

证券代码： 300418

证券简称： 昆仑万维

北京昆仑万维科技股份有限公司
2020 年度业绩说明会活动记录表

编号： 2021-003

| | |
|---------------|--|
| 投资者关系活动类别 | <input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input checked="" type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他（请文字说明其他活动内容） |
| 参与单位名称及人员姓名 | 线上参与 2020 年度网上业绩说明会的投资者 |
| 时间 | 2021 年 5 月 10 日 15:00-17:00 |
| 地点 | 通过全景网“投资者关系互动平台”(http://ir.p5w.net) 网络远程方式举行 |
| 上市公司接待人员姓名 | 董事长兼 CEO 金天先生 财务总监 张为女士 副总经理、董事会秘书 吕杰女士 独立董事 赵保卿先生 |
| 投资者关系活动主要内容介绍 | 本次业绩说明会主要问答内容如下： 1、公司已经很久没有吸引人的游戏作品了，想问问未来新游戏的发行计划是怎么样的？ 答：尊敬的投资者，您好，GameArk 未来的经营计划为： 自研游戏方面： 1、通过精细化运营，延长《moments》、《神魔圣域》和《BLEACH 境界-魂之觉醒:死神》的游戏生命周期； 2、面向泛二次元用户的 MMORPG《圣境之塔》预计在 2021 年在东南亚地区上线，并且后续陆续在日韩、欧美等地区上线运营； 3、面向欧美市场的轻度 RPG《奇幻岛-符文冒险》项目已经上线测试，目前正在数据打磨阶段，计划于 2021 年正式上线； 4、面向欧美女性玩家的乙女类游戏处在前期开发阶段，计划于 2021 年正式上线； |

5、面向欧美玩家的 Rouge Like 卡牌正处在前期开发阶段，计划于 2021 年度正式上线。

代理游戏方面：

继续代理《龙之谷 M》海外版，以及《部落冲突：皇室战争》、《部落冲突》、《海岛奇兵》国内 Android 版等优质游戏，同时也在全球范围内寻找其他优质游戏项目。感谢关注。

2、为什么业绩靓丽而分配很少？

答：尊敬的投资者，您好！公司 2020 年利润分配预案是综合考虑公司中长期发展规划和公司实际经营情况，考虑 2021 年各业务板块市场拓展层面现金支出需求较大，为保障公司现金流的稳定性和长远发展，增强抵御潜在风险的能力。公司未分配利润将全部用于公司运营及发展，公司 2020 年度未分配利润累积滚存至下一年度，为公司中长期发展战略的顺利实施以及可持续发展提供可靠的保障，谋求公司及股东利益最大化。

3、请公司回答为什么每股分配利润才 0.174 元，与公司章程的 10%差别太大了吧

答：尊敬的投资者，您好！公司 2020 年利润分配未达到 2018-2020 年三年实现的年均可分配利润的百分之三十，但是并未违反《公司章程》的规定，具体原因如下：

根据《公司章程》第一百五十五条（三）利润分配的决策程序和机制之规定“4、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本章程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。”

根据上述公司章程的规定，公司在已披露的《关于 2020 年度利润分配预案的公告》中，明确披露了低于比例进行分配及未分配利润的后续安排，具体描述如下：综合考虑公司中长期发展规划和公司实际经营情况，考虑 2021 年各业务板块市场拓展层面现金支出需求较大，为保障公司现金流的稳定性和长远发展，增强抵御潜在风险的能力。公司未分配利润将全部用于公司运营及发展，公司 2020 年度未分配利润累积滚存至下一年度，为公司中长期发展战略的顺利实施以及可持续发展提供可靠的保障，谋求公司及股东利益最大化。公司独立董事对 2020 年度利润分配预案发表了独立意见，公司在已披露的 2020 年年度股东大会通知中，明确披露股东大会提供网络投票方式以方便中小股东参与股东大会表决，后续披露股东大会决议时，公司也会对中小股东的投票情况单独统计并予以披露。

