

证券代码: 300418

证券简称: 昆仑万维

公告编号: 2015-033

北京昆仑万维科技股份有限公司 2014 年年度报告摘要

1、重要提示

为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划,投资者应到指定网站仔细阅读年度报告全文。网站地址为: chinext.cninfo.com.cn; chinext.cs.com.cn; chinext.cnstock.com; chinext.stcn.com; chinext.ccstock.cn。

所有董事均已出席了审议本次年报的董事会会议

立信会计师事务所(特殊普通合伙)会计师事务所对本年度公司财务报告的审计意见为:标准无保留审计意见。

非标准审计意见提示

适用 不适用

公司经本次董事会审议通过的利润分配预案为:以 280000000 为基数,向全体股东每 10 股派发现金红利 2.50 元(含税),送红股 0 股(含税),以资本公积金向全体股东每 10 股转增 0 股。

公司简介

股票简称	昆仑万维	股票代码	300418
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	花伟	花伟	
电话	010-65210366	010-65210366	
传真	010-65210399	010-65210399	
电子信箱	ir@kunlun-inc.com	ir@kunlun-inc.com	
办公地址	北京市东城区西总布胡同 46 号明阳国际中心 B 座	北京市东城区西总布胡同 46 号明阳国际中心 B 座	

2、会计数据和财务指标摘要

公司是否因会计政策变更及会计差错更正等追溯调整或重述以前年度会计数据

是 否

	2014 年	2013 年	本年比上年增减	2012 年
营业收入(元)	1,934,145,769.25	1,509,992,795.55	28.09%	806,204,717.67
营业成本(元)	598,145,060.84	430,476,341.82	38.95%	136,613,881.24
营业利润(元)	323,505,698.91	419,688,871.89	-22.92%	216,388,221.07
利润总额(元)	329,686,096.86	442,011,453.68	-25.41%	220,357,539.77
归属于上市公司普通股股东的净利润(元)	326,382,276.82	435,906,412.74	-25.13%	218,365,226.42

归属于上市公司普通股股东的扣除非经常性损益后的净利润（元）	321,059,069.61	247,261,085.66	29.85%	214,420,811.91
经营活动产生的现金流量净额（元）	396,800,219.07	370,420,022.02	7.12%	122,056,946.85
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	1.8895	1.7639	7.12%	0.5812
基本每股收益（元/股）	1.55	2.08	-25.48%	1.04
稀释每股收益（元/股）	1.55	2.08	-25.48%	1.04
加权平均净资产收益率	35.80%	47.53%	-11.73%	34.67%
扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率	35.22%	26.96%	8.26%	34.05%
	2014 年末	2013 年末	本年末比上年末增减	2012 年末
期末总股本（股）	210,000,000.00	210,000,000.00		210,000,000.00
资产总额（元）	1,468,243,095.99	1,249,672,658.06	17.49%	843,572,270.96
负债总额（元）	456,337,531.32	396,239,873.11	15.17%	144,432,625.52
归属于上市公司普通股股东的所有者权益（元）	1,011,905,564.67	853,432,784.95	18.57%	699,139,645.44
归属于上市公司普通股股东的每股净资产（元/股）	4.8186	4.064	18.57%	3.3292
资产负债率	31.08%	31.71%	-0.63%	17.12%

3、股本结构及股东情况

(1) 股份变动情况

单位：股

	本次变动前		本次变动增减（+，-）					本次变动后	
	数量	比例	发行新股	送股	公积金转股	其他	小计	数量	比例
一、有限售条件股份	210,000,000	100.00%	0	0	0	0	0	210,000,000	100.00%
1、国家持股	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0.00%
2、国有法人持股	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0.00%
3、其他内资持股	210,000,000	100.00%	0	0	0	0	0	210,000,000	100.00%
其中：境内法人持股	84,416,785	40.20%	0	0	0	0	0	84,416,785	40.20%
境内自然人持股	125,583,215	59.80%	0	0	0	0	0	125,583,215	59.80%

