

北京昆仑万维科技股份有限公司

本次非公开发行股票募集资金运用可行性分析报告

北京昆仑万维科技股份有限公司（以下简称“昆仑万维”、“公司”、“本公司”）是中国具影响力的综合型平台互联网公司。公司业务覆盖面广泛，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及互联网金融业务。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。同时，公司将进军互联网金融作为 2015 年战略布局的重要一环，通过投资移动支付、P2P 小额信贷及网上理财行业的领先企业提前卡位，打造综合性互联网平台。自 2015 年上市以来，公司拟全面布局互联网金融，与现有游戏业务进行创新结合，响应国家提出的“互联网+”战略，发展海外市场，改善公司资本结构，进一步优化公司财务状况。公司计划将本次募集资金投资于建设海淘金 P2P 平台、建设海外互联网金融 P2P 平台、建设游戏互动 P2P 平台以及 1Mobile 线下手机分发渠道建设。

一、募集资金使用计划

本次非公开发行股票的募集资金总额不超过 25 亿元，扣除发行费用后将全部用于以下项目：

单位：万元

序号	募集资金投向	项目总投资金额	募集资金投资金额	项目备案文号
1	海淘金 P2P 平台	76,218.88	70,000.00	京东城发改（备） 【2015】11 号
2	海外互联网金融 P2P 平台	60,022.16	60,000.00	京发改境外备 2015119 号
3	游戏互动 P2P 平台	62,904.00	60,000.00	京东城发改（备） 【2015】12 号
4	1Mobile 线下手机分发渠道建设	60,324.60	60,000.00	京发改境外备 2015120 号
合计		259,469.64	250,000.00	

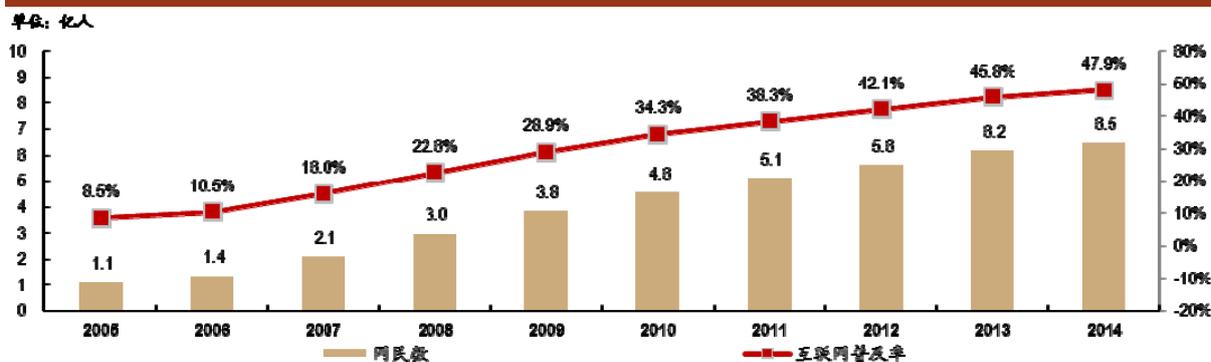
本次发行的募集资金未到位前，公司将利用自筹资金先行投入，募集资金到位后将用于支付项目剩余款项、置换先行投入的自筹资金。如本次实际募集资金少于项目所需资金，不足部分由公司自筹解决。

二、募集资金使用计划的背景

1、互联网行业现状

近年来，中国互联网行业迅猛发展，根据中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的《第35次中国互联网络发展状况统计报告》，截至2014年12月，中国网民数量已达6.49亿人，全年新增网民3,117万人，2005至2014年复合增长率达21.7%。2014年互联网普及率达47.9%，较2013年底提升了2.1个百分点。根据国际电信联盟(International Telecom Union)的统计，中国网民数量已经达到全球第一。

2005-2014中国网民规模和互联网普及率



数据来源：中国互联网络信息中心

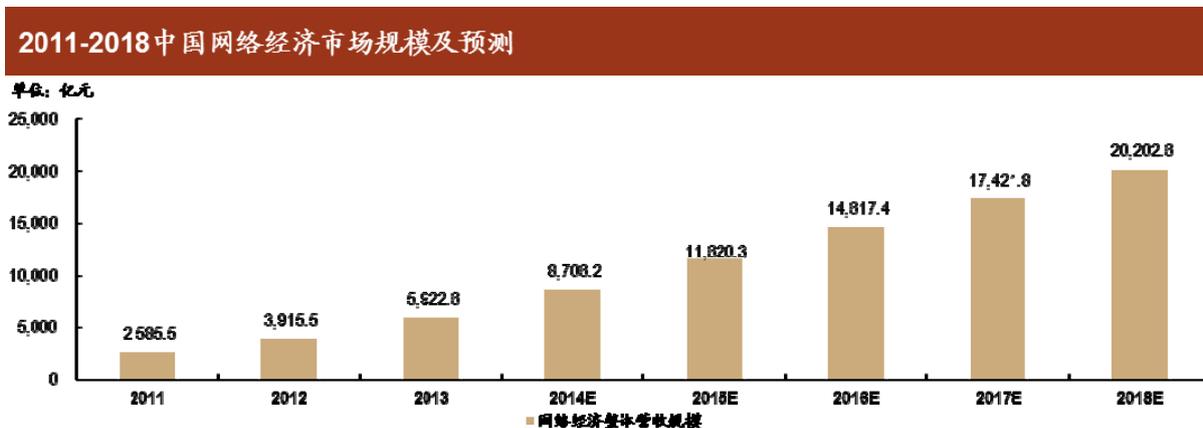
截至2014年12月，我国手机网民规模达5.57亿人，较2013年增加5,672万人，2007年至2014年复合增长率达40.9%。网民中使用手机上网的人群占比由2013年的81.0%提升至85.8%。