4、请问公司目前商誉有无减值压力

答：尊敬的投资者您好，截至 2021 年一季度，公司的商誉组成包括收购闲徕和 Opera 所形成的商誉，本期未发现商誉减值迹象。感谢关注。

5、请公司对欧朋的商誉明细进行说细说明

答：您好，主要来源于公司及其实际控制人周亚辉牵头的中资财团于 2016 年 11 月以 5.58 亿美元取得 Otello 公司消费者业务产生的收购溢价。

6、请问中报预期较大幅度变化是正向还是反向？谢谢

答：您好，具体情况请以半年报数据为准，谢谢

7、请问欧朋并表带来的商誉在以后的会计处理中怎么处理？有误风险？

答：您好，上市公司将采取以下措施应对商誉的减值风险：

1. 充分发挥与标的公司的协同效应，增强标的资产的持续经营能力

上市公司将根据未来战略发展规划，在保持上市公司和标的公司的相对独立性和各自优势的基础上，对标的公司业务、资产、财务、人员等方面进行整合。上市公司与标的公司将发挥协同效应，在产品开发、渠道拓展、品牌建设、战略管理等方面形成优势互补，实现内部资源整合，形成集团层面的网络效应，增强标的资产的抗风险能力和持续经营能力。

本次交易完成后，上市公司将实现对标的公司的控制，更好地将自身经验赋能标的公司，充分发挥上市公司在组织管理、资源调配及资金规划等方面的优势，把握全球互联网发展的机遇，提高标的公司发展水平，推动标的公司进一步开拓市场，增强市场竞争力，提升市场地位，防范和控制商誉的减值风险。

2. 加强对标的公司的规范管理

本次重组完成后，上市公司将在保持 Opera 运营的相对独立性基础上，将其纳入上市公司经营管理体系，优化和完善标的公司治理结构和管理体制。上市公司将推动上市公司与标的公司的积极沟通与交流，提高标的公司管理层和员工对上市公司企业文化和管理制度的认同度，进一步规范标的公司的业务和财务运作，提升标的公司的规范管理水平。

3. 持续跟踪商誉的价值，规范进行商誉减值测试

上市公司将根据相关规定，遵照商誉的会计处理原则，关注商誉的减值迹象，定期或及时进行商誉减值测试；明确商誉减值测试的程序、方法，明确商誉减值测试关键参数（如预计未来现金流量现值时的预测期增长率、稳定期增长率、利润率、折现率等）的确定方法及提供方式，确保商誉减值测试相关参数、数据具备合理性、可实现性；严格按照年报等定期报告披

露要求公布商誉减值测试结果，对商誉价值进行持续的跟踪评价。

4. 严格执行减值补偿承诺，防范商誉减值风险带来的不利影响

上市公司及实际控制人将严格执行减值补偿承诺，防范商誉减值风险带来的不利影响。

8、公司是否考虑再次实施回购？

答：尊敬的投资者您好，请关注公司后续公告，感谢！

9、请问中报预期较大幅度变化是指和去年比较，还是和第一季度比较，谢谢

答：您好，是跟去年同期相比。

10、公司近期收购的 starmaker 近两年是否有上市的打算

答：尊敬的投资者您好，具体情况请关注公司后续公告，谢谢！

11、公司上市 6 年利润 90 多亿，主要投向何处？

答：您好，主要用于公司日常经营活动。

12、请问出售 grindr 的后续业绩有没有完成承诺，如果业绩达到，会在什么时候确认剩下的投资收益？

答：您好，依据处置 Grindr 相关的股权转让协议中的约定，对业绩承诺的考核需要待承诺期届满后以经审计后的财务报表数据为准。截止目前被处置的 Grindr 的业绩承诺期尚未届满，如果业绩承诺期满且经审计后的业绩达标，将在达标当年确认剩下的投资收益。

