月
王立伟	中国	董事、副总经理	周亚辉	2014年6月至2017年6月
陈玮	中国	董事	东方富海（芜湖）	2014年6月至2017年6月
张霆	中国	董事	澜讯科信	2014年6月至2017年6月
李凤玲	中国	独立董事	周亚辉	2014年6月至2017年6月
罗建北	中国	独立董事	王立伟	2014年6月至2017年6月
徐珊	中国	独立董事	盈瑞世纪	2014年6月至2017年6月

周亚辉，男，1977年2月出生，中国国籍，无永久境外居留权，清华大学精密仪器系毕业，硕士学历。2000年9月至2004年1月任北京火神互动网络科技有限公司经理，负责公司整体运营；2004年3月至2006年7月，清华大学完成硕士学业；2005年11月至2007年3月任千橡世纪科技发展（北京）有限公司总监，负责新业务拓展；2007年3月至2008年3月任北京基耐特互联科技发展有限公司经理，负责公司总体规划；2008年3月至2011年3月，任昆仑有限执行董事、经理；2011年3月至2011年6月，任昆仑有限董事长、总经理。现任发行人董事长、总经理，董事任期为2014年6月至2017年6月。

王立伟，男，1979年2月出生，中国国籍，无永久境外居留权，天津理工大学计算机科学与工程专业毕业，本科学历。2002年7月至2007年3月为自由职业者；2007年3月至2008年3月任北京基耐特互联科技发展有限公司监事职务，负责行政人事管理；2008年3月加入昆仑有限，负责互联网事业部的管理工作。现任本公司董事、副总经理，董事任期为2014年6月至2017年6月。

陈玮，男，1964年10月出生，中国国籍，无永久境外居留权，厦门大学会计系毕业，博士学位。曾任兰州商学院会计系主任、深圳市创业投资同业公会会长、深圳创新投资集团有限公司总裁、China Israel Value Capital PE Fund基金合伙人、中新基金和创新软库基金董事长。2007年创办深圳市东方富海投资管理有限公司，现任该公司董事长，兼任北京同有飞骥科技股份有限公司董事、北京创毅讯联科技股份有限公司董事、深圳市大马化投资有限公司董事长兼总经理、湖南电广传媒股份有限公司独立董事、深圳市彩虹精化股份有限公司董事、深圳广田装饰股份有限公司董事、深圳市大东汇金投资发展有限公司执行董事、深圳市东方富海投资管理有限公司董事长、深圳市东方富海创业投资管理有限公司董事长、东方富海（芜湖）股权投资基金（有限合伙）执行事务合伙人委派代表、东方富海（芜湖）二号股权投资基金（有限合伙）执行事务合伙人委派代表、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、深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）执行事务合伙人委派代表、深圳市东方富海壹号创业投资企业（有限合伙）执行事务合伙人委派代表、天津东方富海股权投资基金合伙企业（有限合伙）执行事务合伙人委派代表、天津富海股权投资基金管理中心（有限合伙）执行事务合伙人委派代表、杨凌东方富海现代农业生物产业股权投资企业（有限合伙）执行事务合伙人委派代表、皖江（芜湖）物流产业投资基金（有限合伙）执行事务合伙人委派代表、深圳市东方富海成长环保投资企业（有限合伙）执行事务合伙人委派代表、中国中小企业协会副会长、中国投资协会创业投资专业委员会副会长。现任本公司董事，董事任期为2014年6月至2017年6月。

张霆，男，1973年10月出生，中国国籍，无永久境外居留权，山东财政学院国际会计学专业毕业，本科学历。曾任职于海辉国际软件集团公司、中国网络通信公司及清华同方技术股份有限公司。现任澜讯科信财务经理，开信创业投资有限公司投资经理。现任本公司董事，董事任期为2014年6月至2017年6月。

李凤玲，男，1948年9月出生，中国国籍，无永久境外居留权，清华大学电机系毕业，硕士学历。曾任清华大学电机系党委副书记、教授，北京市海淀区人民政府副区长，北京市朝阳区人民政府区长，北京经济技术开发区党委书记兼管委会主任，北京经济技术投资开发总公司总经理，北京国际电力开发投资公司董事长、党委书记，北京能源投资集团董事长。现已退休，兼任北京中欧兴业投资管理有限公司董事长、北京修实资产管理有限公司董事长、中关村兴业（北京）投资管理有限公司独立董事、张家港智

能电力研究院院长、张家港智能电力研究院有限公司董事长、赛晶电力电子集团有限公司独立董事、北京市政协常委会委员、友成企业家扶贫基金会修实公益基金管委会主任及清华大学兼职教授。现任本公司独立董事，独立董事任期为2014年6月至2017年6月。

罗建北，女，1945年11月出生，中国国籍，无永久境外居留权，清华大学自动控制系毕业，本科学历。曾任清华大学计算机系副教授、系党委书记，清华大学软件技术中心主任，清华大学技术服务公司总经理，清华同方股份有限公司董事、常务副总裁，清华科技园发展中心副主任，清华创业园主任。现已退休，兼任昆山青石投资管理有限公司监事、苏州清桥电子科技有限公司董事、北京水木源华电气股份有限公司董事、北京水木能研管理咨询有限公司执行董事、北京互联天下信息咨询服务有限公司监事、北京中关村海归文化发展有限公司董事、双清诚德科技（北京）有限公司董事及清华大学研究员。现任本公司独立董事，独立董事任期为2014年6月至2017年6月。

徐珊，男，1969年1月出生，中国国籍，无永久境外居留权，厦门大学会计系毕业，博士学历，中国注册会计师。现任厦门天健咨询有限公司董事长，兼任阳光保险集团股份有限公司独立董事、洛阳栾川钼业集团股份有限公司独立董事、欣贺股份有限公司独立董事。现任本公司独立董事，独立董事任期为2014年6月至2017年6月。

## （二）监事

本公司监事会由 3 名监事组成，职工代表监事于明俭任监事会主席。职工代表监事由本公司职工代表大会选举产生。本公司监事任期三年，可连选连任。

姓名	国籍	职位	提名人	任职期间
于明俭	中国	监事会主席	职工代表大会	2014年6月至2017年6月
李振春	中国	监事	周亚辉	2014年6月至2017年6月
陈向阳	中国	监事	王立伟	2017年6月至2017年6月

于明俭，男，1967年3月出生，中国国籍，无永久境外居留权，中国科学院高能物理研究所理论物理与核物理方向专业毕业，硕士学历。1987年9月至1990年9月在山东省滨州市第二中学担任初中和高中物理课教师；1990年10月至1993年9月，在中科院高能物理所完成理论物理与核物理的硕士学业；1993年10月至1999年7月在中科院高能物理所从事高能物理对撞机数据分析、所内计算机网络维护和安全软件开发等工作；1999年7月至2000年8月在北京拓林思软件有限公司任研发工程师，从事TurboLinux系统软件研发；2000年9月至2001年4月在北京思杰科软件技术有限公司从事基于 XML 的通用



用户平台开发；2001年4月至2003年12月在亚信科技（中国）有限公司任研发工程师，从事计算机系统安全和网络安全方面的综合信息检测、采集和分析；2003年12月至2007年3月在千橡世纪科技发展（北京）有限公司任研发工程师，从事P2P下载软件研发等工作；2008年3月加入昆仑有限，从事网页游戏研发。现任本公司游戏研发中心技术研究院院长，兼任公司监事会主席，监事任期为2014年6月至2017年6月。

李振春，男，1974年4月出生，中国国籍，无永久境外居留权，中国科学院电子所物理电子与光电子专业毕业，硕士学历。1998年7月至1999年6月在中科院电子所从事激光器研发；1999年6月至2000年10月在奥迪玛信息技术（北京）有限公司负责临床医疗信息系统的数据库设计与开发；2000年8月至2001年9月在北京思杰科软件技术有限公司从事基于 XML 的通用用户平台开发；2001年10月至2003年12月在亚信科技（中国）有限公司从事设计开发安全平台；2003年12月至2007年3月在千橡世纪科技发展（北京）有限公司负责开发DuDu下载加速器等工作；2007年3月至2008年7月在北京基耐特互联科技发展有限公司从事软件研发工作；2008年7月加入昆仑有限，从事网页游戏研发。现任本公司游戏研发中心技术总监，兼任本公司监事，监事任期为2014年6月至2017年6月。

陈向阳，男，1969年6月出生，中国国籍，无永久境外居留权，中国科学技术大学近代物理系毕业，学士学历。1993年7月至1999年3月在中科院高能物理研究所先后从事实验高能物理、计算机科学、计算机软件、系统/网络安全等方面的研究和开发工作；1999年3月至2000年8月在北京拓林思软件有限公司从事开发TurboLinux；2000年9月至2001年9月在北京思杰科软件技术有限公司从事基于 XML 的通用用户平台开发；2001年10月至2003年12月在亚信科技（中国）有限公司从事计算机系统/网络安全软件开发；2003年12月至2007年3月在千橡世纪科技发展（北京）有限公司从事网络软件开发；2007年3月至2008年7月在北京基耐特互联科技发展有限公司从事软件研发工作；2008年7月加入昆仑有限，负责平台和服务器运维工作。现任本公司平台中心技术总监，兼任本公司监事，监事任期为2014年6月至2017年6月。

### （三）高级管理人员

本公司高级管理人员5名，其中设1名总经理、3名副总经理，1名财务负责人兼任董事会秘书。

姓名	国籍	职位
周亚辉	中国	董事长、总经理
王立伟	中国	董事、副总经理
方汉	中国	副总经理
吴绩伟	中国	副总经理
花伟	中国	财务负责人、董事会秘书

周亚辉，总经理，简历详见本节之“（一）董事”。

王立伟，副总经理，简历详见本节之“（一）董事”。

方汉，副总经理，男，1974年1月出生，中国国籍，无永久境外居留权，中国科学技术大学近代物理系毕业，本科学历。1995年7月至1998年12月在中科院高能物理研究所任工程师，负责北京正负电子对撞机飞行时间计数器电子学仪器维护工作；1999年1月至2000年8月在北京拓林思软件有限公司任高级研发工程师，从事国内第一款中文Linux操作系统TurboLinux Chinese Distributio研发；2000年9月至2001年5月在思杰科软件技术有限公司从事通用用户平台（CUP）的开发工作；2001年5月至2002年5月在Moutain View Data Inc.（US）任高级研发工程师，从事NAS（网络存储）的开发；2002年5月2003年12月在亚信科技（中国）有限公司任高级研发工程师，从事安全软件开发；2003年12月至2007年3月在千橡世纪科技发展（北京）有限公司任高级研发工程师，负责P2P软件开发；2008年3月加入昆仑有限，负责游戏研发。现任本公司副总经理。

吴绩伟，副总经理，男，1978年9月出生，中国国籍，无永久境外居留权，中山大学计算数学专业毕业，本科学历。2001年12月至2004年9月在网易技术部（广州），从事程序开发、产品质保、产品管理工作；2005年3月至2007年3月在千橡世纪科技发展（北京）有限公司任在线事业部产品总监，负责在线事业部整个产品线规划与管理；2007年3月至2008年7月在北京基耐特互联科技发展有限公司从事软件研发工作；2008年7月加入昆仑有限，负责战略管理。现任本公司副总经理。

花伟，财务负责人兼董事会秘书，男，1980年11月出生，中国国籍，无永久境外居留权，北京大学管理科学与工程专业毕业，硕士学历。曾任洛阳中粤耐磨材料有限公司财务总监，华兴资本高级投资经理。2010年9月加入昆仑有限，现任本公司财务负责人、董事会秘书。

#### （四）其他核心人员

除上述董事、监事和高级管理人员外，本公司无其他核心人员。

## 二、董事、监事的提名与选聘情况

### （一）董事提名和选聘情况

2011年6月2日，本公司召开创立大会暨首次股东大会，选举周亚辉（提名人：盈瑞世纪）、王立伟（提名人：周亚辉）、陈玮（提名人：东方富海（芜湖）、张霆（提名人：澜讯科信）、李凤玲（提名人：周亚辉）、罗建北（提名人：王立伟）、徐珊（提名人：盈瑞世纪）为公司的第一届董事会董事，其中李凤玲、罗建北、徐珊为公司独立董事。

同日，本公司第一届董事会第一次会议选举周亚辉为第一届董事会董事长。

2014年6月23日，本公司召开2014年第一次临时股东大会，选举周亚辉（提名人：盈瑞世纪）、王立伟（提名人：周亚辉）、陈玮（提名人：东方富海（芜湖）、张霆（提名人：澜讯科信）、李凤玲（提名人：周亚辉）、罗建北（提名人：王立伟）、徐珊（提名人：盈瑞世纪）为公司的第二届董事会董事，其中李凤玲、罗建北、徐珊为公司独立董事。

2014年6月23日，本公司第二届董事会第一次会议选举周亚辉为第二届董事会董事长。

### （二）监事提名和选聘情况

2011年5月27日，本公司召开职工代表大会，选举于明俭为职工监事。2011年6月2日，本公司召开创立大会暨首次股东大会，选举陈向阳（提名人：王立伟）、李振春（提名人：周亚辉）为公司第一届监事会非职工代表监事，与职工代表监事于明俭组成本公司第一届监事会。

同日，本公司召开第一届监事会第一次会议，选举于明俭为第一届监事会主席。2014年6月23日，本公司召开2014年第一次临时股东大会，选举陈向阳（提名人：王立伟）、李振春（提名人：周亚辉）为公司第二届监事会非职工代表监事，与职工代表监事于明俭组成本公司第二届监事会。

2014年6月23日，本公司召开第二届监事会第一次会议，选举于明俭为第一届监事

会主席。

### 三、董事、监事、高级管理人员了解股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任的情况

本公司保荐机构及其他中介机构为本次发行提供辅导工作，在辅导期间通过座谈交流、一对一访谈、召开中介机构协调会、自学指导、集中授课等多种辅导方式对本公司的董事、监事和高级管理人员进行了与股票发行上市有关的法律、法规和规范性文件的辅导培训，并已通过中国证监会北京监管局的辅导验收，本公司董事、监事和高级管理人员已出具承诺确认其已了解与股票发行上市有关的法律法规，知悉上市公司及其董事、监事和高级管理人员的法定义务和责任。

### 四、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员及其近亲属直接或间接持有发行人股份的情况

(一) 目前董事、监事、高级管理人员与其他核心人员及其近亲属直接或间接持有本公司股份的情况

#### 1、直接持股

截至本招股说明书签署之日，本公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员直接持有公司股份的情况如下表所示：

序号	股东姓名	职位	持股数（万股）	持股比例
1	周亚辉	董事长、总经理	10,079.3792	47.9970%
2	王立伟	董事、副总经理	1,487.3654	7.0827%
3	方汉	副总经理	991.5769	4.7218%

除上述所列情况之外，本公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员及其近亲属未直接持有本公司股份。

#### 2、间接持股

截至本招股说明书签署之日，本公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员及其近亲属通过盈瑞世纪、昆仑博观和昆仑博远间接持有本公司股份，具体情况如下表所

示：

单位：出资额万元；持股数万股

姓名	职位/关系	持股企业	对持股企业的出资		持股企业持发行人股份	
			出资额	持股比例	持股数	持股比例
周亚辉	董事长、总经理	盈瑞世纪	231.75	90.00%	5,106.6210	24.3172%
李琼	周亚辉配偶		25.75	10.00%		
花伟	财务负责人 董事会秘书	昆仑博远	75.06	31.30%	680.2218	3.2392%
于明俭	监事会主席		46.58	19.42%		
陈向阳	监事		46.58	19.42%		
李振春	监事	昆仑博观	91.56	32.17%	807.1436	3.8435%
吴绩伟	副总经理		69.99	24.59%		

除上述所列情况之外，本公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员及其近亲属未间接持有本公司股份。

## （二）董事、监事、高级管理人员与其他核心人员及其近亲属所持股份质押或冻结情况

截至本招股说明书签署之日，本公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员及其近亲属所持本公司股份不存在质押或冻结情况。

## 五、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员其他对外投资情况

截至本招股说明书签署之日，本公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的对外投资情况如下表所示：

姓名	职位	对外投资	持股比例
周亚辉	董事长、总经理	盈瑞世纪	90%
陈玮	董事	东方富海（芜湖）股权投资基金管理企业（有限合伙）	50%
		深圳市东方富海投资管理有限公司	43.5%
		天津富海股权投资基金管理中心（有限合伙）	50%
		萍乡市鑫悦投资咨询合伙企业（有限合伙）	59%
		深圳市瑞华丰能投资有限公司	5%
李凤玲	独立董事	北京修实资产管理有限公司	35%
		张家港智能电力研究院有限公司	14%

姓名	职位	对外投资	持股比例
罗建北	独立董事	昆山青石投资管理有限公司	50%
		苏州清桥电子科技有限公司	10%
		北京数码视讯科技股份有限公司	0.2%
		无锡海斯凯尔医学技术有限公司	0.5%
		双清诚德科技（北京）有限公司	15%
		北京恒正精机科技有限责任公司	2%
徐珊	独立董事	厦门天健咨询有限公司	56%
于明俭	监事会主席	昆仑博远	19.42%
李振春	监事	昆仑博观	32.17%
陈向阳	监事	昆仑博远	19.42%
吴绩伟	副总经理	昆仑博观	24.59%
花伟	财务负责人、董事会秘书	昆仑博远	31.30%

除上述已披露的情况外，公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员不存在其它对外投资情况。上述人员的对外投资与发行人不存在利益冲突。

## 六、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员的薪酬情况及最近一年在发行人及关联企业领取收入的情况

### （一）董事、监事、高级管理人员与其他核心人员的薪酬组成及最近一年在发行人及关联企业领取收入的情况

本公司独立董事以外的在公司领薪的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬由工资、奖金、社会保险和住房公积金组成，参照同行业水平确定；最近一年本公司为独立董事以外的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员支付的薪酬情况如下表所示：

姓名	职位	2013 年度薪酬（万元）	是否在发行人处领薪
周亚辉	董事长、总经理	39.37	是
王立伟	董事、副总经理	36.81	是
陈玮	董事	-	否
张霆	董事	-	否
于明俭	监事会主席	44.14	是

姓名	职位	2013年度薪酬（万元）	是否在发行人处领薪
李振春	监事	43.69	是
陈向阳	监事	43.69	是
方汉	副总经理	43.72	是
吴绩伟	副总经理	43.69	是
陈浩健	原副总经理，已离职	27.50	是
花伟	财务负责人、董事会秘书	49.58	是

公司为每位独立董事提供年度津贴10万元，2013年度每位独立董事实际取得的津贴为10万元。

## （二）最近三年内薪酬总额占各期利润总额的比重

本公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员近三年内薪酬总额及其占本公司各期利润总额的比重如下表所示：

年度	薪酬总额（万元）	占当期发行人利润总额的比重（%）
2011年度	325.26	1.73%
2012年度	361.48	1.64%
2013年度	372.19	0.84%

截至本招股说明书签署之日，本公司未向董事、监事、高级管理人员及其他核心人员提供其他待遇和退休金计划。

## 七、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员的兼职情况

截至本招股说明书签署之日，本公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的兼职情况如下表所示：

姓名	本公司职位	兼职单位	兼职职务	兼职单位与本公司的关系
周亚辉	董事长 总经理	昆仑日本	董事	发行人子公司
		昆仑香港	董事	发行人子公司
		昆仑韩国	董事	发行人子公司
		昆仑在线	执行董事、经理	发行人子公司
		广州昆仑	执行董事、经理	发行人子公司
		昆仑乐享	执行董事、经理	发行人子公司
		昆仑马来	董事	昆仑香港子公司

姓名	本公司职位	兼职单位	兼职职务	兼职单位与本公司的关系
		昆仑美国	董事长、首席执行官	昆仑香港子公司
		昆仑欧洲	董事	昆仑香港子公司
		游景蓝图	董事	昆仑香港子公司
		网潮香港	董事	昆仑香港子公司
		香港万维	董事	发行人子公司
		盈瑞世纪	执行事务合伙人	发行人股东
		TalkTalk	董事	发行人联营企业
		RaidCall (HK) Limited	董事	发行人联营企业子公司
		畅游瑞科	董事	发行人联营企业子公司
王立伟	董事 副总经理	昆仑日本	监事	发行人子公司
		昆仑韩国	董事	发行人子公司
		昆仑在线	监事	发行人子公司
		昆仑香港	董事	发行人子公司
		游景蓝图	董事	昆仑香港子公司
		网潮香港	董事	昆仑香港子公司
		香港万维	董事	发行人子公司
		昆仑台湾	董事	昆仑香港子公司
陈玮	董事	北京同有飞骥科技股份有限公司	董事	发行人董事任职企业
		北京创毅讯联科技股份有限公司	董事	发行人董事任职企业
		深圳市大马化投资有限公司	董事、总经理	发行人董事任职企业
		深圳市大东汇金投资发展有限公司	执行董事	发行人董事任职企业
		深圳市东方富海投资管理有限公司	董事长	发行人股东的关联方
		深圳市东方富海创业投资管理有限公司	董事长	发行人股东的关联方
		东方富海（芜湖）股权投资基金（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人股东
		东方富海（芜湖）二号股权投资基金（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人股东
		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	发行人股东的关联方
		深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人股东的关联方
		深圳市东方富海壹号创业投资企业	执行事务合伙人	发行人股东的关



姓名	本公司职位	兼职单位	兼职职务	兼职单位与本公司的关系
		(有限合伙)	委派代表	关联方
		天津东方富海股权投资基金合伙企业(有限合伙)	执行事务合伙人委派代表	发行人股东的关联方
		天津富海股权投资基金管理中心(有限合伙)	执行事务合伙人委派代表	发行人股东的关联方
		杨凌东方富海现代农业生物产业股权投资企业(有限合伙)	执行事务合伙人委派代表	发行人股东的关联方
		皖江(芜湖)物流产业投资基金(有限合伙)	执行事务合伙人委派代表	发行人股东的关联方
		深圳市东方富海成长环保投资企业(有限合伙)	执行事务合伙人委派代表	发行人股东的关联方
		湖南电广传媒股份有限公司	独立董事	发行人董事任职企业
		深圳市彩虹精化股份有限公司	董事	发行人董事任职企业
		深圳广田装饰股份有限公司	董事	发行人董事任职企业
		中国中小企业协会	副会长	无
		中国投资协会创业投资专业委员会	副会长	无
张霆	董事	北京澜讯科信投资顾问有限公司	财务经理	发行人股东
		开信创业投资有限公司	投资经理	发行人董事任职企业
李凤玲	独立董事	北京中欧兴业投资管理有限公司	董事长	发行人董事任职企业
		北京修实资产管理有限公司	董事长	发行人董事任职企业
		张家港智能电力研究院	院长	发行人董事任职企业
		张家港智能电力研究院有限公司	董事长	发行人董事任职企业
		中关村兴业(北京)投资管理有限公司	独立董事	发行人董事任职企业
		友成企业家扶贫基金会修实公益基金	管委会主任	发行人董事任职企业
		清华大学	兼职教授	无
		赛晶电力电子集团有限公司	独立董事	发行人董事任职企业
罗建北	独立董事	昆山青石投资管理有限公司	监事	发行人董事任职企业
		苏州清桥电子科技有限公司	董事	发行人董事任职企业
		北京水木源华电气股份有限公司	董事	发行人董事任职企业
		北京水木能研管理咨询有限公司	执行董事	发行人董事任职企业

姓名	本公司职位	兼职单位	兼职职务	兼职单位与本公司的关系
		北京互联天下信息咨询服务有限公司	监事	发行人董事任职企业
		北京中关村海归文化发展有限公司	董事	发行人董事任职企业
		双清诚德科技（北京）有限公司	董事	发行人董事任职企业
		北京神州泰岳软件股份有限公司	独立董事	发行人董事任职企业
		清华大学	研究员	无
徐珊	独立董事	厦门天健咨询有限公司	董事长	发行人董事任职企业
		洛阳栾川钼业集团股份有限公司	独立董事	发行人董事任职企业
		阳光保险集团股份有限公司	独立董事	发行人董事任职企业
		欣贺股份有限公司	独立董事	发行人董事任职企业
方汉	副总经理	昆仑日本	董事	发行人子公司
		昆仑韩国	董事	发行人子公司
		昆仑香港	董事	发行人子公司
		昆仑乐享	监事	发行人子公司
		游景蓝图	董事	昆仑香港子公司
		网潮香港	董事	昆仑香港子公司
		香港万维	董事	发行人子公司
花伟	财务负责人、董事会秘书	昆仑日本	董事	发行人子公司
		昆仑香港	董事	发行人子公司
		游景蓝图	董事	昆仑香港子公司
		网潮香港	董事	昆仑香港子公司
		香港万维	董事	发行人子公司
于明俭	监事会主席	昆仑博远	执行事务合伙人	发行人股东
李振春	监事	昆仑博观	执行事务合伙人	发行人股东

## 八、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员相互之间存在的亲属关系

截至本招股说明书签署之日，发行人的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员相互之间均不存在亲属关系。

## 九、本公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员与本公司签订的有关协议、作出的承诺以及有关协议、承诺的履行情况

截至本招股说明书签署之日，在本公司任职并领薪的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员均与本公司签署了劳动合同、竞业限制协议及保密信息协议。

本公司董事长周亚辉及本公司其他董事、监事、高级管理人员分别出具了避免同业竞争的承诺。上述承诺详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“一、同业竞争”之“(二) 发行人主要股东避免同业竞争的承诺”。

本公司董事长周亚辉及本公司其他董事、监事、高级管理人员分别出具了关于减少及规范关联交易的承诺函。上述承诺详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“二、关联交易”之“(五) 关于减少与规范关联交易的承诺”。

持有本公司股份的董事、监事、高级管理人员已经分别出具了股份锁定承诺。上述承诺详见本招股说明书“重大事项提示”之“一、股份锁定承诺”。

本公司董事长周亚辉及本公司其他董事、监事、高级管理人员分别出具了关于稳定股价的承诺函。上述承诺详见本招股说明书“重大事项提示”之“二、关于稳定股价的承诺”。

本公司董事长周亚辉及本公司其他董事、监事、高级管理人员分别出具了关于招股说明书虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的承诺函。上述承诺详见本招股说明书“重大事项提示”之“三、关于招股说明书虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的承诺”。

本公司董事长周亚辉及本公司其他董事、监事、高级管理人员分别出具了未能履行承诺时的约束措施承诺函。上述承诺详见本招股说明书“重大事项提示”之“五、未能履行承诺时的约束措施”。

本公司董事长周亚辉及本公司其他董事分别出具了填补被摊薄即期回报的承诺，上述承诺详见“重大事项提示”之“六、填补被摊薄即期回报的措施及承诺”。

本公司董事长周亚辉出具了关于社会保险和住房公积金的承诺。上述承诺详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“十、发行人、发行人的股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员做出及其他核心人员以及本次发行的保荐人和证券

服务机构等作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措施”之“(八) 补缴社会保险和住房公积金的承诺”。

本公司董事长周亚辉出具了关于税务及诉讼风险的承诺函。上述承诺详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“十、发行人、发行人的股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员做出及其他核心人员以及本次发行的保荐人和证券服务机构等作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措施”之“(十二) 发行人实际控制人做出的其他重要承诺”。

截至本招股说明书签署之日，上述人员均严格遵守并履行了上述协议和承诺。

## 十、董事、监事、高级管理人员最近两年的变动情况

### (一) 董事的变动情况

2011年6月2日，本公司创立大会暨首次股东大会选举周亚辉、王立伟、陈玮、张霆、李凤玲、罗建北、徐珊为公司第一届董事会董事，其中李凤玲、罗建北、徐珊为独立董事；同日，本公司召开第一届董事会第一次会议，选举周亚辉为董事长。

2014年6月23日，本公司2014年第一次临时股东大会选举周亚辉、王立伟、陈玮、张霆、李凤玲、罗建北、徐珊为公司第二届董事会董事，其中李凤玲、罗建北、徐珊为独立董事；同日，本公司召开第二届董事会第一次会议，选举周亚辉为董事长。

最近两年，董事会成员未发生过变化。

### (二) 监事的变动情况

2011年6月2日，本公司创立大会暨首次股东大会选举陈向阳、李振春为股东代表监事，与职工代表监事于明俭组成本公司第一届监事会；同日，本公司召开第一届监事会第一次会议，选举于明俭为监事会主席。

2014年6月23日，本公司2014年第一次临时股东大会选举陈向阳、李振春为股东代表监事，与职工代表监事于明俭组成本公司第二届监事会；同日，本公司召开第二届监事会第一次会议，选举于明俭为监事会主席。

最近两年，监事会成员未发生过变化。

### （三）高级管理人员的变动情况

2011年6月2日，本公司召开第一届董事会第一次会议，聘任周亚辉为本公司总经理，聘任王立伟、方汉、吴绩伟、李建良、陈浩健为本公司副总经理，聘任花伟为财务负责人、董事会秘书。

2012年12月和2013年12月，李建良和陈浩健分别因个人原因从公司离职，离职后不在公司担任任何职务。

2014年6月23日，本公司召开第二届董事会第一次会议，聘任周亚辉为本公司总经理，聘任王立伟、方汉、吴绩伟为本公司副总经理，聘任花伟为财务负责人、董事会秘书。

除上述变动之外，最近两年高级管理人员未发生过其他变化。

上述高级管理人员的变动对本公司的生产经营、财务决策和战略规划并不构成重大影响，公司近两年高级管理人员未发生重大变化。

## 十一、股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书以及审计委员会等机构和人员的运行及履职情况

根据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等有关法律、法规、规范性文件及《公司章程》的要求，公司已建立健全股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书、包括审计委员会在内的董事会专门委员会制度。

### （一）报告期内公司治理存在的缺陷及改进情况

本公司系由昆仑有限整体变更设立的股份有限公司，本公司于2011年6月2日召开了创立大会、第一届董事会第一次会议及第一届监事会第一次会议，建立了股东大会、董事会、监事会、董事会秘书以及董事会审计委员会、董事会薪酬与考核委员会。鉴于公司治理和规范运作系长期、系统工程，自设立以来，本公司不断完善和提高治理工作，持续加强公司规范运作并提高公司治理水平。

在本公司设立后，国内证券市场不断发展完善，监管部门对相关的法律、法规进行补充修订，并出台了许多新的政策规定，这对本公司董事、监事以及高级管理人员的持续学习、培训提出了更高的、长期的要求。为满足该等要求，本公司配合保荐机构及其

他中介机构持续做好对公司董事、监事，高级管理人员关于上市公司相关法律法规及规则制度的持续培训工作，并由总裁办和证券部收集、整理证券市场最新法律法规及监管部门文件，及时发送给公司董事、监事、高级管理人员，保证了公司董事、监事、高级管理人员对政策环境的及时了解和深入贯彻。

本公司在成立后，根据中国证监会、深交所发布的相关法律法规及规则的规定，对本公司相关制度进行了系统的梳理，重新制定并修订了相关的管理制度。但随着国内证券市场和公司自身业务的不断发展，在新的市场和商业环境下，公司内控体系需要不断的补充和完善。为了加强公司的内部控制管理，公司第一届董事会第五次会议审议通过了《北京昆仑万维科技股份有限公司内部审计制度》，对内部审计进行制度性规定，并设立了专门的内部审计部门，配备专、兼职审计人员，制定了《内部审计工作制度》，内部审计部门独立行使审计职权，不受其它部门和个人的干涉。报告期内，公司审计部依据内控制度定期或不定期地对公司财务收支和经济活动进行内部审计监督，对公司有关财经法律法规及董事会制定的经营方针、政策执行情况、财务计划或财务预算的执行和决算、募集资金的使用与管理、对外投资、关联交易、信息披露等的执行情况等进行审计。

在本公司设立之初，公司董事会已按《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》的规定设立了审计委员会、薪酬与考核委员会两个专门委员会，并相应地制定了专门委员会议事规则。但是实际工作中与公司董事会日常工作及决策过程如何有机结合，使其工作常态化、规范化，各专业委员会的作用尚未充分全面的发挥出来，还有进一步提升的空间。本公司在辅导期内，积极创造条件，使各专门委员会成员逐渐熟悉公司的业务，更好的发挥了各专业委员在专业领域的特长，加强了专门委员会参与公司重大事项决策的深度；公司通过不定期召开专门委员会会议的形式，针对专门委员会议事规则范围内的事项以及其他特别事项，由专门委员会组织公司相关人员，进行专项讨论，形成建议和意见再提交董事会审议决定，由此更好地发挥了董事会专门委员会在公司经营管理中的作用。

## （二）股东大会、董事会、监事会的实际运行情况

本公司自设立以来，先后召开了十二次股东大会、十七次董事会、九次监事会。

### 1、股东大会运行情况

本公司恪守法定程序，规范运作，截至本招股说明书签署之日，本公司共召开了十二次股东大会：

2011年6月2日，公司召开创立大会暨首次股东大会，会议审议并通过了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《对外投资管理制度》、《独立董事制度》、《关联交易制度》，选举产生第一届董事会和第一届监事会。出席本次股东大会的股东及股东授权代表共11人，所代表的股份数为5,000万股，占股份公司总股份数的100%。

2011年6月24日，公司召开2011年第一次临时股东大会，审议通过了《关于公司增加注册资本的议案》等议案。出席本次股东大会的股东及股东授权代表共11人，所代表的股份数为5,000万股，占股份公司总股份数的100%。

2011年7月25日，公司召开2011年第二次临时股东大会，审议通过了《关于修改公司章程的议案》等议案。出席本次股东大会的股东及股东授权代表共14人，所代表的股份数为5,294.5969万股，占股份公司总股份数的100%。

2011年9月26日，公司召开2011年第三次临时股东大会，审议通过了《关于公司以资本公积金转增股本的议案》等议案。出席本次股东大会的股东及股东授权代表共14人，所代表的股份数为5,294.5969万股，占股份公司总股份数的100%。

2012年2月8日，公司召开2011年年度股东大会，审议通过了《关于公司申请首次公开发行股票并在创业板上市之方案的议案》、《关于公司募集资金投资项目的议案》、《关于公司首次公开发行股票前滚存利润分配方案的议案》、《关于制定〈北京昆仑万维科技股份有限公司章程（草案）〉的议案》、《关于公司聘任2012年度审计机构的议案》等议案。出席本次股东大会的股东及股东授权代表共14人，所代表的股份数为21,000万股，占股份公司总股份数的100%。

2012年8月28日，公司召开2012年第一次临时股东大会，审议通过了《关于修改〈北京昆仑万维科技股份有限公司章程（草案）〉的议案》、《关于修改公司经营范围的议案》、《关于调整公司募集资金投资项目的议案》等议案。出席本次股东大会的股东及股东授权代表共14人，所代表的股份数为21,000万股，占股份公司总股份数的100%。

2013年2月21日，公司召开2012年年度股东大会，审议通过了《关于公司董事会2012年度工作报告的议案》、《关于公司监事会2012年度工作报告的议案》、《关于公司2012

年度利润分配方案的议案》、《关于公司聘任2013年度审计机构的议案》等议案。出席本次股东大会的股东及股东授权代表共14人，所代表的股份数为21,000万股，占股份公司总股份数的100%。

2013年9月18日，公司召开2013年第一次临时股东大会，审议通过了《关于公司2013年中期利润分配方案的议案》等议案。出席本次股东大会的股东及股东授权代表共14人，所代表的股份数为21,000万股，占股份公司总股份数的100%。

2013年12月12日，公司召开2013年第二次临时股东大会，审议通过了《关于公司转让RaidCall语音控制权及相关资产的议案》等议案。出席本次股东大会的股东及股东授权代表共14人，所代表的股份数为21,000万股，占股份公司总股份数的100%。

2014年3月10日，公司召开2013年年度股东大会，审议通过了《关于公司2013年度利润分配方案的议案》、《关于公司聘任2014年度审计机构的议案》、《关于调整公司首次公开发行股票并在创业板上市方案的议案》、《关于制定〈北京昆仑万维科技股份有限公司股东中长期分红回报规划〉的议案》、《关于修改〈北京昆仑万维科技股份有限公司章程（草案）〉的议案》、《关于制定〈北京昆仑万维科技股份有限公司发行上市后稳定股价的预案〉的议案》、《关于提请股东大会授权董事会办理公司首次公开发行股票并在创业板上市具体事宜的议案》、《关于调整公司募集资金投资项目的议案》等议案。出席本次股东大会的股东及股东授权代表共14人，所代表的股份数为21,000万股，占股份公司总股份数的100%。

2014年6月23日，公司召开2014年第一次临时股东大会，审议通过了《关于公司第一届董事会换届的议案》、《关于公司第一届监事会换届的议案》、《关于修改〈北京昆仑万维科技股份有限公司章程（草案）〉的议案》、《关于制定〈北京昆仑万维科技股份有限公司股东大会累积投票管理制度〉的议案》及《关于制定〈北京昆仑万维科技股份有限公司股东大会网络投票管理制度〉的议案》等议案。出席本次股东大会的股东及股东授权代表共14人，所代表的股份数为21,000万股，占股份公司总股份数的100%。

2014年8月22日，公司召开2014年第二次临时股东大会，审议通过了《关于公司2014年中期利润分配方案的议案》等议案。出席本次股东大会的股东及股东授权代表共14人，所代表的股份数为21,000万股，占股份公司总股份数的100%。

公司历次股东大会在召集方式、议事程序、表决方式和决议内容等方面，均符合有



关法律、法规和《公司章程》的规定。

## 2、董事会运行情况

截至本招股说明书签署之日，公司共召开十七次董事会会议：

2011年6月2日，公司召开第一届董事会第一次会议，审议通过了《关于选举北京昆仑万维科技股份有限公司董事长的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2011年6月8日，公司召开第一届董事会第二次会议，审议通过了《关于公司增加注册资本的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2011年6月30日，公司召开第一届董事会第三次会议，审议通过了《关于修改公司章程的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2011年9月6日，公司召开第一届董事会第四次会议，审议通过了《关于公司以资本公积金转增股本的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2011年11月20日，公司召开第一届董事会第五次会议，审议通过了《关于批准公司编制的截至2011年9月30日的财务报表的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2012年1月16日，公司召开第一届董事会第六次会议，审议通过了《关于公司申请首次公开发行股票并在创业板上市之方案的议案》、《关于公司募集资金投资项目的议案》、《关于公司首次公开发行股票前滚存利润分配方案的议案》、《关于制定〈北京昆仑万维科技股份有限公司章程（草案）〉的议案》、《关于公司聘任2012年度审计机构的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2012年8月8日，公司召开第一届董事会第七次会议，审议通过了《关于批准公司编制的截至2012年6月30日的财务报表的议案》、《关于修改〈北京昆仑万维科技股份有限公司章程（草案）〉的议案》、《关于修改公司经营范围的议案》、《关于调整公司募集资金投资项目的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2013年1月28日，公司召开第一届董事会第八次会议，审议通过了《关于公司总经理2012年度工作报告的议案》、《关于公司董事会2012年度工作报告的议案》、《关于批准公司编制的截至2012年12月31日的财务报表的议案》、《关于公司2012年度利润分配方案

的议案》、《关于公司聘任2013年度审计机构的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2013年3月8日，公司召开第一届董事会第九次会议，审议通过了《关于公司在香港设立全资子公司的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2013年8月31日，公司召开第一届董事会第十次会议，审议通过了《关于批准公司编制的截至2013年6月30日的财务报表的议案》、《关于公司2013年中期利润分配方案的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2013年11月18日，公司召开第一届董事会第十一次会议，审议通过了《关于公司转让RaidCall语音控制权及相关资产的议案》、《关于公司及下属公司与HEROIC VISION HOLDINGS LIMITED签署<投资协议>及<股东协议>的议案》、《关于提起股东大会授权董事会并同意转授权董事长全权办理本次转让RaidCall语音的控制权及相关资产的有关事宜的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2013年12月18日，公司召开第一届董事会第十二次会议，审议通过了《关于昆仑在线（香港）股份有限公司与RaidCall（HK） Limited签署<在线服务器租赁合同转让协议>及<带宽租赁合同转让协议>的议案》、《关于公司募集资金投资项目的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2014年2月17日，公司召开第一届董事会第十三次会议，审议通过了《关于批准公司编制的截至2013年12月31日的财务报表的议案》、《关于公司2013年度利润分配方案的议案》、《关于公司聘任2014年度审计机构的议案》、《关于调整公司首次公开发行股票并在创业板上市方案的议案》、《关于制定<北京昆仑万维科技股份有限公司股东中长期分红回报规划>的议案》、《关于修改<北京昆仑万维科技股份有限公司章程（草案）>的议案》、《关于制定<北京昆仑万维科技股份有限公司发行上市后稳定股价的预案>的议案》、《关于提请股东大会授权董事会办理公司首次公开发行股票并在创业板上市具体事宜的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2014年4月16日，公司召开第一届董事会第十四次会议，审议通过了《关于调整公司募集资金投资项目金额的议案》、《关于调整公司申请首次公开发行股票并在创业板上市方案的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2014年6月6日，公司召开第一届董事会第十五次会议，审议通过了《关于确认公司

有关关联交易事项的议案》、《关于公司第一届董事会换届的议案》、《关于公司第一届监事会换届的议案》、《关于修改<北京昆仑万维科技股份有限公司章程（草案）>的议案》、《关于制定<北京昆仑万维科技股份有限公司股东大会累积投票管理制度>的议案》、《关于制定<北京昆仑万维科技股份有限公司股东大会网络投票管理制度>的议案》、《关于召开公司2014年第一次临时股东大会的议案》等议案。本次会议应参与表决董事7名，实际参与表决董事7名。

2014年6月23日，公司召开第二届董事会第一次会议，审议通过了《关于选举公司董事长的议案》、《关于聘任公司总经理的议案》、《关于聘任公司高级管理人员的议案》、《关于聘任公司董事会秘书的议案》、《关于选举公司董事会审计委员会的议案》以及《关于选举公司董事会薪酬与考核委员会的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

2014年8月6日，公司召开第二届董事会第二次会议，审议通过了《关于批准公司编制的截至2014年6月30日的财务报表的议案》、《关于公司2014年中期利润分配方案的议案》等议案。本次会议应到董事7名，实到董事7名。

公司历次董事会会议在召集方式、议事程序、表决方式和决议内容等方面，均符合有关法律、法规和《公司章程》的规定。

### 3、监事会运行情况

截至本招股说明书签署之日，公司共召开九次监事会会议：

2011年6月2日，公司召开第一届监事会第一次会议，审议通过了《关于选举北京昆仑万维科技股份有限公司监事会主席的议案》，同意选举于明俭为监事会主席。本次会议应到监事3名，实到3名。

2012年1月16日，公司召开第一届监事会第二次会议，审议通过了《关于公司监事会2011年度工作报告的议案》等议案。本次会议应到监事3名，实到3名。

2012年7月3日，公司召开第一届监事会第三次会议，审议通过了《关于公司2012年上半年度监事会工作报告的议案》等议案。本次会议应到监事3名，实到3名。

2012年8月8日，公司召开第一届监事会第四次会议，审议通过了《关于批准公司编制的截至2012年6月30日的财务报表的议案》等议案。本次会议应到监事3名，实到3名。

2013年1月28日，公司召开第一届监事会第五次会议，审议通过了《关于公司监事会2012年度工作报告的议案》、《关于批准公司编制的截至2012年12月31日的财务报表的议案》等议案。本次会议应到监事3名，实到3名。

2013年7月18日，公司召开第一届监事会第六次会议，审议通过了《关于批准公司编制的截至2013年6月30日的财务报表的议案》等议案。本次会议应到监事3名，实到3名。

2013年12月18日，公司召开第一届监事会第七次会议，审议通过了《关于公司及下属公司与HEROIC VISION HOLDINGS LIMITED签署<投资协议>及<股东协议>的议案》等议案。本次会议应到监事3名，实到3名。

2014年2月17日，发行人召开第一届监事会第八次会议，审议通过了《关于批准公司编制的截至2013年12月31日的财务报表的议案》、《关于公司2013年度监事会工作报告的议案》、《关于公司2013年度利润分配方案的议案》等议案。本次会议应到监事3名，实到3名。

2014年6月23日，公司召开第二届监事会第一次会议，审议通过了《关于选举公司第二届监事会主席的议案》等议案。本次会议应到监事3名，实到3名。

公司历次监事会会议在召集方式、议事程序、表决方式和决议内容等方面，均符合有关法律、法规和《公司章程》的规定。监事会成员均按照《公司章程》和《监事会议事规则》的规定行使职权、履行职责。

截至本招股说明书签署之日，未发生董事会或高级管理人员违反《公司法》及其他规定行使职权的情形。

### **（三）独立董事履行职责的情况**

公司按照《中国证监会关于在上市公司设立独立董事指导意见》等规定，设置了独立董事。公司创立大会暨首次股东大会决议批准了《独立董事制度》并选举了3名董事会独立董事。

本公司独立董事积极参加公司股东大会会议，积极听取现场股东提出的意见和建议；准时出席公司自设立以来召开的历次董事会会议，认真审议董事会提出的各项议案，参与讨论决策公司有关重大事项；以其丰富的专业知识和经验，就公司规范运作和有关

经营工作提出意见；对关联交易是否符合上市地监管部门的豁免要求及公正、合理性提出意见，确保关联交易的公平合理；对资产重组及关联交易进行审核，发表独立意见。各位独立董事根据自身的专长，亦分别担任董事会下设的审计委员会、薪酬与考核委员会委员，参与董事会下属专业委员会的工作。

独立董事在审计委员会、薪酬与考核委员会及董事会会议前审阅相关材料，会议期间认真审议各项议案，对议案中的具体内容提出相应质询，按照本人独立意愿对相关议案进行表决，对表决结果和会议记录核对后签名。

截至本招股说明书签署之日，独立董事未对发行人有关事项提出异议。

#### **（四）公司董事会秘书制度的建立与运行**

公司设董事会秘书，董事会秘书是公司高级管理人员，负责公司股东大会和董事会会议的筹备、文件保管及公司股东资料管理、办理信息披露事务等事宜。董事会秘书依据《公司法》、《公司章程》、《董事会秘书工作细则》及证券交易所的有关规定赋予的职权开展工作，履行职责，对董事会负责。2011年6月2日，公司召开第一届董事会第一次会议，根据董事长周亚辉提名，公司董事会聘任花伟为公司董事会秘书，并审议通过《董事会秘书工作细则》。2014年6月23日，公司召开第二届董事会第一次会议，根据董事长周亚辉提名，公司董事会聘任花伟为公司董事会秘书。

本公司董事会秘书自聘任以来，有效履行了《公司章程》赋予的职责，在公司法人治理结构的完善、与中介机构的配合协调、与监管部门的积极沟通、公司重大生产经营决策、主要管理制度的制定、重大项目的投向等事宜中发挥了高效作用。

#### **（五）审计委员会及其他专门委员会的人员构成及运行情况**

根据《上市公司治理准则》，为进一步规范并提升公司治理水平，充分发挥独立董事的作用，公司股东大会决议批准设立董事会审计委员会、董事会薪酬与考核委员会。。公司第一届董事会会议决议通过了《董事会审计委员会实施细则》、《董事会薪酬与考核委员会实施细则》。