2007-2014中国手机网民规模及其占网民比例



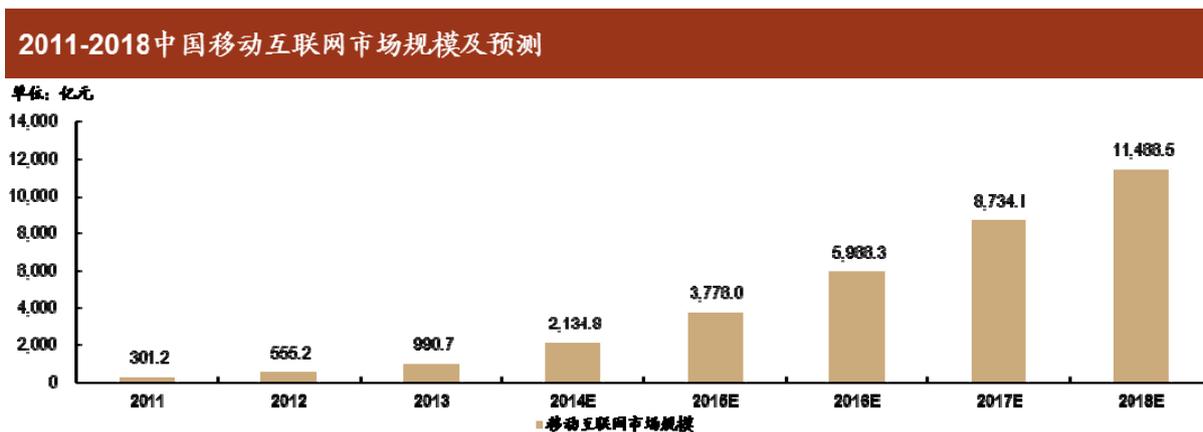
数据来源：中国互联网络信息中心

根据艾瑞咨询《2014 年网络经济核心数据发布》以及《2014 移动互联网核心数据发布》的统计，2014 年中国网络经济营收总规模达 8,706.2 亿元，同比增长 47.0%。2011-2014 年，中国网络经济复合增长率为 49.9%，增长迅速。



数据来源：艾瑞咨询

伴随着中国移动终端用户爆发式增长的同时，中国移动互联网市场呈现蓬勃发展趋势。2014 年移动互联网市场规模达 2,134.8 亿元，同比增长 115.5%。2011 年至 2014 年，中国移动互联网市场规模复合增长率为 92.1%，超过中国网络经济增长速度，成为互联网行业中最主要的增长点之一。



数据来源：艾瑞咨询

2、互联网行业发展趋势

(1) 移动终端用户呈爆发式增长，其中 Android 系统用户大幅超过 iOS

跟据艾瑞咨询《2014 移动互联网核心数据发布》的统计，2014 年移动互联网市场规模达 2,134.8 亿元，同比增长 115.5%，同时预计未来依旧会保持高速增长，到 2018 年整体移动互联网市场规模将突破 1 万亿元。另外，据国际数据公司(IDC)统计，Android 系统用户在 2014 年四季度已达到市场份额的 76.6%，而 iOS 系统用户则占市场份额的 19.7%。虽然 iOS 平台比 2013 年增长了 2.2%，但 Android 系统用户仍为市场主力。

(2) 全球范围内互联网金融领域增长迅速

自 2005 年全球第一家提供 P2P 金融信息服务的企业 Zopa 于英国伦敦成立以来，互联网金融领域不断推陈出新，衍生出包括互联网联结的货币市场基金、网络银行、网络经纪商、P2P 借贷、网络众筹等多种不同的模式，行业规模得到了爆发式增长。2014 年 12 月，美国最大的 P2P 网贷公司 Lending Club 于纽约证券交易所完成 IPO，发行当日股价较发行价涨幅达 56.2%，市值超过 85 亿美元，体现出国际资本市场对于互联网金融行业发展现状的认可及发展前景的期待。