13、请问下中报业绩预告大概什么时候能出来？

答：尊敬的投资者，您好！公司半年度业绩预告会按照深交所的要求履行信息披露义务，感谢您对公司的关注。

14、收购新公司是否会产生新的商誉

答：您好，请关注公司后续公告，感谢关注

15、请问闲来业绩承诺有没有信心完成？不会有套路业绩承诺期一过，业绩就开始变脸了吧？欧朋要是没有一次性出售资产的收益，它也完不成业绩承诺，公司套路看起来比较深呀

答：您好，公司将在稳定闲徕现有国内优势市场的情况下，同时开拓闲徕海外休闲娱乐游戏市场空间，通过多种商业方式，继续深挖用户商业价值，持续提升用户 ARPU 值，公司相

信休闲娱乐平台未来将有很好的商业前景及价值。

同时，根据 Opera 2020 年四季报显示，随着核心业务的强劲增长，预计 Opera 2021 年的收入将达到 2.2 亿美金-2.4 亿美金，其中欧洲科技金融、游戏业务和发达国家市场的 Opera News 业务将成为 2021 年的全新增长动力。同时 Opera 于 2021 年 1 月收购了海外知名游戏引擎 Game Maker Studio(GMS)，欲打造以 Opera GX 浏览器+GMS 游戏引擎为载体的在线游戏平台。同时推出数字钱包品牌“Dify”，现已在西班牙上线，后续计划扩张到欧洲其他地区。此外，继 Opera News 在非洲取得巨大成功后，公司将在发达国家市场对该产品进行推广，在加大市场占有率的同时，进一步提升产品的营收空间。因此，公司相信 Opera 未来会给公司带来很好的业绩回报。

16、请问为啥要把欧朋的商誉加进上市公司

答：您好，上市公司自 2020 年 1 月完成对 Opera 的收购后，Opera 已纳入财务报表合并范围，因此根据企业会计准则的要求，Opera 自身的商誉需要合并到上市公司的财务报表。

17、当下疫情，对公司海外业务发展的影响。

答：尊敬的投资者您好，全球疫情使得各行各业的生产经营都受到了不同程度的影响，对于公司来说既是挑战也是机遇。

公司业务为全球互联网平台业务，目前在海外主要涉及 Opera 在欧洲、非洲、东南亚等地的浏览器和新闻推送服务；Star Group 在东南亚、中东、欧洲、南美等地的语音社交平台业务；GameArk 在欧美、东南亚、日韩等地的移动游戏运营等。由于疫情原因，在一定程度上限制了用户在线下的社交娱乐活动，反之，从用户使用场景来看，互联网线上产品的用户使用意愿、活跃度等均有增加。感谢关注。

18、预计未来公司增长最好的板块是哪个？谢谢

答：尊敬的投资者您好，公司现已形成信息分发平台 Opera、语音社交平台 Star Group、休闲娱乐平台闲徕互娱、移动游戏平台 GameArk、科技股权投资五大业务板块，并通过构建集团大数据系统驱动各个业务板块产生协同效应，共同发展。感谢您对公司的关注。

19、1 季报欧朋 4.3 亿美元商誉并表是完全确认 27.5 亿，如果按股权比例部分确认 15 亿，请财务部门释疑 38 亿商誉构成。

答：您好，2021 年第一季度报告中公司商誉为 37.91 亿元，主要由收购闲徕互娱所形成商誉，合并 opera 增加的商誉，以及汇率折算差异所构成。其中 Opera 相关商誉为其自带商誉，公司合并 Opera 系同一控制下企业合并，并未产生新的商

誉，所以按照企业会计准则规定，直接完全确认 Opera 自带的商誉，无需按照持股比例确认。

20、Opera 的商誉减值补偿承诺是

答：您好，减值补偿承诺为公司实际控制人对 Opera 的减值部分对公司进行减值补偿，减值承诺期为交割当年及其后连续两个会计年度。在减值承诺期届满后，经减值测试，Opera 在减值承诺期末的价值较本次交易的 Opera 交易价格出现减值的，公司实际控制人将向公司承担资产减值补偿责任，以现金方式进行补偿。