##### **1、审计委员会的人员构成及运行情况**

###### **（1）审计委员会的人员构成**

董事会审计委员会是董事会根据公司股东大会决议而设立的董事会专门工作机构，

对董事会负责。审计委员会成员由三名董事组成，独立董事占多数，委员中至少有一名独立非执行董事须具备专业会计资格，或具备适当的会计或相关的财务管理专长，审计委员会主任委员（召集人）必须由独立董事担任。审计委员会委员由董事长、二分之一以上独立董事或者全体董事的三分之一提名，并由董事会选举产生。审计委员会设主任委员（召集人）一名，由独立董事委员担任，负责主持委员会工作；主任委员由全体委员在独立董事委员内选举，并报请董事会批准产生。

根据公司董事长周亚辉的提名，第一届董事会第一次会议选举徐珊、罗建北、陈玮为公司董事会审计委员会成员，其中徐珊为会计专业人士，任该委员会召集人。

根据公司董事长周亚辉的提名，第二届董事会第一次会议选举徐珊、罗建北、陈玮为公司董事会审计委员会成员，其中徐珊为会计专业人士，任该委员会召集人。

## （2）审计委员会的运行情况

本公司第一届董事会审计委员会于2012年1月16日召开第一次会议，审查了公司2009年至2011年的财务报表情况；于2012年8月8日召开第二次会议，审查了公司2009年至2012年6月30日的财务报表情况；于2013年1月28日召开第三次会议，审查了公司2010年至2012年的财务报表情况；于2013年8月31日召开第四次会议，审查了公司截至2013年6月30日的财务报表情况；于2014年2月17日召开第五次会议，审查了公司2011年至2013年的财务报表情况。三名审计委员会委员均实际参与了上述会议的表决。

本公司第二届董事会审计委员会于2014年8月6日召开第一次会议，审查了公司截至2014年6月30日的财务报表情况。三名审计委员会委员均实际参与了上述会议的表决。

公司董事会审计委员会严格按照《董事会审计委员会实施细则》，执行其必要职能，强化了董事会决策功能，切实发挥了董事会事前审计、专业审计、对管理层的监督及完善公司治理结构等方面的作用。

## 2、薪酬与考核委员会的人员构成及运行情况

### （1）薪酬与考核委员会的人员构成

董事会薪酬与考核委员会是董事会根据公司股东大会决议而设立的董事会专门工作机构，对董事会负责。薪酬与考核委员会成员由三名董事组成，其中，独立董事两名。薪酬与考核委员会委员由董事长、二分之一以上独立董事或者全体董事的三分之一提

名，并由董事会选举产生。薪酬与考核委员会设主任委员（召集人）一名，由独立董事委员担任，负责主持委员会工作；主任委员在独立董事委员内选举，并报请董事会批准产生。

根据公司董事长周亚辉的提名，第一届董事会第一次会议选举罗建北、李凤玲、周亚辉为公司董事会薪酬与考核委员会成员，其中罗建北为该委员会召集人。

根据公司董事长周亚辉的提名，第二届董事会第一次会议选举罗建北、李凤玲、周亚辉为公司董事会薪酬与考核委员会成员，其中罗建北为该委员会召集人。

#### （2）薪酬与考核委员会的运行情况

公司董事会薪酬与考核委员会严格按照《董事会薪酬与考核委员会实施细则》，执行其必要职能，强化了董事会决策功能，切实发挥了董事会董事及高级管理人员考核和薪酬管理制度及完善公司治理结构等方面的作用。

## 十二、本公司近三年违法违规行为情况

自成立至今，本公司严格按照《公司法》及相关法律法规和《公司章程》的规定规范运作、依法经营，不存在违法违规行为，也不存在被主管机关处罚的情况。

## 十三、本公司近三年资金占用和对外担保情况

截至本招股说明书签署之日，公司不存在资金被关联方以借款、代偿债务、代垫款项或其他方式占用的情形。

报告期内关联方的资金拆借情况详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“二、关联交易”之“（二）关联交易”之“2、偶发性关联交易情况”。

截至本招股说明书签署之日，本公司不存在任何对外担保的情况。本公司《公司章程》中已明确对外担保的审批权限和审议程序，公司近三年不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业进行违规担保的情形。

## 十四、内部控制制度管理层评估意见及会计师鉴证意见

### （一）管理层对内部控制的自我评估意见

公司管理层认为，公司已根据实际情况建立、健全了适应公司管理需要的各种内部控制制度，并结合公司的发展需要不断改进和完善，相关制度覆盖了公司业务活动和内部管理的各个方面和环节，并得到了有效执行。公司管理层认为，根据财政部《企业内部控制基本规范》，本公司内部控制于2014年6月30日在所有重大方面是有效的，不存在重大缺陷。

### （二）注册会计师对内部控制制度的评价

立信于2014年8月6日就公司内部控制制度出具了信会师报字 [2014]第250240号《内部控制鉴证报告》，其鉴证意见为：“我们认为，贵公司按照财政部颁发的《企业内部控制基本规范》规定的标准于2014年6月30日在所有重大方面保持了与财务报表相关的有效的内部控制。”

## 十五、对外投资、担保事项的政策及制度安排和执行情况

公司已按照《公司法》、《上市公司治理准则》、《关于规范上市公司对外担保行为的通知》和《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等相关法律法规的规定制订了《对外投资管理制度》、《关联交易制度》，并经公司创立大会暨首次股东大会审议通过。

### （一）对外投资政策、制度安排及执行情况

公司根据《公司法》和《公司章程》等有关规定，制定了《对外投资管理制度》以加强公司对外投资管理，提高企业资产或资金运作效率和运作效果，维护公司股东的合法权益。

公司投资项目立项由公司董事会和股东大会按照各自的权限，分级审批；即公司投资决策权属董事会或股东大会。公司进行对外投资事项达到下列标准之一的，应经董事会审议通过后，提交股东大会审议：对外投资交易涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的50%以上的；交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的营业收入占公司最近一个会计年度经审计营业收入的50%以上，且绝对金额超过人民币3,000万元；交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的净利润占公司最近一个会计年度经审计净



利润的50%以上，且绝对金额超过人民币300万元；交易的成交金额（含承担债务和费用）占公司最近一期经审计净资产的50%以上，且绝对金额超过人民币3,000万元；交易产生的利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的50%以上，且绝对金额超过人民币300万元。交易标的为“购买或出售资产”时，应以资产总额和成交金额中的较高者作为计算标准，并按交易事项的类型在连续十二个月内累计计算，经累计计算达到公司最近一期经审计总资产30%的事项，应提交股东大会审议，并经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上通过。对外投资事项未达上述标准的，由董事会审议决定。

报告期内，本公司的各项对外投资均符合《公司章程》及各项制度的要求。

## （二）对外担保政策、制度安排及执行情况

《公司章程》第三十九条、第一百一十条以及《独立董事制度》相关条款规范了公司的对外担保行为，确保投资者的合法权益和公司财产安全。公司对外担保事项须经公司董事会或股东大会审议批准。公司下列对外担保行为，须经股东大会审议通过：本公司及本公司控股子公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计净资产的50%以后提供的任何担保；连续十二个月内担保金额超过公司最近一期经审计总资产的30%；为资产负债率超过70%的担保对象提供的担保；单笔担保额超过最近一期经审计净资产10%的担保；连续十二个月内担保金额超过公司最近一期经审计净资产的50%且绝对金额超过3,000万元；对股东、实际控制人及其关联方提供的担保。董事会有权审批《公司章程》第三十九条规定的应由股东大会批准以外的其他对外担保事项。上述对外担保事项应当在董事会审议通过后提交股东大会审议。股东大会在审议为股东、实际控制人及其关联人提供的担保议案时，该股东或者受该实际控制人支配的股东，不得参与该项表决，该项表决由出席股东大会的其他股东所持表决权的半数以上通过。董事会审议批准对外担保事项时须经出席董事会的三分之二以上董事同意并经全体独立董事三分之二以上同意。公司独立董事在股东大会或董事会上须就对外担保事项发表独立意见。

截至本招股说明书签署之日，本公司不存在任何对外担保的情况。

## 十六、投资者权益保护

为有效保护投资者的合法权益，促进公司规范运作，根据《公司法》、《证券法》等有关法律法规、规范性文件和《公司章程》以及公司上市后适用的《公司章程（草案）》

的规定，公司制定了《独立董事制度》、《信息披露制度》、《投资者关系管理办法》、《累积投票管理制度》、《网络投票管理制度》等一系列制度，对保护中小股东及利益相关者的利益，规范公司信息披露工作，加强公司与投资者和潜在投资者之间信息沟通，促进公司与投资者之间的良性关系作了详细的规定。

### （一）股东的基本权利

公司股东享有下列权利：（1）依照其所持股份份额获得股利和其他形式的利益分配；（2）依法请求、召集、主持、参加或者委派股东代理人出席股东会议，依照其所持有的股份份额行使表决权；（3）对公司的经营行为进行监督，提出建议和质询；（4）依照法律、行政法规及公司章程的规定转让、赠与或质押其所持有的股份；（5）查阅公司章程、股东名册、股东大会会议记录、董事会会议记录、监事会会议记录和财务会计报告；（6）公司终止或者清算时，按其所持有的股份份额参加公司剩余财产的分配；（7）对股东大会作出的公司合并、分立决议持异议的股东，要求公司收购其股份；（8）法律、行政法规、部门规章及公司章程所赋予的其他权利。

### （二）信息披露管理制度

为加强社会公众对公司的监督作用，公司制订了上市后适用的《信息披露制度》。公司此次公开发行股票上市后，将按照《公司法》、《证券法》、证券交易所的信息披露规定等法律、法规、规则以及公司章程的规定，认真履行公司的信息披露义务，及时在指定报刊及网站上公告公司在涉及重要采购、重大投资、重要财务决策等方面的事项，包括公布中报、年报、临时公告等，切实维护广大投资者利益。该制度对公司信息披露制度的内部管理及流程也做了相应安排。

### （三）股东投票及计票机制

根据公司上市后适用的《公司章程（草案）》及《累积投票管理制度》、《网络投票管理制度》，公司董事的选举将采取累积投票制，并将对中小投资者的投票单独计票。

公司应在保证股东大会合法、有效的前提下，通过各种方式和途径，包括提供网络形式的投票平台等现代信息技术手段，为股东参加股东大会提供便利。

股东大会议案按照有关规定需要同时征得社会公众股东单独表决通过的，或根据本章程的规定需要进行网络投票的，除现场会议投票外，公司应当向股东提供股东大会网络投票系统。

公司股东大会采用网络投票方式的，公司股东大会通知中应当对网络投票和累积投票的投票代码、投票议案号、投票方式等有关事项做出明确说明。股东大会股权登记日登记在册的所有股东，均有权通过网络投票系统行使表决权。网络投票的具体实施应遵守《网络投票管理制度》及《深圳证券交易所上市公司股东大会网络投票实施细则》等相关规定。

股东大会审议影响中小投资者利益的重大事项时，对中小投资者表决应当单独计票。单独计票结果应当及时披露，并报送证券监管部门。

中小投资者标准按《深圳证券交易所创业板股票上市规则》关于社会公众股东的规定执行或按股东大会会议通知发出当日有效的监管规则确定。

#### **（四）发行人与股东之间的多元化纠纷解决机制**

根据公司上市后适用的《公司章程（草案）》，公司设证券部，由董事会秘书领导，为投资者关系管理工作的职能部门。证券部应按照相关规定及时、准确地进行信息披露，加强与股东的沟通，同时，公司设立专门的咨询电话，股东可利用咨询电话向公司询问、了解其关心的问题，建立有效的沟通渠道，切实维护股东权利，避免股东与公司间发生争议或纠纷。

股东与公司间发生争议的，由股东与公司协商解决，股东应当将争议事项的内容及请求以书面方式提交公司证券部，公司证券部应当在接到书面通知后5个工作日内作出答复，如股东向证券监管部门、自律组织投诉的，公司证券部应当在知悉投诉事项之日起5个工作日内向股东作出答复，如争议事项需要提交董事会审议的，董事长应当在公司证券部接到书面通知后15个工作日内召集董事会会议，审议争议事项的解决方案，公司与股东双方应当积极沟通，寻求有效的解决方案，公司与股东也可申请自律组织、市场机构独立或联合进行调解；自行协商或调解不成的，公司与股东可另行签订仲裁协议提交北京仲裁委员会按申请仲裁时该会有效的仲裁规则在北京仲裁；股东与公司未就争议事项另行达成仲裁协议的，任意一方可向公司所在地有管辖权的法院提起诉讼。法律、行政法规等规范性文件另有规定的除外。

#### **（五）保护投资者参与决策和选择管理者的权利**

公司通过《公司章程》、《股东大会议事规则》、《信息披露制度》、《累积投票管理制度》、《网络投票管理制度》和《投资者关系管理办法》等完善公司治理制度，并通过公司

治理制度切实保障公司投资者参与公司决策和选择管理者的权利。

根据现行有效的《公司章程》及上市后适用的《公司章程（草案）》的规定，股东有权请求、召集、主持、参加或者委派股东代理人参加股东大会，并行使相应的表决权；对公司的经营进行监督，提出建议或者质询。

单独或者合计持有公司10%以上股份的股东有权向董事会请求召开临时股东大会，并应当以书面形式向董事会提出。董事会应当根据法律、行政法规和本章程的规定，在收到请求后十日内提出同意或不同意召开临时股东大会的书面反馈意见。董事会同意召开临时股东大会的，应当在作出董事会决议后的五日内发出召开股东大会的通知，通知中对原请求的变更，应当征得相关股东的同意。董事会不同意召开临时股东大会，或者在收到请求后十日内未作出反馈的，单独或者合计持有公司10%以上股份的股东有权向监事会提议召开临时股东大会，并应当以书面形式向监事会提出请求。监事会同意召开临时股东大会的，应在收到请求五日内发出召开股东大会的通知，通知中对原提案的变更，应当征得相关股东的同意。监事会未在规定期限内发出股东大会通知的，视为监事会不召集和主持股东大会，连续九十日以上单独或者合计持有公司10%以上股份的股东可以自行召集和主持。

股东大会就选举董事、监事进行表决时，应当实行累积投票制。《公司章程（草案）》第五十六条规定，股东大会拟讨论董事、监事选举事项的，股东大会通知中将充分披露董事、监事候选人的详细资料，至少包括以下内容：（一）教育背景、工作经历、兼职等个人情况；（二）与本公司或本公司的控股股东及实际控制人是否存在关联关系；（三）披露持有本公司股份数量；（四）是否受过中国证监会及其他有关部门的处罚和证券交易所惩戒。

报告期内，公司注重加强公司治理，使股东利益得到良好保障并获得了较为理想的投资回报。今后，公司将进一步加强投资者权益管理，并依据《公司法》、《证券法》及中国证监会、深交所的相关规定继续完善各项管理制度。

## 第九节 财务会计信息与管理层分析

本节的财务会计数据及有关分析说明反映了本公司最近三年及一期经审计的财务状况和经营业绩。公司董事会提请投资者注意，本节分析与讨论应结合公司经审计的财务报表及报表附注，以及本招股说明书揭示的其他信息一并阅读。以下分析所涉及的数据及口径若无特别说明，均依据公司最近三年及一期经立信审计的财务会计资料，按合并报表口径披露。

### 一、合并财务报表

#### (一) 资产负债表

单位：元

项目	2014.6.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
<b>资产</b>				
<b>流动资产：</b>				
货币资金	725,266,851.21	659,662,605.55	432,735,875.48	383,210,476.50
交易性金融资产	-	-	-	-
应收票据	-	-	-	-
应收账款	183,415,400.01	230,441,743.55	88,520,383.65	83,220,847.14
预付款项	183,558,857.01	148,497,251.02	166,799,536.45	98,270,226.73
应收利息	-	-	-	-
应收股利	-	-	-	-
其他应收款	39,881,051.87	37,497,867.35	16,725,924.32	10,549,468.15
存货	-	-	-	-
一年内到期的非流动资产	-	-	-	-
其他流动资产	2,833,856.45	-	-	-
<b>流动资产合计</b>	<b>1,134,956,016.55</b>	<b>1,076,099,467.47</b>	<b>704,781,719.90</b>	<b>575,251,018.52</b>
<b>非流动资产：</b>				
可供出售金融资产	-	-	-	-
持有至到期投资	-	-	-	-
长期应收款	-	-	-	-
长期股权投资	59,878,538.09	11,954,633.37	6,085,726.87	6,085,726.87

项目	2014.6.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
投资性房地产	-	-	-	-
固定资产	34,144,916.25	26,361,792.05	30,272,325.92	25,112,012.04
在建工程	-	-	-	-
工程物资	-	-	-	-
固定资产清理	-	-	-	-
生产性生物资产	-	-	-	-
油气资产	-	-	-	-
无形资产	17,272,442.17	10,449,662.08	6,624,791.14	8,590,735.25
开发支出	894,348.87	17,142,547.25	9,270,623.94	702,032.49
商誉	-	-	-	-
长期待摊费用	98,299,033.22	106,024,433.96	86,537,083.19	32,156,653.91
递延所得税资产	3,669,779.48	1,640,121.88	-	1,166,988.81
其他非流动资产	-	-	-	-
<b>非流动资产合计</b>	<b>214,159,058.08</b>	<b>173,573,190.59</b>	<b>138,790,551.06</b>	<b>73,814,149.37</b>
<b>资产合计</b>	<b>1,349,115,074.63</b>	<b>1,249,672,658.06</b>	<b>843,572,270.96</b>	<b>649,065,167.89</b>
<b>负债和股东权益</b>				
<b>流动负债：</b>				
短期借款	-	-	-	-
交易性金融负债	-	-	-	-
应付票据	-	-	-	-
应付账款	116,023,973.71	144,053,098.18	51,893,594.52	23,595,251.42
预收款项	160,402,248.75	210,444,909.22	75,643,609.38	67,088,185.62
应付职工薪酬	14,367,437.27	21,205,836.82	15,798,153.98	17,091,844.15
应交税费	55,560,526.09	15,986,403.93	-1,627,916.39	16,680,207.93
应付利息	-	-	-	-
应付股利	99,120.00	-	-	-
其他应付款	5,159,273.66	4,549,624.96	2,725,184.03	3,697,113.81
一年内到期的非流动负债	-	-	-	-
其他流动负债	-	-	-	-
<b>流动负债合计</b>	<b>351,612,579.48</b>	<b>396,239,873.11</b>	<b>144,432,625.52</b>	<b>128,152,602.93</b>
<b>非流动负债：</b>				

项目	2014.6.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
长期借款	-	-	-	-
应付债券	-	-	-	-
长期应付款	-	-	-	-
专项应付款	-	-	-	-
预计负债	-	-	-	-
递延所得税负债	-	-	-	-
其他非流动负债	1,886,792.40	-	-	332,788.90
<b>非流动负债合计</b>	<b>1,886,792.40</b>	-	-	<b>332,788.90</b>
<b>负债合计</b>	<b>353,499,371.88</b>	<b>396,239,873.11</b>	<b>144,432,625.52</b>	<b>128,485,391.83</b>
<b>股东权益：</b>				
股本（实收资本）	210,000,000.00	210,000,000.00	210,000,000.00	210,000,000.00
资本公积	163,376,650.19	163,376,650.19	163,376,650.19	163,376,650.19
减：库存股	-	-	-	-
专项储备	-	-	-	-
盈余公积	51,346,339.40	51,346,339.40	45,829,201.53	20,763,576.03
未分配利润	545,096,647.22	433,385,021.12	282,995,746.25	129,696,145.33
外币报表折算差额	25,796,065.94	-4,675,225.76	-3,061,952.53	-3,256,595.49
归属于母公司所有者权益合计	995,615,702.75	853,432,784.95	699,139,645.44	520,579,776.06
少数股东权益	-	-	-	-
<b>所有者权益（或股东权益）合计</b>	<b>995,615,702.75</b>	<b>853,432,784.95</b>	<b>699,139,645.44</b>	<b>520,579,776.06</b>
<b>负债和所有者权益（或股东权益）合计</b>	<b>1,349,115,074.63</b>	<b>1,249,672,658.06</b>	<b>843,572,270.96</b>	<b>649,065,167.89</b>

## (二) 利润表

单位：元

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
一、营业总收入	968,256,335.84	1,509,992,795.55	806,204,717.67	642,229,810.42
二、营业总成本	694,451,925.94	1,260,708,333.28	589,816,496.60	455,439,827.02
其中：营业成本	250,718,064.49	430,476,341.82	136,613,881.24	92,797,132.45
营业税金及附加	2,056,786.22	8,898,859.18	14,933,817.72	16,754,216.64
销售费用	305,540,788.15	601,371,621.85	292,072,055.27	202,350,602.81
管理费用	106,429,391.65	187,940,015.37	151,249,175.36	134,997,135.67
财务费用	7,506,883.74	13,070,521.00	-5,644,438.33	5,730,464.58

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
资产减值损失	22,200,011.69	18,950,974.06	592,005.34	2,810,274.87
加：公允价值变动收益（损失以“-”号填列）	-	-	-	-
投资收益（损失以“-”号填列）	-13,814.27	170,404,409.62	-	313,153.65
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-13,814.27	-	-	-
<b>三、营业利润</b>	<b>273,790,595.63</b>	<b>419,688,871.89</b>	<b>216,388,221.07</b>	<b>187,103,137.05</b>
加：营业外收入	1,170,543.53	22,646,427.53	4,575,000.00	1,473,033.72
减：营业外支出	44,928.99	323,845.74	605,681.30	1,094,554.31
其中：非流动资产处置损失	844.80	315,028.34	603,976.63	
<b>四、利润总额</b>	<b>274,916,210.17</b>	<b>442,011,453.68</b>	<b>220,357,539.77</b>	<b>187,481,616.46</b>
减：所得税费用	43,204,584.07	6,105,040.94	1,992,313.35	5,233,157.35
<b>五、净利润</b>	<b>231,711,626.10</b>	<b>435,906,412.74</b>	<b>218,365,226.42</b>	<b>182,248,459.11</b>
其中：被合并方在合并前实现的净利润	-	-	-	-15,650.01
归属于母公司所有者的净利润	231,711,626.10	435,906,412.74	218,365,226.42	181,663,360.90
少数股东损益	-	-	-	585,098.21
<b>六、其他综合收益</b>	<b>30,471,291.70</b>	<b>-1,613,273.23</b>	<b>194,642.96</b>	<b>-3,354,397.70</b>
<b>七、综合收益总额</b>	<b>262,182,917.80</b>	<b>434,293,139.51</b>	<b>218,559,869.38</b>	<b>178,894,061.41</b>
归属于母公司所有者的综合收益总额	262,182,917.80	434,293,139.51	218,559,869.38	178,308,963.20
归属于少数股东的综合收益总额	-	-	-	585,098.21

### （三）现金流量表

单位：元

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
<b>一、经营活动产生的现金流量：</b>				
销售商品、提供劳务收到的现金	884,110,182.33	1,333,924,805.69	743,099,494.53	576,915,573.38
收到的税费返还	-	44,759.74	-	1,728,510.30
收到其他与经营活动有关的现金	24,689,293.60	45,737,643.60	15,092,152.09	21,607,616.46
<b>经营活动现金流入合计</b>	<b>908,799,475.93</b>	<b>1,379,707,209.03</b>	<b>758,191,646.62</b>	<b>600,251,700.14</b>
购买商品、接受劳务支付	453,704,891.10	514,385,877.56	223,195,547.35	171,682,817.44



项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
的现金				
支付给职工以及为职工支付的现金	82,733,249.10	146,297,121.69	145,845,993.64	112,571,226.01
支付的各项税费	23,758,235.80	26,588,709.35	51,640,974.91	35,963,706.54
支付其他与经营活动有关的现金	120,579,277.95	322,015,478.41	215,452,183.87	169,928,456.62
<b>经营活动现金流出合计</b>	<b>680,775,653.95</b>	<b>1,009,287,187.01</b>	<b>636,134,699.77</b>	<b>490,146,206.61</b>
<b>经营活动产生的现金流量净额</b>	<b>228,023,821.98</b>	<b>370,420,022.02</b>	<b>122,056,946.85</b>	<b>110,105,493.53</b>
<b>二、投资活动产生的现金流量：</b>				
收回投资收到的现金	-	-	-	468,101.61
取得投资收益收到的现金	-	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	83,377.55	6,719,445.94	42,422.91	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	170,436,747.90	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	-	-	-	-
<b>投资活动现金流入合计</b>	<b>83,377.55</b>	<b>177,156,193.84</b>	<b>42,422.91</b>	<b>468,101.61</b>
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	23,908,916.84	22,749,786.58	32,261,433.40	37,864,193.88
投资支付的现金	45,983,185.92	5,883,444.00	-	7,606,397.53
支付其他与投资活动有关的现金	-	-	-	-
<b>投资活动现金流出合计</b>	<b>69,892,102.76</b>	<b>28,633,230.58</b>	<b>32,261,433.40</b>	<b>45,470,591.41</b>
<b>投资活动产生的现金流量净额</b>	<b>-69,808,725.21</b>	<b>148,522,963.26</b>	<b>-32,219,010.49</b>	<b>-45,002,489.80</b>
<b>三、筹资活动产生的现金流量：</b>				
吸收投资收到的现金	-	-	-	220,548,801.06
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金	-	-	-	-
取得借款收到的现金	-	-	-	-
发行债券收到的现金	-	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	-	-
<b>筹资活动现金流入合计</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>220,548,801.06</b>
偿还债务支付的现金	-	-	-	-

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	119,900,880.00	280,000,000.00	40,000,000.00	-
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润	-	-	-	-
支付其他与筹资活动有关的现金	870,000.00	1,831,200.00	850,000.00	-
<b>筹资活动现金流出合计</b>	<b>120,770,880.00</b>	<b>281,831,200.00</b>	<b>40,850,000.00</b>	<b>-</b>
<b>筹资活动产生的现金流量净额</b>	<b>-120,770,880.00</b>	<b>-281,831,200.00</b>	<b>-40,850,000.00</b>	<b>220,548,801.06</b>
<b>四、汇率变动对现金及现金等价物的影响</b>	<b>28,160,028.89</b>	<b>-10,185,055.21</b>	<b>537,462.62</b>	<b>-3,643,786.21</b>
<b>五、现金及现金等价物净增加额</b>	<b>65,604,245.66</b>	<b>226,926,730.07</b>	<b>49,525,398.98</b>	<b>282,008,018.58</b>
加：期初现金及现金等价物余额	659,662,605.55	432,735,875.48	383,210,476.50	101,202,457.92
<b>六、期末现金及现金等价物余额</b>	<b>725,266,851.21</b>	<b>659,662,605.55</b>	<b>432,735,875.48</b>	<b>383,210,476.50</b>

## 二、会计师事务所的审计意见

立信对本公司2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日的资产负债表和合并资产负债表，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月的利润表和合并利润表、现金流量表和合并现金流量表、所有者权益变动表和合并所有者权益变动表以及财务报表附注进行了审计，并出具了标准无保留意见的审计报告（信会师报字[2014]第250237号），认为昆仑万维财务报表已经按照企业会计准则的规定编制，在所有重大方面公允反映了昆仑万维2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日的财务状况以及2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月的经营成果和现金流量。

## 三、财务报告审计基准日后主要财务信息和经营状况

公司财务报告审计基准日是2014年6月30日。2014年6月末以来，公司主要游戏产品运营情况正常，前期储备的游戏产品持续推出；公司的主要客户和供应商构成、经营模式均未发生重大变化；公司经营状况良好。

## 四、主要会计政策、会计估计

### （一）会计期间

自公历1月1日至12月31日止为一个会计年度。本报告期为2011年1月1日至2014年6月30日。

### （二）记账本位币及列报货币

本公司及境内子公司的记账本位币为人民币。本公司编制合并财务报表采用的货币为人民币。本公司的境外子公司采用人民币以外的货币作为记账本位币，在编制财务报表时对这些子公司的外币财务报表进行了折算。

### （三）同一控制下企业合并的会计处理

本公司在企业合并中取得的资产和负债，按照合并日在被合并方的账面价值计量。被合并各方采用的会计政策与本公司不一致的，本公司在合并日按照本公司会计政策进行调整，在此基础上按照调整后的账面价值确认。

在合并中取得的净资产账面价值与支付的合并对价账面价值的差额，调整资本公积中的股本溢价，资本公积中的股本溢价不足冲减的，调整留存收益。

本公司为进行企业合并而发生的各项直接相关费用，包括为进行企业合并而支付的审计费用、评估费用、法律服务费等，于发生时计入当期损益。

企业合并中发行权益性证券发生的手续费、佣金等，抵减权益性证券溢价收入，溢价收入不足冲减的，冲减留存收益。

### （四）合并财务报表的编制方法

本公司合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，所有子公司均纳入合并财务报表。

所有纳入合并财务报表合并范围的子公司所采用的会计政策、会计期间与本公司一致，如子公司采用的会计政策、会计期间与本公司不一致的，在编制合并财务报表时，按本公司的会计政策、会计期间进行必要的调整。对于非同一控制下企业合并取得的子公司，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其财务报表进行调整。合并财务报表以本公司及子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料，按照权益法调整对子公司的长

期股权投资后，由本公司编制。

合并财务报表时抵销本公司与各子公司、各子公司相互之间发生的内部交易对合并资产负债表、合并利润表、合并现金流量表、合并所有者权益变动表的影响。

在报告期内，若因同一控制下企业合并增加子公司的，则调整合并资产负债表的期初数；将子公司合并当期期初至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表；将子公司合并当期期初至报告期末的现金流量纳入合并现金流量表，同时对比较报表的相关项目进行调整，视同合并后的报告主体在以前期间一直存在。

## （五）外币业务和外币报表折算

### 1、外币业务

外币业务采用交易发生日的即期汇率作为折算汇率折合成人民币记账。

外币货币性项目余额按资产负债表日即期汇率折算，由此产生的汇兑差额，除属于与购建符合资本化条件的资产相关的外币专门借款产生的汇兑差额按照借款费用资本化的原则处理外，均计入当期损益。以历史成本计量的外币非货币性项目，仍采用交易发生日的即期汇率折算，不改变其记账本位币金额。以公允价值计量的外币非货币性项目，采用公允价值确定日的即期汇率折算，由此产生的汇兑差额计入当期损益或资本公积。

### 2、外币财务报表的折算

境外经营的资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算，所有者权益中除“未分配利润”项目外，其他项目采用发生时的即期汇率折算。境外经营的利润表中的收入与费用项目，采用交易发生日的即期汇率之近似汇率折算。上述折算产生的外币报表折算差额，在所有者权益中以单独项目列示。境外经营的现金流量项目，采用现金流量发生日的即期汇率之近似汇率折算。汇率变动对现金的影响额，在现金流量表中单独列示。

处置境外经营时，将资产负债表中所有者权益项目下列示的、与该境外经营相关的外币财务报表折算差额，自所有者权益项目转入处置当期损益；部分处置境外经营的，按处置的比例计算处置部分的外币财务报表折算差额，转入处置当期损益。

## （六）应收款项坏账准备的确认标准和计提方法

### 1、单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项

（1）单项金额重大的判断依据或金额标准：

单项金额重大的具体标准为：应收款项余额500万元以上的款项等；其他应收款余额300万元以上的款项。

（2）单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法：

单独进行减值测试，如有客观证据表明其发生了减值的，按预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备，计入当期损益。单独测试未发生减值的单项金额重大的应收款项，再按账龄段划分至按组合计提坏账准备的应收款项，根据组合确定的计提方法计提应收款项坏账准备。

### 2、按组合计提坏账准备的应收款项

确定组合的依据	
组合1	除已单独计提减值准备以及组合2和组合3以外的应收款项
组合2	母公司与下属控股公司之间及下属控股公司之间的应收款项
组合3	其他应收款中的押金、备用金
按组合计提坏账准备的计提方法	
组合1	账龄分析法
组合2	个别认定法
组合3	个别认定法

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

账龄	应收账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
1年以内（含1年）	5.00	5.00
1-2年（含2年）	10.00	10.00
2-3年（含3年）	20.00	20.00
3年以上	100.00	100.00

组合中，采用个别认定法计提坏账准备的：

组合名称	方法说明
组合2	单独进行减值测试，有证据表明下属控股公司已撤销、破产、资不抵债、现金流量严重不足等，并且不准备对应收款项进行债务重组或无其他收回方式的，以个别认定法计提坏账准备

组合名称	方法说明
组合3	单独进行减值测试，有证据表明存在收回风险的，计提坏账准备

### 3、单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款

公司对于单项金额不重大但需要单独进行减值测试的应收款项，根据预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

## （七）长期股权投资

### 1、初始投资成本确定

#### （1）企业合并形成的长期股权投资

同一控制下的企业合并：公司以支付现金、转让非现金资产或承担债务方式以及以发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。长期股权投资初始投资成本与支付合并对价之间的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。合并发生的各项直接相关费用，包括为进行合并而支付的审计费用、评估费用、法律服务费用等，于发生时计入当期损益。

非同一控制下的企业合并：公司按照购买日确定的合并成本作为长期股权投资的初始投资成本。合并成本为购买日购买方为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值。购买方为企业合并而发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他相关管理费用于发生时计入当期损益；购买方作为合并对价发行的权益性证券或债务性证券的交易费用，计入权益性证券或债务性证券的初始确认金额。通过多次交易分步实现的非同一控制下企业合并，以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和，作为该项投资的初始投资成本。本公司将合并协议约定的或有对价作为企业合并转移对价的一部分，按照其在购买日的公允价值计入企业合并成本。

#### （2）其他方式取得的长期股权投资

以支付现金方式取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为初始投资成本。

以发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作为初始

投资成本。

投资者投入的长期股权投资，按照投资合同或协议约定的价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或利润）作为初始投资成本，但合同或协议约定价值不公允的除外。

在非货币性资产交换具备商业实质和换入资产或换出资产的公允价值能够可靠计量的前提下，非货币性资产交换换入的长期股权投资以换出资产的公允价值为基础确定其初始投资成本，除非有确凿证据表明换入资产的公允价值更加可靠；不满足上述前提的非货币性资产交换，以换出资产的账面价值和应支付的相关税费作为换入长期股权投资的初始投资成本。

通过债务重组取得的长期股权投资，其初始投资成本按照公允价值为基础确定。

## 2、后续计量及损益确认

### （1）后续计量

公司对子公司的长期股权投资，采用成本法核算，编制合并财务报表时按照权益法进行调整。

对被投资单位不具有共同控制或重大影响，并且在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的长期股权投资，采用成本法核算。

对被投资单位具有共同控制或重大影响的长期股权投资，采用权益法核算。初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的差额，不调整长期股权投资的初始投资成本；初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的差额，计入当期损益。

被投资单位除净损益以外所有者权益其他变动的处理：对于被投资单位除净损益以外所有者权益的其他变动，在持股比例不变的情况下，公司按照持股比例计算应享有或承担的部分，调整长期股权投资的账面价值，同时增加或减少资本公积（其他资本公积）。

### （2）损益确认

成本法下，除取得投资时实际支付的价款或对价中包含的已宣告但尚未发放的现金股利或利润外，公司按照享有被投资单位宣告发放的现金股利或利润确认投资收益。

权益法下，在被投资单位账面净利润的基础上考虑：被投资单位与本公司采用的会计政策及会计期间不一致，按本公司的会计政策及会计期间对被投资单位财务报表进行

调整；以取得投资时被投资单位固定资产、无形资产的公允价值为基础计提的折旧额或摊销额以及有关资产减值准备金额等对被投资单位净利润的影响；对本公司与联营企业及合营企业之间发生的未实现内部交易予以抵销等事项的适当调整后，确认应享有或应负担被投资单位的净利润或净亏损。

在公司确认应分担被投资单位发生的亏损时，按照以下顺序进行处理：首先，冲减长期股权投资的账面价值。其次，长期股权投资的账面价值不足以冲减的，以其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益账面价值为限继续确认投资损失，冲减长期应收项目等的账面价值。最后，经过上述处理，按照投资或协议约定企业仍承担额外义务的，按预计承担的义务确认预计负债，计入当期投资损失。被投资单位以后期间实现盈利的，公司在扣除未确认的亏损分担额后，按与上述相反的顺序处理，减记已确认预计负债的账面余额、恢复其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益及长期股权投资的账面价值，同时确认投资收益。

在持有投资期间，被投资单位能够提供合并财务报表的，应当以合并财务报表中的净利润和其他权益变动为基础进行核算。

### **3、被投资单位具有共同控制、重大影响的依据**

共同控制，是指按照合同约定对某项经济活动所共有的控制，仅在与该项经济活动相关的重要财务和经营决策需要分享控制权的投资方一致同意时存在。投资企业与其他方对被投资单位实施共同控制的，被投资单位为其合营企业。

重大影响，是指对一个企业的财务和经营决策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。投资企业能够对被投资单位施加重大影响的，被投资单位为其联营企业。

### **4、减值测试方法及减值准备计提方法**

重大影响以下的、在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的长期股权投资，其减值损失是根据其账面价值与按类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额进行确定。

除因企业合并形成的商誉以外的存在减值迹象的其他长期股权投资，如果可收回金额的计量结果表明，该长期股权投资的可收回金额低于其账面价值的，将差额确认为减值损失。



长期股权投资减值损失一经确认，不再转回。

## （八）固定资产

### 1、固定资产确认条件

固定资产指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有，并且使用寿命超过一个会计年度的有形资产。固定资产在同时满足下列条件时予以确认：

- （1）与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业；
- （2）该固定资产的成本能够可靠地计量。

### 2、各类固定资产的折旧方法

固定资产折旧采用年限平均法分类计提，根据固定资产类别、预计使用寿命和预计净残值率确定折旧率。如固定资产各组成部分的使用寿命不同或者以不同方式为企业提供经济利益，则选择不同折旧率或折旧方法，分别计提折旧。

融资租赁方式租入的固定资产，能合理确定租赁期届满时将会取得租赁资产所有权的，在租赁资产尚可使用年限内计提折旧；无法合理确定租赁期届满时能够取得租赁资产所有权的，在租赁期与租赁资产尚可使用年限两者中较短的期间内计提折旧。

各类固定资产折旧年限和年折旧率如下：

固定资产类别	折旧年限	残值率（%）	年折旧率（%）
房屋及建筑物	20年	5.00	4.75
运输设备	10年	5.00	9.50
计算机及办公设备	3-5年	5.00	31.67-19.00
服务器	3-5年	5.00	31.67-19.00
办公家具	2-5年	5.00	48.00-19.00

### 3、固定资产的减值测试方法、减值准备计提方法

公司在每期末判断固定资产是否存在可能发生减值的迹象。

固定资产存在减值迹象的，估计其可收回金额。可收回金额根据固定资产的公允价值减去处置费用后的净额与固定资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

当固定资产的可收回金额低于其账面价值的，将固定资产的账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为固定资产减值损失，计入当期损益，同时计提相应的固定资产

减值准备。

固定资产减值损失确认后，减值固定资产的折旧在未来期间作相应调整，以使该固定资产在剩余使用寿命内，系统地分摊调整后的固定资产账面价值（扣除预计净残值）。

固定资产的减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

有迹象表明一项固定资产可能发生减值的，企业以单项固定资产为基础估计其可收回金额。企业难以对单项固定资产的可收回金额进行估计的，以该固定资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。

## （九）无形资产

### 1、无形资产的计价方法

#### （1）公司取得无形资产时按成本进行初始计量

外购无形资产的成本，包括购买价款、相关税费以及直接归属于使该项资产达到预定用途所发生的其他支出。购买无形资产的价款超过正常信用条件延期支付，实质上具有融资性质的，无形资产的成本以购买价款的现值为基础确定。

债务重组取得债务人用以抵债的无形资产，以该无形资产的公允价值为基础确定其入账价值，并将重组债务的账面价值与该用以抵债的无形资产公允价值之间的差额，计入当期损益；

在非货币性资产交换具备商业实质且换入资产或换出资产的公允价值能够可靠计量的前提下，非货币性资产交换换入的无形资产以换出资产的公允价值为基础确定其入账价值，除非有确凿证据表明换入资产的公允价值更加可靠；不满足上述前提的非货币性资产交换，以换出资产的账面价值和应支付的相关税费作为换入无形资产的成本，不确认损益。

以同一控制下的企业吸收合并方式取得的无形资产按被合并方的账面价值确定其入账价值；以非同一控制下的企业吸收合并方式取得的无形资产按公允价值确定其入账价值。

内部自行开发的无形资产，其成本包括：开发该无形资产时耗用的材料、劳务成本、注册费、在开发过程中使用的其他专利权和特许权的摊销以及满足资本化条件的利息费用，以及为使该无形资产达到预定用途前所发生的其他直接费用。

## (2) 后续计量

在取得无形资产时分析判断其使用寿命。

对于使用寿命有限的无形资产，在为企业带来经济利益的期限内按直线法摊销；无法预见无形资产为企业带来经济利益期限的，视为使用寿命不确定的无形资产，不予摊销。

### 2、使用寿命有限的无形资产的使用寿命估计情况：

项目	预计使用寿命	依据
电脑软件	3-5年	预计可使用年限
著作权	2年	预计可使用年限
开发工具	3年	预计可使用年限

每期末，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核。

经复核，无形资产的使用寿命及摊销方法前后期一致。

### 3、无形资产减值准备的计提

对于使用寿命确定的无形资产，如有明显减值迹象的，期末进行减值测试。

对无形资产进行减值测试，估计其可收回金额。可收回金额根据无形资产的公允价值减去处置费用后的净额与无形资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

当无形资产的可收回金额低于其账面价值的，将无形资产的账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为无形资产减值损失，计入当期损益，同时计提相应的无形资产减值准备。

无形资产减值损失确认后，减值无形资产的折耗或者摊销费用在未来期间作相应调整，以使该无形资产在剩余使用寿命内，系统地分摊调整后的无形资产账面价值（扣除预计净残值）。

无形资产的减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

### 4、划分公司内部研究开发项目的研究阶段和开发阶段具体标准

公司内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出和开发阶段支出。

研究阶段：为获取并理解新的科学或技术知识等而进行的独创性的有计划调查、研究活动的阶段。

开发阶段：在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等活动的阶段。

### 5、开发阶段支出符合资本化的具体标准

内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件时确认为无形资产：

- (1) 完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；
- (2) 具有完成该无形资产并使用或出售的意图；
- (3) 无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；
- (4) 有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；
- (5) 归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

开发阶段的支出，若不满足上列条件的，于发生时计入当期损益。研究阶段的支出，在发生时计入当期损益。

### (十) 长期待摊费用

长期待摊费用为已经发生但应由本期和以后各期负担的分摊期限在一年以上的各项费用。

#### 1、摊销方法

长期待摊费用在受益期内平均摊销。

#### 2、摊销年限

- (1) 预付经营租入固定资产的租金，按租赁合同规定的期限平均摊销。
- (2) 经营租赁方式租入的固定资产改良支出，按剩余租赁期与租赁资产尚可使用年限两者中较短的期限平均摊销。
- (3) 其他长期待摊费用按预计受益年限平均摊销。

项目	预计使用寿命	依据
装修费	2-5年	合同期限
监管费	1-3年	合同期限

项目	预计使用寿命	依据
授权金	2-5年	合同期限
形象使用权	1-2年	合同期限

注：授权金为公司获得游戏运营权支付的款项。

## （十一）收入

### 1、销售商品收入确认和计量原则

#### （1）销售商品收入确认和计量的总体原则

公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购买方；公司既没有保留与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；收入的金额能够可靠地计量；相关的经济利益很可能流入企业；相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时，确认商品销售收入实现。

#### （2）本公司销售商品收入确认的具体标准及收入确认时间的具体判断标准

##### 1) 游戏收入

本公司游戏收入按照不同的运营模式进行确认，具体如下：

在自主运营模式下，本公司独立进行游戏产品的研发和运营，按照道具消耗金额确认收入。

在授权运营模式下，根据协议约定，本公司不承担主要运营责任，按照净额法，即合作运营方支付的分成款项确认营业收入。

在代理运营模式下，根据协议约定，本公司承担主要运营责任，按照总额法，采用基于用户生命周期的收入确认模型，将用户兑换游戏币的金额按照用户生命周期分摊确认收入。

##### 2) 互联网产品收入

报告期内互联网产品收入均为软件应用商店收入，其收入确认原则为按产品实际投放消耗量等计算确认。

### 2、确认让渡资产使用权收入的依据

与交易相关的经济利益很可能流入企业，收入的金额能够可靠地计量时。分别下列

情况确定让渡资产使用权收入金额：

- (1) 利息收入金额，按照他人使用本企业货币资金的时间和实际利率计算确定。
- (2) 使用费收入金额，按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

## （十二）政府补助

### 1、类型

政府补助，是本公司从政府无偿取得的货币性资产与非货币性资产。分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。

### 2、会计处理方法

与购建固定资产、无形资产等长期资产相关的政府补助，确认为递延收益，按照所建造或购买的资产使用年限分期计入营业外收入；

与收益相关的政府补助，用于补偿企业以后期间的相关费用或损失的，取得时确认为递延收益，在确认相关费用的期间计入当期营业外收入；用于补偿企业已发生的相关费用或损失的，取得时直接计入当期营业外收入。

## （十三）经营租赁

(1) 公司租入资产所支付的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，计入当期费用。公司支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用。

资产出租方承担了应由公司承担的与租赁相关的费用时，公司将该部分费用从租金总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分摊，计入当期费用。

(2) 公司出租资产所收取的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，确认为租赁收入。公司支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用；如金额较大的，则予以资本化，在整个租赁期间内按照与租赁收入确认相同的基础分期计入当期收益。

公司承担了应由承租方承担的与租赁相关的费用时，公司将该部分费用从租金收入总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分配。

## （十四）主要会计政策、会计估计的变更

### 1、会计政策变更

本报告期主要会计政策未发生变更。

## 2、会计估计变更

本报告期主要会计估计未发生变更。

## (十五) 前期会计差错更正

### 1、追溯重述法

本报告期未发现采用追溯重述法的前期差错更正事项。

### 2、未来适用法

本报告期未发现采用未来适用法的前期差错更正事项。

## 五、主要税收政策、缴纳的主要税种及税率

### (一) 境内公司主要税种和税率

税种	计税依据	税率
企业所得税	应纳税所得额	12.5%、15%、25%
营业税	营业收入	5%
增值税	应税收入	6%、3%
城市维护建设税	应纳流转税额	7%
教育费附加	应纳流转税额	3%、2%
文化建设事业费	广告收入	3%

昆仑万维2010年1月1日起至2012年12月31日止减半征企业所得税，即企业所得税税率为12.5%；2013年1月1日起至2016年12月31日止，按15%的税率征收企业所得税。

子公司昆仑在线自2011年1月1日起至2012年12月31日止免征企业所得税，2013年1月1日起至2015年12月31日止减半征收企业所得税，即企业所得税税率为12.5%。

子公司广州昆仑按25%的税率缴纳企业所得税。

子公司昆仑乐享自2013年1月1日起至2014年12月31日止免征企业所得税，2015年1月1日起至2017年12月31日止减半征收企业所得税，即企业所得税税率为12.5%。

