证券代码：300418　　证券简称：昆仑万维　　公告编号：2017-009

北京昆仑万维科技股份有限公司

2016年年度业绩预告

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、本期业绩预计情况

1．业绩预告期间：

2016年1月1日 － 2016年12月31日。

2.预计的业绩：　同向上升

项目	本报告期	上年同期
归属于上市公司股东的净利润	比上年同期增长：23.37%　－ 52.98%	盈利：40,528.84万元
	盈利：50,000 万元 － 62,000 万元	

注：本表格中的“万元”均指人民币元。

二、业绩预告预审计情况

本次业绩预告相关的财务数据未经注册会计师审计。

三、业绩变动原因说明

报告期内，公司净利润同比增长的主要原因是：

1、公司围绕“打造国际化新媒体和数字娱乐平台”发展战略进行一系列投资布局，同时将游戏发行业务战略升级为移动端精品IP游戏研运一体模式，在保证代理海内外精品游戏的同时，优先研发有经典IP支撑的游戏。2016年发行了自主研发游戏：《艾尔之光》简体、国际、俄语版本，《神魔圣域》简体、国际、韩文、繁体版本，《无双剑姬》各海外版本等；发行代理游戏：《皇室战争》简体版本，《全民奇迹》英文、印尼版本，《太极熊猫2》繁体、东南亚版本等；同时以1Mobile为核心的移动应用商店业务继续保持良好态势。2016年公司营业收入预计235,000万元-250,000万元，较上年同期增长约

35%。

2、报告期内，计提股权激励费用6,585万元。

3、报告期内，由于增加银行借款、发行公司债券，对外投资业务导致财务费用、律师投行等中介机构费用增长较快，预计产生费用约10,500万元。

4、报告期内，公司购买的全球最大的男同社交网站Grindr LLC从2016年4月纳入合并报表范围。由于Grindr2016年的主要任务是增加活跃用户，导致市场投入增加，2016年对归属于上市公司股东的净利润贡献有限，预计约2,000万元。

5、报告期内，公司出售股权产生的投资收益导致归属于上市公司股东的净利润较上年同期有较大提升。

6、报告期内，预计影响净利润的非经常性损益金额约为7,213万元。

四、其他相关说明

本次业绩为公司财务部门的初步测算结果，未经过审计机构审计；具体业绩数据将在公司2016年度报告中详细披露。

敬请广大投资者谨慎决策，注意投资风险。

特此公告。

北京昆仑万维科技股份有限公司董事会

二〇一七年一月二十三日