21、管理团队对未来公司发现充满信心吗

答：尊敬的投资者，您好！公司管理团队对公司未来充满信心，也感谢您对公司的关注。

22、公司帐上 25 亿，有息短期贷款 15 亿，这次公布计划分红 2 亿，又马上申请贷款 3 亿？请问公司存贷双高，怎么解释？公司这是计划用贷款来分红啊？

答：您好，主要原因为境外资金较充裕，通过境外存款质押境内贷款的方式可以解决部分境内运营资金需求，所以导致整体资金存贷双高。公司并没有计划用贷款来分红，此次北金所 3 亿债券融资申请，为公司正常授信管理安排，后期会根据公司实际资金情况分期安排发行。

23、请问贵司 Opera 及 Star Group 在切入潜力巨大中国市场方面有什么具体举措？

答：尊敬的投资者您好，Opera 和 Star Group 所涉及的业务在中国市场面临较激烈的竞争，如果切入中国市场，则意味着较高的市场开拓费用，和较高的市场竞争风险。目前公司的优势市场主要集中在欧美、东南亚、中东、非洲等地，在当地有一定的先发优势和竞争壁垒，公司现阶段的市场重点还是会集中在海外市场。感谢您的关注。

24、公司年报称投资收益在本期先行确认 294,072 万元人民币剩余 6,000 万美金投资收益待业绩考核实现之后另行确认。公司一季报较去年同期计提新发生的股权激励费用约 10,758.98 万元，是否意味一季度已完成业绩考核工作？6000 万美元，什么时间确认？

答：您好，公司股权激励费用的计提是根据公司的股权激励计划按期分摊，公司一季报较去年同期增加，主要因为新增 20 年 8 月授予的股权激励计划导致，股权激励费用的计提与 Grindr 业绩承诺没有关系。依据处置 Grindr 相关的股权转让协议中的约定，对业绩承诺的考核需要待承诺期届满后以经审计后的财务报表数据为准。截止目前被处置的 Grindr 的业绩

承诺期尚未届满，如果业绩承诺期满且经审计后的业绩达标，将在达标当年确认剩下的投资收益。

25、opera Nanobank 小额放贷业务在印度和非洲等国家收款情况如何？有无大量坏账？

答：尊敬的投资者您好，Nanobank 的业务发展情况请关注 Opera 相关公告，感谢！

26、公司现在的主营业务究竟是什么？

答：尊敬的投资者您好，昆仑万维致力于成为全球领先的互联网平台型公司，为全球互联网用户提供社交、资讯、娱乐等信息化服务。现已形成信息分发平台 Opera（已于 2021 年 1 月正式并表，持股比例 54.54%）、语音社交平台 Star Group（已于 2021 年 4 月正式并表，持股比例 80%）、休闲娱乐平台闲徕互娱（持股比例 100%）、移动游戏平台 GameArk（持股比例 100%）、科技股权投资五大业务板块。感谢您的关注。

27、公司投资的乐云小贷去年和今年一季度的收益如何？

答：尊敬的投资者您好，乐云小贷业务发展情况请关注公司定期报告，感谢！

28、opera 收购，是与周总的关联方交易，目前深圳交易所审核备案进展到了什么阶段？

答：尊敬的投资者您好，公司收购 Opera 的交易已于 2021 年 1 月交割完成，具体请关注公司公告，感谢！

29、请问闲徕互娱产生的收入在年报中是归类为增值业务服务—游戏还是归类为增值业务服务—社交收入？（剔除广告收入）

答：尊敬的投资者您好，闲徕互娱的商业模式分为三大类，其中房卡的收入归在社交收入，平台游戏联运的收入归在游戏收入，平台广告收入归在广告收入，其中占比最高的为房卡收入（社交收入）。感谢关注。