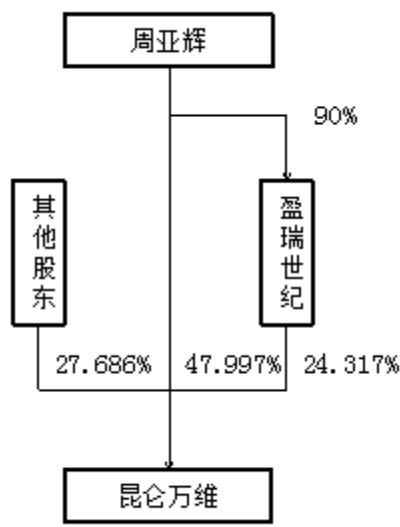
	15							15	
4、外资持股	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0.00%
其中：境外法人持股	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0.00%
境外自然人持股	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0.00%
二、无限售条件股份	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0.00%
1、人民币普通股	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0.00%
2、境内上市的外资股	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0.00%
3、境外上市的外资股	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0.00%
4、其他	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0.00%
三、股份总数	210,000,000	100.00%	0	0	0	0	0	210,000,000	100.00%

(2) 前 10 名股东持股情况表

单位：股

报告期末股东总数	11	年度报告披露日前第 5 个交易日末股东总数	24,301			
前 10 名股东持股情况						
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况	
					股份状态	数量
周亚辉	境内自然人	48.00%	100,793,792	100,793,792		
盈瑞世纪	境内非国有法人	24.32%	51,066,210	51,066,210		
王立伟	境内自然人	7.08%	14,873,654	14,873,654		
方汉	境内自然人	4.72%	991.58	991.58		
昆仑博观	境内非国有法人	3.84%	807.14	807.14		
昆仑博远	境内非国有法人	3.24%	680.22	680.22		
华为控股	境内非国有法人	3.00%	630	630		
东方富海（芜湖）	境内非国有法人	1.65%	347.05	347.05		
鼎麟科创	境内非国有法人	1.28%	269.23	269.23		
银德创投	境内非国有法人	1.28%	269.23	269.23		
上述股东关联关系或一致行动的说明	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% 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。					

(3) 公司与控股股东、实际控制人之间的产权及控制关系的方框图



4、管理层讨论与分析

(1) 报告期经营情况简介

1、报告期内主要业务回顾

公司致力于发展成为全球领先的互联网综合服务提供商。报告期内，公司围绕这一长期战略目标，巩固并进一步增强了移动网络游戏市场的竞争优势，不断完善网络游戏运营的全球化布局。于此同时，公司大力发展平台化系统建设和市场开发，积累了大批港澳台、东南亚、日韩等海外用户。在公司全员共同努力下，主营业务呈现稳步增长态势。

报告期内，公司实现营业收入 193,414.58 万元，同比增长 28.09%；实现扣非后净利润 32,105.91 万元，同比增长 29.85%。

(1) 发行方面

报告期内，公司发行游戏共 24 款，具有代表性的产品有：《啪啪三国》、《海岛奇兵》、《放开那三国》、《剑魂之刃》等，其中：手机游戏业务收入 1,343,971,423.09 元，较上年同期增长 89.84%，主要因为国内市场以《海岛奇兵》、《剑魂之刃》为代表，在港澳台、日韩、东南亚市场以《啪啪三国》、《放开那三国》等为代表的手机游戏表现良好。网页游戏业务收入 459,762,885.26 元，较上年同期降低 29.80%。主要原因是原有产品的生命周期以及新产品战略重点向移动端的转移。客户端游戏收入 97,746,507.07 元，较上年同期增长 2.12%。主要因为代理引进游戏《神谕之战》（又名《TERA》）在八月的推出。

1) 国内以及海外发行

报告期内，公司海外发行业务全面向移动游戏发展。2014 年，全球多个国家和地区同时出现智能手机出货量快速增长、移动游戏下载量高速增长、付费用户持续增加的情形。公司凭借在港澳台、日韩、东南亚以及欧美等地的发行运营网络和本地化技术团队，在从网页游戏向移动游戏发行业务转型的过程中，不断强化产品发行速度、数量优势和运营经验，迅速打开海外市场，多款产品在海外市场的 AppStore 和 GooglePlay 中高居排行榜前位。根据 GPC、CNG、IDC 的报告，2014 年，在中国本土原创移动网络游戏海外收入中，昆仑万维的份额约达到 10.07%，位居第一。