### (二) 境内公司税收优惠及批文

经北京市经济和信息化委员会审核，昆仑万维符合《鼓励软件产业和集成电路产业

发展的若干政策》和《软件企业认定标准及管理办法》（试行）的有关规定，被认定为软件企业。根据北京市海淀区国家税务局2009年3月16日颁发的编号为200909JMS100003号企业所得税减免税备案登记书，该登记书登记昆仑万维作为新办软件生产企业自2008年1月1日起至2009年12月31日止免征企业所得税，2010年1月1日起至2012年12月31日止减半征企业所得税。

2010年9月17日，公司获得北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局、北京市地方税务局联合颁发的编号为GR201011000126号高新技术企业证书（有效期为2010年9月17日至2013年9月16日止）；2013年11月11日，公司获得北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局、北京市地方税务局联合颁发的编号为GF201311000291号高新技术企业证书（有效期为2013年11月11日至2016年11月10日止）。根据中华人民共和国企业所得税税法第二十八条的规定及主管税务机关的认定，公司在高新技术企业证书有效期内按15%的所得税税率缴纳当年的企业所得税。

子公司昆仑在线于2011年被认定为软件企业，根据北京市石景山区地方税务局2011年3月31日颁发的编号为石地税园受[2011]001号软件企业减免税备案受理通知书，昆仑在线自2011年1月1日起至2012年12月31日止免征企业所得税，2013年1月1日起至2015年12月31日止减半征收企业所得税。

根据《财政部、国家税务总局关于贯彻落实〈中共中央、国务院关于加强技术创新，发展高科技，实现产业化的决定〉有关税收问题的通知》（财税字[1999]273号）及《国家税务总局关于取消“单位和个人从事技术转让、技术开发业务免征营业税审批”后有关税收管理问题的通知》（国税函[2004]825号）的规定，公司对于在2011年、2012年从事的技术转让、技术开发业务收入在办理完毕相应的备案手续后免征营业税。

根据《财政部、国家税务总局关于在全国开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点税收政策的通知》（财税[2013]37号）的规定，公司及子公司昆仑在线、广州昆仑对于在2013年从事的技术转让、技术开发业务收入在办理完毕相应的备案手续后免征增值税。

根据财政部和国家税务总局颁布的财税[2008]1号《关于企业所得税若干优惠政策的通知》规定：我国境内新办软件生产企业经认定后，自获利年度起，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税；根据北京市石景山区地方税务



局2014年5月17日对昆仑乐享报送企业所得税税收优惠的回执，昆仑乐享自2013年1月1日起至2014年12月31日止免征企业所得税，2015年1月1日起至2017年12月31日止减半征收企业所得税，税率为12.5%。

### （三）境外子公司主要税种和税率

所属公司	税种	计税依据	税率
昆仑香港	利得税	应评税利润	16.5%
网潮香港		应评税利润	16.5%
游景蓝图		应评税利润	16.5%
香港万维		应评税利润	16.5%
昆仑日本	法人税	应纳税所得额	税率随企业利润不同而变动
	消费税	买卖资产的同等价格	5%
昆仑韩国	附加价值税	应税收入	10%
	法人税	应纳税所得额	10%、20%、22%
昆仑马来	所得税	应纳税所得额	25%、0%
昆仑美国	所得税	应纳税所得额	15%-35%
昆仑欧洲	所得税	应纳税所得额	20%-25%
	附加价值税	应税收入	20%
昆仑台湾	所得税	应纳税所得额	17%
	营业税	应税收入	5%

注：依照《Akta Penggalakan Pelaburan 1986》（1986年投资促进法修正案）规定，昆仑马来自2012年9月28日起至2017年9月27日期间免征企业所得税；根据马来西亚审计师LEOU & ASSOCIATES出具的确认证书，根据马来西亚的税务规定，昆仑马来不存在缴纳与其收入相关的流转税义务。

## 六、分部信息

公司按产品类型细分的主营业务收入和成本明细如下表所示：

单位：万元

产品类型	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
移动网络游戏	65,361.59	17,581.74	70,794.10	22,464.51	3,518.51	280.81	41.33	0.54
网页游戏	27,376.44	5,484.97	65,493.73	12,962.00	62,221.10	8,396.41	55,970.12	7,710.54
其中：大型网页	26,592.48	5,466.85	62,084.29	12,908.81	57,140.53	8,338.92	52,509.21	7,558.66

产品类型	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
游戏								
社交网页游戏	783.97	18.12	3,409.45	53.19	5,080.57	57.49	3,460.91	151.88
客户端游戏	2,684.23	1,243.90	9,572.10	5,726.03	8,260.75	3,386.29	543.30	68.95
<b>游戏收入合计</b>	<b>95,422.26</b>	<b>24,310.60</b>	<b>145,859.93</b>	<b>41,152.55</b>	<b>74,000.36</b>	<b>12,063.50</b>	<b>56,554.75</b>	<b>7,780.03</b>
软件应用商店	1,394.31	757.21	5,134.06	1,632.21	6,619.42	772.97	7,668.23	867.94
其他互联网产品	-	-	-	261.36	-	824.92	-	631.74
<b>互联网产品收入合计</b>	<b>1,394.31</b>	<b>757.21</b>	<b>5,134.06</b>	<b>1,893.57</b>	<b>6,619.42</b>	<b>1,597.89</b>	<b>7,668.23</b>	<b>1,499.68</b>
<b>合计</b>	<b>96,816.57</b>	<b>25,069.31</b>	<b>150,993.99</b>	<b>43,046.12</b>	<b>80,619.78</b>	<b>13,661.39</b>	<b>64,222.98</b>	<b>9,279.71</b>

公司按地区细分的主营业务收入和成本明细如下表所示：

单位：万元

产品类型	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
境内业务	20,490.01	4,442.42	38,730.08	10,942.69	29,616.86	4,417.07	27,213.61	2,046.27
境外业务	76,326.56	20,626.88	112,263.91	32,103.43	51,002.92	9,244.32	37,009.37	7,233.44
<b>合计</b>	<b>96,816.57</b>	<b>25,069.31</b>	<b>150,993.99</b>	<b>43,046.12</b>	<b>80,619.78</b>	<b>13,661.39</b>	<b>64,222.98</b>	<b>9,279.71</b>

## 七、非经常性损益明细表

最近三年及一期经注册会计师核验的非经常性损益具体情况如下表所示：

单位：元

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
非流动资产处置损益	13,292.26	172,167,484.44	-603,976.63	-
越权审批或无正式批准文件的税收返还、减免			-	-
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）	520,000.00	6,421,000.00	4,575,000.00	-
计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费			-	-
企业取得子公司、联营企业及合			-	-

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
营企业的投资成本小于取得投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值产生的收益				
非货币性资产交换损益			-	-
委托他人投资或管理资产的损益		-	-	-
因不可抗力因素，如遭受自然灾害而计提的各项资产减值准备		-	-	-
债务重组损益		-	-	-
企业重组费用，如安置职工的支出、整合费用等		-	-	-
交易价格显失公允的交易产生的超过公允价值部分的损益		-	-	-
同一控制下企业合并产生的子公司期初至合并日的当期净损益		-	-	-15,650.01
与公司正常经营业务无关的或有事项产生的损益		-	-	-
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		-	-	-
单独进行减值测试的应收款项减值准备转回		-	-	-
对外委托贷款取得的损益		-	-	-
采用公允价值模式进行后续计量的投资性房地产公允价值变动产生的损益		-	-	-
根据税收、会计等法律、法规的要求对当期损益进行一次性调整对当期损益的影响		-	-	-
受托经营取得的托管费收入		-	-	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	592,322.28	14,138,506.97	-1,704.67	378,479.41
其他符合非经常性损益定义的损益项目		-	-	-
所得税影响额	-148,267.21	-4,081,664.33	-24,904.19	-128,275.58
少数股东权益影响额（税后）		-	-	-
<b>非经常性损益合计</b>	<b>977,347.33</b>	<b>188,645,327.08</b>	<b>3,944,414.51</b>	<b>234,553.82</b>
<b>扣除非经常性损益前归属于母公司股东的净利润</b>	<b>231,711,626.10</b>	<b>435,906,412.74</b>	<b>218,365,226.42</b>	<b>181,663,360.90</b>
<b>扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润</b>	<b>230,734,278.77</b>	<b>247,261,085.66</b>	<b>214,420,811.91</b>	<b>181,428,807.08</b>

发行人2014年1-6月、2013年度、2012年度和2011年度的非经常性损益占扣除非经常性损益前归属于母公司股东的净利润的比例分别为0.42%、43.28%、1.81%和0.13%。2013年非经常性损益占比较高，主要是由于RaidCall语音资产重组产生了约1.84亿元的收益，具体情况请参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“三、发行人资产重组情况”。发行人2014年1-6月政府补助主要来自海外开拓项目文创基金，金额为45.00万元。发行人2013年度政府补助主要来自北京市中关村科技园区石景山园管理委员会企业技术改造和创新资金及北京市海淀区人民政府上市专项资金，金额分别为303.10万元及130.00万元，2012年度政府补助主要来自北京市财政局文化创意产业发展专项资金以及北京市中关村科技园区石景山园管理委员会企业技术改造资金，金额分别为200.00万元及101.90万元。

## 八、报告期内主要财务指标

### （一）基本财务指标

财务指标	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
应收账款周转率（次/年）	9.36	9.47	9.39	9.25
存货周转率（次/年）	不适用	不适用	不适用	不适用
息税折旧摊销前利润（万元）	30,484.10	49,911.86	24,795.86	19,804.05
归属于发行人股东的净利润（万元）	23,171.16	43,590.64	21,836.52	18,166.34
归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	23,073.43	24,726.11	21,442.08	18,142.88
利息保障倍数（倍）	不适用	不适用	不适用	不适用
每股经营活动产生的净现金流量（元）	1.09	1.76	0.58	0.52
每股净现金流量（元）	0.31	1.08	0.24	1.34
财务指标	2014.6.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
流动比率（倍）	3.23	2.72	4.88	4.49
速动比率（倍）	3.23	2.72	4.88	4.49
资产负债率（母公司口径）	34.25%	22.67%	4.89%	4.58%
归属于发行人股东的每股净资产（元）	4.74	4.06	3.33	2.48
无形资产（土地使用权、采矿权除外）占净资产的比例	1.73%	1.22%	0.95%	1.65%

注：上述财务指标计算如下：

- 1、流动比率=流动资产/流动负债
- 2、速动比率=速动资产/流动负债=(流动资产-存货-其他流动资产)/流动负债
- 3、资产负债率=母公司口径总负债/母公司口径总资产
- 4、无形资产占净资产的比例=无形资产(不含土地使用权、采矿权等)/归属于母公司所有者权益
- 5、每股净资产=归属于母公司所有者的权益/总股本
- 6、应收账款周转率=营业总收入/应收账款平均余额, 2014年1-6月采用年化数据计算
- 7、存货周转率=营业成本/存货平均余额
- 8、息税折旧摊销前利润=税前利润+利息费用+折旧费用+摊销费用
- 9、利息保障倍数=(税前利润+净利息支出)/净利息支出
- 10、每股经营活动产生的净现金流量=经营活动产生的现金流量净额/发行前总股本
- 11、每股净现金流量=现金及现金等价物净增加额/发行前总股本

## (二) 净资产收益率和每股收益

按照中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第9号——净资产收益率和每股收益的计算及披露》(2010年修订), 公司2014年1-6月、2013年度、2012年度和2011年度净资产收益率及每股收益如下:

报告期利润	报告期	净资产收益率(%)	每股收益(元)	
		加权平均	基本每股 每股收益	稀释每 股收益
归属于母公司股东的净利润	2014年1-6月	23.91	1.10	1.10
	2013年度	47.53	2.08	2.08
	2012年度	34.67	1.04	1.04
	2011年度	59.06	0.87	0.87
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	2014年1-6月	23.80	1.10	1.10
	2013年度	26.96	1.18	1.18
	2012年度	34.05	1.02	1.02
	2011年度	58.98	0.87	0.87

注: 上述财务指标计算如下:

$$1、\text{加权平均净资产收益率} = P_0 / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0 \pm E_k \times M_k \div M_0)$$

其中:  $P_0$  分别对应于归属于公司普通股股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润;  $NP$  为归属于公司普通股股东的净利润;  $E_0$  为归属于公司普通股股东的期初净资产;  $E_i$  为报告期发行新股或债转股等新增的、归属于公司普通股股东的净资产;  $E_j$  为报告期回购或现金分红等减少的、归属于公司普通股股东的净资产;  $M_0$  为报告期月份数;  $M_i$  为新增净资产次月起至报告期期末的累计月数;  $M_j$  为减少净资产次月起至报告期期末的累计月数;  $E_k$  为因其他交易或事项引起的、归属于公司普通股股东的净资产增减变动;  $M_k$  为发生其他净资产增减变动次月起至报告期期末的累计月数。

$$2、\text{基本每股收益} = P_0 \div S, S = S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k$$

其中： $P_0$ 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润； $S$ 为发行在外的普通股加权平均数； $S_0$ 为期初股份总数； $S_1$ 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数； $S_i$ 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数； $S_j$ 为报告期因回购等减少股份数； $S_k$ 为报告期缩股数； $M_0$ 为报告期月份数； $M_i$ 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数； $M_j$ 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

3、稀释每股收益= $P_1 / (S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k + \text{认股权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数})$

其中： $P_1$ 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润，并考虑稀释性潜在普通股对其影响，按《企业会计准则》及有关规定进行调整。公司在计算稀释每股收益时，应考虑所有稀释性潜在普通股对归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润和加权平均股数的影响，按照其稀释程度从大到小的顺序计入稀释每股收益，直至稀释每股收益达到最小值。

## 九、资产负债表日后事项、或有事项及其他重要事项

### （一）资产负债表日后事项

2014年8月6日，公司召开第二届董事会第二次会议，审议通过了《关于公司2014年中期利润分配方案的议案》，公司拟将截至2014年6月30日的经审计的可供分配的未分配利润中的45,000,000元按比例向公司现有股东分配。该议案尚需提交股东大会审议。

根据昆仑香港2014年8月1日与Source Code Fund I L.P.的普通合伙人Source Code Capital Management L.P.签订的《认购书》，昆仑香港出资400万美元认购Source Code Fund I L.P.的基金份额，占Source Code Fund I L.P.基金份额的5%。

2014年6月17日，广州优蜜信息科技有限公司原股东陈第、李展铿、蔡锐涛、深圳市彩讯科技有限公司、北京同创共享创业投资中心（有限合伙）、华扬联众数字技术股份有限公司、广发信德投资管理有限公司与公司、东方富海（芜湖）二号共同签署《关于广州优蜜信息科技有限公司之投资协议书》及《补充协议书》，约定东方富海（芜湖）二号、公司合计以4,100万元认购广州优蜜信息科技有限公司新增注册资本10.054万元，其中公司出资1,600万元认购广州优蜜信息科技有限公司3.9235万元的新增注册资本，占其注册资本总额的2.812%。截至2014年8月6日，上述增资的工商变更登记手续尚在办理。

### （二）或有事项

2014年6月19日，公司收到北京市第一中级人民法院的“（2014）一中民初字第5146号”《民事应诉通知书》以及明河社出版有限公司、完美世界（北京）软件有限公司（以下合称“原告”）起诉北京火谷网络科技有限责任公司、本公司、昆仑在线及昆仑乐享

（以下合称“被告”）所运营的网络游戏《武侠Q传》侵犯其著作权并构成不正当竞争行为的《民事起诉状》，要求：1、被告立即停止侵权原告著作权及不正当竞争行为（包括立即停止运营侵权网络游戏《武侠Q传》，立即去除《武侠Q传》游戏中的全部侵权内容，立即从本公司、昆仑在线官方网站服务器删除《武侠Q传》及停止该游戏客户端下载服务，立即停止向渠道商提供《武侠Q传》客户端及通过渠道商提供客户端下载服务，立即删除侵犯原告著作权及不正当竞争的内容表述；2、被告在媒体上向原告公开赔礼道歉并消除影响；3、被告向原告赔偿损失共计14,499,176.66元，并向原告赔偿合理支出319,650.80元；4、被告承担相关诉讼费用。

## 十、盈利能力分析

公司自成立以来，即定位于综合性互联网增值服务提供商，大力发展网络游戏和互联网相关业务。报告期内，公司持续推出优质的网络游戏产品，收入大幅增长，利润稳步上升。2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月公司营业收入规模分别为6.42亿元、8.06亿元、15.10亿元和9.68亿元，2011-2013年度的年均复合增长率为53.34%。

公司收入确认的具体标准及时点、主要成本费用的确认方法如下：

### 1、网络游戏业务的收入确认具体方法

在自主运营模式下，公司独立承担运营责任，按照道具生命周期确认收入。具体方式为：按照虚拟道具在游戏内的生命周期，将虚拟道具分为即时型道具、时长型道具和永久型道具三种类型；对于即时型道具，在道具使用时确认收入；对于时长型道具，按照道具的使用期、有效期递延确认；对于永久性道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。

在代理运营模式下，根据公司与游戏授权商签订的协议约定，公司直接与游戏用户发生权利义务关系，在游戏分成比例方面总体高于游戏授权商，承担主要运营责任，因此按照总额法，将当月游戏币兑换金额按照用户生命周期分摊确认收入，将支付给授权商的授权金当月分摊金额、分成款项确认为成本。在该模式下，公司采用基于用户生命周期的收入确认模型，用户生命周期是指付费用户在游戏内的活跃周期，即首次登陆和末次登陆之间的时长。具体计算方式为：1）通过统计所有付费用户首次和最后一次登陆之间的时长，按其平均值估计主要代理游戏的用户生命周期。2）将各款游戏每个月

的游戏币兑换金额在估计的用户生命周期内进行分摊，确认当月的代理游戏收入；3）每季度末重新检查付费用户登陆和付费相关数据，如有重大变化则对前次估计的用户生命周期进行调整。

在授权运营模式下，根据公司与合作运营方签订的协议约定，公司不直接与游戏用户发生权利义务关系，在游戏分成比例方面总体低于合作运营方，不承担主要运营责任，因此按照净额法，即合作运营方应支付的分成款项及授权金分摊收入（如有）确认营业收入。

## 2、网络游戏业务的成本费用确认具体方法

公司自主运营模式营业成本包括带宽服务器成本、外包费等，代理运营模式营业成本包括带宽服务器成本、游戏分成款、游戏授权金等。

前述成本除游戏授权金外均于发生时按照与合作方对账金额进行确认，游戏授权金按照合同约定的授权期进行摊销确认。

公司自主运营和代理运营模式的费用主要包括充值渠道手续费、市场及推广费用、员工薪酬等；授权运营模式的费用主要是员工薪酬。前述费用均于发生时按照实际发生金额进行确认。

## 3、互联网产品的收入成本费用确认具体方法

软件应用商店的收入按产品实际投放消耗量等计算确认；营业成本主要包括带宽服务器、流量获取成本等，费用包括市场及推广费用、员工薪酬等，均于发生时按照实际发生金额进行确认。

### （一）营业收入分析

报告期内，公司营业收入结构如下表所示：

单位：万元

项目	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏产品收入	95,422.26	98.55%	145,859.93	96.60%	74,000.36	91.79%	56,554.75	88.06%
互联网产品收入	1,394.31	1.44%	5,134.06	3.40%	6,619.42	8.21%	7,668.23	11.94%
<b>主营业务收入</b>	<b>96,816.57</b>	<b>99.99%</b>	<b>150,993.99</b>	<b>100.00%</b>	<b>80,619.78</b>	<b>100.00%</b>	<b>64,222.98</b>	<b>100.00%</b>
其他业务收入	9.06	0.01%	5.29	0.00%	0.69	0.00%	-	-



项目	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
营业收入合计	96,825.63	100.00%	150,999.28	100.00%	80,620.47	100.00%	64,222.98	100.00%

报告期内，公司的收入主要来自于包括游戏产品和互联网产品相关的主营业务，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月分别实现主营业务收入6.42亿元、8.06亿元、15.10亿元和9.68亿元，增长势头良好。公司2012年度、2013年度和2014年1-6月分别产生了0.69万元、5.29万元和9.06万元的其他业务收入，2012年其他业务收入主要来自办公楼电梯广告分成，2013年和2014年1-6月其他业务收入主要来自销售游戏周边产品（玩偶等）、办公楼电梯广告分成等。

收入结构方面，公司收入来源主要是游戏产品收入，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，游戏产品收入占营业收入的比例分别为88.06%、91.79%、96.60%和98.55%。报告期内，由于公司境外游戏业务扩张迅速，游戏产品收入占比逐步上升。

## 1、按产品细分的收入情况

### (1) 游戏产品收入

报告期内，公司的游戏产品主要包括移动网络游戏、网页游戏和客户端游戏，其中，网页游戏包括大型网页游戏和社交网页游戏。发行人报告期内收入迅速增长，2011-2013年度收入超过5,000万元的游戏分别为3款、4款和7款，2014年1-6月有7款游戏收入超过2,500万元。具体收入情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
移动网络游戏	65,361.59	68.50%	70,794.10	48.54%	3,518.51	4.75%	41.33	0.07%
网页游戏	27,376.44	28.69%	65,493.73	44.90%	62,221.10	84.08%	55,970.12	98.97%
其中：大型网页游戏	26,592.48	27.87%	62,084.29	42.56%	57,140.53	77.22%	52,509.21	92.85%
社交网页游戏	783.97	0.82%	3,409.45	2.34%	5,080.57	6.87%	3,460.91	6.12%
客户端游戏	2,684.23	2.81%	9,572.10	6.56%	8,260.75	11.16%	543.30	0.96%
游戏收入合计	95,422.26	100.00%	145,859.93	100.00%	74,000.36	100.00%	56,554.75	100.00%

#### 1) 移动网络游戏

2011年度公司开始布局移动网络游戏市场，2013年度公司抓住移动网络游戏行业爆

发的机遇，重点推广移动网络游戏，运营多款自研和代理的移动网络游戏，经历了2013年和2014年1-6月的迅速发展后，移动网络游戏收入已经成为公司游戏收入的重要组成部分。

2011年度，公司开始布局移动网络游戏市场，产生了41.33万元的收入。

2012年度，公司运营的移动网络游戏以自研产品为主，即自研产品《风云三国》，产生收入3,239.26万元，占移动网络游戏收入的比例为92.06%。

2013年度，公司代理的主要移动网络游戏《英雄战魂》、《君王2》、《时空猎人》、《忘仙》、《大掌门》、《武侠Q传》六款游戏收入为62,325.64万元，占公司移动网络游戏的收入比例达到88.04%，自研产品《风云三国》在2013年也产生了2,757.23万元的收入，占移动网络游戏收入比例为3.89%。

2014年1-6月，公司代理的主要移动网络游戏《啪啪三国》、《英雄战魂》、《君王2》、《武侠Q传》四款游戏收入为50,991.53万元，占公司移动网络游戏的收入比例达到78.01%，自研产品《风云三国》产生了收入587.07万元，占移动网络游戏收入比例为0.90%。

## 2) 网页游戏

公司网页游戏收入主要由大型网页游戏和社交网页游戏构成。

2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，公司大型网页游戏收入分别为52,509.21万元、57,140.53万元、62,084.29万元和26,592.48万元，稳定增长，是公司游戏收入的重要来源。2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，大型网页游戏收入在公司总体游戏收入中的比重分别为92.85%、77.22%、42.56%和27.87%，2014年1-6月及2013年由于公司重点推广移动网络游戏带来移动网络游戏收入的迅速增长，大型网页游戏在游戏收入中占比持续下降。公司在创立初期专注于开发运营大型网页游戏，“昆仑游戏”的知名度不断提升，报告期内自主运营的优质网页游戏主要包括《三国风云1、2》、《千军破1、2》、《武侠风云》、《仙境幻想》、《绝代双骄》等，并通过代理运营《傲视天地》、《傲剑》、《神曲》等游戏进一步扩大了市场份额和影响力。

2011年度，《千军破》、《傲视天地》和《三国风云》三款游戏贡献了31,009.50万元的收入，占当期大型网页游戏收入比例为59.06%；2012年度，《千军破》、《傲剑》、《傲视天地》和《仙境幻想》四款游戏贡献了30,126.74万元的收入，占当期大型网页游戏收

入比例为52.72%；2013年度，《神曲》、《三国风云2》、《绝代双骄》和《千军破》四款游戏贡献了34,922.26万元的收入，占当期大型网页游戏收入的比例为56.25%。；2014年1-6月，《神曲》、《绝代双骄》和《三国风云2》三款游戏合计产生17,712.15万元的收入，占大型网页游戏收入的比例分别为66.61%。

2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，公司社交网页游戏收入分别为3,460.91万元、5,080.57万元、3,409.45万元和783.97万元，在游戏收入中的比重分别为6.12%、6.87%、2.34%和0.82%。公司报告期内逐步推出了《功夫英雄》、《超级职场》、《猛将无双》等社交网页游戏，在人人网、QQ等平台运营，取得了较好的成绩。

### 3) 客户端游戏

2011年开始公司正式进入客户端游戏领域，推出了《圣境传说》、《仙境传说》等客户端代理游戏，2011-2013年度及2014年1-6月，公司客户端游戏收入分别为543.30万元、8,260.75万元、9,572.10万元和2,684.23万元，占游戏收入的比例分别为0.96%、11.16%、6.56%和2.81%。

## (2) 互联网产品收入

公司的软件应用商店产品以Brothersoft.com网站和1Mobile平台为主，报告期内收入主要来源于Brothersoft.com网站，其凭借自身的网络流量与众多软件授权商和营销推广服务联盟进行业务合作，收入来源主要是合作分成等业务。2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，软件应用商店收入分别为7,668.23万元、6,619.42万元、5,134.06万元和1,394.31万元，逐年下降，主要原因是随着移动互联网的发展，移动互联网用户实现爆发性增长，广告客户更加重视移动端的投入，但Brothersoft仍以传统PC端互联网为主，同时公司推出的1Mobile尚处于发展前期，尚未实现大规模收入，因此软件商店业务收入受到行业趋势影响，呈现逐年下降趋势。

公司软件应用商店业务的收入来源如下表所示：

单位：万元

项目	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
合作分成	1,009.50	73.03%	4,415.30	86.00%	5,494.16	83.00%	6,094.05	79.47%
其中：来自Google AdSense (占	253.23	25.08%	2,476.06	56.08%	3,662.86	66.67%	4,698.73	77.10%

项目	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
比为占合作分成收入比重)								
广告	342.60	24.78%	534.64	10.41%	767.45	11.59%	971.15	12.66%
PPD 下载	41.55	3.01%	175.05	3.41%	328.82	4.97%	537.29	7.01%
软件销售代理	0.66	0.05%	9.07	0.18%	28.99	0.44%	65.74	0.86%
合计	<b>1,382.29</b>	<b>100.00%</b>	<b>5,134.06</b>	<b>100.00%</b>	<b>6,619.42</b>	<b>100.00%</b>	<b>7,668.23</b>	<b>100.00%</b>

## 2、按运营模式细分的游戏收入情况

报告期内，公司按运营模式细分的游戏收入情况如下表所示：

单位：万元

运营模式	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
自主运营	7,192.39	7.54%	25,116.02	17.22%	29,544.08	39.92%	27,438.74	48.52%
代理运营	83,984.89	88.01%	107,087.32	73.42%	34,857.87	47.11%	20,318.36	35.93%
授权运营	4,244.98	4.45%	13,656.58	9.36%	9,598.42	12.97%	8,797.65	15.56%
<b>游戏收入合计</b>	<b>95,422.26</b>	<b>100.00%</b>	<b>145,859.93</b>	<b>100.00%</b>	<b>74,000.36</b>	<b>100.00%</b>	<b>56,554.75</b>	<b>100.00%</b>

公司成立初期主要运营自主研发的游戏，并通过《三国风云》等精品游戏获得了较好的市场反应。为进一步丰富产品线，提高市场份额，并迅速打开海外市场，2010年以来，公司开始代理其他厂商研发的优质游戏。2011年度，公司代理运营的游戏产品主要包括《傲视天地》、《傲剑》等，代理游戏产生的收入达到20,318.36万元，占游戏收入总额的35.93%。2012年度，公司新增了《圣境传说》等多款代理游戏，代理游戏产生的收入达到34,857.87万元，占游戏收入总额的47.11%。2013年度，公司进一步增加了代理游戏的数量，代理了《神曲》等大型网页游戏，同时公司重点发展移动网络游戏业务，通过代理《英雄战魂》、《君王2》、《时空猎人》、《忘仙》、《大掌门》、《武侠Q传》等多款移动网络游戏实现移动网络游戏业务的迅速增长，综合上述原因，2013年公司代理游戏收入达到107,087.32万元，占游戏收入总额73.42%。2014年1-6月，受益于移动网络游戏市场的良好发展机遇，公司代理运营的《武侠Q传》、《英雄战魂》、《啪啪三国》、《君王2》等多款移动网络游戏保持了良好的收入表现，因此代理游戏收入达到83,984.89万元，占游戏收入总额比例进一步提高至88.01%。

### 3、按区域细分的收入情况

2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，公司境内业务收入规模分别达到2.72亿元、2.96亿元、3.87亿元和2.05亿元，2012年度和2013年度的增长率分别为8.83%和30.79%。

在境内开展业务的同时，公司大力拓展包括港澳台、日本、韩国、东南亚、欧美等境外网络游戏市场。公司于2009年开始组建海外业务团队从事网络游戏产品的出口业务，经过本地化技术处理，公司陆续推出了核心游戏产品的繁体中文、英语、日语、韩语、欧语等版本。报告期内，公司境外业务收入增长更为迅速，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月收入规模分别达到3.70亿元、5.10亿元、11.23亿元和7.63亿元，占公司主营业务收入的比重分别为57.63%、63.26%、74.35%和78.84%。2011-2012年度境外业务收入均为境外游戏业务收入，2013年度境外收入包括110,468.02万元游戏业务收入和1,795.88万元软件应用商店收入，2014年1-6月境外收入包括75,458.14万元游戏业务收入和868.42万元软件应用商店收入。

报告期内，公司境外业务收入主要来源于游戏收入，运营市场主要包括繁体中文市场、日韩市场和欧语市场（包括英语、德语、意大利语、西班牙语、葡萄牙语、荷兰语、俄语等语种市场），游戏类型以移动网络游戏和大型网页游戏为主，运营模式以自主运营和代理运营为主，具体如下：

#### （1）报告期内境外游戏业务收入按语言版本细分的具体情况

单位：万元

语言版本	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
繁体中文市场	24,846.63	32.93%	35,282.68	31.94%	24,485.65	48.01%	25,240.84	68.20%
日韩市场	21,985.60	29.14%	39,526.26	35.78%	10,807.96	21.19%	3,462.46	9.36%
欧语市场	16,671.60	22.09%	21,242.71	19.23%	8,869.80	17.39%	6,567.66	17.75%
其他语言市场	11,954.32	15.84%	14,416.38	13.05%	6,839.51	13.41%	1,738.41	4.70%
<b>境外游戏收入合计</b>	<b>75,458.14</b>	<b>100.00%</b>	<b>110,468.02</b>	<b>100.00%</b>	<b>51,002.92</b>	<b>100.00%</b>	<b>37,009.37</b>	<b>100.00%</b>

#### （2）报告期内境外游戏业务收入按产品类型细分的具体情况

单位：万元

产品类型	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比

产品类型	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
移动网络游戏	52,504.44	69.58%	59,259.81	53.64%	2,754.36	5.40%	41.33	0.48%
网页游戏	22,579.85	29.92%	49,636.97	44.93%	46,082.01	90.35%	36,968.03	99.89%
其中：大型网页游戏	22,438.89	29.74%	48,614.53	44.01%	44,847.19	87.93%	36,790.98	99.41%
社交网页游戏	140.96	0.19%	1,022.44	0.93%	1,234.81	2.42%	177.05	0.48%
客户端游戏	373.85	0.50%	1,571.24	1.42%	2,166.55	4.25%	-	-
<b>境外游戏收入合计</b>	<b>75,458.14</b>	<b>100.00%</b>	<b>110,468.02</b>	<b>100.00%</b>	<b>51,002.92</b>	<b>100.00%</b>	<b>37,009.37</b>	<b>100.00%</b>

(3) 报告期内境外游戏业务收入按运营模式细分的具体情况

单位：万元

运营模式	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	比例	金额	比例
自主运营	4,345.71	5.76%	16,609.34	15.04%	21,400.18	41.96%	16,683.51	45.08%
代理运营	69,084.07	91.55%	87,562.97	79.27%	27,842.90	54.59%	20,308.11	54.87%
授权运营	2,028.35	2.69%	6,295.72	5.70%	1,759.84	3.45%	17.74	0.05%
<b>境外游戏收入合计</b>	<b>75,458.14</b>	<b>100.00%</b>	<b>110,468.02</b>	<b>100.00%</b>	<b>51,002.92</b>	<b>100.00%</b>	<b>37,009.37</b>	<b>100.00%</b>

(二) 营业成本分析

按照成本类型细分，公司的主营业务成本主要包括带宽和服务器成本、游戏分成成本、外包费、流量获取成本等项目，其中报告期内游戏分成成本以及带宽和服务器成本占比最高。

公司按照成本支出项目的细分情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
带宽和服务器成本	2,165.13	8.64%	4,489.50	10.43%	3,626.24	26.54%	2,704.21	29.14%
游戏分成成本	21,905.76	87.37%	36,788.62	85.46%	9,194.97	67.31%	5,343.04	57.58%
流量获取成本	406.94	1.62%	962.94	2.24%	36.35	0.27%	452.83	4.88%
外包费	593.97	2.37%	806.58	1.87%	803.83	5.88%	511.53	5.51%
其他	-	-	-	-	-	-	268.10	2.89%
<b>营业成本</b>	<b>25,071.81</b>	<b>100.00%</b>	<b>43,047.63</b>	<b>100.00%</b>	<b>13,661.39</b>	<b>100.00%</b>	<b>9,279.71</b>	<b>100.00%</b>

1、带宽和服务器成本

带宽成本和服务器成本方面，主要为公司各项互联网服务所需的带宽和服务器成本，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月分别为2,704.21万元、3,626.24万元、4,489.50万元和2,165.13万元，同期公司自主运营和代理运营模式下的收入分别为47,757.10万元、64,401.95万元、132,203.35万元和91,177.28万元，带宽和服务器成本占该部分收入的比重分别为5.66%、5.63%、3.40%和2.37%，2013年度和2014年1-6月该比重持续下降，主要原因是公司重点发展移动网络游戏，移动网络游戏收入在游戏收入中占比从2012年的4.75%上升到2014年1-6月的68.50%，而移动网络游戏对服务器交互要求相对不太频繁，单个服务器容纳用户数量较大，因此对带宽和服务器数量要求下降，单位收入的带宽和服务器成本下降。

2013年度及2014年1-6月发行人带宽和服务器成本占营业成本的比重较2011年度和2012年度有所下降，主要是公司2013年以来重点发展移动网络游戏，移动网络游戏以代理游戏运营模式为主，产生了大量的游戏分成成本，导致带宽成本和服务器成本在营业成本中的比重逐步下降。

报告期内公司前五大带宽和服务器供应商带宽购买及服务器折旧的金额、占比的具体情况如下表所示：

(1) 2014年1-6月

序号	供应商名称	采购成本及折旧 (万元)	所占带宽和服务 器成本比例
1	Softlayer Technologies, Inc.	786.63	36.33%
2	北京首都在线科技股份有限公司	270.66	12.50%
3	阿卡迈(北京)信息技术有限公司	256.15	11.83%
4	戴尔(中国)有限公司	161.84	7.47%
5	NTT.com Asia Limited	126.03	5.82%
合计		<b>1,601.31</b>	<b>73.96%</b>

(2) 2013年度

序号	供应商名称	采购成本及折旧 (万元)	所占带宽和服务 器成本比例
1	Softlayer Technologies, Inc.	1,607.87	35.82%
2	阿卡迈(北京)信息技术有限公司	550.17	12.26%
3	北京首都在线科技股份有限公司	399.45	8.90%
4	戴尔(中国)有限公司	298.46	6.65%

序号	供应商名称	采购成本及折旧 (万元)	所占带宽和服务 器成本比例
5	北京蓝汛通信技术有限责任公司	288.56	6.43%
合计		<b>3,144.51</b>	<b>70.06%</b>

## (3) 2012年度

序号	供应商名称	采购成本及折旧 (万元)	所占带宽和服务 器成本比例
1	台湾酷栗科技股份有限公司	700.50	19.32%
2	Softlayer Technologies, Inc.	569.04	15.69%
3	阿卡迈(北京)信息技术有限公司	554.66	15.30%
4	北京蓝汛通信技术有限责任公司	458.55	12.65%
5	世纪互联宽带数据中心	333.42	9.19%
合计		<b>2,616.17</b>	<b>72.15%</b>

## (4) 2011年度

序号	供应商名称	采购成本及折旧 (万元)	所占带宽和服务 器成本比例
1	The Planet.com Internet Services INC	517.98	19.15%
2	台湾酷栗科技股份有限公司	492.73	18.22%
3	阿卡迈(北京)信息技术有限公司	454.33	16.80%
4	北京蓝汛通信技术有限责任公司	430.48	15.92%
5	北京世纪互联宽带数据中心	347.82	12.86%
合计		<b>2,243.34</b>	<b>82.95%</b>

## 2、游戏分成成本

游戏分成成本方面，主要包括公司支付给游戏授权商的游戏分成款以及授权金摊销金额。2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月公司游戏分成成本为5,343.04万元、9,194.97万元、36,788.62万元和21,905.76万元，代理游戏收入分别为20,318.36万元、34,857.87万元、107,087.32万元和83,984.89万元，游戏分成成本分别占公司同期代理游戏收入的26.30%、26.38%、34.35%和26.08%。2013年度在境内外市场逐步代理了《英雄战魂》、《君王2》、《时空猎人》、《忘仙》、《大掌门》、《武侠Q传》等多款移动网络游戏，运营移动网络游戏早期需要向游戏授权商支付较高的游戏分成比例，因此2013年度游戏分成成本占同期代理游戏收入的比例有所上升。此外，2013年度部分代理游戏上线后表现不如预期，因此公司与授权商协商签署终止协议，当期末摊销的授权金全部计入当期游戏分成成本，金额为2,645.19万元。2014年1-6月，由于《英雄战魂》、《君王2》



等移动网络游戏进入成熟期，根据通常的阶梯分成条款，支付给游戏授权商的分成比例有所下降。

报告期内公司前五大游戏开发商游戏分成成本金额、占比的具体情况如下表所示：

(1) 2014年1-6月

单位：万元

游戏开发商	游戏分成款	授权金摊销	小计	占游戏分成成本比例
北京火谷网络科技有限责任公司	5,403.96	-	5,403.96	24.67%
上海火溶信息科技有限公司	3,030.17	19.95	3,050.12	13.92%
深圳第七大道科技有限公司	2,744.59	113.63	2,858.22	13.05%
艾格拉斯科技（北京）有限公司	2,137.80	-	2,137.80	9.76%
上海美峰数码科技有限公司	1,150.67	94.56	1,245.23	5.68%
<b>合计</b>	<b>14,467.19</b>	<b>228.14</b>	<b>14,695.33</b>	<b>67.08%</b>

(2) 2013年度

单位：万元

游戏开发商	游戏分成款	授权金摊销	小计	占游戏分成成本比例
艾格拉斯科技（北京）有限公司	6,514.91	-	6,514.91	17.71%
北京火谷网络科技有限责任公司	5,173.57	-	5,173.57	14.06%
深圳第七大道科技有限公司	4,273.53	208.73	4,482.26	12.18%
上海美峰数码科技有限公司	2,491.91	110.49	2,602.40	7.07%
广州银汉科技有限公司	1,529.71	26.25	1,555.96	4.23%
<b>合计</b>	<b>19,983.63</b>	<b>345.47</b>	<b>20,329.10</b>	<b>55.25%</b>

(3) 2012年度

单位：万元

游戏开发商	游戏分成款	授权金摊销	小计	占游戏分成成本比例
智拓网络科技有限公司	2,372.62	88.60	2,461.22	26.77%
北京天神互动科技有限公司	1,568.69	96.23	1,664.92	18.11%
传奇网路游戏股份有限公司	1,399.50	185.76	1,585.26	17.24%
广州捷游信息科技有限公司	508.82	69.16	577.97	6.29%
上海易娱网络科技有限公司、广州九娱网络科技有限公司、香港九娱网络科技有限公司	482.96	20.18	503.13	5.47%
<b>合计</b>	<b>6,332.59</b>	<b>459.93</b>	<b>6,792.50</b>	<b>73.88%</b>

## (4) 2011年度

单位：万元

游戏开发商	游戏分成款	授权金摊销	小计	占游戏分成成本比例
智拓网络科技有限公司	2,457.82	-	2,457.82	46.00%
北京天神互动科技有限公司	1,379.70	40.65	1,420.35	26.58%
上海福旭网络科技有限公司	540.01	91.06	631.07	11.81%
北京新娱兄弟网络科技有限公司	261.90	45.73	307.63	5.76%
上海骏梦网络科技有限公司	169.95	37.44	207.39	3.88%
<b>合计</b>	<b>4,809.38</b>	<b>214.88</b>	<b>5,024.26</b>	<b>94.03%</b>

**3、流量获取成本**

公司流量获取成本核算的是为了获取软件应用商店流量而向第三方支付的成本。

2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月流量获取成本的发生额分别为452.83万元、36.35万元、962.94万元和406.94万元。2013年度流量获取成本出现大幅上升，主要是因为软件应用商店为了获取更多的推广流量，加强了与其他合作伙伴的营销推广联盟业务，向第三方采购的流量成本相应上升。2012年流量获取成本出现较大幅度下降，主要是因为公司与Google Adsense合作的对外镜像合作业务减少导致相应的流量获取成本大幅减少。

**4、外包费**

外包费方面，主要是指公司将游戏产品的部分美术、翻译、客服服务外包给第三方所支付的款项。2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月外包费的发生额分别为511.53万元、803.83万元、806.58万元和593.97万元。

**(三) 毛利率分析****1、综合毛利率和分产品毛利率分析**

报告期内，公司综合毛利率总体保持在一个较高的水平上，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月毛利率分别为85.55%、83.05%、71.49%和74.11%，整体呈下降趋势。具体情况如下表所示：

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
游戏产品	74.52%	71.79%	83.70%	86.24%
互联网产品	45.59%	63.12%	75.86%	80.44%

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
综合毛利率	74.11%	71.49%	83.05%	85.55%

2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，公司游戏产品毛利率分别为86.24%、83.70%、71.79%和74.52%，2011-2013年度有所下降，主要是以下三方面的原因：1) 代理运营游戏的毛利率低于自主运营游戏的毛利率水平，而代理游戏收入占游戏收入的比例逐年上升，从2011年的35.93%上升到2013年的73.42%，随着代理游戏的增加游戏产品的毛利率不断下降；2) 2013年公司重点发展移动网络游戏，运营移动网络游戏早期，移动网络游戏授权商分成比例较高，进一步降低了游戏产品的毛利率；3) 公司对于代理运营游戏的收入按照用户生命周期来确认，分成成本以双方对账的游戏币兑换金额乘以分成比例来确认，收入确认相对成本延后。随着公司代理运营游戏的逐年增加，也会导致毛利率有所降低，2013年公司代理游戏在下半年收入增长较快，因此较大的游戏产品收入递延到2014年确认，导致2013年毛利率降低相对较多。2014年1-6月，公司重点发展的移动网络游戏收入持续表现良好，由于代理运营通常会采用阶梯式分成方式，游戏产品的持续良好表现带来了移动网络授权商分成比例的下降，提高了公司游戏产品的毛利率水平。

公司致力于打造互联网综合服务平台，报告期内互联网产品稳步发展，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月毛利率分别为80.44%、75.86%、63.12%和45.59%，2013年度下降的主要原因是Brothersoft.com全面改版，产生了外包成本，导致的软件应用商店毛利率下降。2014年1-6月软件应用商店毛利率进一步下降，主要原因是其重要组成部分1Mobile尚处在积累用户的发展前期阶段，毛利率较低影响了整体软件应用商店的毛利率。

公司分产品毛利率情况如下表所示：

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
移动网络游戏	73.10%	68.27%	92.02%	98.69%
网页游戏				
其中：大型网页游戏	79.44%	79.21%	85.41%	85.61%
社交网页游戏	97.69%	98.44%	98.87%	95.61%
客户端游戏	53.66%	40.18%	59.01%	87.31%
<b>游戏产品</b>	<b>74.52%</b>	<b>71.79%</b>	<b>83.70%</b>	<b>86.24%</b>
软件应用商店	45.59%	68.21%	88.32%	88.68%

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
其他互联网产品				
互联网产品	45.59%	63.12%	75.86%	80.44%

游戏产品方面，公司以移动网络游戏和大型网页游戏的研发和运营为主。

移动网络游戏方面，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，移动网络游戏产品的毛利率分别为98.69%、92.02%、68.27%和73.10%。2013年度移动网络游戏产品毛利率显著下降，主要原因是2011年及2012年公司移动网络游戏产品以自研产品为主，2013年开始公司大规模代理移动网络游戏产品，移动网络游戏收入中代理模式收入占比从2012年的5.62%上升到2013年的95.42%，产生收入较多的《武侠Q传》、《英雄战魂》、《君王2》、《时空猎人》、《忘仙》和《大掌门》等产品均为代理模式运营。此外，移动网络游戏行业游戏授权商分成比例相比较较高，公司向游戏授权商支付了较高比例的游戏分成款，影响了整体移动网络游戏的毛利率。2014年1-6月，移动网络游戏毛利率有所回升，主要是由于代理运营通常会采用阶梯式分成方式，游戏产品的持续良好表现带来了移动网络授权商分成比例的下降。

大型网页游戏方面，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，大型网页游戏产品的毛利率分别为85.61%、85.41%、79.21%和79.44%，2011-2013年度毛利率呈下降趋势。部分代理大型网页游戏上线后业绩表现不如预期，公司协商与其终止了合同，相应增加2013年营业成本金额为1,002.60万元。同时，2013年度公司推出更多的代理运营产品，大型网页游戏收入中代理模式收入占比从2012年的46.52%上升到2013年的49.97%，毛利率相应降低。2014年1-6月大型网页游戏毛利率保持稳定。

社交网页游戏方面，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，社交网页游戏产品的毛利率分别为95.61%、98.87%、98.44%和97.69%，基本保持稳定。

客户端游戏方面，公司客户端游戏产品的毛利率分别为87.31%、59.01%、40.18%和53.66%；2012年度和2013年度公司客户端游戏产品毛利率显著下降，主要原因是2012年公司收入较多的客户端游戏《圣境传说》和2013年收入较多的《仙境传说》为代理运营，在该模式下，公司须向游戏授权商支付较大金额的授权金和较高比例的分成款，毛利率显著低于自主运营模式。此外，2013年度《黄易群侠传2》、《伏魔者》上线后业绩表现不及预期，因此公司与相应的游戏授权商协商终止了代理合同，相应增加当期营业成本1,017.60万元、768.46万元，影响了客户端游戏的毛利率。2014年1-6月，客户端