30、请问语音社交平台 Star Group 过户完成了没？如果四月份都已并表，为何没有像收购欧朋那样，出来一则过户完成的公告？

答：尊敬的投资者，您好，公司收购 Star Group 已经完成交割。感谢您对公司的关注。

31、请问 stargroup 收购完成了吗？如果四月开始并表，为何没有像收购欧朋那样，出来一则股份过户完成的公告？

答：尊敬的投资者，您好，公司收购 Star Group 已经完成交割。感谢您对公司的关注。

32、金总您好，请问 4 月份的调研快报提及子公司闲徕互娱将新上线一款语音社交项目，目前进展如何？年内是否可以上线推广？

答：尊敬的投资者，您好，请您关注公司后续公告。

33、请先说明一下公司的年报数据吧，及未来发展前景。

答：尊敬的投资者您好，昆仑万维 2020 年实现营业收入 27.39 亿，实现归属上市公司股东的净利润 49.93 亿元。公司的定位是成为全球领先的互联网平台型公司，为全球互联网用户提供社交、资讯、娱乐等信息化服务。现已非常明确以下五大业务板块协同发展，包括 Opera（已于 2021 年 1 月正式并表，持股比例 54.54%）、语音社交平台 Star Group（已于 2021 年 4 月正式并表，持股比例 80%）、休闲娱乐平台闲徕互娱、移动游戏平台 GameArk 和科技股权投资。2021 年，公司将为全球互联网用户提供更多更优质的在线服务，注重 MAU 与变现能力的同步提升，全面筑建业务护城河，不断提高市场份额。详情请关注公司已披露的 2020 年年度报告相关内容，感谢您的关注。

34、请问昆仑万维的投资活动是否需要从游戏业务中抽取现金流

答：尊敬的投资者您好，公司资金主要来自各业务板块持续经营产生的现金流，公司将按照发展战略合理分配各板块资金投入，感谢您的关注！

35、根据《公司章程》第一百五十五条 第三 4 条，“低于本章程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”，公司的有在年度说明原因？有独立董事独立意见呢？

答：尊敬的投资者，您好！公司独立董事对 2020 年度利润分配预案发表了独立意见，公司在已披露的 2020 年年度股东大会通知中，明确披露股东大会提供网络投票方式以方便中小股东参与股东大会表决，后续披露股东大会决议时，公司也会对中小股东的投票情况单独统计并予以披露。

36、能否说明一下财报中 16 亿短期借款和 14 亿应付账款形成情况？

答：您好，短期借款主要来源于银行借款；应付账款主要为应付收购闲徕互娱少数股权款和应付游戏授权金及市场推广费。

37、欧朋是否进一步增资扩股，如是，公司将如何运作？

答：尊敬的投资者您好，根据目前的公告显示，Opera 暂无增资扩股计划，如有，Opera 会进行公告。感谢关注。

38、“公司未分配利润将全部用于公司运营及发展，公司 2020 年度未分配利润累积滚存至下一年度，为公司中长期发展战略的顺利实施以及可持续发展提供可靠的保障，谋求公司及股东利益最大化。”投资是有风险的，能保证“公司 2020 年度未分配利润”继续盈利吗？

答：尊敬的投资者您好，公司产品覆盖了全球 4 亿以上的月活跃用户，市场遍及中国、欧洲、东南亚、中东、北美、南美、非洲等地。其中 Opera 拥有全球 3.8 亿互联网月活跃用户，是欧洲和非洲市场的顶级流量平台，也是两地的互联网龙头企业。Star Group 是海外音频娱乐的社交龙头，是中国社交出海的头部企业，收入规模仅次于 TikTok。GameArk 是全球范围内的移动游戏平台。闲徕互娱是国内 3-6 线城市居民的社交娱乐平台，在西南省份占据绝对优势。公司希望未来通过各业务板块间的业务联动，覆盖全球更多的互联网用户，成为全球范围内重要的互联网流量入口。公司将持续努力提升各项业务板块的规模以及中长期盈利能力，感谢您的关注！