同时，公司海外市场的成功也向国内游戏研发商证明，公司不仅具备从市场定位、产品本地化、市场推广等全部环节

的成熟模式，更有控制市场风险、提高盈利能力的综合实力。这些实力也受到国内优秀游戏研发商的青睐，报告期内公司在大力发展海外发行市场的同时，注重国内精品的发行，成功发行了多款精品游戏，为2015年公司获得更多的一流产品奠定了坚实基础。

2) 海外引进

欧美日韩的一流手游产品多以高质量和创新性的玩法吸引玩家，但因为文化背景，用户习惯等因素差异，欧美日韩游戏在国内的发行颇具难度。公司作为国内领先的手游发行商，成功联手海外的一流手游厂商。报告期内，在国内发行多款海外大作，不断满足中国玩家需求。2014年8月成功的代理发行了芬兰Supercell公司旗下力作《海岛奇兵》(Boom Beach)的大陆地区安卓版，安卓上线首日达到了80万DAU，UC、91、小米、百度、豌豆荚、当乐等均在首屏或精品推荐位置展示。从8月21日到12月21日，仅360渠道的累计下载量就高达1384万次。证明了公司在安卓市场的发行能力，和渠道间建立了双赢的合作模式。

(2) 研发方面

公司始终坚持“中国研发、全球运营”的理念，且在移动游戏方面的研发实力处于国内领先地位。未来，公司将继续加强自主研发能力的提升，拓展新产品线，面向国际市场，推出更多具有国际一流水准的手机网络游戏。

报告期内，公司自主研发的网页游戏《绝代双骄》收入42,430,785.73元。公司自主研发的移动网络游戏《武侠外传》于2014年8月份在大陆正式上线，报告期内总收入19,572,738.96元。依托自研引擎Kunlun Mobile3D开发的移动网络游戏《无双剑姬》已经于2014年底进行了第一次封测，计划于2015年第二季度正式上线。公司正在研发中的移动网络游戏产品还有《三国英雄传》《绿色西游》(暂定名)《怒鸟出击》(暂定名)等，均将于2015年陆续开发完成上线。

同时，报告期内公司通过以下途径进一步加强了公司研发实力建设：

1) 加强团队效率

a) 引入敏捷开发流程

传统游戏开发均为瀑布式开发，游戏研发反馈周期长，质量控制困难，公司已经引入敏捷式开发，研发周期从按月出版本进化到按天出版本。这对移动网络游戏研发的快速改进和应对市场需求有非常重要的意义。

b) 加强人员技能培训

为了增加员工职业技能水平，报告期内公司组织了近40场专业培训，涵盖策划、美术、程序、测试等方面。讲师包括公司内部专业，外聘专业培训机构等，对员工的能力成长起到了明显的作用，也提升了员工士气和研发效率。

2) 加强技术积累

a) 自研移动3D引擎Kunlun Mobile 3D趋向成熟

公司自主研发的移动3D引擎Kunlun Mobile 3D经过多年研发，开发了粒子编辑器、场景编辑器、动作编辑器等多项周边工具，并针对低端智能手机进行针对性的优化，各项性能指标均处于业内前列，为公司的重度ARPG移动网络游戏开发提供了坚实的基础。

b) 基于Unity3D的综合开发环境逐渐完善

公司基于国际知名移动引擎Unity3D进行了周边工具的开发工作，打造了一个完整的通用移动网络游戏开发环境，适合开发中度卡牌类移动网络游戏和轻度休闲移动网络游戏。

3) 加强人才引进

a) 引进优秀制作人

为了优化研发团队，公司从国内知名网游企业引进了数位具有丰富经验的制作人，引入成熟高效的研发流程，提升了项目的开发速度和最终质量。

b) 引进优秀美术人才

公司从韩国招聘多名高级美术人才，其中包括知名韩国大型客户端游戏的美术总监，增强了公司美术团队的实力，提升了公司移动网络游戏研发的美术实力。

(3) 互联网产品方面

1Mobile是公司自主研发和运营的互联网产品，主要针对广大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，具有Web站、无线站和1MobileMarket软件商店三条业务线，并针对全球不同语言市场的用户，具有针对性的提供英语、韩语、简体中文、繁体中文、阿拉伯语、德语、法语、意大利语、日语、俄语、土耳其语、波斯语、荷兰语、波兰语、葡萄牙语、叙利亚语、印尼语、俄罗斯语、泰语19种语言版本。