游戏产品毛利率有所回升。

互联网产品方面，2011年、2012年度、2013年度和2014年1-6月，软件应用商店的毛利率为88.68%、88.32%、68.21%和45.59%，2013年度毛利率下降的主要原因是公司Brothersoft.com为适应移动互联网需求全面改版，产生了外包成本。其他互联网产品为RaidCall语音，公司已经与畅游合作，将该业务进行重组，未来RaidCall发生的成本不直接进入发行人成本，2011年度、2012年度和2013年度分别产生成本631.74万元、824.92万元和261.36万元。2014年1-6月软件应用商店毛利率进一步下降，主要原因是其重要组成部分1Mobile尚处在积累用户的发展前期阶段，毛利率较低影响了整体软件应用商店的毛利率。

## 2、公司境内外毛利率分析

公司境内、境外主营业务毛利率情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014年1-6月			2013年度		
	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率
境内：	20,490.01	4,442.42	78.32%	38,730.08	10,942.69	71.75%
游戏产品	19,964.12	4,296.99	78.48%	35,391.91	10,271.02	70.98%
自研游戏	5,051.33	482.77	90.44%	15,867.19	1,446.01	90.89%
非自研游戏	14,912.79	3,814.22	74.42%	19,524.71	8,825.01	54.80%
软件应用商店	525.89	145.43	72.35%	3,338.17	669.27	79.95%
其他互联网产品	-	-	-	-	2.40	-
境外：	76,326.56	20,626.88	72.98%	112,263.91	32,103.43	71.40%
游戏产品	75,458.14	20,013.61	73.48%	110,468.02	30,881.53	72.04%
自研游戏	4,857.48	222.56	95.42%	18,085.72	571.49	96.84%
非自研游戏	70,600.66	19,791.05	71.97%	92,382.30	30,310.04	67.19%
软件应用商店	868.42	613.27	29.38%	1,795.88	962.94	46.38%
其他互联网产品	-	-	-	-	258.96	-
<b>合计</b>	<b>96,816.57</b>	<b>25,069.31</b>	<b>74.11%</b>	<b>150,993.99</b>	<b>43,046.12</b>	<b>71.49%</b>
项目	2012年度			2011年度		
	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率
境内：	29,616.86	4,417.08	85.09%	27,213.61	2,046.27	92.48%
游戏产品	22,997.44	3,644.11	84.15%	19,545.38	1,178.33	93.97%
自研游戏	15,971.70	908.29	94.31%	19,535.13	1,144.67	94.14%

非自研游戏	7,025.74	2,735.82	61.06%	10.25	33.66	-228.39%
软件应用商店	6,619.42	772.97	88.32%	7,668.23	867.94	88.68%
其他互联网产品	-	-	-	-	-	-
境外:	51,002.92	9,244.32	81.87%	37,009.37	7,233.44	80.46%
游戏产品	51,002.92	8,419.40	83.49%	37,009.37	6,601.70	82.16%
自研游戏	21,796.17	587.35	97.31%	16,701.25	1,463.42	91.24%
非自研游戏	29,206.75	7,832.05	73.18%	20,308.12	5,138.28	74.70%
软件应用商店	-	-	-	-	-	-
其他互联网产品	-	824.92	-	-	631.74	-
<b>合计</b>	<b>80,619.78</b>	<b>13,661.40</b>	<b>83.05%</b>	<b>64,222.98</b>	<b>9,279.71</b>	<b>85.55%</b>

报告期内，公司境内的游戏产品收入主要包括自研游戏和非自研游戏，自研游戏包括自主运营和授权运营两种模式，其中自主运营模式的成本主要为带宽、服务器成本及少量美术外包费等，授权运营模式采用净额法确认收入，因此自研游戏的毛利率较高。2013年度境内自研游戏毛利率下降的主要原因是《三国风云》、《千军破》等游戏进入生命期中后期，收入有所下降，但带宽和服务器成本并未相应下降，影响了毛利率水平。2011年度境内非自研游戏（主要是代理运营）产品毛利率为-228.39%，原因是2011年度境内代理游戏处于运营初期，玩家较少，产生的收入较低，但授权金摊销、游戏分成、带宽及服务器成本较高，导致毛利率为负。随着公司境内代理游戏业务规模的逐渐扩大和运营逐渐进入成熟期，2012年度境内代理的游戏毛利率有所回升。2013年度随着新签约的《武侠Q传》等多款移动网络游戏产品的上线，运营移动网络游戏早期，移动网络游戏授权商分成比例较高降低了产品毛利率，此外公司代理的《黄易群侠传2》、《伏魔者》表现不及预期，公司与游戏授权商协商后解除了合同，相应增加当期营业成本1,017.60万元、768.46万元，也影响了境内游戏的毛利率。2014年1-6月，随着公司完成对境内非自研游戏组合的调整，非自研游戏产品毛利率有所回升。

报告期内，公司境外的游戏产品收入除包括自研游戏收入外，还有大量的非自研游戏（包括公司自己运营以及转授权第三方运营）收入，非自研游戏需要支付给游戏授权商一定的授权金及游戏分成款，其毛利率远低于自研游戏。2013年度境外毛利率出现大幅下降，主要原因是当年代理游戏收入比例大幅上升，代理游戏收入需要向游戏授权商支付游戏分成成本，因此影响了2013年度游戏产品的境外毛利率。2014年，境外非自研游戏的主要组成部分移动网络游戏毛利率出现回升，主要是由于代理运营通常会采用阶梯式分成方式，游戏产品的持续良好表现带来了移动网络授权商分成比例的下降，导致

非自研游戏毛利率的提高。

### 3、公司毛利率变化趋势分析

公司毛利率总体呈下降趋势，主要因为成本增长率高于同期收入增长率。2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，公司营业成本分别为9,279.71万元、13,661.40万元、43,047.63万元、25,071.81万元，2012年度和2013年度营业成本增长率为47.22%、215.10%，高于同期收入增长率。具体分析如下：

(1) 公司游戏产品来源及运营模式多元化发展，非自研游戏的比重逐步提高。公司成立初期以自主研发运营游戏为主，但为了丰富公司产品线，提高市场占有率，同时降低研发经营的风险，公司自2010年开始代理其他公司开发的优质网页游戏产品。2010年，公司取得《傲视天地》繁体版的独家代理权，2011年公司又陆续签订《傲剑》等游戏的海外代理，2012年公司开始代理其他公司开发的优质客户端游戏产品，2013年公司开始大量代理其他公司开发的优质移动网络游戏，进一步拓展了代理游戏的范围。公司2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月非自研游戏产品毛利率分别为74.55%、70.83%、65.03%和72.40%，2011-2013年度毛利率持续降低的原因是公司代理的游戏数量不断增加，不同游戏的市场表现有所差异，影响了整体毛利率。此外公司积极开拓移动网络游戏，运营移动网络游戏早期，移动网络游戏行业授权商分成比例较高，因而提高了公司的游戏分成成本，降低了毛利率水平，随着公司运营移动网络游戏经验的积累和移动网络游戏业绩表现的逐渐提高，移动网络游戏授权商的分成比例有所降低，因此2014年1-6月非自研游戏产品毛利率出现回升。同期自研游戏的毛利率分别为92.80%、96.04%、94.06%和92.88%，非自研游戏因需要在合同期内对游戏收入向游戏授权商支付分成，导致毛利率水平普遍低于自研游戏的毛利率。

	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
自研游戏的毛利率	92.88%	94.06%	96.04%	92.80%
非自研游戏的毛利率	72.40%	65.03%	70.83%	74.55%
<b>游戏产品毛利率</b>	<b>74.52%</b>	<b>71.79%</b>	<b>83.70%</b>	<b>86.24%</b>

(2) 网页游戏行业逐渐成熟，在激烈的市场竞争环境下，毛利率逐步小幅下降是行业趋势。随着各大游戏厂商进入网页游戏市场，网页游戏的竞争日趋激烈。为了争取更多的用户资源，公司一方面需要在游戏产品设计上不断创新，另一方面需要在硬件配套上选择行业领先的IDC供应商，通过优质的硬件环境保证用户的游戏体验，从而争取

更多的用户。

(3) 互联网产品影响公司毛利率水平。互联网产品的毛利率持续下降，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，境内软件应用商店的毛利率分别为88.68%、88.32%、79.95%和72.35%，2013年度和2014年1-6月境外软件应用商店的毛利率为46.38%和29.38%。2013年境内软件应用商店毛利率下降的主要原因是为了适应移动互联网的发展需求，将网站进行了全面改版，产生了一部分外包成本，导致毛利率出现较大幅度的下降。公司境外软件应用商店一直低于境内水平，主要原因是境外软件应用商店产品IMobile还处于积累用户阶段，毛利率较低。

#### 4、与可比上市公司毛利率的比较分析

A股已上市公司中，主营业务为网络游戏的研发与运营业务的公司为掌趣科技和中青宝。公司业务与掌趣科技和中青宝较为类似，因此选取其作为主要可比上市公司。

下表列示了主要可比上市公司的毛利率情况：

综合毛利率	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
掌趣科技	54.81%	54.44%	53.38%	53.03%
中青宝	62.61%	68.51%	68.88%	69.01%
本公司	74.11%	71.49%	83.05%	85.55%

资料来源：各可比公司年报及半年报

如上表所示，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月公司同期毛利率显著高于行业可比公司。公司整体毛利率水平与行业可比公司的差异与业务经营模式相关，也与不同上市公司的会计处理差异和运营游戏类型有关，具体分析如下：

掌趣科技主要经营移动网络游戏，与网页游戏在分成比例等方面区别较大，此外掌趣科技与中国移动合作，共同推出G+业务，采取渠道分成推广模式，市场推广成本计入营业成本，因此毛利率相对较低，显著低于中青宝和发行人的毛利率水平。

中青宝2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月的毛利率分别为69.01%、68.88%、68.51%和62.61%，低于本公司，根据其年报披露，两家公司在研发费用的会计处理方面存在差异，中青宝将客户端游戏开发阶段的支出资本化处理，产生较大金额的无形资产摊销费用计入成本，对毛利率产生一定的影响，而本公司将网页游戏研发费用全部费用化处理。此外，中青宝运营的游戏类型与发行人差别较大，中青宝2011-2013年度主要运营客户端游戏，2013年度通过收购增强了移动网络游戏研发运营能力，而发



行人主要运营移动网络游戏和网页游戏，导致中青宝与发行人毛利率水平存在一定的差异。

#### （四）期间费用分析

单位：万元

项目	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
销售费用	30,554.08	72.84%	60,137.16	74.95%	29,207.21	66.73%	20,235.06	58.98%
-占营业收入比例	31.56%		39.83%		36.23%		31.51%	
管理费用	10,642.94	25.37%	18,794.00	23.42%	15,124.92	34.56%	13,499.71	39.35%
-占营业收入比例	10.99%		12.45%		18.76%		21.02%	
财务费用	750.69	1.79%	1,307.05	1.63%	-564.44	-1.29%	573.05	1.67%
-占营业收入比例	0.78%		0.87%		-0.70%		0.89%	
<b>期间费用合计</b>	<b>41,947.71</b>	<b>100.00%</b>	<b>80,238.22</b>	<b>100.00%</b>	<b>43,767.68</b>	<b>100.00%</b>	<b>34,307.82</b>	<b>100.00%</b>
期间费用率	43.32%		53.14%		54.29%		53.42%	

报告期内，随着业务扩张和营业收入的增加，公司的销售费用、管理费用亦呈同步上升趋势。2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，期间费用分别为34,307.82万元、43,767.68万元、80,238.22万元和41,947.71万元，2012年度和2013年度的增长幅度分别为27.57%和83.33%。

从结构上看，期间费用中占比最大的是销售费用，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月销售费用在期间费用中的占比分别为58.98%、66.73%、74.95%和72.84%；管理费用占期间费用的比例也较高，分别是39.35%、34.56%、23.42%和25.37%。公司货币资金余额产生利息收入，导致2012年度公司财务费用为负，公司2011年度、2013年度和2014年1-6月的财务费用主要是汇兑损失。

2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月期间费用占营业收入的比重分别为53.42%、54.29%、53.14%和43.32%，高于行业平均水平。下表列示了主要可比上市公司期间费用率的情况：

项目	销售费用率				管理费用率			
	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
掌趣科技	2.57%	2.18%	1.90%	2.10%	16.63%	12.94%	14.62%	16.68%
中青宝	25.57%	26.11%	45.53%	45.67%	33.82%	23.32%	26.15%	27.20%

项目	销售费用率				管理费用率			
	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
本公司	31.56%	39.83%	36.23%	31.51%	10.99%	12.45%	18.76%	21.02%

资料来源：各可比公司年报及半年报

掌趣科技报告期内销售费用率显著低于本公司，主要原因是掌趣科技与中国移动合作，共同推出G+业务，采取渠道分成推广模式，市场推广成本计入营业成本，与发行人的市场推广模式不可比。公司报告期内管理费用率与掌趣科技接近。

2011-2012年中青宝销售费用率高于本公司，经查阅其年报，原因包括两方面：一是其营业收入增长幅度低于公司，二是中青宝在2011-2012年大力推出新游戏，导致广告推广费用以及运营人员费用的绝对金额和收入占比都显著提升。2013年及2014年1-6月，中青宝销售费用率明显下降，主要原因是对已稳定的页游平台的广告推广投入大幅减少所致，而本公司同期重点发展移动网络游戏，由于移动网络游戏充值手续费率较高，导致销售费用率有所上升，高于中青宝的水平。本公司报告期内管理费用率显著低于中青宝，主要原因包括：（1）本公司收入规模及增长幅度较大，但同期人员数量增长幅度较小；（2）报告期内，本公司代理游戏收入比例增加，对人员数量要求低于自研游戏，职工薪酬占收入的比例持续降低，管理费用率有所降低。

### 1、销售费用明细分析

单位：万元

项目	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
市场及推广费用	8,137.66	26.63%	26,435.60	43.96%	16,098.96	55.12%	9,829.76	48.58%
充值渠道手续费	20,166.98	66.00%	29,082.39	48.36%	8,530.82	29.21%	7,308.88	36.12%
职工薪酬	1,985.15	6.50%	4,217.80	7.01%	4,245.75	14.54%	2,718.05	13.43%
业务招待费	8.71	0.03%	27.09	0.05%	30.07	0.10%	55.41	0.27%
差旅费	73.35	0.24%	182.83	0.30%	119.09	0.41%	130.15	0.64%
其他	182.22	0.60%	191.45	0.32%	182.52	0.62%	192.82	0.95%
<b>合计</b>	<b>30,554.08</b>	<b>100.00%</b>	<b>60,137.16</b>	<b>100.00%</b>	<b>29,207.21</b>	<b>100.00%</b>	<b>20,235.06</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，公司销售费用持续增长，2012年度较2011年度增长44.34%，2013年度较2012年度增长105.90%，占营业收入的比重持续上升，主要原因是公司游戏运营业务发展较快，导致市场推广费、充值渠道手续费大幅增加。

销售费用明细中，占比最大的是市场及推广费用和充值渠道手续费，具体分析如下：

### （1）市场及推广费用

2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，公司市场及推广费用占同期营业收入的比重分别为15.31%、19.97%、17.51%和8.40%，市场及推广费用的增幅变动与公司当期新增及持续运营的重点自主运营、代理运营游戏数量有关，具体情况如下表所示：

主要自主运营及代理游戏	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
期初数量	14	10	8	7
本期减少数	1	-	1	-
本期增加数	1	4	3	1
期末数量	14	14	10	8

注：主要游戏是指2008年以来单款游戏收入至少在其中一年占比超过5%的游戏。以上主要游戏的数量未统计同一游戏不同语言版本的情况。

报告期内，公司陆续推出多款自主运营游戏产品，2010年度开始代理运营游戏，按照2008年公司设立以来至少某一年产生收入占当年游戏收入的5%以上统计，公司自主运营及代理运营的主要游戏2011年至2013年度以及2014年1-6月分别增加了1款、3款、4款（包括3款移动网络游戏）和1款（移动网络游戏），同时在2013年度上线了多款其他移动网络游戏。一般而言，在游戏产品上线初期，市场及推广费用投入较大，产品稳定运营以后，市场及推广费用逐步下降，因此公司2012年度和2013年度新增主要游戏数量较多，市场及推广费用占同期营业收入比重高于2011年度。2014年1-6月，公司重点推广的游戏只有一款，根据公司2014年全年的新游戏上线排期计划和市场推广费预算，2014年度重点推广的《Tera》等游戏的排期和市场推广费投放大多在下半年，因此上半年市场及推广费用相对较少，占同期营业收入比重有所下降。

### （2）充值渠道手续费

随着公司收入规模的扩大，公司充值渠道手续费相应增加，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月公司的充值渠道手续费占同期营业收入的比重分别为11.38%、10.58%、19.26%和20.83%。与2011年度和2012年度相比，2013年度充值渠道手续费占营业收入比重显著提高，主要原因是2013年度公司重点发展移动网络游戏，移动网络游戏收入大幅增长，移动网络渠道合作商费用率相对非移动渠道较高，例如，Apple Store、Google Play、SKtelecom（Korea）等移动充值渠道手续费率均为30%，以上三个主要移动充值渠道手续费合计占当年充值渠道手续费比例达到63.76%，因此导致移动充值渠道

手续费占营业收入比重显著上升。2014年1-6月，充值渠道手续费占同期营业收入的比重略有上升，主要是因为移动网络游戏占比进一步提高。

## 2、管理费用明细分析

单位：万元

项目	2014年1-6月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
职工薪酬	6,171.03	57.98%	10,879.00	57.89%	10,842.76	71.69%	9,242.77	68.47%
差旅费	269.18	2.53%	251.51	1.34%	151.49	1.00%	212.20	1.57%
业务招待费	46.03	0.43%	45.39	0.24%	57.73	0.38%	35.46	0.26%
中介机构费	201.37	1.89%	322.08	1.71%	229.22	1.52%	728.99	5.40%
租赁费	1,015.26	9.54%	1,998.02	10.63%	2,182.79	14.43%	1,833.23	13.58%
水电及维修费用	94.89	0.89%	213.54	1.14%	265.29	1.75%	185.34	1.37%
办公费	281.94	2.65%	418.83	2.23%	514.54	3.40%	629.16	4.66%
折旧与摊销费用	654.68	6.15%	951.85	5.06%	626.17	4.14%	552.58	4.09%
会议费	38.32	0.36%	48.97	0.26%	16.40	0.11%	15.92	0.12%
项目开发费用	146.83	1.38%	3,479.18	18.51%	136.57	0.90%	-	-
其他	1,723.40	16.19%	185.64	0.99%	101.93	0.67%	64.08	0.47%
<b>合计</b>	<b>10,642.94</b>	<b>100.00%</b>	<b>18,794.00</b>	<b>100.00%</b>	<b>15,124.92</b>	<b>100.00%</b>	<b>13,499.71</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，随着公司规模扩大，技术人员的增加，公司管理费用持续增长，2012年度较2011年度增长12.04%，2013年度较2012年度增长24.26%，占营业收入的比重小幅下降。

管理费用中占比最大的是职工薪酬，报告期内，职工薪酬上涨幅度低于营业收入，2013年度相比2012年度基本维持稳定，导致管理费用占同期营业收入的比重持续下降，具体原因是：2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，公司代理游戏收入分别为20,318.36万元、34,857.87万元、107,087.32万元和83,984.89万元，占游戏收入的比例分别为35.93%、47.11%、73.42%和88.01%，已经日益成为公司营业收入的重要组成部分，代理游戏为其他游戏授权商研发的游戏，与自主研发的游戏相比，研发人员的投入较小，因此与管理费用中的研发人员工资情况无配比关系。此外，随着公司主要技术骨干对业务的熟悉，其带来的增量收入会逐年递增，其所带来的收入增长速度会高于其工资的增长。

项目开发费用为公司针对个别代理游戏，出于对项目商业前景的判断与游戏授权商

协商终止合作，根据签订的终止协议，公司将预付的代理游戏授权金或分成款确认当期管理费用所形成。2012-2013年度以及2014年1-6月，公司综合考虑各款游戏研发情况及公司整体运营策略，与个别游戏授权方终止合作关系，分别形成项目开发费用136.57万元、3,479.18万元和146.83万元。

2014年1-6月，管理费用中的“其他”主要为公司不再对“次世代”项目进行后续研发，公司将该项目前期资本化的开发支出1,640.94万元转至管理费用核算所致，因此其他管理费用出现了较大幅度的上升。

### 3、财务费用明细分析

单位：万元

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
利息支出	-	-	-	-
减：利息收入	58.63	479.42	758.77	81.30
汇兑损益（收益以负数列示）	786.66	1,742.91	141.14	632.27
其他	22.66	43.56	53.19	22.08
<b>合计</b>	<b>750.69</b>	<b>1,307.05</b>	<b>-564.44</b>	<b>573.05</b>

注：其他项为支付的银行手续费。

报告期内，公司未发生借款，因此没有发生利息支出。公司的财务费用主要是海外业务发生的汇兑损失以及公司货币资金的利息收入。

公司的汇兑损益形成的原因主要是公司境外运营的游戏与授权商签订合同结算货币一般为美元，付款时在美元与当地货币的结算过程中会产生汇兑损失。

2011年度公司开始大力开拓境外业务，产生了一定数额的汇兑损失。2012年公司利息收入大于汇兑损益，使得全年财务费用为负数。2013年度汇兑损益数额较大一方面是因为2013年相应币种汇率波动较大，另一方面是由于公司境外业务收入金额增幅较大。2014年1-6月，由于公司境外业务收入在营业收入中占比持续提高，相应币种汇率波动较大，产生了786.66万元的汇兑损失。

总体而言，公司财务费用占营业收入的比重不超过1%，对经营业绩的影响很小。

#### （五）投资收益及营业外收支分析

报告期内，公司投资收益主要是购买银行理财产品产生的投资收益、收购及注销北京无限游产生的投资收益、出售TalkTalk子公司股权的投资收益。2013年度，公司出售

了TalkTalk的股权，产生了17,040.44万元的投资收益。

2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，公司营业外收支净额仅分别占利润总额的0.20%、1.80%、5.05%和0.41%。公司盈利主要来自于营业利润，盈利质量较好，2013年营业外收入为2,264.64万元，金额较大，包括其他收入1,414.73万元以及政府补助642.10万元等，其他收入主要是公司转让RaidCall语音聊天软件V6.18、相关域名、RaidCall社交语音通讯系统转让给北京畅游瑞科互联网技术有限公司所取得的收益。

#### （六）净利润分析

2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，公司净利润分别为18,224.85万元、21,836.52万元、43,590.64万元和23,171.16万元。2011-2012年度公司的净利润主要来自营业利润，2012年度公司净利润的增长来源于公司游戏产品业务的发展。2013年度发行人净利润大幅提高的原因是公司游戏业务的持续发展以及RC语音业务重组取得收益。

下表列示了主要可比上市公司的净利润率情况：

综合毛利率	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
掌趣科技	33.90%	40.37%	36.52%	30.32%
中青宝	8.69%	18.35%	8.71%	12.87%
本公司	23.93%	28.87%	27.09%	28.38%

资料来源：各可比公司年报及半年报

#### （七）非经常性损益分析

详见本节“七、非经常性损益明细表”的相关披露和分析。

#### （八）税费分析

报告期内，公司税费的情况如下表所示：

单位：万元

项目		2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
营业税金及附加	营业税	132.90	745.42	1,303.10	1,494.30
	城建税	41.59	83.46	98.89	104.60
	教育费附加	29.70	59.62	70.63	44.83
	文化事业建设费	1.49	1.39	20.76	31.69
	合计	<b>205.68</b>	<b>889.89</b>	<b>1,493.38</b>	<b>1,675.42</b>
所得税费用	本期所得税费用	4,523.42	774.52	82.53	627.97

项目		2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
	递延所得税费用	-202.97	-164.01	116.70	-104.65
	<b>合计</b>	<b>4,320.46</b>	<b>610.50</b>	<b>199.23</b>	<b>523.32</b>

报告期内，发行人面临的税收政策有所变化，主要体现在“营改增”。2012年9月1日起根据《财税[2012]71号》北京实行“营改增”改革，经国税部门核定，发行人授权游戏业务、技术开发业务、网站收入业务，纳入增值税缴纳范围，其中技术开发业务根据《国税2012年第8号公告》以及涉及境外收入部分根据《财税[2011]111号》实行免税政策。2013年8月1日起根据《财税[2013]37号》文件，发行人代理游戏业务纳入增值税缴纳范围。“营改增”前营业税计算方法为：营业税=营业收入 $\times$ 5%，实际缴纳的营业税为实际计算出的营业税税金。“营改增”后增值税计算方法为：销项税=营业收入 $\times$ 6%（广州昆仑增值税税率为3%）；进项税为企业当期业务过程中购买资产、支付代理游戏分成款及授权金等取得的进项税发票，经税务局认证后，各进项税发票总额，可以抵扣。实际缴纳的增值税为销项税与进项税的差额。实行“营改增”改革后，发行人整体税收负担略为下降。

2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，公司营业税金及附加分别为1,675.42万元、1,493.38万元、889.87万元和205.68万元，占同期收入的比重为2.61%、1.85%、0.59%和0.21%，公司营业税金及附加占收入比重持续下降的主要原因是，一方面公司境外业务的扩张，境外收入无需缴纳营业税等项目，另一方面，公司授权模式运营游戏取得的收入从2012年下半年开始缴纳增值税，公司代理模式运营游戏取得的收入从2013年下半年开始缴纳增值税。

2012年度公司所得税费用较2011年度有所下降，主要是该年度公司利润主要来源于子公司昆仑在线，该公司2011年开始享受企业所得税免征的政策。另外，2012年度，昆仑在线为昆仑香港提供技术开发服务取得收入3,400万美元，在昆仑在线免征所得税的情况下，公司整体所得税费用下降。

2013年度，公司所得税费用有所上升，主要原因是2013年昆仑在线税收优惠两年的免税期结束，变为减半征收，税率提高到12.5%。

2014年1-6月，昆仑香港尚未委托发行人其他子公司进行相关技术开发，因此未发生相应费用，昆仑香港的应纳税所得额较2013年大幅上升，因此公司所得税费用出现大幅上升。

报告期内，公司所得税费用与会计利润的关系如下表所示：

单位：万元

税项	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
利润总额	27,491.62	44,201.15	22,035.75	18,748.16
按法定税率计算的所得税费用	4,584.51	9,685.88	5,492.89	4,687.04
子公司适用不同税率的税额影响	0.54	21.64	1.43	1.46
对以前期间所得税的调整			-	-
归属于合营企业和联营企业的损益			-	-
无须纳税的收入的税额影响	-1,844.66	-3,694.18	-6,711.18	-3,965.25
不可抵扣的费用的税额影响	289.31	229.65	164.68	-66.66
税率变动对期初递延所得税余额的影响	-	-	-	-
其他子公司亏损的税额影响	1,582.14	103.81	1,077.31	1,029.62
未确认的可抵扣暂时性差异和可抵扣亏损的影响	-	-536.55	-61.03	-
所得税税收优惠政策的税额影响	-2,149.48	-5,920.55	-6,553.62	-5,037.93
合并影响所得税额	1,858.10	720.80	6,788.75	3,875.03
<b>本年所得税费用</b>	<b>4,320.46</b>	<b>610.50</b>	<b>199.23</b>	<b>523.32</b>

#### （九）税收优惠对公司经营成果的影响

报告期内，根据有关规定，公司及下属子公司在部分年度享受所得税、营业税和增值税税收优惠。报告期内，税收优惠对于公司净利润的影响如下表所示：

单位：万元

期 间	归属于母公司所有者的净利润	税收优惠对归属于母公司所有者净利润的影响金额	不享受税收优惠的归属母公司所有者净利润	税收优惠对归属于母公司所有者净利润的影响比例	归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润	税收优惠对归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润的影响比例
2014年1-6月	23,171.16	2,149.48	21,021.68	9.28%	23,073.43	9.32%
2013年度	43,590.64	6,644.33	36,946.31	15.24%	24,726.11	26.87%
2012年度	21,836.52	7,641.62	14,194.90	34.99%	21,442.08	35.64%
2011年度	18,166.34	5,826.32	12,340.02	32.07%	18,142.88	32.11%

2011年度和2012年度，公司税收优惠占归属于母公司所有者净利润的比重分别为32.07%和34.99%，2013年度该比重下降至15.24%，主要原因是2013年公司软件企业税收优惠到期以及昆仑在线软件企业免税优惠到期。公司对税收优惠政策不存在严重依



赖。公司及其子公司昆仑在线已经获得了高新技术企业认定证书，按照《中华人民共和国企业所得税法》的规定，2013年公司软件企业税收优惠政策到期后，公司可以继续享受高新技术企业15%的优惠税率，子公司昆仑在线软件企业免税优惠到期后，昆仑在线仍可享受12.5%的优惠税率，在一定程度上降低了软件企业税收优惠政策到期对公司经营成本的影响。2014年1-6月，税收优惠占归属于母公司所有者净利润的比重进一步降低至9.28%，主要原因是2014年上半年公司不存在营业税和增值税税收优惠，且昆仑香港尚未委托发行人其他子公司进行相关技术开发，因此其应纳税所得额较2013年大幅上升，因此公司总体所得税费用出现大幅上升。

#### **（十）影响公司收入、成本、费用和利润的主要因素，以及对公司具有核心意义或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标分析**

##### **1、影响公司收入、成本、费用和利润的主要因素**

影响本公司收入的主要因素是公司自研游戏产品的质量、游戏发行和运营能力、代理游戏的选择能力以及对行业趋势的判断能力。公司报告期内产品结构有所变化，由以网页游戏为主变化为移动网络游戏和网页游戏共同发展的格局，主要是公司基于网络游戏行业中移动网络游戏爆发性增长的趋势，在游戏布局上有所调整，推出了一系列成功的自研游戏与非自研游戏。移动网络游戏在游戏收入中占比由2011年度的0.07%提高至2014年1-6月的68.50%，2011-2013年度移动网络游戏收入增长超过1,700倍。同时，公司抓住中国游戏出口的发展机遇，将多款境内成功的网络游戏推向港澳台、东南亚、欧美市场，境外游戏收入从2011年度的3.70亿元增长到2013年度的11.05亿元。随着募集资金的到位，公司将进一步加强在移动网络游戏、网页游戏以及客户端游戏的布局。

影响本公司成本的主要因素是代理游戏数量以及代理游戏分成比例。公司营业成本中游戏分成成本占据较大比例，主要为支付给游戏授权商的游戏分成款以及授权金摊销金额。目前移动网络游戏早期需要向游戏授权商支付较高的游戏分成比例，随着移动网络游戏市场逐渐成熟，公司代理运营经验的增加和发行业绩的积累，公司与游戏授权商的议价能力有望提高，从而提高公司的盈利能力。

本公司期间费用主要包括销售费用、管理费用和财务费用。报告期内，影响期间费用变化的主要是销售费用，公司销售费用在营业收入中占比持续上升，该费用变化主要是由市场及推广费用和充值渠道手续费上升导致。市场及推广费用受到游戏行业竞争激

烈程度和公司游戏推广规划能力影响。公司如果能提高游戏推广成功率，将有望在竞争激烈的游戏行业中降低单款游戏的推广成本，从而控制销售费用的上升幅度。充值渠道手续费变化的原因是传统PC端与移动端的充值渠道手续费率差别以及不同地区的充值渠道手续费率差别。报告期内，发行人2013年因移动网络渠道合作商增加导致充值渠道手续费率提高，预计未来随着移动网络游戏收入的提高，充值渠道手续费率将有所上升。

影响本公司利润的主要因素为毛利率与销售费用率。报告期内本公司的综合毛利率有所下降，主要是代理运营模式占比增加以及移动网络游戏占比增加导致。本公司将通过持续优化产品结构，把握行业的发展机遇，保持公司毛利率水平。此外，将进一步提高市场推广效率及增强与充值渠道合作商的议价能力，保持并提高公司的盈利能力。

## 2、对公司具有核心意义或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标分析

根据网络游戏行业的发展状况与本公司的经营情况及特点，平均月度付费用户数量、主营业务毛利率以及销售费用率等指标对公司具有核心意义，其变动对业绩变动具有较强的预示作用。

(1) 平均月度付费用户数量是公司收入增长的基础。2011年度至2013年度，本公司平均月度付费用户数量分别为8.57万人、11.56万人、28.90万人。平均月度付费用户数量的持续增长带来了公司收入的稳定增长，尤其是2013年月度付费用户数量实现了爆发性的增长。

(2) 主营业务毛利率直接影响公司的盈利能力。2011年度至2013年度以及2014年1-6月，本公司的主营业务毛利率分别为85.55%、83.05%、71.49%和74.11%，2013年有所降低的主要原因包括代理游戏收入占游戏收入比例逐年上升、2013年重点发展移动网络游戏（早期移动网络游戏授权商分成比例较高）等原因。2014年1-6月，公司重点发展的移动网络游戏收入持续表现良好，由于代理运营通常会采用阶梯式分成方式，游戏产品的持续良好表现带来了移动网络授权商分成比例的下降，提高了公司游戏产品的毛利率水平。

(3) 销售费用率也对公司的盈利产生直接的影响。2011年度至2013年度以及2014年1-6月，本公司的销售费用率分别为31.51%、36.23%、39.83%和31.56%。随着业务扩张和营业收入的增加，公司的销售费用呈现同步上升趋势。综合考虑到公司海外业务的

扩张、移动网络游戏的崛起、海外及移动渠道费较高等因素，该比例变化符合预期。

通过上述关键财务与非财务指标的分析可以看出，目前本公司业务发展状况和盈利性较好，具备较强的成长型，预计未来在经营环境未发生重大不利变化的条件下，将保持较强的市场竞争力和持续发展能力。

## 十一、保荐人对发行人持续盈利能力的分析及意见

发行人已在本招股说明书“第四节 风险因素”中对报告期内实际发生以及未来可能发生的可能对公司持续盈利能力产生重大不利影响的风险因素进行了充分提示。

保荐人针对可能对发行人持续盈利能力构成重大不利影响的因素分析如下：

1、发行人的经营模式、产品或服务的品种结构并未发生重大变化，不会对发行人的持续盈利能力构成重大不利影响。报告期内，发行人的代理运营模式占游戏收入比例持续上升，从2011年的35.93%上升到2014年1-6月的88.01%，该变化符合公司积极拓展海外市场及重点发展移动网络游戏业务的战略；公司的游戏产品收入占比也有所变化，移动网络游戏占游戏收入比例从2011年的0.07%上升到2014年1-6月的68.50%，主要受益于近年来移动网络游戏市场的爆发和公司的提前布局。

2、发行人的行业地位或发行人所处行业的经营环境并未发生重大变化，不会对发行人的持续盈利能力构成重大不利影响；中国网络游戏行业保持蓬勃发展趋势，市场需求旺盛，中国网络游戏出口规模持续扩大，海外网络游戏市场为发行人提供了更大的发展空间，发行人在行业中保持了持续领先的市场地位。

3、发行人已经取得了主要商标、软件著作权、域名的注册或登记，前述重要无形资产的取得或者使用不存在重大不利变化的风险。

4、发行人最近一年的营业收入或净利润对关联方或者有重大不确定性的客户不存在重大依赖。发行人报告期内与关联方之间未曾发生经常性关联交易，所发生的关联交易均为偶发性关联交易，且金额较小，对最近一年的收入产生影响较小；同时发行人报告期内主要客户较为稳定，2013年新增的前五大客户均为移动充值渠道商，不存在重大不确定性。

5、发行人最近一年的净利润主要来自运营游戏产生的营业收入，对合并财务报表

范围以外的投资收益不存在依赖。

综上所述，保荐人对发行人进行了核查，认为发行人具备持续盈利能力。

## 十二、财务状况分析

### （一）资产规模、结构和质量分析

#### 1、资产规模和结构分析

公司报告期内的各类资产及占资产总额的比例如下表所示：

项目	2014.6.30		2013.12.31		2012.12.31		2011.12.31	
	金额(万元)	占比	金额(万元)	占比	金额(万元)	占比	金额(万元)	占比
流动资产	113,495.60	84.13%	107,609.95	86.11%	70,478.17	83.55%	57,525.10	88.63%
非流动资产	21,415.91	15.87%	17,357.32	13.89%	13,879.06	16.45%	7,381.41	11.37%
<b>资产总额</b>	<b>134,911.51</b>	<b>100.00%</b>	<b>124,967.27</b>	<b>100.00%</b>	<b>84,357.23</b>	<b>100.00%</b>	<b>64,906.52</b>	<b>100.00%</b>

资产规模方面，截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司资产总额分别为64,906.52万元、84,357.23万元、124,967.27万元和134,911.51万元，增长幅度分别为29.97%、48.14%和7.96%。报告期内资产总额持续增长的原因主要是公司持续推出多款自研和代理游戏，经营业绩持续提升，2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月的收入总额分别为64,222.98万元、80,620.47万元、150,999.28万元和96,825.63万元，与总资产的规模增长基本一致。

资产结构方面，2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司流动资产规模分别为57,525.10万元、70,478.17万元、107,609.95万元和113,495.60万元，占资产总额的比重分别为88.63%、83.55%、86.11%和84.13%，占比较高。主要原因有：一方面，公司目前主要研发经营的场所均为租赁取得；另一方面，公司国内业务运营的服务器以采购为主，为了降低海外运营风险，海外运营的服务器以租赁为主，并不计入公司固定资产范畴。同时，公司流动资产以货币资金为主，符合互联网行业“轻资产、高现金储备”的特征。作为处于成长期的综合性互联网增值服务提供商，充足的货币资金保证了本公司的抗风险能力。

#### 2、资产质量分析

资产质量方面，公司对应收账款、其他应收款、预付款项、长期待摊费用、固定资

产等资产定期进行减值测试，按照会计政策计提坏账准备和减值准备。报告期内具体情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014.6.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
坏账准备	3,544.30	1,937.41	497.53	438.33
预付款项减值准备	209.73	195.73	-	-
长期待摊费用减值准备	858.60	259.48	-	-
固定资产减值准备	82.51	82.88	128.72	135.19
<b>资产减值准备合计</b>	<b>4,695.14</b>	<b>2,475.51</b>	<b>626.25</b>	<b>573.51</b>

注：坏账准备主要包括应收账款坏账准备和其他应收款坏账准备。

#### （1）坏账准备

公司的应收账款及其他应收款坏账准备主要按账龄计提，公司绝大部分应收账款账龄都在一年以内，因此坏账准备占比较低。截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，坏账准备占应收账款、其他应收款账面价值合计的比例分别为4.67%、4.73%、7.23%和15.87%。

#### （2）预付款项减值准备

预付款项中绝大部分为公司代理游戏预付的授权金或分成款。对于账龄超过两年、双方无明确后续运营计划的游戏预付授权金或分成款，公司全额计提减值。截至2014年6月30日，预付款项减值准备占预付款项账面价值的比例为1.14%。

#### （3）长期待摊费用减值准备

长期待摊费用中绝大部分为公司已上线代理游戏预付的授权金，公司定期对上线时间超过一年的游戏对应的长期待摊费用进行减值测试，若已上线的游戏月度平均收入不能覆盖各月授权金摊销，则综合考虑游戏上线时间、后续运营计划、未来收入预期等各方面因素，对预计未来收入不能覆盖未摊销授权金余额的游戏待摊授权金计提减值。截至2014年6月30日，公司长期待摊费用减值准备占长期待摊费用账面价值的比例为8.73%。

#### （4）固定资产减值准备

截至2014年6月30日，公司固定资产减值准备占固定资产账面价值的比例为2.42%。

综上所述，公司目前的资产减值准备提取与公司的资产状况相匹配，对公司的持续经营能力不存在重大不利影响。

## （二）主要资产具体情况分析

### 1、流动资产分析

#### （1）流动资产结构分析

公司报告期内的流动资产构成如下表所示：

单位：万元

项目	2014.6.30		2013.12.31		2012.12.31		2011.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货币资金	72,526.69	63.90%	65,966.26	61.30%	43,273.59	61.40%	38,321.05	66.62%
应收账款	18,341.54	16.16%	23,044.17	21.41%	8,852.04	12.56%	8,322.08	14.47%
预付款项	18,355.89	16.17%	14,849.73	13.80%	16,679.95	23.67%	9,827.02	17.08%
其他应收款	3,988.11	3.51%	3,749.79	3.48%	1,672.59	2.37%	1,054.95	1.83%
其他流动资产	283.39	0.25%	-	-	-	-	-	-
<b>流动资产合计</b>	<b>113,495.60</b>	<b>100.00%</b>	<b>107,609.95</b>	<b>100.00%</b>	<b>70,478.17</b>	<b>100.00%</b>	<b>57,525.10</b>	<b>100.00%</b>

公司流动资产中的货币资金占比较高。储备大量的现金既是互联网行业企业的共同特点，也符合本公司业务发展的需要。

从行业来看：1) 互联网行业资金密集型的特点使得公司需要储备大量的现金，一方面用于培育研发团队、购买高端引擎以及改善硬件环境，以提高用户的消费体验，另一方面通过进行产品的线下线上推广，提高产品的知名度。2) 行业的“轻资产”特点使得业内公司的可抵押资产少，难以获得银行贷款，融资渠道相对狭窄。3) 网络游戏市场的竞争日趋激烈，兼并收购的机会不断涌现，如盛大游戏、完美时空、畅游、掌趣科技、中青宝等公司都进行了较大规模的兼并收购，只有保证充足的资本实力，才能把握产业机遇，不断发展壮大。

从公司自身业务发展的需要来看，储备大量现金的合理性表现在以下方面：1) 公司自主运营游戏需要进行自主研发投入、平台搭建、市场推广和运营维护，对资金支持的要求更高；2) 公司积极拓展境内外的代理游戏运营模式，需要投入大量资金预付游戏授权金或分成款。

#### （2）货币资金分析

公司货币资金主要由银行存款构成，具体情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014.6.30		2013.12.31		2012.12.31		2011.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
现金	431.59	0.60%	180.62	0.27%	57.18	0.13%	28.11	0.07%
银行存款	72,095.09	99.40%	65,785.64	99.73%	43,216.41	99.87%	38,292.94	99.93%
<b>货币资金合计</b>	<b>72,526.69</b>	<b>100.00%</b>	<b>65,966.26</b>	<b>100.00%</b>	<b>43,273.59</b>	<b>100.00%</b>	<b>38,321.05</b>	<b>100.00%</b>

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司货币资金余额分别为38,321.05万元、43,273.59万元、65,966.26万元和72,526.69万元，增长幅度分别为12.92%、52.44%和9.95%，占流动资产的比重分别为66.62%、61.40%、61.30%和63.90%。2014年6月30日货币资金较2013年末增长9.95%，主要来源于公司业务的增长。2013年末货币资金较2012年末增长52.44%，主要由于公司业务增长迅速，2013年实现归属于母公司所有者的净利润42,386.60万元，较2012年增长94.11%。

### (3) 应收账款分析

公司应收账款主要是向支付渠道商和合作方收取的账款。游戏产品方面，公司按照游戏运营模式的不同，分别通过支付渠道或者联运合作方收取账款。互联网产品方面，收入主要来源于网络营销技术服务合作分成等，公司向相关合作方收取款项。

#### 1) 应收账款规模分析

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司应收账款余额分别为8,322.08万元、8,852.04万元、23,044.17万元和18,341.54万元，增长幅度分别为6.37%、160.33%和-20.41%，占流动资产的比重分别为14.47%、12.56%、21.41%和16.16%。2013年末应收账款增长较多主要是由于公司业务规模增长迅速，2013年实现收入150,999.28万元，较2012年增长87.30%。2011年末、2012年末和2013年末应收账款占当年营业收入的比重分别为12.96%、10.98%和15.26%，2013年末应收账款占当年营业收入的比重有所上升主要是由于2013年公司大力发展移动网络游戏，来自于移动网络游戏充值渠道的应收账款占比大幅增加，而移动网络游戏充值渠道账期相对较长。例如截至2013年12月31日，Apple Inc应收账款7,189.20万元，占应收账款的29.37%，其平均账期约为45天。

#### 2) 应收账款账龄和风险分析

截至2014年6月30日，公司应收账款中93.39%的账龄在1年以内，合计计提坏账准备1,075.65万元。具体情况如下表所示：

单位：万元

账龄	金额	占比	坏账计提比例	坏账准备	净额
1年以内	18,133.48	93.39%	5.00%	906.67	17,226.81
1年至2年	1,087.28	5.60%	10.00%	108.73	978.55
2年至3年	170.23	0.88%	20.00%	34.05	136.18
3年以上	26.21	0.13%	100.00%	26.21	-
<b>应收账款合计</b>	<b>19,417.19</b>	<b>100.00%</b>		<b>1,075.65</b>	<b>18,341.54</b>

公司主要通过支付渠道商或者合作方收取账款，合同约定的结算方式不一，但一般都集中于3个月以内，因此公司绝大部分应收账款的实际账龄均低于1年。通过支付渠道商收款的情况下，玩家先付款给支付渠道商再兑换游戏币、购买道具，渠道商在约定的账期内给公司付款，该模式决定了公司基本能够及时回款，使得应收账款余额与公司的营业规模相比处于较低水平，出现坏账的风险较小。

### 3) 应收账款前五名

报告期各期末，公司应收账款前五名主要是充值渠道商，例如移动互联网渠道商 Apple Inc.、Google Inc 和 SK Planet Inc，综合渠道商乐点卡数位科技股份有限公司、MOL Access Portal Co., Ltd、智冠科技股份有限公司等。除充值渠道商外，还包括合作运营商摩利数位行销股份有限公司、谷歌广告（上海）有限公司等，账龄均在1年以内。报告期内应收账款前五名的变动情况与公司业务开展情况相符，例如，2013年公司大力发展移动网络游戏业务，相应的充值渠道应收账款占比显著提升，2013年前五大客户中新增的主要客户包括 Apple Inc.、Google Inc. 和 SK Planet Inc，均为移动互联网渠道商，应收账款金额分别为7,189.20万元、2,904.06万元及1,671.87万元，占当期发生额的比例分别为28.08%、12.82%及10.50%，移动互联网渠道商账期通常较长。具体情况如下表所示：

单位：万元

2014年6月30日				
序号	单位名称	金额	账龄	占比
1	Apple Inc.	5,284.41	1年以内	27.22%
2	Google Inc.	3,137.86	1年以内	16.16%
3	乐点卡数位科技股份有限公司	1,636.90	1年以内	8.43%
4	摩利数位行销股份有限公司	1,385.39	1年以内	7.13%



