

证券代码：300418 证券简称：昆仑万维 公告编号：2016-041

北京昆仑万维科技股份有限公司

对外投资暨关联交易公告

本公司及董事会全体成员保证信息披露的内容真实、准确、完整，没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

一、对外投资概述

北京昆仑万维科技股份有限公司（以下简称“公司”）为拓展公司业务，依据公司战略发展规划，于2016年3月3日以全资子公司宁波昆仑点金股权投资有限公司（“宁波昆仑点金”）为投资主体，与东方富海（上海）创业投资企业（有限合伙）（“东方富海”）签订了股权转让协议，以400万元人民币的价格获得东方富海持有的北京蚁视科技有限公司（“蚁视科技”）1.0714%的股权，认购蚁视科技注册资本19.2855万元；与萍乡市鑫悦投资咨询合伙企业（有限合伙）（“鑫悦投资”）签订了股权转让协议，以600万元人民币的价格获得鑫悦投资持有的南京睿悦信息技术有限公司（旗下平台 Nibiru 游戏，简称“Nibiru”）1.6630%的股权，认购 Nibiru 注册资本1.3889万元。

因鑫悦投资和东方富海的执行事务合伙人委派代表陈玮为公司董事，本次交易构成关联交易。关联交易额度在总经理决定权限范围内，无需董事会审议批准。

二、投资主体介绍

投资主体宁波昆仑点金股权投资有限公司，是公司旗下负责投资业务的全资子公司。

三、投资标的的基本情况

1、北京蚁视科技有限公司

法人代表人：覃政

成立日期：2014年03月11日

住所：北京市海淀区学院路甲5号2幢平房B北3192

经营范围：技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；软件开发；计算机技术培训（不得面向全国招生）；计算机系统服务；基础软件服务、应用软件开发；销售电子产品、通讯设备、计算机、软件及辅助设备；设计、制作、代理、发布广告；市场调查；企业策划、设计；会议服务；产品设计；工程和技术研究与试验发展；货物进出口、技术进出口、代理进出口；数据处理（数据处理中的银行卡中心、PUE 值在 1.5 以上的云计算数据中心除外）；从事互联网文化活动。（从事互联网文化活动以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）

北京蚁视科技有限公司专注于穿戴式设备、虚拟现实、增强现实、立体视觉领域。蚁视科技具有全球最领先的穿戴式显示及虚拟现实技术，自主研发的全球首款虚拟现实套装 ANTVR KIT 于 2014 年 5 月 14 日在美国 KICKSTARTER 网站开始预售。ANTVR KIT 的头盔部分能带来无变形的沉浸式虚拟现实体验，控制器可变为多种形态，如体感枪、控制棒、传统手柄、方向盘等。ANTVR KIT 全面兼容 PC、XBOX、PS、BLU-RAY 和 ANDROID 等平台，可以应用于所有 2D、3D 的游戏和电影。

投资后股份结构为：

股东名称	股份比例
其他股东	98.9286%
宁波昆仑点金	1.0714%

2、南京睿悦信息技术有限公司

法定代表人：赖小松

成立日期：2013 年 01 月 05 日

住所：南京市雨花台区安德门大街 57 号 6 幢 4 楼 406 室

经营范围：计算机软硬件、通讯设备、电子产品、计算机网络设备、仪器仪表的研发、销售、技术转让；经济信息咨询；信息系统集成服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

南京睿悦信息技术有限公司是国内最为领先的游戏外设驱动提供商，具有移动互联网领域从硬件外设、智能终端到驱动软件和游戏适配方案的全线整合能力，其主打的中

间件产品 — Nibiru 游戏，拥有多项 Android 外设连接专利，国内外超过 50% 游戏外设厂被该公司产品授权，合作客户涵盖国内三大运营商，一线手机品牌厂商、智能盒子厂商、平板厂商及智能电视厂商，在手机和智能电视装机量已经超过 3000 万，覆盖的用户群超过 5000 万。

投资后股份结构为：

股东名称	股份比例
其他股东	98.3370%
宁波昆仑点金	1.6630%

四、出资方式

以货币方式出资，资金为公司自有资金。

五、对外投资的主要内容

1、公司以宁波昆仑点金为投资主体，投资 400 万元人民币，获得蚁视科技 1.0714% 的股权；

2、公司以宁波昆仑点金为投资主体，投资 600 万人民币，获得 Nibiru 1.6630% 的股权；

六、本次投资的交易价格说明及定价依据

本次交易遵循公平合理的定价原则，按照正常商业交易情况及市场价格经双方协商定价，交易价格公允。

七、对外投资的目的

VR(虚拟现实)技术是人机交互模式的革命性技术.经过全球各大科技巨头多年以来的推动发展,VR 产业迎来了快速发展期,业界认为 VR 产业即将迎来爆发,根据业界数据调查公司的预估,到 2016 年末全球 VR 产业的产值将达到 51 亿美元,到 2020 年市场规模将达到 1500 亿美元;国内 VR 产业到 2016 年底的规模也将达到 56.6 亿人民币,到 2020 年达到 550 亿人民币.据估计, VR 将从游戏行业起步,并逐步扩展到影视、新闻、体育赛事、医疗、教育等诸多市场。作为一个平台级的行业, VR 有可能在未来取代传统的

大屏幕、电脑屏幕以及手机屏幕，成为一个全面性的显示设备，应用到需要显示画面的所有领域。

公司此时进行 VR 领域的投资,体现了公司对 VR 领域的战略布局,有助于公司打造完整的未来型互联网生态链,有利于拓展公司业务,提高公司综合竞争力,为公司增加新的利润增长点,符合公司的发展战略和全体股东的利益。

八、项目风险分析

1、VR 产业属于前沿产业,目前尚未有成熟的消费级产品推出.作为新兴的高科技产业,VR 产品的技术成熟度仍需继续发展和完善,用户的接受度也需要逐步培养,VR 设备的市场售价相对较高,特别对国内来说更是如此,用户消费市场仍需逐步培育和开拓。如果未来 VR 产业在国内的发展速度不如预期,导致达不到公司对投资目标的估值及构想,可能对公司的投资造成不利影响。

2、有关公司的信息均以中国证监会指定信息披露网站刊登的信息为准。公司在本次投资过程中虽然遵循了谨慎原则,履行了勤勉、尽职的职责,但未来经营仍然受多方面因素影响,可能出现标的资产价值与实际不符的情形,请广大投资者理性投资,注意投资风险。

九、备查文件

- 1、《南京睿悦信息技术有限公司之股权转让协议》
- 2、《北京蚁视科技有限公司之股权转让协议》

特此公告。

北京昆仑万维科技股份有限公司董事会

2016.3.4