1Mobile Web站和无线站是分别针对电脑屏幕和移动设备屏幕的版本，1Mobile Market软件商店专注于Android手机平台，每天为广大用户收集和推荐Android平台上最新、最热门、最好玩的应用，目前收集的软件数据突破160W款。1Mobile Market的目标是打造全球Android平台上最顶级的第三方应用商店，目前支持英语、繁体中文与韩语，俄罗斯语，共20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Android应用下载服务。

2014年，1Mobile持续健康发展，各项核心数据增长稳健，月活跃用户数增长35.6%至1400W，月均分发达到1.2亿次。主要的增长来源是原有用户忠诚度的提高和新兴区域用户的增加。在报告期内，印尼、泰国、俄罗斯三个区域增加较明显。

Brothersoft作为全球第四大综合下载平台，针对全球英语市场的用户。到目前为止，其收录的软件和游戏下载资源覆盖包括Symbian、Java、Android、iPhone、BlackBerry、Palm OS、Windows Mobile等七大主流手机平台，软件总量超过180万款。公司未来Brothersoft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。

报告期内互联网产品方面实现收入3,080.46万元，较上年同期下降40%。主要因为本年度重点扩张1Mobile用户，产品运营支出和团队薪酬支出提高导致。

(2) 报告期公司主营业务是否存在重大变化

是 否

(3) 是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

是 否

(4) 报告期营业收入、营业成本、归属于上市公司股东的净利润总额或构成较前一报告期发生重大变化的说明

适用 不适用

(5) 分部报告与上年同期相比是否存在重大变化

是 否

主营业务分部报告

报告期主营业务收入及主营业务利润的构成

单位：元

	主营业务收入	主营业务利润
--	--------	--------

分行业		
游戏产品	1,903,341,137.18	1,322,810,171.23
互联网产品	30,804,632.07	13,190,537.18
合计	1,934,145,769.25	1,336,000,708.41
分产品		
网页游戏	459,762,885.26	359,537,132.82
客户端游戏	97,746,507.07	42,890,457.02
手机游戏	1,343,971,423.09	919,221,636.84
软件应用商店	30,804,632.07	13,190,537.18
其他互联网产品		
其他收入	1,860,321.76	1,160,944.55
合 计	1,934,145,769.25	1,336,000,708.41
分地区		
境内	490,369,299.23	306,612,443.15
境外（含港澳台）	1,443,776,470.02	1,029,388,265.26
合计	1,934,145,769.25	1,336,000,708.41

占比 10% 以上的产品、行业或地区情况

√ 适用 □ 不适用

单位：元

	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年 同期增减	营业成本比上年 同期增减	毛利率比上年同 期增减
分行业						
游戏产品	1,903,341,137.18	580,530,965.95	69.50%	30.49%	41.06%	-2.29%
互联网产品	30,804,632.07	17,614,094.89	42.82%	-40.00%	-6.98%	-20.30%
合计	1,934,145,769.25	598,145,060.84	69.07%	28.09%	38.95%	2.42%
分产品						
网页游戏	459,762,885.26	100,225,752.44	78.20%	-29.80%	-22.68%	-2.01%
客户端游戏	97,746,507.07	54,856,050.05	43.88%	2.12%	-4.20%	3.70%
手机游戏	1,343,971,423.09	424,749,786.25	68.40%	89.84%	89.08%	0.13%
软件应用商店	30,804,632.07	17,614,094.89	42.82%	-40.00%	7.92%	-25.39%
其他互联网产品					-100.00%	0.00%
其他收入	1,860,321.76	699,377.21	62.41%	3,414.19%	4,507.69%	-8.92%
合 计	1,934,145,769.25	598,145,060.84	69.07%	28.09%	38.95%	-2.42%
分地区						
境内	490,369,299.23	183,756,856.08	62.53%	26.59%	67.90%	-9.22%

境外(含港澳台)	1,443,776,470.02	414,388,204.76	71.30%	28.61%	29.08%	-0.10%
合计	1,934,145,769.25	598,145,060.84	69.07%	28.09%	38.95%	-2.42%