5	上海晟睿信息工程有限公司	700.00	1-2年	3.61%
合计		12,144.56		62.55%
<b>2013年12月31日</b>				
序号	单位名称	金额	账龄	占比
1	Apple Inc.	7,189.20	1年以内	29.37%
2	Google Inc.	2,904.06	1年以内	11.87%
3	乐点卡数位科技股份有限公司	1,925.44	1年以内	7.87%
4	摩利数位行销股份有限公司	1,890.05	1年以内	7.72%
5	SK Planet Inc	1,671.87	1年以内	6.83%
合计		15,580.62		63.66%
<b>2012年12月31日</b>				
序号	单位名称	金额	账龄	占比
1	摩利数位行销股份有限公司	1,114.98	1年以内	11.96%
2	MOL Access Portal Co., Ltd	777.58	1年以内	8.34%
3	VNPT Electronic Payment Jsc	714.05	1年以内	7.66%
4	Winner Online Co., Ltd	646.25	1年以内	6.93%
5	PayPal Pte. Ltd	541.84	1年以内	5.81%
合计		3,794.71		40.71%
<b>2011年12月31日</b>				
序号	单位名称	金额	账龄	占比
1	智冠科技股份有限公司	2,900.43	1年以内	33.11%
2	乐点卡数位科技股份有限公司	1,360.96	1年以内	15.53%
3	谷歌广告（上海）有限公司	572.21	1年以内	6.53%
4	Essence Media Ltd	531.53	1年以内	6.07%
5	Moneybookers Limited.	352.16	1年以内	4.02%
合计		5,717.29		65.26%

#### (4) 预付款项分析

报告期各年末，公司预付款项主要包括预付游戏授权金及分成款（包括保底分成款）、预付合作商（美术外包、广告商等）的账款。具体如下表所示：

单位：万元

名称	2014.6.30		2013.12.31		2012.12.31		2011.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
预付游戏授权金 <sup>1</sup>	9,649.71	52.57%	8,253.36	55.58%	8,570.22	51.38%	4,926.81	50.14%

名称	2014.6.30		2013.12.31		2012.12.31		2011.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
预付游戏分成 <sup>2</sup>	4,503.43	24.53%	2,367.36	15.94%	934.35	5.60%	315.36	3.21%
预付游戏保底分成款 <sup>2</sup>	335.76	1.83%	308.19	2.08%	2,663.81	15.97%	2,493.99	25.38%
预付市场推广费 <sup>3</sup>	2,535.90	13.82%	2,994.53	20.17%	2,975.79	17.84%	1,041.11	10.59%
其他预付款项 <sup>4</sup>	1,331.09	7.25%	926.28	6.24%	1,535.78	9.21%	1,049.76	10.68%
<b>合计</b>	<b>18,355.89</b>	<b>100.00%</b>	<b>14,849.73</b>	<b>100.00%</b>	<b>16,679.95</b>	<b>100.00%</b>	<b>9,827.02</b>	<b>100.00%</b>

注1：预付游戏授权金是指发行人在代理运营游戏时向游戏开发商或授权商支付的用以获得该款游戏在某地区代理运营权的款项；

注2：预付游戏分成是指发行人向游戏开发商预付的游戏分成款，可以在游戏正式上线运营后抵扣发行人应支付给游戏开发商的分成款项。按照合同约定，如果游戏上线运营后应支付的分成款未超过前期预付的游戏分成款，在普通分成款模式下游戏开发商将向发行人退还差额，在保底分成款模式下游戏开发商无需向发行人退还差额；

注3：预付市场推广费是发行人根据与广告商或广告代理商签订的合同预先支付的款项，在后续根据具体订单完成推广后，双方实际对账并从预付款抵扣；

注4：其他预付款项主要包括预付的租金、美术外包费、预付展会费等。

#### 1) 预付款项规模分析

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司预付款项分别为9,827.02万元、16,679.95万元、14,849.73万元和18,355.89万元，增长幅度分别为69.74%、-10.97%和23.61%，占流动资产的比重分别为17.08%、23.67%、13.80%和16.17%。

2012年末预付款项较2011年末增长主要是由于公司自2011年开始逐步签订了多款游戏的代理合同，预付的游戏授权金或分成款大幅增加。

2013年末预付款项较2012年末有所减少，主要是由于：（1）出于商业判断认为个别游戏运营前景不如预期，公司与部分游戏的游戏授权商签署了终止协议，公司将无法收回的预付授权金及分成款确认为当期管理费用，合计3,479.18万元；（2）对于超过两年、双方无明确后续运营计划的游戏预付款全额计提了减值，合计195.73万元。

2014年6月末预付款项较2013年末有所上升，主要原因是签订了多款移动网络游戏的代理合同，预付的游戏授权金或分成款有所增加。

公司制定了严格的预付款管理制度，由财务部门负责预付账款的核算管理工作，业务部门负责相关项目进度的跟踪工作。相关业务部门的副总经理为预付账款管理的第一

责任人,对本部门预付账款的安全完整性负责。公司定期跟踪预付账款相关事项,例如,对于预付授权金和分成款,合同签订后,公司会定期与游戏授权商沟通游戏研发进展,调整运营计划,在游戏上线前对游戏进行测试,如果满足要求则发行上线;如未达到要求则由游戏授权商继续修改调整。对于一次或多次修改均无法达到上线要求,公司会与游戏授权商协商就该等游戏的后续处理,签订代理游戏终止协议/补充协议,然后根据签订的协议情况具体进行会计处理。对于账龄一年以上的预付账款,公司在查明原因的基础上,制定处理方法,如及时修改运营计划等,并报送相关负责人。对于账龄超过两年以上的预付账款,若双方无明确后续运营计划,经部门主管、副总经理、总经理审批后,公司对该等预付款项全额计提减值。

## 2) 预付款项前五名

截至2014年6月30日,公司预付款项的前五名均为代理游戏授权商,具体情况如下表所示:

单位:万元

序号	单位名称	金额	年限	占比
1	Bluehole Studio Inc	3,025.04	1年以内954.74万元; 1-2年2,070.29万元	16.48%
2	英佩数码科技(上海)有限公司	1,366.00	1年以内1,154.83万元; 2-3年37.69万元; 3年以上13.46万元	7.44%
3	广州银汉科技有限公司	1,223.45	1年以内	6.67%
4	Ejoy.com.Inc.	946.71	1年以内	5.16%
5	北京游戏大叔软件科技有限公司	940.00	1年以内330.00万元; 1-2年610.00万元	5.12%
	<b>合计</b>	<b>7,501.20</b>		<b>40.87%</b>

## (5) 其他应收款分析

公司的其他应收款项主要是广告费押金、房屋租赁的押金及应收游戏授权商应退还的游戏分成款及授权金。

### 1) 其他应收款规模分析

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日,其他应收款分别为1,054.95万元、1,672.59万元、3,749.79万元和3,988.11万元,增长幅度分别为58.55%、124.19%和6.36%,占流动资产的比重分别为1.83%、2.37%、3.48%和3.51%。2013年末其他应收款较2012年末增长124.19%,主要是由于公司与《参天律》的游戏授权商签署补充协议,经双方协商,对方将根据补充协议退还公司已支付的游戏分成款及

授权金，合计2,256.41万元。

## 2) 其他应收款坏账分析

截至2014年6月30日，公司其他应收款原值中2,362.96万元采用个别认定法计提坏账准备，因其主要为房屋押金、员工备用金，并无减值风险，没有计提坏账准备。剩余原值3,766.22万元为公司处置固定资产以及与游戏授权商因结束合作而应收回的游戏分成款及授权金，已按照账龄分析法计提了2,141.08万元坏账。

## 3) 其他应收款前五名

截至2014年6月30日，公司其他应收款前五名的情况如下表所示。其中，上海唯晶信息科技有限公司、上海唯艺信息科技有限公司和唯晶科技股份有限公司是与公司合作的游戏授权商，公司于2011年签约代理其开发的游戏《参天律》，2012年签订补充协议，约定2013年3月31日若游戏不上线，则终止代理，并对相关预付款项的退还进行了约定。截至2013年12月31日，发行人预付上海唯晶信息科技有限公司984.71万元，预付上海唯艺信息科技有限公司964.95万元和预付唯晶科技股份有限公司306.75万元，因合作已终止，前期预付款项待收回，除2014年1月初已经收到上海唯晶信息科技有限公司的回款301.90万元外，其余的预付账款转为其他应收款核算。北京昂然时代广告有限公司是与公司合作的广告商，其他应收款为框架协议中约定的押金。广州市叉叉信息科技有限公司是《热血群侠传》目前大陆地区的运营商，公司获得《热血群侠传》大陆地区独家运营权后，出于游戏排期等考虑与授权商北京颗豆互动科技有限公司、广州市叉叉信息科技有限公司签订补充协议，约定该游戏改由广州市叉叉信息科技有限公司运营，并由其向公司支付公司前期支付给授权商的部分预付款项，截至2014年6月30日，广州市叉叉信息科技有限公司尚未支付的500万元转入其他应收款核算。北京九天创世科技有限公司是《问战》的授权商，公司获得《问战》大陆地区独家运营权后，出于游戏排期等考虑与授权商签署终止合作关系协议，根据该协议北京九天创世科技有限公司将退还公司部分已经预付的款项，预付款项转入其他应收款核算。

单位：万元

序号	单位名称	金额	账龄	占比
1	上海唯晶信息科技有限公司	964.95	3年以上	24.20%
2	上海唯艺信息科技有限公司	914.95	3年以上	22.94%
3	北京昂然时代广告有限公司	640.00	1-2年	16.05%

序号	单位名称	金额	账龄	占比
4	广州市义又叉信息科技有限公司	500.00	1年以内	12.54%
5	北京九天创世科技有限公司	440.00	1年以内	11.03%
合计		<b>3,459.90</b>		<b>86.76%</b>

注：上海唯晶信息科技有限公司、上海唯艺信息科技有限公司、唯晶科技股份有限公司系同一实际控制人控制下的公司。

## 2、非流动资产分析

### (1) 非流动资产结构分析

如下表所示，公司非流动资产主要是固定资产、无形资产、开发支出、长期股权投资和长期待摊费用。

单位：万元

项目	2014.6.30		2013.12.31		2012.12.31		2011.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
固定资产	3,414.49	15.94%	2,636.18	15.19%	3,027.23	21.81%	2,511.20	34.02%
无形资产	1,727.24	8.07%	1,044.97	6.02%	662.48	4.77%	859.07	11.64%
长期股权投资	5,987.85	27.96%	1,195.46	6.89%	608.57	4.38%	608.57	8.24%
长期待摊费用	9,829.90	45.90%	10,602.44	61.08%	8,653.71	62.35%	3,215.67	43.56%
递延所得税资产	366.98	1.71%	164.01	0.94%	-	-	116.70	1.58%
开发支出	89.43	0.42%	1,714.25	9.88%	927.06	6.68%	70.20	0.95%
<b>非流动资产合计</b>	<b>21,415.91</b>	<b>100.00%</b>	<b>17,357.32</b>	<b>100.00%</b>	<b>13,879.06</b>	<b>100.00%</b>	<b>7,381.41</b>	<b>100.00%</b>

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司非流动资产余额分别为7,381.41万元、13,879.06万元、17,357.32万元和21,415.91万元，2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日非流动资产余额增长幅度分别为88.03%、25.06%和23.38%。

### (2) 固定资产

公司固定资产主要包括计算机及办公设备、服务器、办公家具、运输设备和房屋及建筑物。2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司固定资产占非流动资产的比例分别为34.02%、21.81%、15.19%和15.94%，占比较低，主要由于公司为“轻资产”型公司，自有房产、物业较少。

截至2014年6月30日，本公司固定资产账面原值为6,446.06万元，固定资产账面价值

为3,414.49万元，综合成新率为52.97%。具体情况如下表所示：

单位：万元

类别	账面原值	累计折旧	账面净值	减值准备	账面价值	成新率
计算机及办公设备	984.98	559.55	425.44	30.82	394.61	40.06%
服务器	4,209.18	2,008.81	2,200.36	48.49	2,151.87	51.12%
办公家具	526.39	261.16	265.23	-	265.23	50.39%
运输设备	557.62	96.28	461.34	3.20	458.15	82.16%
房屋及建筑物	167.89	23.26	144.63	-	144.63	86.15%
<b>合计</b>	<b>6,446.06</b>	<b>2,949.06</b>	<b>3,497.00</b>	<b>82.51</b>	<b>3,414.49</b>	<b>52.97%</b>

### (3) 无形资产

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司无形资产分别为859.07万元、662.48万元、1,044.97万元和1,727.24万元，增长幅度分别为-22.88%、57.74%和65.29%。2012年无形资产余额减少主要是由于无形资产摊销大于无形资产增加。2013年无形资产余额增加，主要是由于公司购买了繁体版《英雄远征》的著作权。2014年无形资产余额增加，是因为公司购买了MoboTap Inc.下属2 Easy Team团队拥有的一系列移动软件，包括易省电、Easy Downloader、Easy Task Killer Advanced等，交易对价150万美元。

截至2014年6月30日，公司无形资产具体情况如下表所示：

单位：万元

类别	账面原值	累计摊销	账面价值
电脑软件	1,584.93	419.91	1,165.02
著作权	1,102.22	540.00	562.22
开发工具	842.44	842.44	-
<b>合计</b>	<b>3,529.60</b>	<b>1,802.35</b>	<b>1,727.24</b>

### (4) 长期股权投资

2011年公司的子公司昆仑香港与Juna Internation Limited等公司签订协议，约定共同出资成立Daesung CT Investment Partnership，该合伙企业协议约定，昆仑香港出资金额共计20亿韩元，分两次出资，持股比例为10%。截至2014年6月30日，昆仑香港已出资20亿韩元。2013年公司与百度在线网络技术（北京）有限公司等公司和个人签订协议，出资成立龙渊天启并成为其有限合伙人，截至2014年6月30日，公司持股比例为19.192%。2014年昆仑韩国与SBI Investment Korea Co., Ltd.等公司和个人签订协议，收购其持有的

Knetp株式会社股份，同时认购Knetp株式会社发行的新股，截至2014年6月30日，合计持股比例14%。截至2014年6月30日，长期股权投资具体情况如下表所示：

单位：万元

被投资单位	核算方法	投资成本	持股比例	减值准备
Daesung CT Investment Partnership	成本法	1,194.08	10.00%	-
龙渊天启	成本法	499.00	19.19%	
Knetp 株式会社	成本法	4,294.77	14.00%	
<b>合计</b>		<b>5,987.85</b>		<b>-</b>

#### (5) 长期待摊费用

公司长期待摊费用主要是代理游戏授权金、办公室装修费、监管费、游戏形象使用费等，监管费为2009年公司取得出版资质前委托出版社发行游戏支付的费用，游戏形象使用费为公司在游戏《晴空物语》中使用兔斯基、绿豆蛙等虚拟形象所支付的费用，具体情况如下表所示：

单位：万元

名称	2014.6.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
办公室装修费	731.38	859.70	938.92	1,218.31
监管费	-	-	-	1.23
游戏授权金	9,082.24	9,717.94	7,714.79	1,987.61
房屋租赁费	-	-	-	8.51
游戏形象使用权费	16.28	24.81		
<b>合计</b>	<b>9,829.90</b>	<b>10,602.44</b>	<b>8,653.71</b>	<b>3,215.67</b>

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司长期待摊费用分别为3,215.67万元、8,653.71万元、10,602.44万元和9,829.90万元，增长幅度分别为169.11%、22.52%和-7.29%。

报告期内，公司长期待摊费用的增长主要来源于待摊游戏授权金的增长，2011年末、2012年末和2013年末待摊授权金分别达到1,987.61万元、7,714.79万元、9,717.94万元和9,082.24万元，增长幅度分别为288.14%、25.97%和-6.54%。待摊游戏授权金变动情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
期初余额	9,717.94	7,714.79	1,987.61	363.98

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
本期增加	4,700.80	10,348.14	7,803.42	1,928.63
本期摊销	1,824.36	3,957.23	1,403.24	305.00
其他减少	3,512.14	4,387.77	673.00	-
期末余额	9,082.24	9,717.94	7,714.79	1,987.61

待摊授权金“本期增加”主要由于公司代理运营的游戏开始上线运营，前期预付的授权金由预付账款转为长期待摊费用。

2012年末，待摊授权金“其他减少”金额为673.00万元，主要是由于：（1）公司出于商业考虑，部分游戏终止运营，将未摊销的授权金余额全额转出，对应金额629.80万元，其中确认为当期游戏成本的金额为183.33万元，其他446.47万元由于前期尚未实际支付授权金，冲减了应付账款；（2）公司与繁体版《三国英雄传》授权商重新签订协议，降低了游戏授权金金额，合计43.20万元。

2013年末，待摊授权金“其他减少”金额为4,387.77万元，主要是由于：（1）公司出于商业考虑，部分游戏终止运营，将未摊销的授权金余额全额转出，对应金额3,008.28万元，其中确认为当期游戏成本的金额为2,645.19万元，其他363.09万元由于前期尚未实际支付授权金，冲减了应付账款；（2）公司内部对游戏的运营主体进行调整（例如原为昆仑香港运营的游戏通过重新签订合同或签订补充协议转移给昆仑马来运营），使得合并报表长期待摊费用减少1,053.67万元，并在长期待摊费用“本期增加”科目增加相应的金额，该调整不影响长期待摊费用净额；（3）针对存在减值迹象的游戏，计提长期待摊费用减值259.48万元。（4）基于对游戏运营前景的判断，公司与相关游戏授权商协商同意游戏下线，长期待摊费用减少36.56万元；（5）公司与某些游戏授权商对合同条款重新商定，降低了游戏授权金金额，导致长期待摊费用减少29.78万元。

2014年6月末，待摊授权金“其他减少”金额为3,512.14万元，主要是由于：（1）公司出于商业考虑，部分游戏终止运营，将未摊销的授权金余额全额转出，对应金额2,088.58万元，其中确认为当期游戏成本的金额为632.24万元，其他1,456.34万元主要由于前期尚未实际支付授权金或前期实际支付的授权金将被退还公司，冲减了应付账款或转入其他应收款核算；（2）公司内部对游戏的运营主体进行调整（例如原为昆仑在线运营的游戏通过签订补充协议转移给昆仑马来，因版本变更尚未上线），使得长期待摊费用减少375.00万元，并在本期预付款项科目增加相应的金额；（3）针对存在减值迹象的



游戏，计提长期待摊费用减值599.11万元；（4）基于对游戏运营前景的判断，公司与相关游戏授权商协商同意游戏下线，长期待摊费用减少311.09万元；（5）公司与某些游戏授权商对合同条款重新商定（例如调整同一授权商的两个游戏版本之间的授权金），调整游戏授权金金额，使得长期待摊费用减少138.36万元，并在长期待摊费用“本期增加”科目增加相应的金额，该调整不影响长期待摊费用净额。

### （6）开发支出

公司开发支出主要是游戏开发项目进入开发阶段后使用的开发工具的摊销金额及发生的外包款项。报告期内公司的游戏开发项目包括“次世代”和“次世代2”，次世代主要为研发一款韩风中式玩家对战风格的客户端游戏；次世代2主要为研发一款三国背景的客户端游戏。公司于2011年6月购买3D虚幻引擎技术，按照预计使用年限进行摊销。公司将引擎技术运用于前述客户端游戏的开发，前述客户端游戏进入开发阶段后，该引擎技术的摊销金额计入开发支出。此外，为研发前述客户端游戏发生的美术外包制作费等外包款项亦计入开发支出。

2014年，公司决定不再对“次世代”项目进行后续研发，因此公司将计入该款游戏的开发支出本期一次转入管理费用中其他进行核算。

截至2014年6月30日，公司次世代2开发支出的账面价值为89.43万元。

## （三）负债和偿债能力分析

### 1、主要负债情况分析

负债规模方面，截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司负债总额分别为12,848.54万元、14,443.26万元、39,623.99万元和35,349.94万元，增长幅度分别为12.41%、174.34%和-10.79%。

负债结构方面，公司以流动负债为主，流动负债由应付账款、预收款项、应付职工薪酬、应交税费和其他应付款构成。公司负债构成的具体情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014.6.30		2013.12.31		2012.12.31		2011.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付账款	11,602.40	32.82%	14,405.31	36.36%	5,189.36	35.93%	2,359.53	18.36%
预收款项	16,040.22	45.38%	21,044.49	53.11%	7,564.36	52.37%	6,708.82	52.21%

项目	2014.6.30		2013.12.31		2012.12.31		2011.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付职工薪酬	1,436.74	4.06%	2,120.58	5.35%	1,579.82	10.94%	1,709.18	13.30%
应交税费	5,556.05	15.72%	1,598.64	4.03%	-162.79	-1.13%	1,668.02	12.98%
应付股利	9.91	0.03%	-	-	-	-	-	-
其他应付款	515.93	1.46%	454.96	1.15%	272.52	1.89%	369.71	2.88%
<b>流动负债合计</b>	<b>35,161.26</b>	<b>99.47%</b>	<b>39,623.99</b>	<b>100.00%</b>	<b>14,443.26</b>	<b>100.00%</b>	<b>12,815.26</b>	<b>99.74%</b>
其他非流动负债	188.68	0.53%	-	-	-	-	33.28	0.26%
<b>非流动负债合计</b>	<b>188.68</b>	<b>0.53%</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>33.28</b>	<b>0.26%</b>
<b>负债合计</b>	<b>35,349.94</b>	<b>100.00%</b>	<b>39,623.99</b>	<b>100.00%</b>	<b>14,443.26</b>	<b>100.00%</b>	<b>12,848.54</b>	<b>100.00%</b>

## (1) 应付账款

公司的应付账款主要包括：1) 游戏授权金及分成款；2) 市场推广款项；3) 带宽、外包服务等其它款项。报告期内公司大额应付账款账龄均在1年以内。应付账款明细情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014.6.30		2013.12.31		2012.12.31		2011.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏授权金及分成款	8,346.76	71.94%	11,595.75	80.50%	2,714.83	52.32%	1,659.78	70.34%
市场推广款项	2,893.75	24.94%	2,317.90	16.09%	2,207.80	42.54%	378.18	16.03%
带宽外包等其它款项	361.88	3.12%	491.66	3.41%	266.73	5.14%	321.56	13.63%
<b>合计</b>	<b>11,602.40</b>	<b>100.00%</b>	<b>14,405.31</b>	<b>100.00%</b>	<b>5,189.36</b>	<b>100.00%</b>	<b>2,359.53</b>	<b>100.00%</b>

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司应付账款分别为2,359.53万元、5,189.36万元、14,405.31万元和11,602.40万元，增长幅度分别为119.93%、177.59%和-19.46%。

2012年末公司应付账款大幅增加的主要原因是：1) 代理游戏数量继续增加，导致期末应付游戏授权金和分成款增加了1,055.04万元；2) 公司为新上线及拟上线的多款游戏进行了一系列的推广活动，带来市场推广费的增加，因结算周期问题导致期末应付市场推广款项增加了1,829.62万元。

2013年末公司应付账款大幅增加的主要原因是公司大力发展移动网络游戏，代理游戏数量继续增加，导致期末应付游戏授权金和分成款增加了8,880.92万元。

2014年6月末公司应付账款有所下降的主要原因是由于前期推出的《英雄战魂》、《君王2》等移动网络游戏已经进入成熟期，根据阶梯分成原则，游戏授权商的分成比例有所下降，导致游戏分成款减少，因而导致公司应付账款的下降。

截至2014年6月30日，公司应付账款前五名分别是北京火谷网络科技有限责任公司、上海火溶信息科技有限公司、深圳第七大道科技有限公司、艾格拉斯科技（北京）有限公司、Boyuan（Hong Kong）Wireless Websoft Technology Limited，合计占应付账款的44.75%，均为应付代理游戏合作商分成款。具体情况如下表所示：

单位：万元

序号	单位名称	金额	占比
1	北京火谷网络科技有限责任公司	1,531.53	13.20%
2	上海火溶信息科技有限公司	1,340.25	11.55%
3	深圳第七大道科技有限公司	1,264.61	10.90%
4	艾格拉斯科技（北京）有限公司	623.58	5.37%
5	Boyuan（Hong Kong）Wireless Websoft Technology Limited	431.69	3.72%
	合计	<b>5,191.66</b>	<b>44.75%</b>

## （2）预收款项

公司预收款项主要包括预收游戏储值币款、点卡款和互联网产品款等。

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司预收款项分别为6,708.82万元、7,564.36万元、21,044.49万元和16,040.22万元，增长幅度分别为12.75%、178.21%和-23.78%，主要原因是预收的游戏储值币款和点卡款近年来随着游戏业务发展而迅速增加。

截至2011年12月31日，公司预收游戏储值币款和点卡款分别为6,518.25万元和51.56万元，合计占比为97.93%。截至2012年12月31日，公司预收游戏储值币款和点卡款分别为7,049.08万元和163.31万元，合计占比为95.35%。截至2013年12月31日，公司预收游戏储值币款和点卡款分别为20,934.34万元和106.84万元，合计占比为99.98%。截至2014年6月30日，公司预收游戏储值币款和点卡款分别为15,842.16万元和168.36万元，合计占比为99.81%。

公司预收游戏储值币款主要形成原因在于公司按照权责发生制原则确认的营业收入和客户付款之间存在时间差,其中主要部分来自于代理运营游戏根据用户生命周期分摊确认收入形成的预收款。截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日,公司在代理运营模式下形成的预收款分别为4,683.07万元、4,498.94万元、18,783.85万元和13,956.92万元。

### (3) 应交税费

公司应交税费主要包括营业税、企业所得税、境外代扣代缴税金、个人所得税、城市维护建设税、教育费附加、增值税、文化建设事业费、印花税、居民税等。截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日,公司应交税费分别为1,668.02万元、-162.79万元、1,598.64万元和5,556.05万元,其中2012年末应交税费为负,主要是因为昆仑香港2011年预缴2012年利得税金额超过2012年实际应缴金额,可以冲抵未来所需缴纳利得税。

### (4) 应付股利

2014年6月30日,公司应付股利为99,120元,主要原因是股东小村申祥银行账号被冻结,公司在2014年6月30日之前向该公司账户付款未获成功。公司已于2014年7月1日向小村申祥支付了股利。

### (5) 其他应付款

公司其他应付款主要是押金、餐饮服务费、装修费等。截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日,公司其他应付款分别为369.71万元、272.52万元、454.96万元和515.93万元,增长幅度分别为-26.29%、66.95%和13.40%。

## 2、公司偿债能力分析

报告期内公司无存货资产,流动资产及货币资金占总资产比例较高,从而使得公司具有较高的流动比率及速动比率。

报告期内公司无金融机构借款,不存在带息债务,未发生利息费用支出。截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日,公司母公司口径的资产负债率为4.58%、4.89%、22.67%和34.25%,偿债压力较小。2013年末母公司口径的资产负债率上升主要是由于2013年公司应付账款增长较多。2014年6月末母公司口径

的资产负债率上升原因是公司应付账款进一步增加。

公司经营状况稳定，经营活动产生的现金净流量充足，业绩持续提升，周转能力较好，回款及时，为公司运营提供了内部资金保障。

以下为公司偿债能力主要财务指标：

项目	2014.6.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
流动比率	3.23	2.72	4.88	4.49
速动比率	3.23	2.72	4.88	4.49
资产负债率（母公司口径）	34.25%	22.67%	4.89%	4.58%
资产负债率（合并口径）	26.20%	31.71%	17.12%	19.80%
息税折旧摊销前利润（万元）	30,484.10	49,911.86	24,795.86	19,804.05
利息保障倍数（倍）	不适用	不适用	不适用	不适用

注：报告期内，公司未发生利息费用支出，因此利息保障倍数指标不适用。

同行业来看，高流动比率、低资产负债率是综合性互联网增值服务行业，尤其是该行业初创期的显著特征。下表为同行业可比上市公司截至2014年6月30日的主要偿债能力指标：

公司名称	流动比率	速动比率	资产负债率
掌趣科技	1.58	1.58	22.54%
中青宝	2.58	2.58	22.43%
本公司	3.23	3.23	26.20%

注：因行业可比上市公司披露的是合并口径的资产负债率，为增强可比性，本公司也使用合并口径的资产负债率。资料来源：各可比公司年报及半年报

公司流动比率、速动比率等短期偿债能力指标与可比上市公司比较接近。公司资产负债率高于可比上市公司，主要由于掌趣科技和中青宝在玩家在游戏中消耗虚拟货币购买虚拟道具时即确认收入，而本公司在自主运营模式和代理运营模式下分别根据道具消耗和用户生命周期分摊确认收入，未确认的游戏充值款确认为预收款项，2013年下半年及2014年上半年公司业务规模大幅扩大，使得负债总额相应增长，导致资产负债率高于可比上市公司。

#### （四）资产周转能力分析

公司主要资产周转能力指标如下表所示：

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
应收账款周转率（次）	9.36	9.47	9.39	9.25
存货周转率（次）	不适用	不适用	不适用	不适用
流动资产周转率（次）	1.75	1.70	1.26	1.69
总资产周转率（次）	1.49	1.44	1.08	1.51

注：2014年1-6月的资产周转指标均经年化处理，下同。

同行业可比上市公司2014年1-6月的主要资产周转能力指标如下表所示：

	应收账款周转率 (次)	存货周转率 (次)	流动资产周转率 (次)	总资产周转率 (次)
掌趣科技	7.89	不适用	0.61	0.20
中青宝	2.38	98.21	0.47	0.15
本公司	9.36	不适用	1.75	1.49

资料来源：各可比公司年报及半年报

公司应收账款周转率、流动资产周转率和总资产周转率均优于可比上市公司，运营效率较高。

### （五）股东权益变动分析

截至2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年6月30日，公司所有者权益为52,057.98万元、69,913.96万元、85,343.28万元和99,561.57万元。具体情况如下表所示：

单位：万元

	2014.6.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
所有者权益	99,561.57	85,343.28	69,913.96	52,057.98
归属于母公司的股东权益合计	99,561.57	84,139.24	69,913.96	52,057.98
股本	21,000.00	21,000.00	21,000.00	21,000.00
资本公积	16,337.67	16,337.67	16,337.67	16,337.67
盈余公积	5,134.63	5,134.63	4,582.92	2,076.36
未分配利润	54,509.66	43,338.50	28,299.57	12,969.61
外币报表折算差额	2,579.61	-467.52	-306.20	-325.66
少数股东权益	-	-	-	-

报告期内，公司股本和资本公积金额保持不变。

盈余公积项目，2012年末和2013年末增加的主要原因是公司在2012年末和2013年末按照母公司净利润的10%提取盈余公积。

未分配利润项目，2012年末未分配利润增加15,329.96万元，增长118.20%，主要原因是：（1）2012年度公司实现归属于母公司股东的净利润21,836.52万元；（2）2012年2月8日股东会决议，公司将截至2011年12月31日的可供分配的未分配利润中的4,000.00万元按比例向公司现有股东分配，所分配股利已于2012年12月31日前全部支付；（3）2012年末提取盈余公积2,506.56万元。2013年末未分配利润增加13,834.89万元，主要原因是：（1）2013年公司实现归属于母公司股东的净利润43,590.64万元；（2）2013年2月21日股东会决议，公司将截至2012年12月31日的可供分配的未分配利润中的18,000万元按比例向公司现有股东分配，所分配股利已于2013年6月30日前全部支付；（3）2013年9月18日股东会决议，公司将截至2013年6月30日的可供分配的利润中的10,000万元按比例向公司现有股东分配，所分配股利已于2013年12月31日前全部支付；（4）2013年末提取盈余公积551.71万元。2014年6月末未分配利润增加11,171.16万元，主要原因是：2014年1-6月公司实现归属于母公司股东的净利润23,171.16万元。

### 十三、现金流量分析

报告期内，本公司的现金流量情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014年1-6月	2013年度	2012年度	2011年度
经营活动产生的现金流量	22,802.38	37,042.00	12,205.69	11,010.55
投资活动产生的现金流量	-6,980.87	14,852.30	-3,221.90	-4,500.25
筹资活动产生的现金流量	-12,077.09	-28,183.12	-4,085.00	22,054.88
汇率变动对现金的影响	2,816.00	-1,018.51	53.75	-364.38
<b>现金及现金等价物净增加额</b>	<b>6,560.42</b>	<b>22,692.67</b>	<b>4,952.54</b>	<b>28,200.80</b>

#### （一）经营活动现金流量分析

2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月，公司实现净利润分别为18,224.85万元、21,836.52万元、43,590.64万元和23,171.16万元，而同期公司的经营活动产生的现金流净额为11,010.55万元、12,205.69万元、37,042.00万元和22,802.38万元。2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月公司经营活动现金流低于同期净利润的主要原因是：

（1）公司应收海外支付渠道商账款因账期约定或实际回款周期相对较长，没有及时转入货币资金。（2）公司新签多款代理游戏，授权金和分成款预付金额大幅增加。

## （二）投资活动产生的现金流量

2011年度和2012年度，公司的投资活动产生的现金流量为负值，分别为-4,500.25万元、-3,221.90万元，主要因为公司处于扩张阶段，期间进行了购建固定资产、无形资产的支出以及报告期内长期股权投资等支出。2011年度、2012年度、2013年度和2014年1-6月固定资产、无形资产和其他长期资产等的支出分别为3,786.42万元、3,226.14万元、2,274.98万元和2,390.89万元。2013年度，主要是公司进行了RaidCall语音资产重组，产生17,043.67万元的处置子公司TalkTalk股权投资等收益，因此公司投资活动产生的现金流量转正。2014年1-6月，由于公司完成了对Knetp株式会社等投资，投资活动产生的现金流量为负值，为-6,980.87万元。

## （三）筹资活动产生的现金流量

报告期内，公司筹资活动现金中大部分是吸收投资所收到的现金和分配股利支付的现金，2011年度吸收投资金额分别为22,054.88万元，2012年度、2013年度和2014年1-6月股东分红支付的现金流出分别为4,000万元、28,000万元和11,990万元。

## （四）报告期内重大资本性支出及未来可预见的重大资本性支出

报告期内，公司的经营用房主要以租赁方式为主，对机器设备、厂房等固定资产的依赖较小，报告期内公司无重大资本性支出。

未来，随着本公司业务及人员规模进一步扩大，公司将考虑购买或购建经营房屋等资本性支出的计划。此外，本次募集资金投资项目也将是未来本公司可预见的重大资本性支出方向。募集资金投资项目的具体情况，详见本招股说明书“第十节 募集资金运用”。

# 十四、股利分配及发行前滚存利润安排

## （一）报告期内股利分配政策及历次利润分配的具体实施情况

### 1、报告期内的股利分配政策

根据《公司法》和《公司章程》的规定，公司报告期内的股利分配政策如下：

#### （1）股利分配的顺序



公司分配当年税后利润时，应当提取利润的10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的50%以上的，可以不再提取。

公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。资本公积金将不用于弥补公司的亏损。法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金将不少于转增前公司注册资本的25%。

公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。

公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配，但《公司章程》规定不按持股比例分配的除外。

股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。

公司持有的本公司股份不参与分配利润。

## （2）股利分配的方式

公司利润分配政策为采取现金或者股票方式分配股利。

## （3）股利分配的决策程序

董事会按照既定利润分配政策制订利润分配预案并提交股东大会决议通过，须在股东大会召开后两个月内完成股利（或股份）的派发事项。

## 2、报告期内历次利润分配的具体实施情况

公司于2012年2月8日召开2011年年度股东大会，决议向股东分配利润4,000.00万元，前述股利已全部支付。

公司于2013年2月21日召开2012年年度股东大会，决议向股东分配利润18,000万元，前述股利已全部支付。

公司于2013年9月18日召开2013年第一次临时股东大会，决议向股东分配利润10,000万元，前述股利已全部支付。

公司于2014年3月10日召开2013年年度股东大会，决议向股东分配利润12,000万元，前述股利已全部支付。

公司于2014年8月22日召开2014年第二次临时股东大会，决议向股东分配利润4,500万元，截至本招股说明书签署之日，前述股利尚未支付完毕。

### 3、子公司分红保障机制

根据公司业务的发展情况，报告期内及未来净利润将有部分来源于全资子公司。报告期内，昆仑在线于2011年度向公司分配利润15,858.42万元，2012年度向公司分配利润26,844.73万元，2013年度向公司分配利润907.38万元；昆仑乐享于2013年度向公司分配利润2,622.66万元，于2014年度向公司分配利润4,957.70万元；昆仑香港于2014年度向公司分配利润港币3,050万元。

为确保公司未来具备持续现金分红能力，公司股东大会审议通过了《北京昆仑万维科技股份有限公司控股子公司分红制度》，具体条款如下：

(1) 控股子公司的利润分配政策应重视对昆仑万维或其他投资者的合理投资回报，应保持连续性和稳定性。控股子公司应采取现金方式分配利润，利润分配不得超过累计可分配利润的范围，原则上不损害控股子公司的持续经营能力；(2) 在满足控股子公司正常生产经营的资金需求情况下，如无重大资金支出发生，控股子公司采取现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的20%；(3) 昆仑万维可以根据自身或控股子公司资金需求状况，要求控股子公司不定期的进行现金方式的利润分配，控股子公司须在昆仑万维要求的时间内完成该等利润分配；(4) 控股子公司股东违规占用其资金的，控股子公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的控股子公司资金；(5) 控股子公司以现金方式进行利润分配的政策应根据公司分红回报规划及其后续更新版本及时进行相应调整。

同时，昆仑万维已出具承诺，其在境内设立的现有全资或控股子公司以及将来在境内设立的全资或控股子公司，在其上市之后每年向其现金分红金额不低于其当年实现可供分配利润的50%。

境外设立的子公司因境外正常业务对资金的需求以及考虑外汇结算等问题，发行人不强制要求其每年的分红比例。

保荐机构认为该制度能够有效保障公司的全资子公司向母公司及时、足额分红，保证公司的现金分红能力。

## （二）本次发行后的股利分配政策

根据根据公司2014年第一次临时股东大会修订并将于公司本次发行上市后生效的《公司章程（草案）》，公司本次发行后的股利分配政策如下：

### 1、股利分配原则

公司实行连续、稳定的利润分配政策，公司的利润分配在重视对投资者的合理投资回报基础上，兼顾公司的可持续发展。在公司当年盈利且现金流满足公司正常经营和长期发展的前提下，公司将实施积极的现金股利分配办法。公司董事会和股东大会在对利润分配政策的制定和决策过程中应充分考虑独立董事和公众投资者的意见。

### 2、股利的分配方式

公司可采取现金或者股票方式或者现金与股票相结合的方式或者法律法规允许的其他方式分配利润，利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。

在符合现金分红的条件下，公司应当优先采取现金分红的方式进行利润分配。公司拟实施现金分红的，应同时满足以下条件：（1）公司该年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值；（2）审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告。

在满足上述现金分红条件情况下，公司应当采取现金方式分配利润，原则上每年度进行一次现金分红，公司董事会可以根据公司盈利及资金需求情况提议公司进行中期现金分红。

现金分红比例：公司应保持利润分配政策的连续性与稳定性，每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的20%。

存在股东违规占用公司资金情况的，公司在进行利润分配时，应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

### 3、利润分配的决策程序和机制

公司每年利润分配预案由公司董事会结合《公司章程（草案）》的规定、盈利情况、资金需求提出和拟定，经董事会审议通过并经半数以上独立董事同意后提请股东大会审议。独立董事及监事会对提请股东大会审议的利润分配预案进行审核并出具书面意见。

董事会审议现金分红具体方案时，应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜，独立董事应当发表明确意见；独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

股东大会对现金分红具体方案进行审议时，应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流（包括但不限于提供网络投票表决、邀请中小股东参会等），充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。

在当年满足现金分红条件情况下，董事会未提出以现金方式进行利润分配预案或者按低于《公司章程（草案）》规定的现金分红比例进行利润分配的，还应说明原因并在年度报告中披露，独立董事应当对此发表独立意见。同时在召开股东大会时，公司应当提供网络投票等方式以方便中小股东参与股东大会表决。

监事会应对董事会和管理层执行公司利润分配政策和股东回报规划的情况及决策程序进行监督，并应对年度内盈利但未提出利润分配预案的，就相关政策、规划执行情况发表审核意见。

股东大会应根据法律法规和《公司章程（草案）》的规定对董事会提出的利润分配预案进行表决。

#### **4、利润分配政策调整**

公司根据生产经营情况、投资规划和长期发展的需要等原因需调整利润分配政策的，应由公司董事会根据实际情况提出利润分配政策调整议案，提请股东大会审议并经出席股东大会的股东所持表决权的三分之二以上通过；调整后的利润分配政策应以股东权益保护为出发点，且不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定；调整利润分配政策的相关议案需分别经监事会和二分之一以上独立董事同意后提交董事会、股东大会批准，提交股东大会的相关提案中应详细说明修改利润分配政策的原因。公司调整利润分配政策，应当提供网络投票等方式为公众股东参与股东大会表决提供便利。

#### **（三）股东未来分红回报规划**

为了明确公司本次发行上市后对新老股东权益分红的回报，着眼于公司长远和可持续发展，建立对投资者持续、稳定、科学的回报机制，增加股利分配决策透明度和可操作性，便于股东对公司经营和分配进行监督，公司2013年年度股东大会制定了《北京昆仑万维科技股份有限公司中长期分红回报规划》（以下简称“《分红回报规划》”）。

## 1、分红回报规划制定考虑因素

公司着眼于长远和可持续发展，在综合分析企业发展战略、社会资金成本、外部融资环境等因素的基础上，充分考虑公司目前及未来盈利规模、现金流量状况、发展所处阶段、项目投资资金需求、银行信贷等情况，平衡股东的短期利益和长期利益，对利润分配作出制度性安排，从而建立对投资者持续、稳定、科学的分红回报机制，以保证公司利润分配政策的连续性和稳定性。

## 2、分红回报规划制定原则

公司实行持续、稳定的利润分配政策，重视对投资者的合理投资回报并兼顾公司的可持续发展，结合公司的盈利情况和业务未来发展战略的实际需要，建立对投资者持续、稳定的回报机制。公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证过程中应当充分考虑独立董事、监事和公众投资者的意见。

## 3、公司中长期的具体分红回报规划

公司应实行持续、稳定的利润分配政策，公司利润分配应重视对投资者的合理投资回报并兼顾公司当年的实际经营情况和可持续发展。

公司可采取现金或者股票方式或者现金与股票相结合的方式或者法律法规允许的其他方式分配利润，利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。在符合现金分红的条件下，公司应当优先采取现金分红的方式进行利润分配。在满足《公司章程（草案）》规定的现金分红条件情况下，公司应当采取现金方式分配利润，原则上每年度进行一次现金分红，公司董事会可以根据公司盈利及资金需求情况提议公司进行中期现金分红。

公司应保持利润分配政策的连续性与稳定性，每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的20%。

公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照《公司章程（草案）》规定的程序，提出差异化的现金分红政策：（1）公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到80%；（2）公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到40%；（3）公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，

进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到20%；公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，按照前项规定处理。

公司目前发展阶段属于成长期且未来有重大资金投入支出安排，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到20%。随着公司的不断发展，公司董事会认为公司的发展阶段属于成熟期的，则根据公司有无重大资金支出安排计划，由董事会按照《公司章程（草案）》规定的利润分配政策调整的程序提请股东大会对提高现金分红在本次利润分配中的最低比例进行表决。若公司业绩增长快速，并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配时，可以在满足上述现金分配之余，提出并实施股票股利分配预案。

重大资金支出指以下情形之一：（1）公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备累计支出达到或者超过公司最近一期经审计净资产的50%，且超过5,000万元；（2）公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备累计支出达到或者超过公司最近一期经审计总资产的30%。

公司在每个会计年度结束后，由公司董事会提出年度利润分配预案，并提交股东大会进行表决。如年度实现盈利而公司董事会未提出现金利润分配预案或者按低于《公司章程（草案）》规定的现金分红比例进行利润分配的，公司董事会应在当年的年度报告中详细说明未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途，独立董事应当对此发表独立意见并公开披露。同时，公司董事会可以根据公司盈利及资金需求情况提议公司进行中期现金分红。

独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

公司利润分配预案的制定和决策应当充分考虑独立董事、监事和公众投资者的意见，并按照《公司章程（草案）》规定的程序对年度利润分配预案进行决策和表决。

存在股东违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

#### **4、利润分配政策的调整**

公司如因外部经营环境或者自身经营状况发生重大变化等原因而需要调整利润分配政策，调整利润分配政策应以保护股东权益为出发点，详细论证和说明调整的原因，由公司董事会提交议案并经股东大会审议，经出席股东大会的股东所持表决权的2/3以

上通过。

## 5、分红回报规划的调整及相关决策机制

公司至少每3年对已实施的《分红回报规划》的执行情况进行一次评估。根据有关法律法规以及公司经营状况、股东（特别是中小投资者）、独立董事的意见，必要时对公司实施中的股利分配政策作出相应的修改，并调整制定新的《分红回报规划》。《分红回报规划》调整后，需提交股东大会审议表决。

公司董事会应根据经营发展需要，充分考虑公司盈利规模、现金流量状况、发展资金需求、融资成本、外部融资环境等因素科学地制定年度分配预案或中期利润分配预案，经公司股东大会表决通过后实施。

### （四）保荐机构意见

经核查，保荐机构认为，公司基于有效的决策机制，制定了利润分配政策及《分红回报规划》，提高了股利分配政策的透明度，注重给予投资者持续、稳定、合理的回报，有利于切实维护股东利益和社会公众股股东利益；《公司章程》、《公司章程（草案）》及本招股说明书对利润分配事项的规定和信息披露符合有关法律、法规、规范性文件的规定；公司股利分配决策机制健全、有效，有利于保护公众股东权益，决策程序符合《公司法》、《证券法》、《企业会计准则》等法律法规文件，并能够切实保障公司股利分配政策得到履行和遵守。

### （五）本公司发行前滚存利润的分配情况

公司首次公开发行股票前滚存的未分配利润全部由上市后的公司新老股东按照持股比例共同享有。

## 第十节 募集资金运用

### 一、本次募集资金运用概述

#### (一) 募集资金金额

本次发行新股募集资金净额将全部用于本节所列示的募集资金投资项目。公司本次募集资金将存放于董事会决定的专项账户集中管理，并与保荐人及存放募集资金的商业银行签订三方监管协议。公司将严格按照《募集资金管理制度》对募集资金进行管理，从而保证高效使用募集资金以及有效控制募集资金风险。

#### (二) 募集资金使用计划

本次发行拟募集资金投向中所涉及需取得项目备案的项目均已获得北京市海淀区发展和改革委员会备案。本次发行拟募集资金计划投资于以下项目：

单位：万元

序号	募集资金投向	金额	项目备案文号
1	移动网络游戏新产品研发项目	40,816	京海淀发改（备）[2014]28号
2	移动网络游戏代理项目	50,903	京海淀发改（备）[2014]29号
3	网页游戏新产品研发项目	19,445	京海淀发改（备）[2014]30号
4	网页游戏代理项目	3,971	京海淀发改（备）[2014]31号
5	客户端网络游戏代理项目	19,714	京海淀发改（备）[2014]27号
6	1Mobile 安卓应用商店开发项目	32,204	京海淀发改（备）[2014]32号
7	其他与主营业务相关的营运资金	38,939	
合计		205,992	