39、目前公司的几个以娱乐为题材的板块，闲来互娱，StarMaker，GameArk，在疫情期间，娱乐网络化是一个非常好的方向，但是娱乐终究是娱乐，和生活必须有一些区别，公司未来是否考虑在生活必须方面的网络应用，我所说的生活必须比如购物，比如通信，比如出行，公司对这方面有没有考虑

答：尊敬的投资者，您好！感谢您对公司的建议。

40、请问数字钱包 Dify 后续应用推广有无计划时间表，在西班牙推广效果如何？

答：尊敬的投资者您好，Dify 后续具体情况还请您关注 Opera 的后续公告或者官方新闻，谢谢。

41、公司的战略到底是什么？董事长能不能指条清晰的明路？

答：尊敬的投资者，您好！昆仑万维致力于成为全球领先的互联网平台型公司，为全球互联网用户提供社交、资讯、娱乐等信息化服务。现已形成信息分发平台 Opera、语音社交平台 Star Group、休闲娱乐平台闲徕互娱、移动游戏平台 GameArk、科技股权投资五大业务板块，并通过构建集团大数据系统驱动各个业务板块产生协同效应。

42、请问贵司 Opera 及 Star group 在布局中国大市场方面有什么具体举措？

答：尊敬的投资者您好，Opera 和 Star Group 所涉及的业务在中国市场面临较激烈的竞争，如果切入中国市场，则意味着较高的市场开拓费用，和较高的市场竞争风险。目前公司的优势市场主要集中在欧美、东南亚、中东、非洲等地，在当地有一定的先发优势和竞争壁垒，公司现阶段的市场重点还是会集中在海外市场。感谢您的关注。

43、请问金总，听说闲徕互娱在今年研发一款新的语音互动产品，不知目前进展如何，在年内是否可以上线商用？

答：尊敬的投资者，您好，请您关注公司后续公告。

44、公司在 2020 年一季报中写到，公司游戏《圣境之塔》计划在 2020 年 Q3 正式上线。《神魔圣域 2》计划在 2020 年 Q4 正式上线。现在是 2021 年 5 月了怎么都没有消息？具体是什么原因导致游戏推迟这么久时间？谢谢！

答：尊敬的投资者您好，根据公司 2020 年报披露，《圣境之塔》将在 2021 年 Q2 在东南亚地区上线，并后续将在日韩和欧美地区上线运营。《神魔圣域 2》现更名为《奇幻岛-符文冒险》，该项目已经上线测试，目前正在数据打磨阶段，计划于 2021 年第三季度正式上线。感谢关注。

45、神魔圣域 2 还继续研发吗？何时发行？

答：您好，面向欧美市场的轻度 RPG《奇幻岛-符文冒险》项目即神魔圣域 2 已经上线测试，目前正在数据打磨阶段，计划于 2021 年第三季度正式上线。

46、请详细介绍下造星者经营状况和用户数量

答：尊敬的投资者您好，Star Group 将于二季度正式并表，具体经营状况请您关注公司半年报，非常感谢您的理解。

47、经调整后的年报中 31 亿少数股东权益是如何形成的？

答：您好，主要是收购 Opera 所形成。

48、欧朋公司本次分红情况如何？

答：您好，目前 Opera 无股利支付计划。

49、公司业绩的基本盘闲徕互娱 2020 年和 2021 年 1 季度的具体能详细说一下吗？这块业务对公司很重要，流通股东都很关注，到底是不是有问题？

答：尊敬的投资者您好，闲徕互娱在 2020 年一季度受疫情影响业绩有一定程度的波动，除此之外的其他季度，闲徕互娱的业绩保持相对平稳的状态。未来闲徕互娱将在稳定现有国内优势市场的情况下，继续深挖用户商业价值，持续提升用户 ARPU 值，积极完成经营目标。感谢关注。

| | |
|----------|---|
| | 50、公司有向数字人民币发展方向吗？ 答：尊敬的投资者您好，公司未来发展规划请关注公司定期报告，感谢！ |
| 附件清单(如有) | 无 |
| 日期 | 2021年5月10日 |