公司主营业务数据统计口径在报告期发生调整的情况下，公司最近 3 年按报告期末口径调整后的主营业务数据

适用 不适用

(6) 预测年初至下一报告期期末的累计净利润可能为亏损或与上年同期相比发生大幅度变动的说明

适用 不适用

5、涉及财务报告的相关事项

(1) 公司与上年度财务报告相比，会计政策、会计估计和核算方法发生变化的说明

适用 不适用

(1) 执行财政部于2014年修订及新颁布的准则

2014年初，财政部分别以财会[2014]6号、7号、8号、10号、11号、14号及16号发布了《企业会计准则第39号——公允价值计量》、《企业会计准则第30号——财务报表列报（2014年修订）》、《企业会计准则第9号——职工薪酬（2014年修订）》、《企业会计准则第33号——合并财务报表（2014年修订）》、《企业会计准则第40号——合营安排》、《企业会计准则第2号——长期股权投资（2014年修订）》及《企业会计准则第41号——在其他主体中权益的披露》，要求自2014年7月1日起在所有执行企业会计准则的企业范围内施行，鼓励在境外上市的企业提前执行。同时，财政部以财会[2014]23号发布了《企业会计准则第37号——金融工具列报（2014年修订）》（以下简称“金融工具列报准则”），要求在2014年年度及以后期间的财务报告中按照该准则的要求对金融工具进行列报。因新准则的实施而进行的会计政策变更对本公司财务报表未产生重大影响。

1. 执行《企业会计准则第2号——长期股权投资》（修订）

本公司根据《企业会计准则第2号——长期股权投资》（修订）将本公司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投资从长期股权投资中分类至可供出售金融资产核算，并进行了追溯调整。

上述追溯调整对本期和上期财务报表的主要影响如下：

准则名称	会计政策变更的内容及其对本公司的影响说明	对2014年12月31日/2014年度相关财务报表项目的影响金额	
		项目名称	影响金额增加+/减少-
《企业会计准则第2号——长期股权投资（2014年修订）》	按照《企业会计准则第2号——长期股权投资（2014年修订）》及应用指南的相关规定	长期股权投资	-160,580,373.69
		可供出售金融资产	160,580,373.69

准则名称	会计政策变更的内容及其对本公司的影响说明	对2013年12月31日/2013年度相关财务报表项目的影响金额	
		项目名称	影响金额增加+/减少-
《企业会计准则第2号——长期股权投资（2014年修订）》	按照《企业会计准则第2号——长期股权投资（2014年修订）》及应用指南的相关规定	长期股权投资	-11,940,828.87

股权投资（2014年修订）》	长期股权投资（2014年修订）》 及应用指南的相关规定	可供出售金融资产	11,940,828.87
----------------	--------------------------------	----------	---------------

2.执行《企业会计准则第30号——财务报表列报》（修订）

在编制2014年年度财务报告时开始执行，并根据各准则衔接要求进行了调整，对可比期间财务报表项目及金额的影响如下：

准则名称	会计政策变更的内容及其对 本公司的影响说明	对2014年12月31日/2014年度相关财务报表项目的 影响金额	
		项目名称	影响金额增加+/减少-
《企业会计准则第30号--财务报表列报（2014年修订）》	按照《企业会计准则第30号—— 财务报表列报（2014年修 订）》 及应用指南的相关规定	其他综合收益	-7,584,722.86
		外币报表折算差额	+7,584,722.86

准则名称	会计政策变更的内容及其对 本公司的影响说明	对2013年12月31日/2013年度相关财务报表项目的 影响金额	
		项目名称	影响金额增加+/减少-
《企业会计准则第30号--财务报表列报（2014年修订）》	按照《企业会计准则第30号—— 财务报表列报（2014年修 订）》 及应用指南的相关规定	其他综合收益	-4,675,225.76
		外币报表折算差额	+4,675,225.76

（2）公司报告期内发生重大会计差错更正需追溯重述的情况说明

适用 不适用

公司报告期无重大会计差错更正需追溯重述的情况。

（3）合并报表范围发生变更说明

适用 不适用

公司报告期无合并报表范围发生变化的情况。

（4）董事会、监事会对会计师事务所本报告期“非标准审计报告”的说明

适用 不适用