本次发行的募集资金到位后，公司将根据所投资项目的建设进度逐步投入上述资金。募集资金未到位前，公司将利用自筹资金先行投入，募集资金到位后将用于支付项目剩余款项、置换先行投入的自筹资金。如本次实际募集资金少于项目所需资金，不足部分由公司自筹解决；如本次实际募集资金超过项目所需资金的，公司将按照《募集资金管理制度》的相关规定将募集资金存放于募集资金专户集中管理，并由公司董事会负责制定资金使用计划和具体实施。



## 二、募集资金投向的具体情况

### （一）移动网络游戏新产品研发项目

#### 1、项目概述

本项目拟进行14款移动网络游戏的产品研发、全球化版本开发和运营。项目投资总金额为40,816万元，包括服务器及其他硬件设备、软件及其他无形资产、研发投入、初期市场费用、场地租金、铺底流动资金等。

#### 2、项目建设的必要性及与公司现有主要业务、核心技术之间的关系

##### （1）把握市场发展趋势和玩家需求

自2013年以来，随着智能移动终端的快速普及、3G网络及WIFI的性能提升和普及化，移动网络游戏用户规模快速提升，移动网络游戏实现了爆发式增长。相较于客户端游戏和网页游戏，移动网络游戏具有更好的操作便利性，能更有效的满足用户碎片化时间的娱乐和社交需求，对游戏用户具有很强的吸引力。未来几年，预计智能移动终端、3G网络、4G网络及WIFI的普及化和性能将进一步提升，游戏平台、支付渠道将更加便利，移动网络游戏的生态系统更加完备，而在市场高度竞争环境下，移动网络游戏本身的品质也会大幅度提升。在此背景下，预计未来几年移动网络游戏仍会保持快速的增长趋势，最终发展成为网络游戏行业中重要的领域。

为了把握移动网络游戏快速兴起的趋势和游戏玩家的需求，公司计划通过本项目进一步拓展移动网络游戏领域。本项目计划研发8款3D动作类角色扮演类型游戏、3款3D卡牌类型游戏和3款3D回合制角色扮演类型游戏，一方面承袭了传统移动网络游戏的主流题材和类型，满足核心玩家的需求，另一方面也适应了新的发展趋势，在新技术的基础上为玩家带来更加丰富和多元化的游戏体验，并精确把握游戏玩家碎片化时间休闲娱乐的需求，进一步扩大游戏玩家的覆盖数量。

##### （2）提升移动网络游戏的研发实力

公司自成立以来即高度重视网络游戏产品的自主研发，在游戏研发方面始终坚持游戏精品化和大作化的发展路线，并不断增强自身的技术储备和研发实力。自2012年以来，公司开始逐步拓展至移动网络游戏的研发和运营领域，不断扩充和丰富移动网络游戏的产品线。

公司将通过本项目的建设深入研究市场发展趋势和用户需求，对移动网络游戏的开发进行技术和内容创新，全面提升游戏产品品质。在研发技术上，公司将积极进行以3D为代表的技术储备，多款产品将通过3D技术实现；在游戏题材上，本项目中的产品定位于历史战争、东方武侠、仙侠、西方魔幻等多种题材；在游戏类型上，涵盖了动作角色扮演类型游戏、卡牌类、回合制角色扮演类型等主流游戏类型。另一方面，公司将通过本项目的建设进一步配备和完善移动网络游戏开发团队，并在项目的实施过程中进一步锻炼和培养团队，提高公司在移动网络游戏方面的研发实力，为公司移动网络游戏业务的拓展提供有力的保障与支持。

### 3、项目建设的可行性

#### (1) 雄厚的产品研发实力和技术储备

公司在移动网络游戏领域已经建立了强劲的技术和研发储备。在技术储备上，公司将Kunlun Mobile3D和Unity 3D作为移动网络游戏的开发重点，目前已经组建了Kunlun Mobile3D与Unity 3D研发项目组，为后续的新游戏项目提供有力的技术支持。在研发人员配置上，公司的核心研发团队成员陆续完成了《三国风云》、《武侠风云》、《千军破》、《仙侠风云》、《功夫英雄》等一系列成功的网页游戏产品和《风云三国》等移动网络游戏产品的研发，积累了丰富的研发经验，具备移动网络游戏全产品线的开发能力。公司还将充分运用研运一体的优势，通过海内外游戏发行中心广泛搜集各个市场的玩家反馈信息，使得研发部门更加迅速、精准地进行产品版本与内容调整和深度本地化制作，以降低研发风险。

#### (2) 丰富的网络游戏运营经验和广泛的市场资源

作为国内较早的投入游戏研发和运营的公司，公司已经在海内外均积累了强大的网络游戏的运营实力。公司多位核心成员拥有十年以上互联网和网络游戏行业的从业经验，运营团队自2008年网页游戏行业兴起时即开始组建，对网络游戏行业有深厚的理解。经过多年的积累，公司运营团队已积累了多款不同类型网络游戏产品的运营经验，积累了大量的运营数据，通过完善的运营机制和精细化的运营标准，保证游戏运营的流畅和高效。在海外发行和运营方面，作为较早投身于海外运营的游戏公司之一，公司通过深入的市场调研积累了对当地市场和用户的了解，并通过组建本地化团队对产品进行游戏类型、画面风格、游戏玩法和题材等全面深入的本地化制作。公司已经将《英雄战魂》、

《武侠Q传》、《忘仙》等多款移动网络游戏产品成功推向海内外多个市场，并取得了良好的经营业绩。上述游戏产品的成功发行经验为本项目游戏产品的成功发行奠定了良好的基础。

在市场资源方面，公司在多年网络游戏运营过程中，与网络游戏产业链各个环节的主要合作伙伴建立了良好的长期合作关系。例如，在支付渠道方面，公司与全球多个市场主流支付服务提供商建立了合作和服务关系，能够为全球游戏玩家提供安全便捷的线上支付渠道；在服务器和网络服务方面，公司计划向全球知名服务器供应商进行采购，与海内外主流数据托管和内容分发服务提供商建立长期、稳定的合作关系，有效保证数据中心的稳定和安全；在游戏发行方面，公司通过《英雄战魂》、《忘仙》等游戏的运营已与全球多个市场的主流移动网络游戏发行和推广平台建立了紧密的合作关系。

#### 4、项目市场前景分析

##### （1）移动网络游戏是近年来中国网络游戏增长最快的细分领域

移动网络游戏是目前中国整体网络游戏中增长最快的细分市场之一。根据易观智库2014年1月发布的统计数据，2013年中国移动游戏市场收入规模为120.92亿元，较2012年增长122.8%，2010年至2013年年均复合增长率54.3%，增长迅猛，预计至2016年中国移动游戏市场收入规模有望达到427.05亿元，超过网页游戏市场规模，2013年至2016年年均复合增长率52.3%；根据测算，2013年中国移动游戏市场收入规模占整体网络游戏市场规模的比例达到14.4%，预计至2016年占比有望达到28.0%。

##### （2）用户规模快速增长，仍有较大的发展空间

随着智能移动终端、WIFI、3G、4G 等技术的普及，中国移动网络游戏的用户呈现爆发式增长趋势。根据中国版协游戏工委等发布的《2013年中国游戏产业报告》，2013年中国移动游戏用户规模达到3.1亿，较2012年增长248.5%，2008年至2013年年均复合增长率高达99.8%。根据 CNNIC2014年7月发布的《中国互联网络发展状况统计报告》，2014年6月末中国手机网民数量已经达到5.27亿，占整体网民比例达到83.4%，据此测算移动游戏用户规模相比手机网民数量仍处在较低的水平上，存在巨大的发展空间。

##### （3）全球移动网络游戏市场将提供广阔的发展空间

近年来从事移动网络游戏研发和运营的中国公司纷纷进入海外市场。根据中国版协游戏工委等发布的《2012年中国游戏产业海外市场报告》，海外用户具有良好的付费习

惯，以一款境内和海外发行的移动网络游戏为例，国内 iOS 平台收入只有国外的30%左右，安卓平台收入只有国外的10%左右。根据艾瑞咨询发布的《中国网络游戏海外进出口行业报告2012年》，2012年中国移动游戏海外市场的规模达到8.2亿元，较2011年增长约47.6%，2009至2012年年均复合增长率约为60.1%，预计2015年中国移动游戏的出口规模有望达到28.5亿元，2012年至2015年年均复合增长率约51.5%，仍然保持高速增长。欧美、韩国、港澳台等地区将为中国网络游戏公司提供广阔的市场空间。

## 5、项目建设的内容和实施进度

### (1) 项目产品介绍

本项目拟进行14款移动网络游戏新产品的研发和全球化版本的开发制作，并进行全球运营推广。

本项目将完成以下14款游戏的具体实施：

游戏代号	游戏类型	游戏特色
游戏 1	3D卡牌	日式奇幻背景，以卡牌养成为题材，游戏玩家通过扑克牌的花色进行策略博弈
游戏 2	3D回合制角色扮演类游戏	西式Q版风格，游戏以5个宠物的养成为核心，游戏特色为把传统回合制的繁琐操作修改成简单明快的界面操作
游戏 3	3D动作角色扮演类游戏	西式Q版风格，以韩式玄幻为背景，游戏以三个角色同时出战为核心，以推图、通天塔等偏单人玩法为主，相对于该类型传统游戏取消了虚拟摇杆，玩家的战斗难度降低
游戏 4	3D动作角色扮演类游戏	西式唯美风格的经典重度角色扮演类游戏，以西式玄幻为背景，支持50人同屏对战
游戏 5	3D动作角色扮演类游戏	传统武侠角色扮演类游戏，采用中式写实的画面风格
游戏 6	3D卡牌	日式漫画风格的卡牌游戏，以卡牌的养成为题材，以现代魔法学院为背景，以培养少女魔法师对战异界魔物为主线
游戏 7	3D回合制角色扮演类游戏	宠物对战回合制游戏，西式卡通风格，以日式奇幻宠物养成为背景
游戏 8	3D动作角色扮演类游戏	吸引传统核心客户端游戏玩家在移动网络游戏上享受同品质的动作角色扮演类游戏，以骑士手持屠龙枪对抗五头恶龙为主线，借鉴传统客户端MMO类游戏的传统玩法
游戏 9	3D动作角色扮演类游戏	西式写实风格的PvP游戏，主要面向喜欢纯粹PvP玩法的重度玩家，采用暗黑系游戏风格
游戏 10	3D动作角色扮演类游戏	武侠题材的动作角色扮演类游戏，玩法以副本和国战为主，适合对武侠题材感兴趣的重度游戏玩家
游戏 11	3D动作角色扮演类游戏	韩式唯美风格，故事背景为虚构的风之大陆，采用西方历史著名的政治家、军事家、艺术家、科学家为英雄原型，并结合现代动漫风格
游戏 12	3D卡牌	日式唯美卡通风格，游戏主角为身着传统西式服装和东方服装的唯美少女，以少女养成为主要题材

游戏代号	游戏类型	游戏特色
游戏 13	3D回合制角色扮演类游戏	西式卡通搞怪风格，游戏中史莱克、白雪公主、阿拉丁、匹诺曹等经典卡通人物反转成为各种魔法时代的角色，以搞怪技能、人物养成成为故事主线
游戏 14	3D动作角色扮演类游戏	以日本战国时代为故事背景，以忍者击杀魔王为游戏主线

## (2) 项目实施的具体内容

### 1) 产品研发项目组组建

本项目拟进行14款移动网络游戏的研发和全球推广运营，公司将陆续组建14个产品研发团队，每一个研发团队由项目经理负责整个项目的统筹、组织与管理的工作，下设程序组、策划组、美术组、品管及维护人员。

### 2) 产品软硬件环境建设

在产品平台结构上，该项目中每一款游戏均是一套集网络引擎、使用者管理、游戏角色存储管理、付费统计、执行阶段版本控制、运行时服务管理控制、基本客服工具、统计分析等众多功能于一体的游戏平台。

游戏开发和运营阶段的主要设备环境如下表所示：

设备	技术特征
游戏数据库服务器	包含一台游戏主要数据库服务器和一台游戏日志数据服务器，分别用来储存游戏数据、游戏流水日志数据
游戏服务器	Game-World 运行服务器，处理游戏业务逻辑，每个 CPU 都可以负载一个 Game-World 服务
静态资源原始服务器	Flash、图片、js、css 等静态资源统一存放，可以为其配置 CDN，以增强使用者体验
GM TOOLS	提供发布游戏公告、游戏配置修改、玩家数据查询、修改、删除，以及数据统计等各种游戏辅助管理工具
游戏大区服务器	包括大区数据库和 WEB 服务器，主要提供游戏登录验证、游戏主页面和充值、消费查询等服务
游戏运营支撑平台	包括管理服务器、运营数据库、服务器，主要提供游戏运营平台的资料查询、采集、分析、处理等服务，并为其它系统开放相应的数据接口

### 3) 全球化版本开发制作

本项目将在每款游戏的研发后期配备全球化版本制作开发团队，进行游戏内容和游戏风格的本地化开发，为全球化运营提供有力的研发支持。

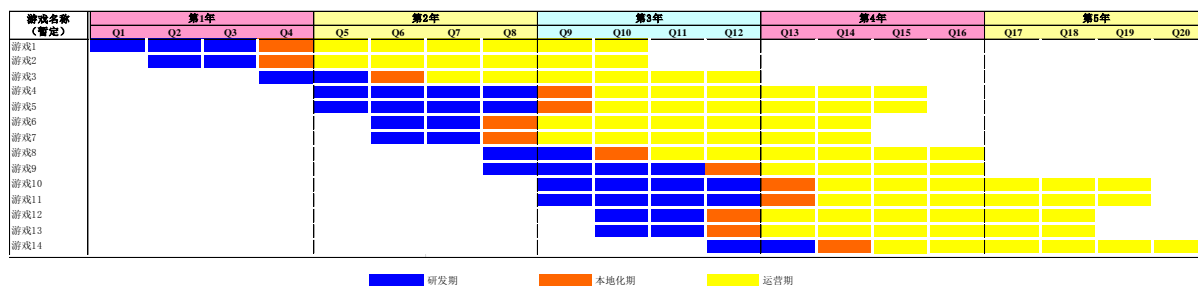
### 4) 全球化运营推广

在该项目中游戏产品的研发后期，游戏发行中心将调拨运营团队介入，展开系统化的专业运营活动，包括产品生命周期内所有的产品发布、新版本上线、活动策划和执行、

社群关系维护等。在产品上线初期，游戏发行中心还将集中调拨市场资源，通过多样化的网络广告、网络活动、网络公关等形式对游戏进行全面而集中的市场宣传推广，吸引广大玩家加入游戏，并树立产品及公司良好的品牌形象。

### （3）项目实施的计划和进度

每款产品在研发阶段结束后进入推广运营主导期，开始上线运营，并对用户收费。每款游戏的排期情况如下图所示：



根据项目的排期情况，公司于2014年上半年逐步开始上述游戏的研发工作，但上述游戏的排期可能根据公司实际运营的情况有所调整。

### （4）项目的技术和设备方案

#### 1) 主要软件的选型和配置

本项目经过初步评估决定主要选用下列软件：

序号	软件名称	软件描述
1	CentOS	Linux 操作系统的发行版
2	Nginx	轻量级高性能的 HTTP 服务器
3	MySQL	关系型数据库
4	PHP	服务器端脚本编程语言
6	Game-World	服务器引擎
7	Kunlun Mobile3D 引擎	游戏客户端引擎
8	Unity 3D 引擎	游戏客户端引擎
9	Photoshop, Dreamweaver	美术开发工具
10	Microsoft Windows 系列, Linux	操作系统
11	Microsoft Office	办公软件

#### 2) 主要硬件的选型和配置

本项目对硬件的选型主要依据以下原则：选择国际著名品牌的硬件产品，保证一流的产品质量；厂商能够提供及时的服务保障；硬件具有良好的可延展性，能提供充

足的业务增长空间；选择行业通用的产品。

经过初步评估，本项目拟主要采用以下硬件：

配置要求	规格
游戏服务器与游戏基本数据库服务器	
CPU	2x Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	8-16 GB RAM
HD	RAID-10 (4x 300 GB 15K RPM SAS HDD)
Network	1000 Mbps Uplink
大区服务器、GMTTools 服务器、静态服务器	
CPU	2x Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	8GB RAM
HD	RAID-10 (4x 300 GB 15K RPM SAS HDD)
Network	1000 Mbps Uplink
数据备份服务器与游戏日志数据库服务器	
CPU	Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	4GB RAM
HD	RAID-5 (6x 1 TB 7.5K RPM SATA HDD)
Network	1000 Mbps Uplink

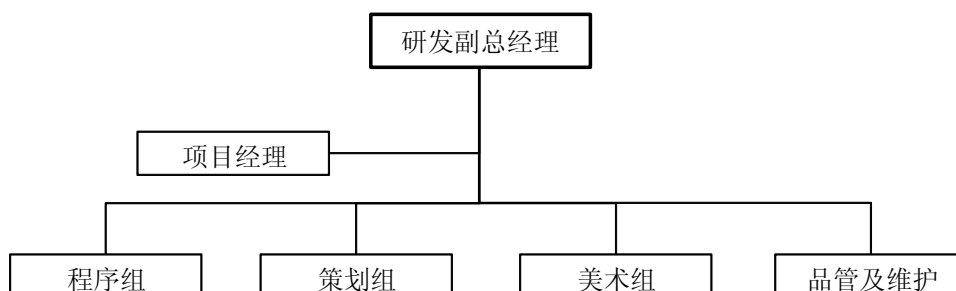
#### (5) 项目的组织机构设置和人员配备

本项目在建设初期将陆续组建产品研发项目组，负责项目中产品的研发、更新和维护。在项目产品研发主导期的后期，公司海内外游戏发行中心将介入项目执行，为产品提供多语言版本的本地化支持、海内外市场推广支持和运营支持。

##### 1) 研发团队

本项目共需成立14个研发项目组，分别负责14款产品的开发。

产品研发项目组组织结构如下图所示：



研发团队由公司的研发中心负责组建。研发副总经理对项目最终结果负责，对项目的各种决策有着最终的决定权。项目经理负责整个项目的统筹、组织与管理的工作。程序组主要由研发人员组成，在主程序员的带领下负责根据产品设计需求进行技术分析选型，规划技术架构并予以技术编码实现和安装部署。策划组负责根据产品研发目标设计产品内容与游戏玩法，制订游戏规则，设计游戏交互环节，定制游戏公式和数据内容，为研发技术、美术设计和品管测试人员提供设计和制作需求文档，提供产品支持。美术组配合项目经理和产品策划确定总体美术风格，并根据美术制作需求，输出符合产品研发使用规格的原画、场景、界面、图标等各类美术素材。品管及维护人员对产品质量负责，寻找产品研发过程中的问题，反馈并跟踪问题的解决过程。

在项目不同阶段，研发团队的配置会进行调整。在研发主导期，项目组人员配置如下表所示：

游戏类型	项目经理	程序	策划	美术	品管/维护	产品研发团队总人数
3D 卡牌	1	10	6	10	4	31
3D 动作角色扮演类游戏	1	10	6	15	4	36
3D 回合制角色扮演类游戏	1	10	6	15	4	36

在项目产品正式上线开始商业化运营后，项目组研发团队将会调整，部分美术、程序和策划人员将会在开发的不同阶段被安排到新产品项目组，原项目组将由新生研发力量补充，延续产品的开发过程。

## 2) 本地化、市场推广和运营团队

本地化团队的人员总数与产品对应的语言版本数量和产品类型本身相关，单一语种配备2-3人的本地化团队。在妥善安排产品本地化排期的情况下，本地化团队可以在不同的产品间进行分配。运营推广团队由公司游戏发行中心统一调拨，每款游戏由1位运营经理负责，带领一支包括产品策划、活动策划、运营专员、官网编辑在内的5人左右团队，统筹产品生命周期内的所有运营推广事项。

## 6、项目投资概算

本项目投资包括服务器及其他硬件、软件及其他无形资产、研发投入、初期市场费用、场地租金和铺底流动资金。项目募集资金投资情况如下表所示：



投资内容	投资金额（万元）	占总投资比例
服务器及其他硬件	1,420	3.48%
软件及其他无形资产	168	0.41%
研发投入	15,221	37.29%
初期市场费用	17,954	43.99%
场地租金	1,883	4.61%
铺底流动资金	4,170	10.22%
合计	40,816	100.00%

## 7、项目环保情况

本项目不产生废水、废气和废渣，不产生噪音，对周围环境无超标影响。

### （二）移动网络游戏代理项目

#### 1、项目概述

本项目拟代理13款移动网络游戏产品，并对其进行授权运营区域的市场推广和运营。项目投资总金额为50,903万元，包括服务器及其他硬件、软件及其他无形资产、授权金费用、初期市场费用、场地租金、铺底流动资金等。

#### 2、项目建设的必要性及与公司现有主要业务、核心技术之间的关系

##### （1）把握市场发展趋势和玩家需求

具体内容参见本节“二、募集资金投向的具体情况”之“（一）移动网络游戏新产品研发项目”之“2、项目建设的必要性及与公司现有主要业务、核心技术之间的关系”。

##### （2）丰富运营模式，扩大游戏产品组合，提升公司的盈利能力

公司成立初期主要业务集中于网页游戏的研发和运营业务，随着公司的不断成长和中国网络游戏行业的快速发展，开拓移动网络游戏等新兴游戏领域将有利于进一步提升公司的盈利能力，使公司持续的保持市场竞争力。本项目的实施一方面将有效利用公司长期积累的运营实力，通过多款优质移动网络游戏产品的运营丰富游戏产品组合，扩大游戏玩家规模；另一方面，公司将通过本项目的建设引进国内外一流的游戏运营人才，进一步充实公司的游戏运营团队，提升公司游戏平台的整体运营实力，为公司后续多款移动网络游戏产品的运营积累宝贵的运营经验，从而进一步提升公司作为全球网络游戏发行和运营商的实力。

### 3、项目建设的可行性

#### (1) 丰富的网络游戏运营经验和广泛的市场资源

具体内容参见本节“二、募集资金投向的具体情况”之“（一）移动网络游戏新产品研发项目”之“3、项目建设的可行性”。

#### (2) 显著的品牌优势和行业知名度

公司作为国内网络游戏行业较早进入海外游戏市场的游戏发行商之一，通过多年的运营在海外市场积累了一定的行业影响力和广泛的游戏玩家认可度。公司曾陆续推出多款广受各地区游戏玩家欢迎的经典游戏产品，为公司海内外游戏运营平台积累了大量的用户资源。公司已建立的品牌优势和行业认可度将为本项目代理游戏产品的成功发行奠定基础。

### 4、项目市场前景分析

具体内容参见本节“二、募集资金投向的具体情况”之“（一）移动网络游戏新产品研发项目”之“4、项目市场前景分析”。

### 5、项目建设的内容和实施进度

#### (1) 项目产品介绍

本项目拟代理13款移动网络游戏产品，进一步提升移动网络游戏领域的运营实力，扩充公司产品线，持续保持公司在行业内的市场地位。本项目将完成以下13款游戏的具体实施：

游戏代号	授权发行地	游戏类型	游戏特色
游戏 1	港澳台地区	3D卡牌	借助Unity3D表现力，游戏中上千个武侠人物和上百个经典武侠场景均由3D建模完成。在画面体验上具备如下特色：卡牌对战过程全3D化，武器装备可视化，场景、地图、人物全3D化。游戏采用回合制战斗的模式，在卡牌中加入了角色扮演类换装玩法
游戏 2	中国大陆iOS平台、港澳台地区、韩国	3D动作角色扮演类型	以三国为题材的横版全视角3D即时多人动作类角色扮演类型游戏。以神魔和历史英雄为背景，画面场景、建筑物生动形象，画面感优美精致。采用摇杆操作模式，具有自由视角，可360°转换
游戏 3	港澳台地区、韩国	3D卡牌	以即时战略为主，以卡牌、交互、升级为辅的三国题材作品。利用塔防游戏作为战斗系统，采用Q版2D水墨风格。游戏中战斗过程与小型即时战略游戏相似，在卡牌的元素中加入角色扮演系统

游戏代号	授权发行地	游戏类型	游戏特色
游戏 4	全亚洲地区、俄罗斯	3D策略塔防类型	西方魔幻题材，采用Unity3D开发的3D塔防策略类游戏。游戏战斗内容与《Brave Heart》相似，实现半手动战斗。画面风格为西方Q版3D画面。玩法主要包括推图、竞技场、排位赛和掠夺等
游戏 5	港澳台地区、韩国、日本	3D卡牌	3D卡牌策略游戏，采用全3D的主城设计，呈现有质感的三国世界。画面采用写实模型和卡通渲染结合的方式，画面精致优美。玩法上融入3D化的游戏战场环境和千人战场模式。系统功能丰富，包括竞技场、武将升级定制、兵种强化进阶、精英挑战等内容
游戏 6	全部海外地区	3D卡牌	以魔幻题材为背景的3D动作角色扮演类型的卡牌策略游戏。采用全3D的高品质表现，画面美术风格独特，包含超过800名风格各异的3D角色以及广阔丰富的冒险场景，兼顾轻度及重度游戏玩家
游戏 7	中国大陆、港澳台地区、日本	3D动作角色扮演类型	以梦幻幻想世界为背景，采用可爱型美术风格，包含多种类的Avatar，节奏感强的combo动作，同时具备特色任务系统
游戏 8	全球发行	3D动作角色扮演类型	以三国志为题材，以三国志英雄与魔界怪物为背景。游戏内容以收集英雄为主，呈现100个特色英雄。游戏玩家可构建自己的组队和各种属性的英雄及怪物
游戏 9	中国大陆、港澳台地区、日本	3D动作角色扮演类型	游戏中呈现12种职业、150多种个性英雄、400多种专属武器，游戏玩家可以按照自己的意愿组建出一只独一无二的队伍，通过强化与培养，激发游戏人物的潜能，实现装备极致化
游戏 10	港澳台地区、韩国	2D战争策略类	游戏采用仙侠背景，支持横屏即时策略并融合QTE操作，消耗流量少，游戏主线和支线任务丰富，包含装备、家族、竞技、寄卖、境界等全面的系统
游戏 11	全球发行（除中国大陆地区安卓平台外）	3D卡牌	集卡牌、养成、操作于一体的3D卡牌游戏，以神话背景，采用Q版3D画面，呈现炫酷的技能特效。游戏中有近千种3D卡牌任玩家挑选，采用回合制的战斗模式
游戏 12	全球发行	3D动作角色扮演类型	游戏采用具有特色的竞争跑步模式，注重玩家之间的团队协助，以共同击败龙族为最终游戏目标，游戏系统内设海量角色英雄和华丽的游戏道具，游戏玩家可感受真实的操作打击感
游戏 13	港澳台地区	3D动作角色扮演类型	作为一款采用Unity3D引擎制作的韩式动作角色扮演类型游戏，游戏的画面的表现突出，Q版建模结合卡通渲染的方式使整体画面风格清新可爱。游戏融合了卡牌和动作角色扮演类型的优点

## （2）项目实施的具体内容

### 1）游戏的选择和代理协议的签署

在游戏选择上，公司通过密切关注行业动态，主要选择正在韩国、港澳台等地区封测的游戏，或者知名游戏工作室正在开发的游戏产品，先由公司的评测部门测试评估，就游戏的题材、画面、游戏性等各方面给予量化评价，再由技术部门、运营部门评估技术风险和盈利能力，最后将评估结果汇总到商务中心。在产品获得良好综合评价的情况

下，公司通过商务中心统筹，与游戏授权商进一步接触，要求对方提供更封闭的测试环境，以快速全面的评估不同游戏玩家的游戏体验。公司战略决策层做出代理运营该款产品的决策后，由商务中心协调与游戏授权商进行谈判并签订代理协议。

目前公司已经完成本项目13款游戏的代理发行及运营协议的签署。

## 2) 本地化开发制作

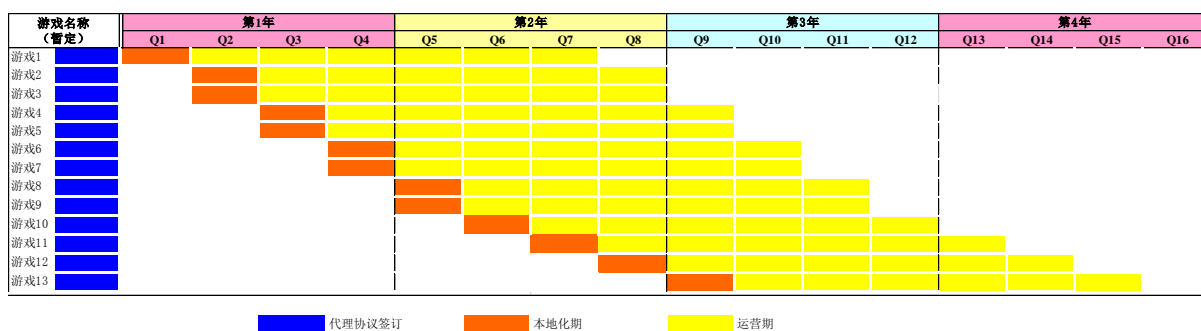
在游戏产品正式运营前，公司将组建本地化团队，进行授权运营区域版本的制作，对游戏内容和风格进行本地化开发，在对目标市场的玩家群体进行深度分析的前提下，一方面进行游戏内容翻译，另一方面在产品表现力上对原游戏进行改良，以更好地适应当地玩家的偏好和需求。在产品正式上线运营后，本地化团队还将进一步跟进产品的版本更新和资料片发布的本地化工作。

## 3) 商业化运营

该项目中每款游戏正式上线前，公司将组筹产品项目组，开始产品的前期市场推广以及其他运营准备事项。产品的前期市场推广一般分为线上营销和线下营销。产品项目组将根据不同产品的特点提炼游戏的定位、销售要点和核心特色，统筹线上线下的媒体资源，通过多样化的广告、活动、公关等方式进行全面集中的市场宣传推广。本项目拟通过线上线下渠道的广告宣传、事件营销、异业合作等模式，借助专业媒体路演、用户渗透、视频画面宣传等形式，对产品进行充分的市场预热，形成市场预期。在产品正式上线后，项目产品组将展开系统化的专业运营活动，包括产品生命周期内所有产品发布、新版本上线、资料片发布、活动策划和执行、社群关系维护等工作，并将根据产品的运营情况进行调整。

### (3) 项目实施的计划和进度

本项目计划在4年内陆续推进13款移动网络游戏在授权区域的本地化版本制作、推广发行和商业化运营。本项目游戏产品的生命周期平均按1.5年计算。项目第一阶段为代理授权协议的签订，第二阶段为游戏测试及本地化制作，第三阶段为游戏的商业化运营。公司将在产品生命周期内进行持续的市场推广，并提供持续的运营支持。每款游戏的排期情况如下图所示：



根据项目的排期情况，公司于2014年上半年逐步开始上述游戏的本地化制作并在授权运营区域陆续推出，但上述游戏的排期可能根据公司实际运营的情况有所调整。

#### (4) 项目的技术和设备方案

本项目对硬件的选型主要依据以下原则：选择国际著名品牌的硬件产品，保证一流的产品质量；厂商能够提供响应及时的服务保障；硬件具有良好的可延展性，能提供充足的业务增长空间；选择行业通用的产品。

经过初步评估，本项目拟主要采用以下硬件：

配置要求	规格
游戏服务器与游戏基本数据库服务器	
CPU	2x Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	8-16 GB RAM
HD	RAID-10 (4x 300 GB 15K RPM SAS HDD)
Network	1000 Mbps Uplink
大区服务器，GMTools服务器，静态服务器	
CPU	2x Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	8GB RAM
HD	RAID-10 (4x 300 GB 15K RPM SAS HDD)
Network	1000 Mbps Uplink
数据备份服务器与游戏日志数据库服务器	
CPU	Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	4GB RAM
HD	RAID-5 (6x 1 TB 7.5K RPM SATA HDD)
Network	1000 Mbps Uplink

#### (5) 项目的组织机构设置和人员配备

公司将根据各款游戏的授权发行区域的不同配备不同规模的项目组。每款游戏由1

位项目经理负责，各自带领包括市场和产品职能的团队，统筹产品生命周期内的所有运营推广事项。其中市场人员负责文案、活动策划、用户关系、数据分析等工作，产品人员负责事件营销、新手体验设计等工作。根据计划，本项目的执行共需在海内外配置约340人的运营团队。

本地化团队的人员总数与产品对应的语言版本数量相关，单一语种约配备2-3人的本地化团队。在妥善安排产品上线、版本更新、资料片发布的本地化排期的情况下，本地化团队可以在不同的产品间分配。

除产品项目组和本地化团队之外，为了保证项目中各款产品的稳定运营，还需要技术、市场等运营支持部门为项目组提供支撑。该部分人员将由公司游戏发行中心和平台中心统一调拨，灵活配置。

## 6、项目投资概算

本项目总投资50,903万元，投资内容包括服务器及其他硬件、软件及其他无形资产、授权金费用、初期市场费用、场地租金和铺底流动资金等。项目募集资金的具体投资情况如下所示：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资比例（%）
服务器及其他硬件	2,786	5.47%
软件及其他无形资产	156	0.31%
授权金费用	6,865	13.49%
初期市场费用	24,230	47.60%
场地租金	1,103	2.17%
铺底流动资金	15,764	30.97%
<b>合计</b>	<b>50,903</b>	<b>100.00%</b>

## 7、项目环保情况

本项目不产生废水、废气和废渣，不产生噪音，对周围环境无超标影响。

### （三）网页游戏新产品研发项目

#### 1、项目概述

本项目拟进行6款网页游戏新产品的研发、测试、全球化版本的开发制作以及全球范围的运营推广。项目投资总金额为19,445万元，主要用于服务器及其他硬件、软件及其他无形资产、研发投入、初期市场费用、铺底流动资金等。

## 2、项目建设的必要性及与公司现有主要业务、核心技术之间的关系

### (1) 扩充游戏产品线，增强产品组合优势

随着网络游戏行业的快速发展，市场竞争日益激烈，用户对游戏品质的要求不断提升。为了保持持续的竞争力，保留现有用户并吸引新用户，公司必须不断跟踪研究技术、市场发展的趋势和用户需求的变化，在此基础上持续进行新游戏的研发。另外，网络游戏本身有一定的生命周期，不同类型的产品组合和合理的游戏排期可以有效降低运营风险，减少营业收入波动。

在此背景下，本项目计划推出6款网页游戏产品，具体拟包括3款动作角色扮演类网页游戏，2款战争策略类网页游戏和1款社交网页游戏。上述新游戏一方面承袭传统网页游戏的主流题材和类型，满足核心用户的需求；另一方面适应新的发展趋势，在新3D技术的基础上为用户提供丰富和多元化的游戏体验，把握玩家碎片化时间休闲娱乐的需求，通过休闲竞技游戏和社交游戏进一步扩大用户覆盖。通过本项目的建设，公司可以丰富游戏产品线，在多个细分领域创作精品游戏，并倚靠公司丰富的推广和运营经验，持续为公司海内外游戏平台输出成功产品，进一步扩大产品组合优势。

### (2) 持续提升公司的研发和运营实力

研发和运营实力是网络游戏发行商持续推出优质游戏产品的关键因素。公司在6款新产品的研发和运营阶段，均坚持精品化和大作化的制作路线。例如，公司拟在部分产品的研发方面引入代表行业发展趋势的3D技术；在游戏内容方面涵盖多种游戏类型和题材，加强游戏故事背景的创新性和多元化；在美术制作方面以国际一流美术水准为标杆；在市场推广方面拟进行全球化运营推广，将产品推向多个海外市场。

通过本项目的建设，公司有望进一步吸引研发、美术制作、本地化、运营等多领域优秀人才的加入，并在项目的实施过程中进一步锻炼和培养团队，提高公司整体的研发与运营实力，为公司网络游戏业务的持续快速发展提供有力的保障与支持。

### (3) 巩固公司在国内网页游戏行业的领先地位，进一步提升国际竞争力

持续的产品研发和技术升级是网络游戏开发商的核心竞争力。一方面，本项目的建设有利于公司保持产品上的前瞻性，主动把握用户的需求，持续提升对用户的吸引力，以保证公司始终走在市场发展的前沿。另一方面，本项目所积累的技术优势和人才优势，有利于公司研发能力的提升，保持技术上的领先性，使其不断提升核心竞争力，夯实领

先的行业地位。

在目前国内网络游戏市场竞争日益激烈的形势下，公司在不断增强国内市场领先优势的基础上，将进一步面向国际市场，大力推进全球发行。本项目多款游戏产品均定位于全球发行，在内容设计上将加入迎合日本、韩国、东南亚、欧洲、美国等多个地区市场用户偏好的元素，进一步提升公司的海外竞争力。

### 3、项目建设的可行性

#### (1) 雄厚的产品研发实力

公司自成立以来，不断追求题材、技术、玩法和美术等方面的创新，陆续推出了一系列成功的网页游戏产品，如《三国风云1、2》、《千军破1、2》等战争策略类游戏，《武侠风云》、《绝代双骄》等角色扮演类游戏，《猛将无双》等社交网页游戏，积累了丰富的研发经验和雄厚的技术研发实力。公司目前配备了网页游戏行业内规模较大、从业经验丰富的游戏研发团队，是国内为数不多的具备网页游戏全产品线开发能力的优秀研发团队。本项目计划每款产品单独成立一个项目组，每一个项目按计划均由国内网页游戏界有突出产品表现的成熟团队实施执行。项目负责人及主要骨干均有至少一款成功网页游戏产品的项目研发及管理经验，大部分团队已进行过两款以上相关产品的开发。实力雄厚的人员配置可以有效地控制产品的研发风险，保证游戏的高水准。

#### (2) 领先的技术储备

公司在多年网页游戏产品研发的过程中，积累了全面的技术储备，为新游戏的开发打下了坚实的基础。在服务器方面，公司采用Lua服务器引擎与PHP服务器引擎，通过分布式架构、多线程处理等手段保证强大的数据处理能力，可支持单服务器万人同时在线游戏；在引擎方面，公司通过Flame客户端引擎技术保证游戏界面的逼真与游戏进程的流畅；在研发效率方面，公司采用自主开发的地图编辑器、特效编辑器、图形用户界面编辑器、角色编辑器等工具保证研发的高效性，通过Bug Free测试管理平台保证研发的高质量；在安全性方面，公司拥有成熟的数据安全技术、聊天监控技术和防外挂技术，以保证游戏正常稳定运营。公司还储备了3D方面的相关技术，以适应网络游戏的发展趋势。

#### (3) 丰富的网络游戏运营经验

公司在海内外均积累了强大的网络游戏运营经验，为本项目的建设提供强有力的保



证。公司的运营团队自2008年网页游戏行业兴起之时开始组建，多年来积累了多款不同类型产品的运营经验，对行业有深厚的理解。公司建立了强大的海内外游戏运营平台。一方面，公司通过运营管理平台和营销管理平台进行海量数据的分析整理，积累了大量不同类型产品的数据运营和数据营销经验。另一方面，公司建立了完整的运营机制和精细化的运营标准，以保证运营的流畅和高效。在海外发行和运营方面，公司通过深入的市场调研积累了对当地市场的充分了解，通过组建本地化团队对产品进行全面深入的本地化技术处理，包括对游戏类型、画面风格、玩法和题材的全面改良。公司已有多款产品在海外平台成功发行，积累了宝贵的海外运营经验。

#### （4）广泛的市场资源

公司在全球互联网营销及渠道建设方面积累了较为丰富的经验，并与网络游戏行业上下游企业建立了良好的长期合作关系，为未来本项目产品的运营和推广打下了坚实的基础。在联合运营方面，公司已与腾讯、奇虎360、Facebook等海内外主流网页游戏运营平台和社交游戏发布平台建立了紧密的合作关系，成功运营了多款优质产品。在市场推广方面，公司拥有一支业务娴熟、执行高效的全球化营销团队，在多年的游戏运营实践中建立了高效的营销平台，为公司的游戏平台和产品持续开拓稳定的用户资源。在服务器、数据和网络服务方面，公司采购或租赁业内知名企业的硬件资源，与海内外主流服务提供商建立长期、稳定的合作关系，有效保证了数据中心的稳定和安全。在支付渠道方面，公司建立了庞大的支付渠道网络，整合全球各地主流支付服务提供商的服务，具备为全球游戏用户提供安全便捷的线上支付通道的能力。

## 4、项目市场前景分析

### （1）网页游戏市场规模有望进一步扩大

未来几年，受益于互联网和网络游戏普及率的持续提高以及游戏用户消费水平和付费能力的上升，中国网络游戏市场仍将保持较快的发展速度。在细分市场领域，中国网页游戏市场将快速成长，成为网络游戏市场的重要组成部分。根据易观智库 2014 年 1 月发布的统计数据，2013 年中国网页游戏市场收入规模为 169.47 亿元，较 2012 年增长 73.0%，2010 年至 2013 年年均复合增长率约 60.7%，实现了爆发式增长，预计至 2016 年中国网页游戏市场收入规模有望达到 330.30 亿元，2013 年至 2016 年年均复合增长率约 24.9%，仍将保持相对高速增长；根据测算，2013 年中国网页游戏市场收入规模占整

体网络游戏市场规模的比例达到 20.1%。

中国网页游戏出口市场也将经历快速增长。根据艾瑞咨询发布的《中国网络游戏海外进出口行业报告2012年》，2012年中国网页游戏出口市场的规模达到17.2亿元，较2011年增长约75.5%，2009至2012年年均复合增长率约为65.4%，预计2015年中国网页游戏的出口规模有望达到53.4亿元，2012年至2015年年均复合增长率约45.9%，继续保持高速增长。

中国网页游戏市场广阔的发展空间和网页游戏海外出口市场规模的不断扩大，为本项目的实施提供了有力的支持。

#### (2) 用户数量增多，用户付费能力逐渐提高

中国网页游戏用户数量保持了快速增长的趋势。根据艾瑞咨询发布的《中国网页游戏行业研究报告2012-2013年》，2013年中国网页游戏用户规模为0.7亿，较2012年增长25.0%，2007年至2013年年均复合增长率高达69.0%，预计2016年中国网页游戏的用户规模有望达到1亿人，增长势头强劲。与此同时，中国网页游戏用户的付费水平也逐步提高，根据艾瑞咨询发布的《中国网页游戏行业发展报告2010-2011年》，中国网页游戏用户平均年ARPU值从2007年的77.8元增长到2010年的92.2元，付费率从2007年的6.0%增长到2010年的9.7%。

除在国内市场运营外，本项目将把新游戏产品推向港澳台、日本、韩国、欧美等海外市场。与国内市场相比，以上海外市场发展潜力更大，用户的消费水平更高，用户付费水平也相对较高。因此，随着国内付费用户规模的扩大和国外潜在市场规模的支撑，本项目的游戏产品将有良好的市场前景。

## 5、项目建设的内容和实施进度

### (1) 项目产品介绍

本项目拟进行6款网页游戏新产品的研发、测试，全球化版本的开发制作，并进行全球运营推广。按游戏题材分类，公司计划推出3款动作角色扮演类网页游戏（ARPG）、2款战争策略类网页游戏（SLG）、1款社交网页游戏。

游戏产品的具体情况如下表所示：

游戏代号	游戏类型	游戏特色
游戏 1	3D ARPG	以武侠为题材，以闯关为主线的游戏产品，主要面向网页游戏的中轻度用户。游戏以角色成长和闯关为核心，配合丰富的装备、侠客、坐骑、技能，以人机对抗和人人协作竞争的关系环节，形成江湖武侠的游戏氛围
游戏 2	SLG	游戏以国战为核心，结合指挥部建设，包含领养养成、兵器升级、科技改造等多种玩法，再现二战的真实场景
游戏 3	3D ARPG	以西方奇幻题材为背景的 3D 大型多人在线角色扮演类网页游戏，游戏中以副本和 PVP 群体战斗为核心，配合丰富的飞行坐骑、天赋成长等系统，力图打造具有客户端游戏视觉效果 3D 网页游戏
游戏 4	3D ARPG	以奇幻为背景的 Q 版 ARPG 游戏产品，主要面向女性玩家和休闲玩家。游戏内容包括角色和家园装扮、饲养宠物、培育坐骑等
游戏 5	3D SLG	三国题材的战争策略类游戏，以 3D 技术完美再现三国历史的战争的魅力，游戏中玩家可以自主培养史诗武将、研发阵形、训练士兵、垦田开矿、攻城掠寨等
游戏 6	社交网页游戏	以武侠门派的经营为特色，主要面向武侠文化的爱好者，风格轻松有趣，游戏中玩家可以研发武功、钓鱼挖矿、打造装备、门派挑战、运镖天下、击败魔教等，使玩家在社交中体验经营养成的乐趣

## (2) 项目实施的具体内容

### 1) 产品研发项目组组建

根据该项目下的产品研发排期，公司将陆续组建6个产品研发团队，每一个团队由项目经理统筹，下设策划、程序、美术、品管维护四个小组，共同协调完成研发。产品研发主力将由公司研发中心负责组建。

### 2) 产品软硬件环境建设

本项目6款新游戏产品包含5款大型网页游戏和1款社交网页游戏，两种类型网页游戏的软硬件环境的建设内容有所不同。

5款大型网页游戏各自均是一套集网络引擎、使用者管理、游戏角色存储管理、付费统计、执行阶段版本控制、运行时服务管理控制、基本客服工具、统计分析等众多功能于一体的游戏平台。平台的主要构成如下所示：

设备	技术特征
游戏数据库服务器	包括游戏主要数据库服务器和游戏日志数据服务器，分别用来储存游戏数据、游戏流水日志数据
游戏服务器	Game-World 游戏服务器，采用 PHP 和 Lua 脚本语言进行游戏业务逻辑处理
静态资源原始服务器	Flash、图片、CSS 等静态资源统一存放，可为其配置 CDN，以增强使用者体验
GM Tools	提供发布游戏公告，游戏配置修改，玩家数据查询、修改、删除，以及数据统计等各种游戏辅助管理工具
游戏大区服务器	包括大区数据库和 Web 服务器，主要提供游戏登录验证、游戏主页面和充值、消费查询等服务

设备	技术特征
游戏运营支撑平台	包括管理服务器、运营数据库、Web 服务器，主要提供游戏运营平台的资料查询、采集、分析、处理等服务，并为其它系统开放相应的数据接口

本项目中1款社交网页游戏计划通过如腾讯QQ空间、Facebook、Yahoo!Mobage、Mixi等海内外知名网络社交平台运营。社交网页游戏的系统平台主要包括游戏数据服务器、游戏服务器和静态资源服务器。平台的主要构成如下表所示：

设备	技术特征
游戏数据库服务器	包括游戏玩家数据库服务器和游戏静态数据服务器，分别用来储存玩家游戏数据、游戏静态数据
游戏服务器	Nginx + PHP 服务器，主要负责处理游戏业务逻辑
静态资源服务器	Flash、图片、CSS 等静态资源统一存放，可为其配置 CDN，以增强使用者体验

### 3) 全球化版本开发制作

本项目的每款游戏在研发后期将进一步配备本地化团队，进行全球化版本的制作，对游戏内容和游戏风格进行全方位深层次的本地化开发。全球化版本开发是在对定向市场的目标用户群体进行精准分析的前提下，一方面进行游戏内容翻译，另一方面在产品表现力上对原游戏产品进行全面改造，主要包括美术素材、用户界面表现力、视频、音效等角度的全面差异化，以更好地适应当地用户的偏好和需求。

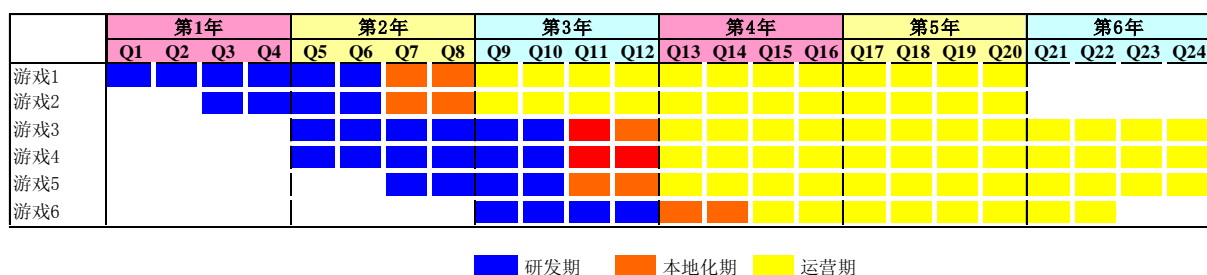
### 4) 全球化运营推广

本项目中的每款游戏在研发后期，将由游戏发行中心调拨运营团队介入，展开系统化的专业运营活动，包括产品生命周期内所有产品的发布、新版本上线、活动策划和执行、社群关系维护等。在产品上线初期，游戏发行中心还将集中调拨市场资源，通过多样化的网络广告、网络活动、网络公关等形式对游戏进行全面而集中的市场宣传推广，吸引广大玩家加入游戏，以占据更多市场份额，树立良好的品牌形象。在游戏海外版本的制作后期，公司的游戏发行中心将调拨市场资源和运营团队介入，负责产品在海外各市场的推广和运营。

### (3) 项目实施的计划和进度

本项目计划进行6款网页游戏新产品的研发、测试，以及全球化版本的开发制作，并陆续推进这些产品的全球发行和运营。产品的研发周期及本地化周期根据不同的游戏类型各有不同，每款产品在主力研发阶段结束后进入推广运营主导期，开始上线运营，并对用户收费。产品的生命周期按不同游戏的类型有所区分，其中社交网页游戏以2年

计，大型网页游戏平均以3年计。每款游戏的排期情况如下图所示：



根据项目的排期情况，公司于2014年上半年逐步开始并完成上述各款游戏的立项研发，但上述游戏的排期可能根据公司实际运营的情况有所调整。

#### (4) 项目的技术和设备方案

##### 1) 主要软件的选型和配置

本项目经过初步评估决定主要选用下列软件：

序号	软件名称	软件描述
1	CentOS	Linux 操作系统的发行版
2	Nginx	轻量级高性能的 HTTP 服务器
3	MySQL	关系型数据库
4	PHP	服务器端脚本编程语言
6	Game-World	服务器引擎
7	Flare 3D 引擎	游戏客户端引擎
8	Unity 3D 引擎	游戏客户端引擎
9	Photoshop,Dreamweaver	美术开发工具
10	Microsoft Windows 系列, Linux	操作系统
11	Microsoft Office	办公软件

##### 2) 主要硬件的选型和配置

本项目对硬件的选型主要依据以下原则：选择国际著名品牌的硬件产品，以保证一流的产品质量；厂商能够提供响应及时的服务保障；硬件具有良好的可延展性，能提供充足的业务增长空间；选择行业通用的产品。

经过初步评估，本项目拟配置服务器主要分为以下两类：

当强调服务器的高性能、稳定性、安全性时（如作为游戏服务器与游戏基本数据库服务器），拟选用以下配置的服务器：

配置要求	规格
CPU	2x Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	8-16 GB RAM
HD	RAID-10 (4x 300 GB 15K RPM SAS HDD)
Network	1000 Mbps Uplink

当强调服务器的稳定性和大容量时(如作为数据备份服务器与游戏日志数据库服务器时),拟选用以下配置的服务器:

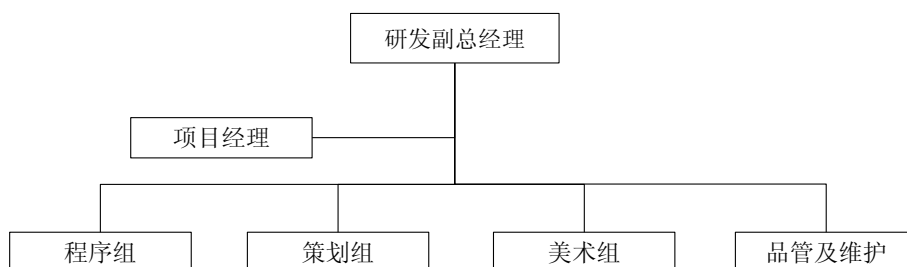
配置要求	规格
CPU	Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	4GB RAM
HD	RAID-5 (6x 1 TB 7.5K RPM SATA HDD)
Network	1000 Mbps Uplink

#### (5) 项目的组织机构设置和人员配备

##### 1) 研发团队

本项目的执行共需成立6个研发项目组,每个项目组包括约20-40个成员。研发副总经理对项目最终结果负责,对项目的各种决策有着最终的决定权,支配项目资金与人员。项目经理负责整个项目的统筹、组织与管理工。程序组负责根据产品设计需求进行技术分析选型,规划技术架构并予以技术编码实现和安装部署。策划组负责根据产品研发目标设计产品内容与核心玩法,制订游戏总体玩法和规则,设计游戏交互环节,定制游戏公式和数据内容,完善整个游戏世界的相关细节,并为研发技术、美术设计和品管测试人员提供设计和制作需求文档,提供产品支持。美术组配合项目经理和产品策划确定总体美术风格,并根据美术制作需求,输出符合产品研发使用规格的原画、场景、界面、图标等各类美术素材。品管及维护人员对产品质量负责,寻找产品研发过程中产生的问题,反馈并跟踪问题的解决过程。

产品研发项目组组织结构如下图所示:



在项目不同阶段，研发团队的配置会进行调整。在研发主导期，每个项目组人员配置情况如下：

在项目不同阶段，研发团队的配置会进行调整。在研发主导期，项目组人员配置如下表所示：

游戏类型	项目经理	程序	策划	美术	品管/维护	产品研发团队总人数
SLG	1	10	6	15	4	36
ARPG	1	10	6	15	4	36
社交网页游戏	1	5	4	7	3	20

在项目产品上线后，项目组研发人员会逐步减少。主力美术、核心程序和策划人员将会在开发的不同阶段被安排到新产品项目组，原项目组将由新生研发力量补充，延续产品的开发过程。

## 2) 本地化、市场推广和运营团队

本地化团队在产品主力研发期的后期介入，根据目标海外市场的用户特征和玩家偏好对产品进行语言翻译和风格调整，最终形成全球化版本。运营团队在产品研发阶段的后期介入，负责产品生命周期的推广运营，包括产品生命周期内所有产品的发布、新版本上线、活动策划和执行、社群关系维护、游戏官网建设及维护等工作。在产品上线初期，游戏发行中心还将集中调拨市场资源，通过多样化的网络广告、网络活动、网络公关等形式对游戏进行全面而集中的市场宣传推广。

本地化团队的人员配置根据产品全球上线排期结合公司战略统一调配。单一语种根据产品类型一般配备2-3人的本地化团队。在妥善安排产品本地化排期的情况下，本地化团队可以在不同的产品间复用。运营推广团队方面，每款游戏由1位运营经理负责，带领一支包括产品策划、活动策划在内的3-5人的团队，统筹产品生命周期内的所有运营推广事项。

## 6、项目投资概算

本项目总投资19,445万元，投资内容包括服务器及其他硬件、软件及其他无形资产、研发投入、初期市场费用、场地租金和铺底流动资金等，具体情况如下表所示：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资的比例
服务器及其他硬件	967	4.97%

投资内容	投资金额（万元）	占总投资的比例
软件及其他无形资产	120	0.62%
研发投入	5,910	30.39%
初期市场费用	9,261	47.63%
场地租金	1,163	5.98%
铺底流动资金	2,024	10.41%
合计	19,445	100.00%

## 7、项目环保情况

本项目不产生废水、废气和废渣，不产生噪音，对周围环境无超标影响。

### （四）网页游戏代理项目

#### 1、项目概述

本项目拟代理2款网页游戏产品，并对其在授权运营区域进行运营推广。项目总投资金额为3,971万元，主要用于服务器及其他硬件、软件及其他无形资产、授权金费用、初期市场费用、场地租金、铺底流动资金等。

#### 2、项目建设的必要性及与公司现有主要业务、核心技术之间的关系

网络游戏行业发展迅速，市场竞争日益激烈，用户对游戏品质的要求不断提升，且网络游戏本身有一定的生命周期。在此背景下，为了保持持续的竞争力，保留现有用户并吸引新用户，公司计划通过代理其他游戏开发商研发的优秀游戏产品，丰富现有产品组合，通过合理的游戏排期进一步降低运营风险，减少营业收入的波动性，提高盈利水平。本项目计划推出1款3D多人在线角色扮演类网页游戏和1款3D第一人称射击类网页游戏，为用户提供丰富和多元化的游戏体验，进一步扩大用户覆盖。通过本项目的建设，公司可以丰富游戏产品线，在多个细分领域增强精品游戏储备，并倚靠公司丰富的推广和运营经验，持续为公司海内外游戏平台输出成功产品，进一步扩大产品组合优势，巩固公司在网页游戏行业的市场地位，进一步提升国际竞争力。

#### 3、项目建设的可行性

公司在海内外均积累了强大的网络游戏运营经验，为本项目的建设提供强有力的保证。公司的运营团队自2008年网页游戏行业兴起之时开始组建，多年来积累了多款不同类型产品的运营经验，对行业有深厚的理解。公司建立了强大的海内外游戏运营平台。



一方面，公司通过运营管理平台和营销管理平台进行海量数据的分析整理，积累了大量不同类型产品的数据运营和数据营销经验。另一方面，公司建立了完整的运营机制和精细化的运营标准，以保证运营的流畅和高效。在海外发行和运营方面，公司通过深入的市场调研积累了对当地市场的充分了解，通过组建本地化团队对产品进行全面深入的本地化技术处理，包括对游戏类型、画面风格、玩法和题材的全面改良。公司已有多款产品在海外平台成功发行，积累了宝贵的海外运营经验。同时，公司在全球互联网营销及渠道建设方面积累了较为丰富的经验，并与网络游戏行业上下游企业建立了良好的长期合作关系，为未来本项目产品的运营和推广打下了坚实的基础。

#### 4、项目市场前景分析

具体内容参见本节之“二、募集资金投向的具体情况”之“（三）网页游戏新产品研发项目”之“4、项目市场前景分析”。

#### 5、项目建设的内容和实施进度

##### （1）项目产品介绍

本项目拟进行2款网页游戏新产品在授权区域的代理运营和发行推广。按游戏题材分类，公司计划推出1款3D多人在线角色扮演类游戏和1款3D第一人称射击类网页游戏。

游戏产品的具体情况如下表所示：

游戏代号	授权发行地	游戏类型	游戏特色
游戏 1	全球发行	3D MMORPG	采用日韩系魔幻风格画面，拥有次世代页游的3D 动画表现。游戏采用独特的符文技能战斗系统，具备宠物坐骑养成系统
游戏 2	泰国	3D 第一人称射击	采用华丽视效的枪战风格，提供多种对战模式，实现客户端第一人称射击类游戏常规玩法的无端化

##### （2）项目实施的具体内容

###### 1) 游戏的选择和代理协议的签署

在游戏选择上，公司通过密切关注行业动态，主要选择正在部分地区封测的游戏，或者知名游戏工作室正在开发的游戏产品，先由公司的评测部门测试评估，就游戏的题材、画面、游戏性等各方面给予量化评价，再由技术部门、运营部门评估技术风险和盈利能力，最后将评估结果汇总到商务中心。在产品获得良好综合评价的情况下，公司通过商务中心统筹，与游戏授权商进一步接触，要求对方提供更封闭的测试环境，以快速

全面的评估不同游戏玩家的游戏体验。公司战略决策层做出代理运营该款产品的决策后，由商务中心协调与游戏授权商进行谈判并签订代理协议。

目前公司已经完成本项目2款游戏的代理发行及运营协议的签署。

## 2) 本地化开发制作

在游戏产品正式运营前，公司将组建本地化团队，进行授权运营区域语言版本的制作，对游戏内容和风格进行本地化开发。本地化开发是在对目标市场的玩家群体进行深度分析的前提下，一方面进行游戏内容翻译，另一方面在产品表现力上对原游戏产品进行改良，以更好地适应当地玩家的偏好和需求。在产品正式上线运营后，本地化团队还将进一步跟进产品的版本更新和资料片发布的本地化工作。

## 3) 商业化运营

该项目中每款游戏正式上线前，公司将组筹产品项目组，开始产品的前期市场推广以及其他运营准备事项。产品的前期市场推广一般分为线上营销和线下营销。产品项目组将根据不同产品的特点提炼游戏的定位、销售要点和核心特色，统筹线上线下的媒体资源，通过多样化的广告、活动、公关等方式进行全面集中的市场宣传推广。本项目拟通过线上线下渠道的广告宣传、事件营销、异业合作等模式，借助专业媒体路演、用户渗透、视频画面宣传等形式，对产品进行充分的市场预热，形成市场期待。在产品正式上线后，项目产品组将展开系统化的专业运营活动，包括产品生命周期内所有产品发布、新版本上线、资料片发布、活动策划和执行、社群关系维护等工作，并将根据产品的运营情况进行调整。

### (3) 项目实施的计划和进度

本项目计划在4年内陆续推进2款网页游戏在授权区域的本地化版本制作、推广发行和商业化运营。本项目游戏产品的生命周期平均按3年计算。项目第一阶段为代理授权协议的签订，第二阶段为游戏测试及本地化制作，第三阶段为游戏的商业化运营。公司将在产品生命周期内进行持续的市场推广，并提供持续的运营支持。每款游戏的排期情况如下图所示：

游戏名称 (暂定)	第1年				第2年				第3年				第4年			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16
游戏1	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
游戏2	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ 代理协议签订      ■ 本地化期      ■ 运营期

根据项目的排期情况，公司于2014年上半年逐步开始上述游戏的本地化制作并在授权运营区域陆续推出，但上述排期可能根据公司实际运营的情况有所调整。

#### (4) 项目的技术和设备方案

本项目对硬件的选型主要依据以下原则：选择国际著名品牌的硬件产品，保证一流的产品质量；厂商能够提供响应及时的服务保障；硬件具有良好的可延展性，能提供充足的业务增长空间；选择行业通用的产品。

经过初步评估，本项目拟主要采用以下硬件：

配置要求	规格
游戏服务器与游戏基本数据库服务器	
CPU	2x Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	8-16 GB RAM
HD	RAID-10 (4x 300 GB 15K RPM SAS HDD)
Network	1000 Mbps Uplink
大区服务器，GMTTools服务器，静态服务器	
CPU	2x Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	8GB RAM
HD	RAID-10 (4x 300 GB 15K RPM SAS HDD)
Network	1000 Mbps Uplink
数据备份服务器与游戏日志数据库服务器	
CPU	Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	4GB RAM
HD	RAID-5 (6x 1 TB 7.5K RPM SATA HDD)
Network	1000 Mbps Uplink

#### (5) 项目的组织机构设置和人员配备

公司将根据各款游戏的授权发行区域的不同配备不同规模的项目组。每款游戏由1位项目经理负责，各自带领包括市场和产品职能的团队，统筹产品生命周期内的所有运营推广事项。其中市场人员负责文案、活动策划、用户关系、数据分析等工作，产品人员负责事件营销、新手体验设计等工作。

本地化团队的人员总数与产品对应的语言版本数量相关，单一语种约配备2-3人的本地化团队。在妥善安排产品上线、版本更新、资料片发布的本地化排期的情况下，本

地化团队可以在不同的产品间分配。

为了保证项目中各款产品的稳定运营，项目还需要技术、市场等运营支持部门为项目组提供支撑。该部分人员将由公司游戏发行中心和平台中心统一调拨，灵活配置。

## 6、项目投资概算

本项目总投资3,971万元，投资内容包括服务器及其他硬件、软件及其他无形资产、授权金费用、初期市场费用、场地租金和铺底流动资金等，具体情况如下表所示：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资的比例
服务器及其他硬件	347	8.74%
软件及其他无形资产	14	0.35%
授权金费用	930	23.42%
初期市场费用	2,031	51.14%
场地租金	126	3.17%
铺底流动资金	523	13.18%
合计	<b>3,971</b>	<b>100.00%</b>

## 7、项目环保情况

本项目不产生废水、废气和废渣，不产生噪音，对周围环境无超标影响。

### （五）客户端网络游戏代理项目

#### 1、项目概述

本项目拟代理运营4款客户端网络游戏。项目投资总金额为19,714万元，主要用于服务器及其他硬件投资、软件及其他无形资产投资、授权金费用、初期市场推广、铺底流动资金等。

#### 2、项目建设的必要性及与公司现有主要业务、核心技术之间的关系

##### （1）拓宽网络游戏业务领域，抢占细分市场

客户端网络游戏目前仍为网络游戏行业中收入份额最高的细分领域，公司将通过本项目的实施进一步开拓客户端网络游戏领域，拓宽游戏业务类型。本项目代理的游戏产品均为国内外优秀的游戏公司研发的优质客户端网络游戏，产品种类既包含用户群体广泛的大型多人在线角色扮演类游戏（MMORPG），也有顺应全球网络游戏市场发展趋势的即时战略类游戏（AOS）。以上游戏一方面承袭了传统客户端游戏的主流题材与类型，

满足现有玩家的需求；另一方面根据全球市场和未来趋势的需要，利用AOS游戏深度挖掘细分市场，把握用户的多样化需求，进一步扩大用户覆盖。

### （2）实现多产品组合，降低经营风险，扩展收入来源

自主研发和代理运营相结合是运研一体的游戏公司实现迅速发展的有效途径。通过本项目的建设，公司可以实现多层次的产品组合，有效降低单款游戏的产品定位风险和游戏平台的运营风险。本项目的代理游戏产品在公司海内外平台上线后，可以有效填补公司自主研发的客户端产品线的短期空缺，为自主研发客户端产品赢得更长的准备时间。借助公司海内外游戏平台多年的游戏运营经验，代理客户端游戏产品将有效提升公司的盈利能力，在上线后3-5年内为公司贡献稳定的收入来源。

### （3）持续提升公司的发行和运营实力

通过本项目的建设实施，公司可以获得代理游戏丰富的运营数据和用户反馈，积累客户端网络游戏发行及运营的宝贵经验，并将上述经验运用到自主研发的客户端网络游戏产品中，以实现技术的领先性和产品的前瞻性，拓展用户资源。在本项目的建设过程中，公司还将引进国内外一流的游戏运营人才，充实现有的运营团队，为后续自主研发客户端游戏产品积累宝贵的人力资源，持续提升公司的发行和运营实力。

## 3、项目建设的可行性

### （1）雄厚的网络游戏运营实力

作为国内领先的网络游戏运营商，公司具有雄厚的游戏运营实力。公司在多年的网络游戏运营过程中，建立了强大的海内外游戏运营平台，积累了大量不同类型产品的数据运营和数据营销经验。强大的游戏运营平台的建立有利于公司通过完整的运营机制和精细化的运营标准，保证运营的流畅和高效。

在客户端游戏运营团队建设上，公司在国内采用游戏发行中心制，在海外采用总部与各区域市场的子公司、办事处的客户端游戏项目组共同协调的架构，通过人才引进与内部培养的方式组建客户端游戏运营推广团队，为4款代理游戏的运营提供雄厚的人力储备。

### （2）丰富的全球游戏发行经验

公司是一家全球化运营的综合性互联网企业，在互联网产品平台的多年运营中，公

司积累了深厚的海外互联网资源和大量的用户资源，并培养了一支执行高效、创新能力强的海外营销和运营团队，为公司产品的全球化推广提供了有力支持。

在网络游戏海外发行和运营方面，公司通过深入的市场调研积累了对当地市场的充分了解，通过组建强大的本地化团队对产品进行全面深入的本地化技术处理，对游戏类型、画面风格、玩法和题材进行全面而深度的改良。公司已有多款产品在海外平台成功发行，积累了宝贵的海外运营经验。

#### 4、项目市场前景分析

根据易观智库2014年1月发布的统计数据，2013年中国网络游戏市场规模为841.78亿元，其中客户端游戏在我国网络游戏市场中占最大比重，2013年中国客户端游戏市场约占整体网络游戏市场收入的65.5%，预计至2016年中国客户端游戏市场规模占整体网络游戏市场收入的份额仍能达到50%，仍为中国主要的网络游戏细分市场。随着客户端游戏3D引擎技术的不断提升，客户端游戏凭借在画面表现和用户体验等方面建立的技术优势，预计将继续占据游戏市场的主要地位。

在网络游戏用户中，客户端游戏用户的活跃度、粘性以及消费能力更高。随着现有客户端游戏用户年龄和社会阅历的增长，加之新增高端用户的加入，未来客户端游戏的需求将有较大的增长空间。在此背景下，本项目计划推出4款客户端游戏，凭借公司快速壮大的客户端研发运营专业团队，成熟的研发和运营经验，以及良好的全球发行实力，预计将有良好的市场前景。

在游戏类型方面，目前MMORPG游戏仍然占据客户端游戏的主要份额，用户质量与用户规模在持续增长，市场前景广阔。从MMORPG类游戏的背景和题材来看，魔幻类MMORPG发展迅速，收入占比快速提升。目前魔幻题材MMORPG在全球主要游戏市场都保持着较高的市场份额与增长速度。从文化与用户体验的角度分析，魔幻题材将伴随着中西方文化的交汇融合、共促共存的趋势不断发展。

#### 5、项目建设的内容和实施进度

##### (1) 项目产品介绍

本项目将代理运营4款客户端网络游戏，其中包括3款MMORPG游戏和1款AOS游戏，本项目4款代理产品的情况如下表所示：

游戏代号	授权发行地	游戏类型	游戏特色
游戏 1	台湾	AOS	视觉效果华丽，操作便捷，在韩国地区有广泛的玩家基础
游戏 2	台湾	MMORPG	类似单机 RPG 的任务系统，地图系统支持针对不同任务开发的原创地图，采用 Q 版的日本漫画式画风，在韩国广受女生欢迎
游戏 3	中国大陆	MMORPG	次世代 3D MMORPG 精品游戏，以神话世界和人类世界融合在一起的幻想世界观为基础。强调真实的动作感，独特的自由锁定技术将游戏战斗拟真化。重视培育玩家社区，通过增加玩家互动，增强游戏粘性及游戏内经济活力
游戏 4	中国大陆	MMORPG	以玩家角色之间的激烈战斗为游戏主线，采用韩国暗黑风格，运用多种视角的无锁定战斗方式

## (2) 项目实施的具体内容

### 1) 游戏的选择和代理协议的签署

在游戏选择上，公司坚持以下原则：在主流产品类型的基础上具备差异化的题材和玩法的产品；在游戏类型、题材、背景、玩法上满足市场发展趋势和玩家需求；优质的精品大作；由成熟的工作室/研发团队开发制作。在选择程序上，公司选择正在中国大陆、韩国、台湾地区封测的游戏或者知名游戏工作室正在开发的游戏，先由公司的评测部门测试评估，就游戏的题材、画面、游戏性等方面给予量化评价，再由技术部门、运营部门评估游戏的技术风险和盈利能力，之后由公司的商务中心与开发商进一步接触，要求开发商提供更封闭的测试环境，便于快速、全面地评估用户的游戏体验。在游戏通过了各项测评程序后，公司的商务中心负责与游戏授权商作后续谈判，并最终签订代理协议。

目前公司已经完成本项目4款游戏的代理发行及运营协议的签署。

### 2) 本地化开发制作

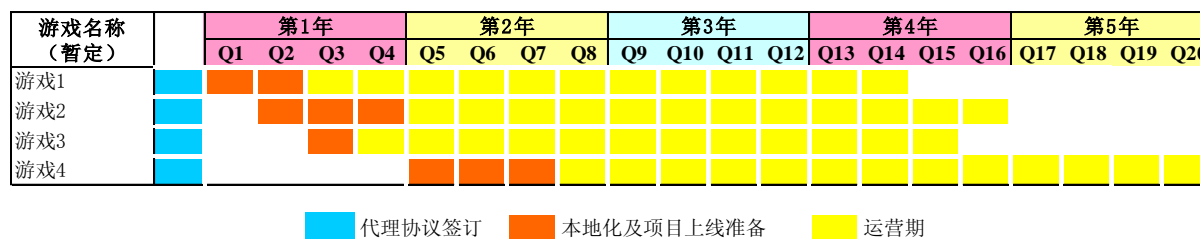
在游戏产品正式运营前，公司将组建本地化团队，进行授权运营区域语言版本的制作，对游戏内容和风格进行本地化开发，在对目标市场的玩家群体进行深度分析的前提下，一方面进行游戏内容翻译，另一方面在产品表现力上对原游戏产品进行改良，以更好地适应当地玩家的偏好和需求。在产品正式上线运营后，本地化团队还将进一步跟进产品的版本更新和资料片发布的本地化工作。

### 3) 商业化运营

在游戏产品正式运营后，公司将调拨运营团队介入，展开系统化的专业运营活动，包括产品生命周期内所有的产品发布、新版本上线、活动策划和执行、社群关系维护等。在产品上线初期，游戏发行中心将集中调拨市场资源，通过多样化的网络广告、网络活动、网络公关等形式对游戏进行全面而集中的市场宣传推广，吸引广大玩家加入游戏，以占据更多市场份额，树立良好的品牌形象。在游戏海外版本的制作后期，公司游戏发行中心将调拨市场资源和运营团队介入，负责产品在海外各市场的推广和运营。

### （3）项目实施的计划和进度

本项目计划陆续推进4款客户端网络游戏在授权区域的本地化版本制作、推广发行和商业化运营。本项目游戏产品的生命周期平均按3年计算。项目第一阶段为代理授权协议的签订，第二阶段为游戏测试及本地化制作，第三阶段为游戏的商业化运营。公司将在产品生命周期内进行持续的市场推广，并提供持续的运营支持。每款游戏的排期情况如下图所示：



根据项目的排期情况，公司于2014年上半年逐步开始上述游戏的本地化制作并在授权运营区域陆续推出，但上述游戏的排期可能根据公司实际运营的情况有所调整。

### （4）项目的技术和设备方案

本项目对硬件的选型主要依据以下原则：选择国际著名品牌的硬件产品，保证一流的产品质量；厂商能够提供响应及时的服务保障；硬件具有良好的可延展性，能提供充足的业务增长空间；选择行业通用的产品。

经过初步评估，本项目拟主要采用以下硬件：

配置要求	规格
游戏服务器与游戏基本数据库服务器	
CPU	2x Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	8-16 GB RAM
HD	RAID-10 (4x 300 GB 15K RPM SAS HDD)



Network	1000 Mbps Uplink
大区服务器, GMTools服务器, 静态服务器	
CPU	2x Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	8GB RAM
HD	RAID-10 (4x 300 GB 15K RPM SAS HDD)
Network	1000 Mbps Uplink
数据备份服务器与游戏日志数据库服务器	
CPU	Intel Xeon 5620 2.40 GHz Quad Core
Memory	4GB RAM
HD	RAID-5 (6x 1 TB 7.5K RPM SATA HDD)
Network	1000 Mbps Uplink

### (5) 项目的组织机构设置和人员配备

#### 1) 组织机构设置

公司拟分别成立各个地区市场的客户端游戏运营部门。客户端游戏运营部门分为公共支持平台和产品项目组两大部分。公共支持平台下辖技术组、产品组和市场组，为中心运营的所有客户端游戏提供相关支持。技术组主要负责游戏平台相关的系统研发、网站开发设计以及运营维护；产品组主要履行数据分析，用户调研，社群和客服等职能；市场组主要负责为各游戏提供市场推广所需要的内容和渠道支持。产品项目组拟视产品情况组建，由项目经理统筹，下辖市场职能和产品职能。市场人员负责文案、活动策划、用户关系、数据分析；产品人员负责事件营销、新手体验设计等。代理游戏的项目组将在游戏研发后期及测试阶段中的不同环节有针对性的介入，进行本地化修改和代理游戏送审等工作，以更加贴近本地用户习惯。

#### 2) 人员配置

公司将根据各款游戏的授权发行区域情况配备不同规模的项目组。每款游戏由一位项目经理负责，带领一支包括市场和产品两个职能的团队，统筹产品生命周期内的所有运营推广事宜。其中市场人员负责文案、活动策划、用户关系、数据分析；产品人员负责商城设计、事件营销、新手体验设计等。根据计划，本项目的执行共需在海内外配置约76人的运营团队，本地化团队的人员总数与产品内容和对应的语言版本数量相关，单一语种配备4-6人的本地化团队。在妥善安排产品上线、版本更新和资料片发布的本地化排期的情况下，本地化团队可以投入到不同的游戏产品中。

## 6、项目投资概算

本项目总投资19,714万元，投资内容包括服务器及其他硬件、软件及其他无形资产、授权金费用、初期市场费用、场地租金和铺底流动资金等。项目募集资金的具体投资情况如下所示：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资比例（%）
服务器及其他硬件	2,834	14.38%
软件及其他无形资产	5.75	0.03%
授权金费用	7,052	35.77%
初期市场费用	6,183	31.36%
场地租金	177	0.9%
铺底流动资金	3,462	17.56%
合计	<b>19,714</b>	<b>100.00%</b>

## 7、项目环保情况

本项目不产生废水、废气和废渣，不产生噪音，对周围环境无超标影响。

### （六）1Mobile 安卓应用商店开发项目

#### 1、项目概述

本项目拟进行1Mobile安卓应用商店项目的建设。项目投资总金额为32,204万元，主要用于服务器及其他硬件、软件及其他无形资产、服务器带宽支出、市场推广投入、人员费用等。

#### 2、项目建设的必要性及与公司现有主要业务、核心技术之间的关系

（1）把握移动应用市场快速发展的趋势，为移动应用开发商提供软件发布平台

随着近年来移动网络应用的快速兴起，移动应用用户的数量和市场规模快速增长。根据IT研究与咨询公司Gartner发布的统计数据，2009年全球移动应用商店的下载量约为25.2亿次，市场规模约为42.4亿美元，预计2013年全球移动应用商店的下载量和市场规模可达到216.5亿次和294.8亿美元，实现爆发式增长。在全球智能手机、3G/4G网络、WIFI等硬件和技术进一步普及的背景下，预计未来几年全球移动网络应用仍将保持快速增长趋势，根据市场研究机构BI Intelligence的预测，2016年全球移动应用商店的收入规模有望达到460亿美元。

伴随着移动网络应用市场的迅速崛起，移动应用开发商的数量快速上升，大规模的软件开发公司、创业型软件开发团队以及个人软件开发者构成了庞大的移动应用开发商群体，市场对移动应用发布平台的需求也相应大幅提升。在此趋势下，国内外主流的互联网公司均发布了移动应用开放平台，以迎合移动应用开发商和用户的需求，以国内为例，腾讯、阿里巴巴、百度、奇虎360等大型互联网公司纷纷通过自身构建或收购方式推出移动应用开放平台，进行移动应用领域的战略布局。

在此背景下，公司1Mobile安卓应用商店项目的建设可以迎合全球移动应用市场快速发展的趋势，为众多移动应用开发商提供软件发布平台，使公司有效把握市场快速发展的重要机遇，为公司互联网增值服务业务的长期可持续和快速发展奠定基础。

(2) 为公司提供网络游戏及其他互联网产品的推广平台，构建综合性互联网增值服务能力

本项目建设完成之后，公司将以移动应用发布平台为基点，构建“产品—1Mobile平台—产品”的运营生态链，形成持续增长的、庞大的用户群体，通过掌握应用分发渠道，把握移动互联网的入口。在此基础上，公司可以将1Mobile平台的用户资源有效导入到网络游戏等其他业务板块，减少各产品线在用户获取方面重复进行市场推广投入的情况，降低未来运营和市场推广成本。目前，公司已开发完成了1Mobile安卓应用商店的应用推广接入系统，通过应用内的首页推荐、搜索推荐、榜单推荐等方式，拓展拟推广的应用程序的用户覆盖群，构建用户导入的有利渠道。公司目前已在1Mobile平台对多款移动网络游戏产品进行了推广，取得了不错的运营效果。未来随着1Mobile平台内容的建设和完善以及用户规模的持续积累，通过1Mobile平台为网络游戏等公司其他业务板块进行产品推广和用户导入将成为公司发展综合性互联网增值服务提供有力的支持，使公司在网络游戏及互联网行业的竞争环境中处于优势地位，具有明显的财务和经营效益。

### 3、项目建设的可行性

(1) 有力的人员和技术储备

作为综合性互联网增值服务提供商，公司以网络游戏的开发和全球发行、软件应用商店的运营为主要业务，经过多年的发展形成了以网络游戏为主，两个业务板块相互协

调、共同发展的业务格局，在互联网增值服务领域积累了丰富的技术储备，培养了一批具备技术开发能力和市场判断能力的优秀技术团队。

在软件开发方面，公司的技术人员已经积累了软件分发系统进行持续开发和改进的宝贵经验，公司 1Mobile 产品的项目经理在软件分发技术领域有超过 7 年的研发经验，在软件分发平台技术领域有超过 5 年的技术探索和实施经验，主力技术实施人员均有超过 3 年的软件分发平台技术领域的实践经验，具备软件分发平台系统的开发建设能力。在硬件基础设施建设方面，公司已建设了国内和海外数据中心，具备建立分布式数据中心的成熟经验，并已经在本项目拟实施的多个地区进行了市场分析。在运行保障制度方面，根据已有的互联网产品运行和维护经验，公司制定了相应的安全管理制度和标准操作流程规范，为 1Mobile 安卓应用商店项目的安全稳定运营提供了可靠的保障。

在人才储备方面，公司致力于实现长期人才战略，在现有核心研发和运营团队的基础上，公司计划通过本项目的建设进一步引进互联网产品研发和运营人才，并在公司内部培养新生力量，通过多层次的激励机制和系统性的内部交流培训，持续储备 1Mobile 项目的研发和运营人才，为本项目的顺利实施提供有力保证。

## （2）丰富的互联网产品运营经验和市场资源

在多年的经营过程中，公司已积累了丰富的网络游戏、软件应用商店等互联网产品的运营经验，拥有广泛的市场资源。

在互联网产品研发和运营领域，公司成功研发并运营了综合软件下载门户网站 Brothersoft.com，该平台为各国的软件开发者和使用者提供了一个全球化的综合资源平台，建立了全面的线上跨国运营销售体系，提供的下载产品按照功能细分为应用软件、驱动程序、游戏等类型。截至 2014 年 6 月 30 日，包括 Brothersoft.com 网站在内的软件应用商店提供的下载软件数量已经超过 159 万款。通过行业探索和品牌积累，Brothersoft.com 在东南亚及北美等地区建立了较好的品牌优势，积累了广泛的用户资源。公司通过 Brothersoft.com 的运营积累了丰富的综合软件下载平台的运营经验，与众多知名公司建立了全球战略合作关系，为未来 1Mobile 安卓应用商店项目的运营和推广打下了坚实的基础。

另一方面，作为综合性互联网增值服务提供商，公司各个业务板块间也具有协同效应，公司通过多年来在网络游戏领域和 Brothersoft.com 平台的成功运营，积累了丰富的

市场资源，为本项目的建设也奠定了良好的基础。例如，在服务器、数据和网络服务方面，与海内外主流服务提供商建立长期、稳定的合作关系，有效保证了数据中心的稳定和安全；在支付渠道方面，公司建立了庞大的支付渠道网络，整合全球各地主流支付服务提供商的服务，具备为全球游戏用户提供安全便捷的线上支付通道的能力；在品牌效应方面，在 1Mobile 项目发展初期，公司多年网络游戏运营积累的用户基础和品牌优势有助于 1Mobile 项目的运营和升级，增加项目系统中新功能和新业务的市场认可度，更易于被用户接受，有助于项目的成功实施；在用户获取方面，公司可以通过在核心移动网络游戏的官网首页或者应用内悬挂 1Mobile 推荐广告位等多种形式，为 1Mobile 平台导入用户资源。

#### 4、项目市场前景分析

##### (1) 全球移动应用商店行业快速发展

近年来，伴随着智能手机的技术提升和快速普及，以及3G、WIFI等无线上网的便利性大幅提升，移动互联网实现了爆发式增长，移动互联网的网民数量和普及率快速提升。在此趋势下，移动应用商店为众多软件开发商提供了产品发布平台，也为移动互联网用户提供了便利的产品下载渠道，移动应用商店行业得到了快速发展，成为了移动应用的重要分发渠道，同时也是移动互联网的基础生态系统。根据IT研究与咨询公司 Gartner发布的统计数据，2009年全球移动应用商店的下载量约为25.2亿次，市场规模约为42.4亿美元，预计2013年全球移动应用商店的下载量和市场规模可达到216.5亿次和294.8亿美元，实现爆发式增长。在全球智能手机、3G/4G网络、WIFI等硬件和技术进一步普及的背景下，预计未来几年全球移动网络应用仍将保持快速的增长趋势，根据市场研究机构BI Intelligence的预测，2016年全球移动应用商店的收入规模有望进一步增长到460亿美元，移动应用商店的下载需求将大幅增长。庞大的用户基础和快速发展的市场规模为本项目的建设提供了广阔的市场空间。

##### (2) 安卓是全球移动应用的重要系统平台，移动应用商店的竞争态势趋于稳定

安卓和iOS是目前全球移动应用商店的两个最主要的系统平台，苹果App Store和谷歌的Google Play是目前市场上最主要的移动应用分发平台。根据App Annie的统计，随着安卓设备销量的不断增加，2013年以来，谷歌公司基于安卓系统的Google Play应用商店的应用下载量已经逐渐超过苹果公司基于iOS系统的App Store，并于2013年二季度首

度超过了App Store。在目前App Store、Google Play平台占据最主要的市场份额的背景下，移动应用商店的竞争态势趋于稳定。根据工信部电信研究院通信信息所的数据统计，在经过2010-2012年增长高峰期后，全球移动应用商店截至2012年底的数量突破200家，但预计未来各应用商店之间会加速整合，移动应用商店的数量将趋于稳定。本项目的移动应用商店将基于安卓系统平台，随着安卓设备销量的快速增长和安卓系统平台的应用程度的提高，以及全球移动应用商店的竞争态势趋于稳定，预计未来1Mobile安卓应用商店项目将拥有更有利的发展环境和成长前景。

## 5、项目建设的内容和实施进度

### (1) 项目介绍

本项目拟在3年内逐步建立1Mobile安卓手机软件发布下载平台，并实现全球化运营，为公司业务的持续快速发展提供支持。本项目的建设包括多个专业的子项目，将为用户提供细分的互动交流服务和个性化定制功能，以增强用户对1Mobile安卓应用商店平台的粘性。

### (2) 项目实施的具体内容

#### 1) 项目功能模块的建设

①软件自动发布系统：在两年时间内分阶段完成自主、高效的软件自动发布系统的建设，使软件开发者可以自动提交软件并实行审核发布。

②编辑管理系统系统：主要功能包括软件管理系统、专题管理系统和广告推荐系统。软件管理系统通过引入编辑对软件的审核和内容修改，对内容进行整合和优化，帮助软件建立分类标签，方便软件的维护。专题管理系统通过灵活实现软件的聚合，形成一个专题，主要功能包括软件查找、图片上传、实时刷新缓存、前端推送等。广告推荐系统通过和前端接口系统配合，设置广告推广上限以及点击后的不同展现形式，实现动态替换广告，以达到更好的广告效果。

③Web Service 分布式系统：包括消息分发系统、前段接口响应系统和后端缓存生成系统、基于平台内容的搜索引擎模块。消息分发系统通过消息的定义和管理，实现分布机器的缓存灵活生成。前端接口响应系统依托开源框架，有效的实现接口负载均衡，以快速的响应用户需求。后端缓存生成系统根据消息类型和定义，处理消息逻辑代码。基于平台内容的搜索引擎模块包括排序算法模块和内容输出模块，排序算法模块通过对

不同的维度的校正，输出最匹配的结果，内容输出模块通过各种模板，灵活输出不同形式的内容。

④硬件及分布式系统：包括分布式 IDC 节点建设、分布式数据库系统建设、冗余灾难备份系统建设和新的实时安全运行和后台监控系统建设四个模块。

分布式 IDC 节点建设实现具有自主知识产权的智能 DNS 和系统全局负载均衡机制及内容缓存技术，在现有的数据中心系统及网络服务基础设施上加大建设投入，对其进行系统性升级和战略性布局，实现数据中心的数据实时同步，形成大型跨地域数据中心系统，提高平台负载能力和响应速度，配合各数据中心网络资源，消除地域间访问差异，提升用户体验。

分布式数据库系统建设通过具有自主产权的数据同步系统及同步机制实现各大数据中心间的关键数据异地备份，降低系统风险，杜绝单点故障，提高系统可用性，奠定坚实可靠的信息基础架构，构建分布式核心数据库模型，提供各个子系统之间数据交互的技术支持，增加数据缓冲逻辑层次，建立缓冲服务器组，实现不访问数据库也可以向前端应用提供数据的能力。

冗余灾难备份系统保证互动平台内容不因某台设备的故障导致用户数据或者信息的丢失，以免公司的信誉造成重大损失。

新的实时安全运行和后台监控系统是公司自主研发的内部安全运行和服务器监控系统。

## 2) 项目实施的计划和进度

本项目拟在三年内实施以下内容：

年度	建设内容		占项目比重
第1年	1	软件自动发布系统	25%
	2	编辑管理系统	25%
第2年	3	Web Service分布式系统	35%
	3.1	消息分发系统	10%
	3.2	前端接口响应和后端缓存系统	10%
第3年	3.3	构建基于平台内容的搜索引擎功能模块	15%
	4	硬件及分布式系统建设	15%

年度	建设内容		占项目比重
	4.1	分布式IDC节点建设	5%
	4.2	分布式数据库系统建设	5%
	4.3	冗余灾难备份系统建设	2%
	4.4	新的实时安全运行和后台监控系统建设	3%

除系统建设外，本项目还将对1Mobile安卓应用商店在全球各运营区域进行进一步的深化推广。根据计划，公司拟在项目建设的第一年进行韩国、北美地区的深化推广；在第二年进行韩国、北美地区、港澳台、东南亚、日本、欧洲地区的深化推广，并拓展南美市场；在第三年，实现1Mobile安卓应用商店在包括港澳台、东南亚、韩国、日本、欧洲、北美、南美地区在内的全球市场的运营。

上述项目的实施计划和安排可能根据公司实际运营的情况有所调整。

### (3) 项目的技术和设备方案

本项目对硬件的选型主要依据以下原则：选择国际著名品牌的硬件产品，保证产品的稳定运行；厂商在产品运营地区提供及时周到的服务；硬件适合1Mobile分发系统的特点，处理速度快，除数据中心外，对永久存储要求较低；硬件产品有成功的使用案例。经过初步评估，本项目拟主要采用以下硬件：

配置要求		规格
服务器	CPU	Intel (R) Xeon (R) Processor E5649 2.53GHz
	硬盘	300GB, 15,000RPM, 6Gbps SAS 3.5 英寸热插拔硬盘
	内存	8GB 内存 (4x2GB) 1333MHz
交换机		思科Catalyst 3560X 24 Port Data IP Base

本项目对软件选择主要依据以下原则：接受过比较严格的测试，稳定性较高；能加快产品的迭代速度，提高开发效率，降低开发学习成本；有大量的基础用户和比较完善的资料系统可供查询。经过初步评估，本项目拟主要采用以下软件：

序号	软件类型	需求	选择软件
1	操作系统	服务器端	Linux Centos
2	操作系统	客户端	安卓
3	数据库系统	服务器端	Mysql,mysql-proxy
4	网站服务器	服务器端	Nginx,passenger,php-cli
5	开发工具	服务器端	Vi,Git



序号	软件类型	需求	选择软件
6	开发工具	客户端	Eclipse, 安卓

#### (4) 项目的组织机构设置和人员配备

根据项目开发及运营需要，公司计划在3年内将本项目的人员增至161人。

具体的人员职能安排如下：项目总监对项目最终结果负责，对项目的各项决策有着最终的决定权，支配项目资金。技术经理负责整个项目产品及技术工作的组织和管理工作，对项目的技术决策有决定权。运营经理负责整个项目市场运营和商务工作的组织和管理工作，对项目的运营决策有决定权。产品人员负责项目需求调研与分析工作，对项目开发进度进行控制。设计人员负责产品设计、用户体验优化及美术设计。技术人员包括系统架构师、代码工程师、测试工程师和运维工程师。系统架构师负责系统架构设计。代码工程师负责项目的代码实现。测试工程师负责项目的功能和性能测试。运维工程师负责项目软、硬件及运行环境的安装、调试及日常维护工作。市场运营人员负责市场开拓、项目运营和商务工作。客户服务人员负责解答用户疑难以及产品Bug收集。

在项目实施的各年底，各职能人员配备安排如下表所示：

项目人员配置		第1年	第2年	第3年
研发人员	项目总监	1	1	1
	技术经理	1	1	1
	产品人员	6	8	8
	技术经理	1	1	1
	设计人员	10	10	10
	技术人员	50	70	90
运营人员	运营经理	1	1	1
	市场运营人员	20	30	35
	客户服务人员	10	12	15
合计		99	133	161

## 6、项目投资概算

本项目总投资32,204万元，投资内容包括服务器及其他硬件、软件及其他无形资产、服务器带宽支出、市场推广投入、人员费用等。项目募集资金的具体投资情况如下表所示：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资比例（%）
服务器及其他硬件	829	2.57%
软件及其他无形资产	47	0.15%
服务器带宽支出	17,838	55.39%
市场推广投入	6,805	21.13%
人员费用	6,686	20.76%
合计	32,204	100%

## 7、项目环保情况

本项目不产生废水、废气和废渣，不产生噪音，对周围环境无超标影响。

### （七）其他与主营业务相关的营运资金

#### 1、补充营运资金的必要性分析及与公司现有主要业务之间的关系

公司主要从事的网络游戏行业存在行业波动较大、市场竞争激烈、融资渠道相对较窄等特点，公司为了进一步开展业务，需要投入大量营运资金用于新产品研发和市场推广，应对行业波动给公司经营带来的风险，同时积极把握行业内的并购机会以使公司跨越式发展。

截至2013年12月31日，根据与公司历史财务数据纵向比较及与行业可比公司横向比较的结果，公司存在补充营运资金的需求，具体测算如下：

#### （1）公司2013年末营运资金占当年收入比重显著下滑

单位：万元

项 目	2013.12.31/ 2013年度	2012.12.31/ 2012年度	2011.12.31/ 2011年度
流动资产合计	107,609.95	70,478.17	57,525.10
流动负债合计	40,848.95	14,443.26	12,815.26
营运资金（流动资产-流动负债）	66,761.00	56,034.91	44,709.84
营业收入	150,999.28	80,620.47	64,222.98
营运资金/营业收入	44.21%	69.50%	69.62%

如上表所示，公司2011年末和2012年末营运资金占当期收入的比重均接近70%，但2013年营运资金占当期收入的比重显著下滑至44.21%，为了保证未来公司更好的发展，公司需补充营运资金。

#### （2）公司营运资金占收入比重显著低于可比上市公司

项 目	2013.12.31/ 2013年度	2012.12.31/ 2012年度	2011.12.31/ 2011年度
中青宝	88.68%	291.68%	467.20%
掌趣科技	175.57%	327.82%	63.91%
本公司	44.21%	69.50%	69.62%

如上表所示，报告期内公司营运资金占营业收入比重显著低于中青宝和掌趣科技。

经综合考虑：（1）公司2011年末和2012年末营运资金占当年营业收入的比重；（2）可比公司首次公开发行上市时存在部分超募资金，导致其营运资金占当年营业收入比重较高；（3）随着移动网络游戏的进一步发展，公司未来收入规模可能进一步增长，所需营运资金规模也会相应增长；（4）未来行业并购机会仍然较多，充足的资金有利于公司实现外延式增长，发行人认为营运资金占营业收入比重不低于70%比较合理，符合公司的发展需要。

## 2、补充营运资金金额估算

按照公司2013年度150,999.28万元的收入规模和营运资金占比不低于70%的比重，发行人2013年末营运资金应达到105,699.50万元，与现有水平相比存在38,939万元的营运资金缺口。

因此，公司拟将本次募集资金中的3.89亿元用于弥补前述营运资金缺口。

## 3、补充营运资金的管理运营安排

公司本次补充其他与主营业务相关的营运资金将严格按照《募集资金管理制度》的规定存放于董事会决定的专项账户集中管理，并由公司董事会负责制定资金使用计划和具体实施。

## 4、对公司财务状况及经营成果的影响

补充营运资金后，假设其他条件不发生变化，公司的净资产预计将因此增加，不考虑此期间公司利润的增长，公司净资产总额和摊薄计算的每股净资产预计将相应增加，净资产的增加将增强本公司后续持续融资能力和抗风险能力。

本次发行及补充营运资金完成后，公司净资产和股本规模将有较大幅度增长，而各募集资金投资项目从资金投入到产生效益需要一定的时间，因此，短期内净资产收益率和每股收益将出现一定幅度的下降。预计随着公司主营业务继续稳健发展、募集资金投

资项目顺利实施并逐步产生效益，公司的销售收入和利润总额将逐步增长，中长期的盈利能力及对投资者的回报能力也将回升。

### 5、对提升公司核心竞争力的作用

本次补充营运资金后，公司的自有资金将获得有效补充，有助于满足公司日常运营资金需求，并提高公司整体的财务稳健性，保证生产经营活动的顺利进行。公司将借助所补充的营运资金，投入新产品研发、市场推广及游戏运营等主营业务领域，从而提升公司的研发实力和自主创新能力，拓展市场布局，进一步强化数据分析及精准化市场推广、运营能力，同时积极把握行业内的并购机会以使公司跨越式发展，有效保证和提高公司核心竞争力。

## 三、募集资金运用对公司经营成果及财务状况的综合影响

本次发行募集资金投入使用后，对本公司经营和财务状况将产生重大影响，具体包括以下几个方面：

### （一）对净资产总额及每股净资产的影响

募集资金到位后，假设其他条件不发生变化，公司的净资产预计将有较大增加，不考虑此期间公司利润的增长，公司净资产总额和摊薄计算的每股净资产预计将大幅增加，净资产的增加将增强本公司后续持续融资能力和抗风险能力。

### （二）对净资产收益率、每股收益及盈利能力的影响

本次发行完成后，公司净资产和股本规模将有较大幅度增长，而募集资金投资项目从资金投入到产生效益需要一定的时间，因此，短期内净资产收益率和每股收益将出现一定幅度的下降。公司将采取以下措施提高公司未来的盈利能力和回报能力：

1、积极稳妥的实施募集资金投资项目。根据募集资金投资项目可行性研究报告，从中长期来看，本次募集资金投资项目具有较高的投资回报率，若募集资金项目能按时顺利实施，五个游戏类项目预计能够贡献财务净现值25,453万元，进一步完善发行人的产品组合，显著提升研发实力、运营能力、市场推广能力和中长期的盈利能力及对投资者的回报能力。募集资金未到位前，公司将利用自筹资金先行投入，募集资金到位后将用于支付项目剩余款项、置换先行投入的自筹资金，从而提升募集资金投资项目的实施

效率和财务回报。

2、提高营运资金规模和运营效率。公司本次募集资金中有38,939万元用于补充与主营业务相关的营运资金，公司将进一步提高资金运营效率，加快新产品研发和市场推广，应对行业波动给公司经营带来的风险，同时积极把握行业内的并购机会以使公司跨越式发展，保证公司长期的竞争力和持续盈利能力。

综上所述，预计随着募集资金投资项目顺利实施并逐步产生效益，公司的销售收入和利润总额将逐步增长，中长期的盈利能力及对投资者的回报能力也将回升。

### （三）对资本结构的影响

本次募集资金到位后，公司将引进较大比例的社会公众股股东，有利于优化公司的股权结构和资本结构，并实现公司投资主体的多元化，进一步完善公司法人治理结构。

## 四、公司使用自有资金或其他资金已先期投入募集资金投资项目情况

本次募集资金投资项目投资总额为167,053万元（不包括其他与主营业务相关的营运资金部分），截至本招股说明书签署之日，部分项目已经开始实施，原型开发、美术设计、程序编制、代理游戏支付游戏授权款项等工作正在有序推进中。

## 第十一节 其他重要事项

### 一、重大合同

截至本招股说明书签署之日，本公司及其子公司正在履行的重大合同（对公司生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同）如下：

#### （一）授权协议

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同标的及内容	授权类型	授权期限
	许可方	被许可方					
1	北京天神互动科技有限公司	昆仑香港	《网页游戏〈傲剑（繁体语言版）〉独家授权协议》	2010年4月28日	在港澳台地区独家运营《傲剑（繁体版）》网页游戏软件以及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品商业化运营并正式向用户收费之日起5年
2	上海福旭、智拓网络	昆仑香港	《〈傲视天地〉网页游戏授权协议》、《权利义务转让补充协议》	2010年8月3日、2011年5月23日	在全球范围内独家运营《傲视天地》网页游戏繁体版（大陆地区发行名称）计算机软件以及相关后续改良；2011年5月23日，上海福旭、昆仑香港与智拓网络签订了《权利义务转让补充协议》，就上海福旭将其与昆仑香港于2010年8月3日签订的《〈傲视天地〉网页游戏授权协议》合同项下的全部权利义务转让给智拓网络的相关事宜达成了一致，同意上海福旭自愿将原协议中的全部权利和义务一并无偿转让给智拓网络，由智拓网络享有原协议项下的一切权利，并履行原协议项下的全部义务；三方承认该协议生效前上海福旭、昆仑香港按原协议已履行的内容，并约定该协议生效后，由昆仑香港、智拓网络继续履行原协议中未履行的内容	独家授权	商业化运营授权产品之日起5年
3	韩国 Sesisoft Co., Ltd	昆仑香港	《在线游戏授权协议》	2011年5月6日	在台湾、北美、欧洲独家运营《Chaos Online》网络游戏，有权根据协议约定推广、出版、运营、销售和维	独家授权	授权产品初始化启动后的第4年，若期

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同标的及内容	授权类型	授权期限
	许可方	被许可方					
					护授权产品；2013年4月25日，昆仑香港与韩国 Sesisoft Co., Ltd 签订了《在线游戏授权协议修正案》，将《Chaos Online》网络游戏的授权区域调整为台湾，并对授权金及双方的收入分成比例进行了调整		限届满前双方无异议则自动延续1年
4	韩国 Bluehole Studio Inc	昆仑在线	《许可与出版协议》	2013年1月7日	在中国大陆地区推广、使用、发行、运营《TERA》网络游戏的独家授权，除非得到 Bluehole Studio Inc 明确书面许可，不得再授权给昆仑在线全资子公司或关联方以外的第三方	独家授权	自协议生效之日起至游戏正式商业运营之日后4年
5	深圳第七大道科技有限公司	昆仑在线	《网络游戏合作协议》	2013年1月5日	在法国、加拿大法语区、马达加斯加、科特迪瓦、欧洲通用法语地区及非洲通用法语地区独家运营《神曲》（法语版本）网络游戏及其不时升级和修订部分；在前述授权区域，对于母语或通用语言亦包括其他语言的国家或地区，许可方可以授权第三方运营标的物的非法语版本	独家授权	自协议生效之日起3年
6	深圳第七大道科技有限公司	昆仑香港	《网络游戏授权代理合同》	2012年4月16日	在母语为德语的国家和地区独家运营《神曲》（德语版本）网络游戏及其更新、升级、修订；在前述授权区域，对于母语或通用语言包括其他语言的国家或地区，许可方可以授权第三方运营标的物的非德语版本	独家授权	自授权标的物在代理区域内正式收费日（收费运营日）起算二年
7	上海美峰数码科技有限公司	昆仑香港	《<君王2>（繁体安卓，IOS版）独家授权协议》	2013年1月22日	在台湾、香港和澳门独家运营《君王2》（大陆地区发行名称）手机游戏软件（繁体安卓，繁体IOS版）及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起五年
8	上海美峰数码科技有限公司	昆仑香港、昆仑韩国	《<君王2>（韩国安卓，IOS版）独家授权协议》和《<君王2>（韩国安卓，IOS版）独家授权协议之补充协议》	2013年4月17日	在韩国独家运营《君王2》（大陆地区发行名称）手机游戏软件（韩国安卓，IOS版）及相关后续改良、更新或升级；2014年4月1日，上海美峰数码科技有限公司、昆仑香港和昆仑韩国签订《补充协议二》，自2014	独家授权	自授权产品公测运营之日起五年

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同标的及内容	授权类型	授权期限
	许可方	被许可方					
			二》		年4月1日起, 昆仑香港将原合同的《君王2》KT/T-Store 两个韩国手游平台运营的全部权利和义务转让给昆仑韩国, 其余平台的代理运营资格仍由昆仑香港享有		
9	广州银汉科技有限公司	昆仑马来	《<时空猎人> (IOS, 安卓版) 韩国地区独家授权协议》	2013年4月25日	在韩国以及俄罗斯(仅限于俄语语言安卓版本) 独家运营《时空猎人》(中国大陆地区发行名称) 手机游戏软件在韩国、俄罗斯地区俄语安卓版及其相关后续改良、更新或升级	独家授权	自协议签署之日起二年, 并可自动续约一年
10	广州银汉科技有限公司	昆仑香港	《<时空猎人> (安卓, IOS版) 繁体独家授权协议》	2012年12月12日	在台湾、香港、澳门以及马来西亚独家运营《时空猎人》(中国大陆地区发行名称) 手机游戏软件 (IOS, 安卓版) 以及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起两年
11	中国艾格拉斯科技有限公司	昆仑香港	《<英雄战魂> (日本 IOS, 安卓版)>独家授权协议》	2013年3月5日	在日本独家运营《英雄战魂》(大陆地区发行名称) 手机游戏软件 (日版安卓, IOS版) 以及相关后续改良、更新或升级; 2013年9月1日, 昆仑香港与中国艾格拉斯科技有限公司、王双义和艾格拉斯科技(北京)有限公司签订《业务合同主体确认协议》, 各方确认《英雄战魂》、《战魂OL》等游戏运营协议系中国艾格拉斯科技有限公司以其自身名义代艾格拉斯科技(北京)有限公司与昆仑香港签署的, 该等协议有效成立并生效; 艾格拉斯科技(北京)有限公司同意委托中国艾格拉斯科技有限公司以其自身名义签署该等游戏运营协议并授权昆仑香港按协议约定进行运营, 该等协议项下应由中国艾格拉斯科技有限公司享有及承担的权利、义务及责任均由艾格拉斯科技(北京)有限公司实际享有及承担;	独家授权	自授权产品公测运营之日起两年



序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同标的及内容	授权类型	授权期限
	许可方	被许可方					
					各方同意，该协议生效后，除该协议另有约定外，中国艾格拉斯科技有限公司在上述游戏运营协议项下的全部权利、义务及责任将由艾格拉斯科技（北京）有限公司直接享有、行使、履行及承担		
12	中国艾格拉斯科技有限公司	昆仑香港	《关于<战魂OL>手机游戏之游戏韩国许可协议》	2012年11月8日	在韩国除韩国 SK 电讯的 T-store 商店之外的市场 IOS 和安卓市场独家运营《战魂 OL》手机游戏韩文 IOS 和安卓版本软件程序及其补丁的最新版本；2013年9月1日，昆仑香港与中国艾格拉斯科技有限公司、王双义和艾格拉斯科技（北京）有限公司签订《业务合同主体确认协议》，该协议主要内容同上	独家授权	自授权产品商业化运营之日起两年
13	Npicsoft Co.,Ltd.,	昆仑在线	《ONLINE GAME LICENSE agreement》	2013年5月1日	在中国大陆地区独家运营“Elite Lord of Alliance”（“ELOA”）网络游戏及不时的修改、更新、升级	独家授权	自2013年5月1日起48个月，到期自动延续12个月，除非在到期日的60个工作日前被许可方向对方书面通知不续约
14	北京火谷网络科技有限公司	昆仑乐享、昆仑香港、昆仑韩国	《<大话江湖（IOS，安卓版）港澳台，韩国，东南亚，大陆地区独家授权协议》、《合同权利义务转让协议》和《<大话江湖>（IOS，安卓版）港澳台，韩国，东南亚，大陆地区独家授权协议之补	2013年5月28日、2013年6月1日、2014年4月1日	在香港、台湾、澳门、中国大陆、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶及韩国独家运营《大话江湖》（大陆地区发行名称）手机游戏软件（IOS，安卓版）以及相关后续改良、更新或升级；大陆地区授权版本为 IOS（除 91 平台外的 IOS 所有正版和非正版渠道），其他地区全部为 IOS 与安卓版；2013年6月1日，北京火谷网络科技	独家授权	自授权产品公测运营之日起五年

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同标的及内容	授权类型	授权期限
	许可方	被许可方					
			充协议三》		<p>有限责任公司、昆仑乐享和昆仑香港签订《合同权利义务转让协议》，约定昆仑乐享将《大话江湖》（IOS，安卓版）在港澳台、韩国、东南亚地区（包括老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶）所获独家授权相关的权利义务无偿转让给昆仑香港；</p> <p>2014年4月1日，北京火谷网络科技有限责任公司、昆仑香港和昆仑韩国签订《补充协议三》，自2014年4月1日起，昆仑乐享将原合同的针对《大话江湖》韩国地区的KT/T-Store两个韩国手游平台运营的权利和义务转让给昆仑韩国，其余平台的代理运营资格仍由昆仑乐享享有</p>		
15	上海动艺网络科技有限公司	昆仑乐享	《<圣剑神域>（全球版）独家授权协议》	2013年8月31日	<p>在全球区域内独家运营《圣剑神域》（大陆地区发行名称）网页游戏软件（全球版，包括：国内简体中文版本，以及国内简体中文版本以外的所有海外语言版本）以及相关后续改良、更新或升级</p>	独家授权	自授权产品公测运营之日起五年
16	Bicore Co.,Ltd.,	昆仑马来	《Summon Masters Publishing 合同》	2013年10月4日	<p>在中国大陆、台湾、香港、澳门、日本独家运营《Summon Masters》手机游戏软件（中文（繁体、简体）、日文）及相关后续改良、更新或升级</p>	独家授权	自授权产品商业化之日起两年，到期自动续展一年
17	GameLudens	昆仑马来	《Project D Publishing 合同》	2013年12月1日	<p>在全球区域内独家运营《Project D》手机游戏软件（中文（繁体、简体）、日文、韩文、英文、泰语、越南语与其他语言）及相关后续改良、更新或升级</p>	独家授权	自授权产品商业化之日起两年，到期自动续展一年
18	上海乐我网络科技有限公司	昆仑香港	《<我的神啊>（IOS，安卓版）海外区域独家授权协议》	2013年12月10日	<p>在香港、澳门、台湾、韩国、日本、澳大利亚、东南亚地区（包括越南、老挝、柬埔寨、缅甸、泰国、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、</p>	独家授权	自授权产品上线之日起三年

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同标的及内容	授权类型	授权期限
	许可方	被许可方					
					菲律宾、东帝汶等整个东南亚地区)、欧美地区(英国、德国、法国、瑞士、荷兰、爱尔兰、西班牙、葡萄牙、加拿大、美国、波兰、捷克、斯洛伐克、匈牙利、奥地利、瑞士、芬兰、瑞典、挪威、丹麦、意大利等整个欧美地区)、俄罗斯、土耳其等区域独家运营《我的神啊》(大陆地区发行名称)手机游戏软件(IOS 安卓版)以及相关后续改良、更新或升级		
19	上海骏梦网络科技有限公司	昆仑马来	《<指上谈兵>(IOS, 安卓版) 香港澳门台湾, 韩国地区独家授权协议》	2013年12月23日	在香港、澳门、台湾、韩国地区独家运营《指上谈兵》(大陆地区发行名称)手机游戏软件(IOS 安卓版)繁体中文语言版本和韩语版本以及相关后续改良、更新	独家授权	自授权产品公测运营之日起两年
20	北京颗豆互动科技有限公司	昆仑马来	《<热血群侠传>(IOS 安卓版) 繁体地区独家授权协议》	2013年10月15日	在香港、澳门、台湾地区独家运营《热血群侠传》(大陆地区发行名称)手机游戏软件(IOS 安卓版)以及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起五年
21	Funigloo Co., Ltd.	昆仑马来	《Dragon Saga Publishing 合同》	2013年11月4日	在中国大陆、台湾、香港、澳门、日本独家运营《Dragon Saga》手机游戏软件(中文(简体、繁体)、日文)以及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品商业化之日起两年, 到期自动续展一年
22	广州简逸网络科技有限公司	昆仑乐享	《<玉契 OL>(IOS 版) 大陆地区独家授权协议》和《<玉契 OL>(IOS 版) 大陆地区独家授权协议之补充协议一》	2013年11月11日	在中国大陆地区独家运营《玉契 OL》(大陆地区发行名称)手机游戏软件(IOS 版)及相关后续改良、更新或升级; 2014年5月6日, 广州简逸网络科技有限公司与昆仑乐享签订《补充协议一》, 自该补充协议签署之日起将《<玉契 OL>(IOS 版) 大陆地区独家授权协议》所有涉及《玉契 OL》由《简逸玉契 OL 游戏软件》替换	独家授权	自授权产品公测运营之日起5年
23	广州简逸网络科技有限公司	昆仑香港	《<玉契 OL>(IOS 安卓版) 韩国以及繁体地区独家授权	2013年11月11日	在韩国、台湾、香港及澳门独家运营《玉契 OL》(大陆地区发行名称)手机游戏软件(IOS, 安卓版)及相关	独家授权	自授权产品公测运营之日起5年

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同标的及内容	授权类型	授权期限
	许可方	被许可方					
			协议》		后续改良、更新或升级		
24	上海伏睿信息技术有限公司	昆仑香港	《<斯巴达克斯:战神>(IOS安卓版)韩国独家授权协议》	2013年10月16日	在韩国独家运营《斯巴达克斯:战神》(大陆地区发行名称)IOS版及安卓版手机游戏软件以及该软件相关改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起2年
25	上海伏睿信息技术有限公司	昆仑乐享	《<斯巴达克斯:战神>(IOS安卓版)独家授权协议》	2013年10月16日	在除韩国以外的亚洲地区及俄罗斯(包括但不限于中国大陆、香港、澳门、台湾、日本、印尼、泰国、越南、俄罗斯)独家运营《斯巴达克斯:战神》(大陆地区发行名称)IOS版及安卓版手机游戏软件以及该软件相关改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起2年
26	上海火溶信息科技有限公司	昆仑香港、昆仑韩国	《<啪啪三国>(IOS,安卓版)韩国独家授权协议》和《补充协议》	2013年7月22日、2014年4月1日	在韩国独家运营《啪啪三国》(大陆地区发行名称)手机游戏软件(IOS,安卓版)及相关后续改良、更新或升级,如授权产品在韩国公测3个月内中的任意1个月的运营收入(扣除渠道成本前)达到80万美元,则被授权人可免费自动获得该授权产品在日本区域(IOS,安卓版)的独家运营权;2014年4月1日,上海火溶信息科技有限公司、昆仑香港和昆仑韩国签订《补充协议》,自2014年4月1日起,昆仑香港将原合同的KT/T-Store两个韩国手游平台运营的全部权利和义务转让给昆仑韩国,其余平台的代理运营资格仍由昆仑香港享有	独家授权	自授权产品公测运营之日起5年
27	上海火溶信息科技有限公司	昆仑香港	《<啪啪三国>(IOS,安卓版)繁体地区独家授权协议》	2013年7月22日	在台湾、香港及澳门独家运营《啪啪三国》(大陆地区发行名称)手机游戏软件(IOS,安卓版)及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起5年
28	广州考拉信息技术有限公司	昆仑香港	《<天形变>(IOS安卓版)韩国以及繁体地区独家授权协议》	2013年11月11日	在韩国、台湾、香港及澳门地区独家运营《天形变》(大陆地区发行名称)手机游戏软件(IOS安卓版)以及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起5年

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同标的及内容	授权类型	授权期限
	许可方	被许可方					
29	北京斗胜孚天网络科技有限公司	昆仑乐享	《<萌神 Q 传 (IOS, 安卓版) 全球独家授权协议》	2013 年 8 月 20 日	在除中国大陆安装版本之外的全球区域独家运营《萌神 Q 传》大陆地区发行名称) 手机游戏软件 (IOS, 安卓版) 及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起 3 年
30	KnetP Co.,Ltd.	昆仑马来	《Dragon Chronicle Publishing 合同》、《Dragon Chronicle Publishing 合同修正案》	2013 年 8 月 20 日	在除韩国之外的全世界区域内独家运营《Dragon Chronicle》手机游戏软件 (中文 (繁体、简体)、日文、英文与其他语言) 及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品商用化之日起 2 年, 可自动延续 1 年
31	KnetP Co.,Ltd.	昆仑韩国	《Dragon Chronicle 运营代理合同》	2014 年 1 月 15 日	在韩国独家运营《Dragon Chronicle》手机游戏软件 (韩文版本) 及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品商用化之日起 2 年, 可自动延续 1 年
32	Fincon Co.,Ltd.	昆仑马来	《Hello hero Publishing 合同》	2013 年 6 月 25 日	在台湾、香港及澳门区域独家运营《Hello hero》手机游戏软件 (中文繁体) 及其相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品商业化运营之日起 2 年, 可自动延续 1 年
33	Clifree Technology Limited	昆仑马来	《<生死狙击> (泰文版) 独家授权协议》	2013 年 11 月 21 日	在泰国独家运营《生死狙击》(大陆地区发行名称) 网页游戏软件 (泰文版) 以及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起 3 年
34	Logiware co.ltd	昆仑香港	《ONLINE GAME LICENSE AGREEMENT》	2012 年 1 月 18 日	在台湾独家运营《GranAge》网络游戏软件以及相关后续改良、更新或升级	独家授权	授权产品商业化运营后的第 36 个月 (若期限届满前双方无异议则自动延续 12 个月)
35	北京魔方无限科技有限公司	昆仑在线	《<仙变> (大陆 IOS 版, 繁体 IOS 安卓版) 独家授权协议》和《<仙变> (大陆 IOS 版, 繁体 IOS 安卓版)	2013 年 5 月 8 日	在中国大陆、香港、澳门和台湾地区运营《仙变》(大陆地区发行名称) 手机游戏 (中国大陆地区 IOS 版本和繁体地区 IOS 版本, android 版) 及相关后续改良、更新和升级; 2013 年 9 月 1 日, 北京魔方无限科技	独家授权	授权产品公测运营之日起五年

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同标的及内容	授权类型	授权期限
	许可方	被许可方					
			独家授权协议之补充协议》		有限公司与昆仑在线签订补充协议，在授权版本中增加大陆部分安卓渠道		
36	上海海湃计算机科技有限公司	昆仑乐享、昆仑马来	《<西游记online>（IOS安卓版）大陆繁体地区独家授权协议》和《补充协议》	2013年10月20日	在中国大陆、台湾、香港和澳门独家运营《西游记online》（大陆地区发行名称）手机游戏软件（ios安卓版）及相关后续改良、更新或升级；2014年4月1日，上海海湃计算机科技有限公司、昆仑乐享、昆仑马来签署《补充协议》，约定自2014年4月1日起将原合同中针对《西游记》（IOS、安卓版）大陆繁体地区的的全部权利义务一并转让给昆仑马来	独家授权	自授权产品公测运营之日起五年
37	广州银汉科技有限公司	昆仑香港	《<神魔>（IOS安卓版）繁体地区独家授权协议》	2014年1月2日	在台湾、香港和澳门独家运营《神魔》（大陆地区发行名称）手机游戏繁体版软件（安卓IOS版）及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品开放充值之日起2年，合同到期如双方无异议可自动续约一年。
38	Babeltime（Hongkong） Limited	昆仑香港	《<放开那三国>（ios，安卓版）港澳台地区独家授权协议》	2014年1月15日	在台湾、香港和澳门独家运营《放开那三国》（大陆地区发行名称）手机游戏软件（ios、安卓版）及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起五年
39	上海闪速软件发展有限公司	昆仑香港	《<仙剑奇缘>（ios安卓版）港澳台地区独家授权协议》	2014年2月26日	在台湾、香港和澳门独家运营《仙剑奇缘》（大陆地区发行名称）手机游戏软件（ios安卓版）及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起五年
40	北京极品无限科技发展有限公司	昆仑乐享	《<剑魂之刃>（iOS安卓版）大陆地区独家授权协议》和《<剑魂之刃>（iOS安卓版）大陆地区独家授权协议之补充协议一》	2014年3月15日	在中国大陆地区（不含港澳台地区）独家运营《剑魂之刃》（大陆地区发行名称）手机游戏软件（iOS安卓版）及相关后续改良、更新或升级；北京极品无限科技发展有限公司与昆仑乐享签订《补充协议一》，从补充协议生效之日起《<剑魂之刃>（iOS安卓版）大陆地区独家授权协议》中所有涉及“《剑魂之刃》（安卓	独家授权	自授权产品公测运营之日起三年

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同标的及内容	授权类型	授权期限
	许可方	被许可方					
					版) ”内容的部分由“《极品无限剑魂之刃 Android 版游戏软件》”替换		
41	Ejoy.com Inc	昆仑马来	《<X-Blade> (ios 安卓版) 韩国港澳台地区独家授权协议》和《<X-Blade> (ios 安卓版) 韩国港澳台地区独家授权协议之补充协议一》	2014年4月10日	在韩国、台湾、香港和澳门独家运营《X-Blade》手机游戏软件 (ios 安卓版, 港澳台地区授权语言版本为繁体中文版, 韩国地区授权语言版本为韩语版) 及相关后续改良、更新或升级; Ejoy.com Inc 与昆仑马来签订《补充协议一》, 从补充协议生效之日起《<X-Blade> (ios 安卓版) 韩国港澳台地区独家授权协议》所有涉及“《X-Blade》”内容的部分均由“《枪刃 Zero 游戏软件》 (简称: 枪刃 Zero)”替换	独家授权	自授权产品在韩国、台湾、香港和澳门地区首次公测运营之日起五年
42	成都纽扣科技有限公司	昆仑乐享	《<天地道>大陆地区全版本独家授权协议》	2014年4月28日	在中国大陆地区独家运营《天地道》(大陆地区发行名称) 手机游戏软件 (全版本, 包括但不限于 ios, 安卓版本) 及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起五年
43	RayJoy Holdings Limited	昆仑香港	《<坦克风云> (ios 安卓版) 英文版独家授权协议》	2014年5月1日	在欧洲 (除德国、俄罗斯、白俄罗斯、克里米亚)、美国、加拿大、不包括南美地区独家运营《坦克风云》(大陆地区发行名称) 手机游戏软件 (ios 安卓版, 英文版本) 及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起三年
44	骏程科技发展有限公司	昆仑香港	《<战无止境> (ios 安卓版) 海外地区独家授权协议》	2014年5月7日	在除东南亚区域外的所有海外区域 (包括但不限于韩国、香港、澳门、台湾、日本、欧洲、北美、俄罗斯等) 独家运营《战无止境》(大陆地区发行名称) 手机游戏软件 (ios 安卓版) 及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起五年
45	成都影指科技有限公司	昆仑乐享	《<战龙卸甲> (全平台) 大陆地区独家授权协议》	2014年6月6日	在中国大陆地区独家运营《战龙卸甲》(大陆地区发行名称) 手机游戏软件 (全平台, 授权版本为 ios、安卓、windowsphone) 及相关后续改良、更新或升级, 但	独家授权	自授权产品公测运营之日起五年

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同标的及内容	授权类型	授权期限
	许可方	被许可方					
					不包括新升级的系列版本，如《战龙卸甲 2》和/或《新战龙卸甲》		
46	杭州当歌网络科技有限公司	昆仑乐享	《<暴走三国志>（全平台）大陆地区独家授权协议》	2014年6月10日	在中国大陆地区独家运营《暴走三国志》（大陆地区发行名称）手机游戏软件（全平台，授权版本包括但不限于 ios、安卓、windowsphone 等）及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起五年
47	Supercell Oy	昆仑乐享	《AGREEMENT TO PROVIDE ONLINE CONTENTS AND SERVICES FOR MOBILE DEVICES》	2014年6月24日	在中国大陆地区运营《Boom Beach（海岛骑兵）》（安卓版，简体中文）手机游戏软件或其他经双方同意的应用	非独家授权协议	自 Supercell 在第三方公开市场发布最终版之日起 12 个月
48	成都掌悦无限网络科技有限公司	昆仑香港	《<暗黑启元>（全版本）中国大陆、香港，香港澳门，台湾，韩国，东南亚独家授权协议》	2014年7月8日	在中国大陆、香港、澳门、台湾、韩国、东南亚独家运营《暗黑启元》（大陆地区发行名称）手机游戏软件（全版本，授权版本包括但不限于 IOS、安卓、windowsphone 等）及相关后续改良、更新或升级	独家授权	自授权产品公测运营之日起三年

## （二）合作协议

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同内容
	公司及其子公司	合作对方			
1	昆仑有限	谷歌广告（上海）有限公司	《谷歌 AdSense 广告联盟在线标准条款》	2010年7月1日	昆仑有限加入谷歌 AdSense 广告联盟在线计划，昆仑有限可以在其指定的网站等载体上投放第三方或 Google 提供的广告、相关的 Google 查询或广告搜索框、Google 网络或网站搜索结果、Google 推介广告等内容，谷歌广告（上海）有限公司将根据上述投放内容在昆仑有限指定的网站等载体上的有效点击数、有效展示数以及推介广告在昆仑有限指定的网站等载体上有效完成的推介活动数等情况，向昆仑有限支付价款



序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同内容
	公司及其子公司	合作对方			
2	昆仑万维	深圳市腾讯计算机系统有限公司	《腾讯开放平台开发者协议》	-	约定开发者在腾讯开放平台发布的应用及利用腾讯开放平台和相关服务实施活动的相关权利和义务,还约定了深圳市腾讯计算机系统有限公司对开发者在开放平台上发布应用等活动相关的审查、管理权利义务,开发者同时应遵守腾讯网的《腾讯网站服务条款》、腾讯QQ软件的《软件许可及服务协议》以及腾讯开放平台应用接入相关规则及相关服务的规则、规范等。在开发者发布某个应用后,如经深圳市腾讯计算机系统有限公司审核通过同意发布后,开发者还会就特定的应用与深圳市腾讯计算机系统有限公司签订《<腾讯开放平台开发者协议>补充协议》,双方就从用户所收取费用在双方之间的分配比例和方式进行约定
	昆仑在线				
3	昆仑香港	摩利数位行销股份有限公司	《授权许可协议》	2012年9-12月	约定将昆仑香港《傲剑》、《三国风云》、《傲视天地》等游戏的繁体中文版本在台湾地区的运营、使用、推广、宣传、发行权利独家授权给摩利数位行销股份有限公司,并提供技术支持,同时收取相应的运营分成及技术服务费;合作期限:两年
				2013年3月1日	约定将昆仑香港《街机三国》、《仙界-天启》、《仙恋 Online》、《御剑天涯》、《仙侠世界》等游戏的繁体中文版本在台湾地区的运营、使用、推广、宣传、发行权利独家授权给摩利数位行销股份有限公司,并提供技术支持,同时收取相应的运营分成及技术服务费;合作期限:两年
4	昆仑香港	摩利数位行销股份有限公司	《授权许可协议之补充协议》	2013年7月1日	约定对昆仑香港授权摩利数位行销股份有限公司在台湾地区运营的相关游戏的分成比例进行了调整
5	昆仑万维	上海通耀信息科技有限公司	《合作意向书》和《合作意向书补充协议》	2014年6月20日	约定昆仑万维与上海通耀信息科技有限公司合作开发、运营游戏《死神》

### (三) 支付服务协议

#### 1、境外支付服务协议

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同内容
	公司及其子公司	合作对方			
1	昆仑香港	App Store	TERMS OF SERVICE IOS Developer Program License Agreement	-	昆仑香港已在 Apple App Store 注册为会员, 境外用户可以通过 Apple 及其渠道购买产品并向昆仑香港付费, 昆仑香港按一定比例向 Apple 支付手续费
2	昆仑香港	Google Play	Google Play 服务条款/ Android Market 开发人员发布协议	-	昆仑香港已在 Google Android Market 注册为会员, 境外用户可以通过 Google Play 及其渠道购买产品并向昆仑香港付费, 昆仑香港按一定比例向 Google 支付手续费
3	昆仑香港	乐点卡数位科技股份有限公司	《网路支援服务商品交易合约书》及其补充协议	2011年4月1日、 2012年3月1日、 2012年10月26日、 2013年5月1日、 2013年8月1日	约定乐点卡数位科技股份有限公司为昆仑香港自行研发或代理运营的线上游戏提供 Gash 网站支付平台服务, 双方对支付服务的服务费率和结账付款方式进行了具体约定; 有效期至 2014 年 12 月 31 日
4	昆仑韩国	SK Planet Co., Ltd. (T-store)	Terms of Service	-	昆仑韩国已在 T-store 平台注册为会员, 境外用户可以通过 T-store 及其渠道购买产品并向昆仑韩国付费, 昆仑韩国按一定比例向 SK Planet Co., Ltd. 支付手续费
5	昆仑香港	Moneybookers Ltd.	《Moneybookers Merchant Agreement》	2010年5月5日	约定昆仑香港在 Moneybookers 网络支付平台上开立、使用商户账户, 并根据网站规定存入、汇出、收取及取出资金并支付手续费, 昆仑香港需遵守 Moneybookers 网站商户版面的《商户条款和条件》等相关规定以及网站管理者不时告知的要求
6	昆仑香港	PayPal 网络支付平台	-	-	昆仑香港已在 PayPal 网络支付平台注册为认证会员, 境外用户可以通过 PayPal 的支付渠道向昆仑香港付费, 昆仑香港按一定比例向 PayPal 支付交易手续费
7	昆仑香港	MOL Accessportal Sdn. Bhd.	《Merchant Agreement》	2012年6月8日	约定 MOL Access Portal Sdn. Bhd. 通过其网络支付系统为最终用户使用 MOL Access Portal Sdn. Bhd. Points 购买昆仑香港的虚拟产品或游戏币提供支付和结算服务, 昆仑香港分别按不同区域最终用户支付款项的一定比例向 MOL Access Portal Sdn. Bhd. 支付服务费

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同内容
	公司及其子公司	合作对方			
8	昆仑韩国	Korea Telecom	Guidelines for Services of ooleh Market Seller Support Center	-	昆仑韩国已在 KT Olleh Market seller website 等平台注册为会员，境外用户可以通过 KT 及其渠道购买产品并向昆仑韩国付费，昆仑韩国按一定比例向 KT 支付手续费

## 2、境内支付服务协议

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同内容
	公司及其子公司	合作对方			
1	昆仑万维	支付宝（中国）网络技术有限公司	《支付宝服务合同》	2011年10月14日	约定支付宝（中国）网络技术有限公司为发行人提供即时到账交易模式的网上银行支付接口服务，发行人按相关交易款项的一定比例向支付宝（中国）网络技术有限公司支付服务费用，双方还约定了具体的结账付款方式
2	昆仑有限	快钱支付清算信息有限公司	《快钱电子支付服务协议》	2009年3月10日	约定快钱支付清算信息有限公司向昆仑有限开通电子支付服务，并由昆仑有限向其支付交易手续费

## （四）其他协议

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同内容
	公司及其子公司	合作对方			
1	发行人、昆仑香港、广州昆仑、昆仑韩国	HEROIC VISION	《投资协议》	2013年11月19日	协议各方就 RaidCall 语音资产重组的相关内容进行了约定，具体内容详见本招股说明书之“第五节 发行人基本情况”之“三、发行人资产重组情况”之“（三）RaidCall 语音资产重组的方案和实施过程”之“1、资产重组方案”
2	昆仑香港	HEROIC VISION 、TalkTalk	《股东协议》	2013年11月19日	协议各方对 TalkTalk 的股东持股比例、股东会职权、董事会构成及职权、业绩保证及股份调整等内容进行了约定
3	昆仑日本	Interspace 株式会社	《广告合同》	-	Interspace 株式会社为昆仑日本在雅虎株式会社、谷歌株式会社等服务提供来源方提供的检索结果、网络行为记录等进行广告服务（yahoo! listing sponsored

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同内容
	公司及其子公司	合作对方			
					search、interestmatch、google adwords) 的代办、运营, 双方根据实际投放情况结算相关费用
4	昆仑日本	ADWAYS 株式会社	《广告合同》	-	昆仑日本通过 ADWAYS 株式会社投放媒体广告, 双方根据实际投放情况结算相关费用
5	昆仑香港	Softlayer Technology Inc	-	-	Softlayer 为昆仑香港提供服务器、网络带宽等服务
6	昆仑香港	MoboTap Inc	《资产收购协议》	-	昆仑香港购买 MoboTap Inc 在 Google Play 商店中隶属于 2EasyTeam 团队的所有软件应用产品, 包括但不限于相关产品的著作权、专利、商标、程序代码、文档资料等管理内容

## 二、对外担保情况

截至本招股说明书签署之日, 本公司不存在任何对外担保的情况。

## 三、重大诉讼与仲裁事项

截至本招股说明书签署之日, 本公司作为被告的尚未了结的诉讼案件共1宗著作权侵权纠纷, 具体情况为:

明河社出版有限公司(一家于中国香港注册的公司, 根据其与查良镛(即金庸)签署的协议, 其拥有在中国境内除以图书形式出版发行查良镛的《射雕英雄传》等15部作品简体中文版以外的其他专有使用权)、完美世界(北京)软件有限公司(一家于中国北京注册的公司, 根据查良镛与其签署的协议, 完美世界(北京)软件有限公司拥有查良镛的《笑傲江湖》、《射雕英雄传》、《倚天屠龙记》、《神雕侠侣》等4部作品在中国大陆地区的移动终端游戏软件独家专有改编权)(以下合称“原告”)向北京市第一中级人民法院提起诉讼, 主张北京火谷网络科技有限公司(《武侠Q传》, 原名《大话江湖》游戏的研发商)、本公司、昆仑在线及昆仑乐享(以下合称“被告”)所运营的网络游戏《武侠Q传》侵犯其著作权并构成不正当竞争行为, 要求: 1、被告立即停止侵权原告

著作权及不正当竞争行为（包括立即停止运营侵权网络游戏《武侠Q传》，立即去除《武侠Q传》游戏中的全部侵权内容，立即从本公司、昆仑在线官方网站服务器删除《武侠Q传》及停止该游戏客户端下载服务，立即停止向渠道商提供《武侠Q传》客户端及通过渠道商提供客户端下载服务，立即删除侵犯原告著作权及不正当竞争的内容表述；2、被告在媒体上向原告公开赔礼道歉并消除影响；3、被告向原告赔偿损失共计14,499,176.66元，并向原告赔偿合理支出319,650.80元；4、被告承担相关诉讼费用。截至本招股说明书签署之日，本案正在审理过程中。

该诉讼主要涉及的是本公司、北京火谷网络科技有限责任公司与明河社出版有限公司、完美世界（北京）软件有限公司之间的知识产权纠纷及由此触发的可能存在的不正当竞争事宜。若法院终审判决本公司败诉并支持原告的全部诉讼请求，则本公司代理运营的《武侠Q传》存在在中国大陆地区下线并停止运营的风险。

2014年1-6月，《武侠Q传》简体中文版的收入占发行人同期收入比重不到10%；该纠纷涉诉金额为1,481.88万元（不含可能由本公司承担的相关诉讼费用），占本公司截至2014年6月30日的净资产99,561.57万元的1.49%。同时，根据本公司与北京火谷网络科技有限责任公司签订的协议，对方保证对其提供的《武侠Q传》游戏及相关产品和服务所涉及的知识产权承担全部责任，由此产生的法律责任全部由其承担。因此，若本公司因上述诉讼遭受损失，本公司可就此向北京火谷网络科技有限责任公司进行全额追偿。鉴于上述，该诉讼不会对本公司的经营构成重大不利影响。

为充分保护公司及公众股东的合法权益，公司控股股东、实际控制人周亚辉已经出具承诺：“若昆仑万维因上述诉讼遭受损失，且昆仑万维就此向北京火谷网络科技有限责任公司进行全额追偿后，北京火谷网络科技有限责任公司拒不履行相关责任时，本人将在北京火谷网络科技有限责任公司拒绝履行后的30个工作日内承担昆仑万维因上述诉讼遭受的全部损失，且在承担后不向昆仑万维追偿。”

除上述著作权纠纷外，截至本招股说明书签署之日，本公司不存在对财务状况、经营成果、声誉、业务活动和未来前景等可能产生重大影响的诉讼或仲裁事项。

除上述著作权纠纷外，截至本招股说明书签署之日，本公司控股股东和实际控制人、本公司控股子公司，本公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员没有作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项。

截至本招股说明书签署之日，本公司控股股东和实际控制人最近三年内无重大违法行为。

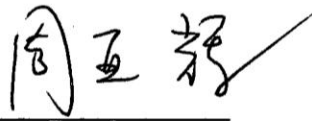
截至本招股说明书签署之日，本公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员均未涉及刑事诉讼事项。

## 第十二节 有关声明

### 一、全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。

本公司全体董事签名：



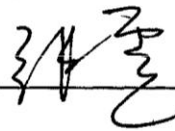
周亚辉



王立伟



陈玮



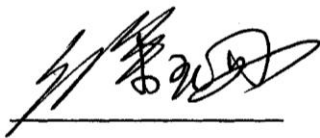
张霆



李凤玲



罗建北



徐珊



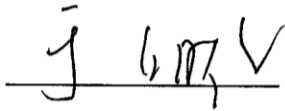
北京昆仑万维科技股份有限公司

2014年9月16日

## 全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。

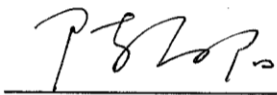
本公司全体监事签名：



于明俭



李振春



陈向阳



北京昆仑万维科技股份有限公司


2014年9月16日



## 全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。

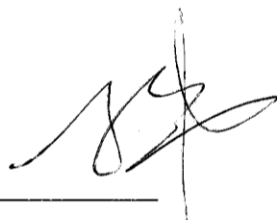
本公司除董事外全体高级管理人员签名：

  
\_\_\_\_\_

方汉

  
\_\_\_\_\_

吴绩伟

  
\_\_\_\_\_

花伟



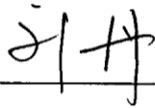
北京昆仑万维科技股份有限公司

2014年9月16日

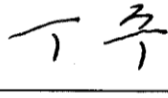
## 二、保荐人（主承销商）声明

本公司已对招股说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

保荐代表人：

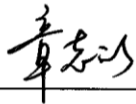


刘丹



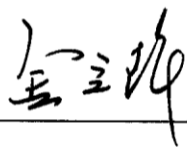
丁宁

项目协办人：



章志皓

法定代表人：



金立群




2014年9月16日

### 三、发行人律师声明


本所及经办律师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

经办律师：

谢发友 

马少辉 

律师事务所负责人：

袁学良 



2014年9月16日

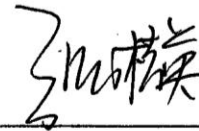
#### 四、会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读招股意向书，确认招股意向书与本所出具的审计报告、盈利预测审核报告（如有）、内部控制鉴证报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股意向书中引用的审计报告、盈利预测审核报告（如有）、内部控制鉴证报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表的内容无异议，确认招股意向书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

经办注册会计师：



王友业



强桂英

会计师事务所负责人：



朱建弟

立信会计师事务所（特殊普通合伙）



2014年09月16日

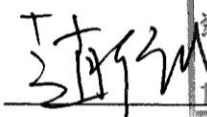

## 五、资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字注册资产评估师对发行人在招股说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

签字注册资产评估师：


孙彦君

赵俊斌

资产评估机构负责人：



李晓红

北京中天华资产评估有限责任公司



2014年9月16日


## 六、验资机构声明

本机构及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的验资报告无矛盾之处。本机构及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的验资报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

签字注册会计师：

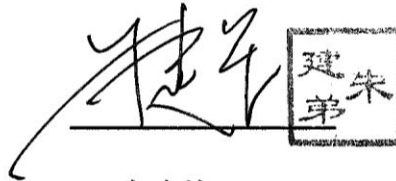


王友业



强桂英

会计师事务所负责人：



朱建弟

立信会计师事务所（特殊普通合伙）



## 第十三节 附件

### 一、本招股说明书的附件

- (一) 发行保荐书（附：发行人成长性专项意见）及发行保荐工作报告；
- (二) 发行人关于公司设立以来股本演变情况的说明及其董事、监事、高级管理人员的确认意见；
- (三) 发行人控股股东、实际控制人对招股说明书的确认意见；
- (四) 财务报表及审计报告；
- (五) 发行人审计报告基准日至招股说明书签署日之间的相关财务报表及审阅报告（如有）
- (六) 内部控制鉴证报告；
- (七) 经注册会计师核验的非经常性损益明细表；
- (八) 法律意见书及律师工作报告；
- (九) 公司章程（草案）；
- (十) 中国证监会核准本次发行的文件；
- (十一) 其他与本次发行有关的重要文件。

### 二、查阅地点

投资者于本次发行承销期间，可直接在深圳证券交易所网站查询，也可到本公司和保荐人（主承销商）的办公地点查阅。

### 三、查询时间

除法定节假日以外的每日9:00-11:00，14:00-17:00。

#### 四、查阅网址

[www.szse.cn](http://www.szse.cn); [www.kalends.cn](http://www.kalends.cn)。