中国互联网金融近年呈爆发式增长，在传统线上支付的基础上，多种新的互联网金融商业模式百花齐放，出现了基于电子商务平台实现的金融产品在线销售，以及基于线上渠道的网络融资等多种商业模式。各种互联网金融新模式蓬勃发展，以 P2P 网贷平台为例，根据艾瑞咨询《2014 年 P2P 小额信贷典型模式案例研究报告》，截至 2012 年，我国共有 P2P 贷款公司近 300 家，放贷规模达到 228.6 亿元，同比增长 271.4%。根据艾瑞咨询预测，P2P 贷款规模未来两年仍将保持超过 100%的年均增速。其中，P2P 网贷平台通过聚集小额度资金借贷给有资金需求的对象，提高社会闲散资金的利用率，成为了互联网金融服务业的一种重要发展模式，具有良好的发展前景。随着互联网金融行业的蓬勃发展，我国也陆续出台政策对互联网金融行业加强监管，2015 年 7 月中国人民银行并其他九个部委联合发布了《关于促进互联网金融健康发展的指导意见》，对互联网金融发展提出指导性意见，同时明确了监管分工。

(3) 平台型互联网公司成为行业发展趋势

随着互联网行业的客户需求向着深度和广度两个方向发展，一方面互联网用户数和普及率进一步扩大，另一方面互联网产品在用户日常生活中的渗透率不断提升，用户的互联网需求呈多样化发展趋势。为适应该变化趋势，阿里巴巴、腾讯、百度、360 以及

小米等行业领军企业纷纷推动“平台化”发展战略的执行，以用户资源为核心，围绕用户需求提供多种类增值服务，整合商业联盟及合作商资源，打造闭合生态系统，在新的互联网时代充分挖掘并满足用户各方面的需求，形成新时代互联网公司新的竞争模式。

综上所述，在互联网行业飞速发展的大背景下，本次非公开发行股票募集资金投资于海淘金 P2P 平台项目、海外互联网金融 P2P 平台项目、游戏互动 P2P 平台项目以及 1Mobile 线下手机分发渠道建设项目，符合行业发展趋势。

三、投资项目具体情况

（一）海淘金 P2P 平台项目

1、项目概述

该项目拟在未来 4 年内，以昆仑万维为实施主体，自行研发、搭建境内投资者投资境外优质海外 P2P 产品的交易平台——海淘金。该项目通过与境内银行、第三方支付机构对接，让境内投资者利用每年外汇兑换额度兑换外汇后，在海淘金平台上选择境外互联网金融平台出售的优质债权产品，建立境外 P2P 产品甄选、销售、转让的长期优质平台。海淘金是投资方与境外互联网金融产品的信息交互、撮合等中介服务平台。

该项目的实施主要达到以下目标：（1）完成海淘金项目的研发、测试、推广、上线、运营；（2）完成包括产品的软硬件环境建设、研发队伍建设、运营队伍建设、推广运营的具体实施，并在运营中达到较高的营收水平；（3）将昆仑万维的境内用户优势、境外布局优势联通，并有效嫁接境外互联网金融布局优势，实现公司互联网金融的内外融通的目标；（4）打造以昆仑万维品牌为核心的全球化互联网生态链，向“全球领先的互联网综合服务提供商”这一发展目标迈进。

2、项目背景及必要性

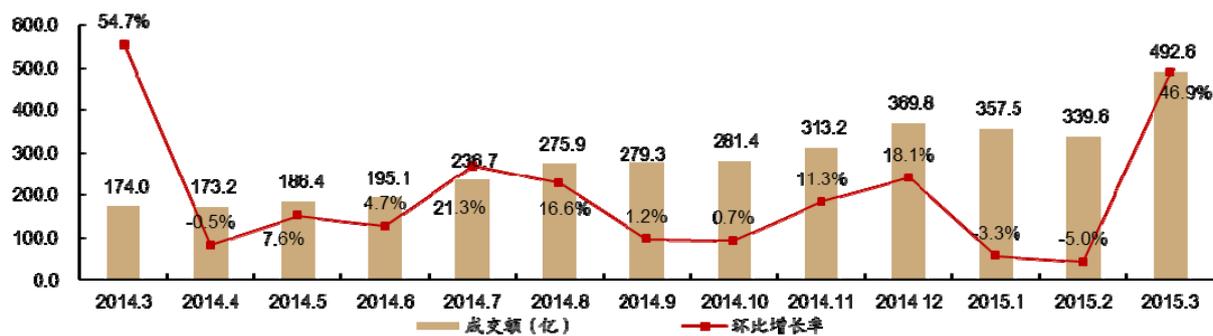
在中国境内 P2P 用户需求持续升温、海外互联网金融发展迅速不断创新以及中国境内个人投资者海外投资需求日渐提升的大背景下，配置境外优质非标债权资产成为境内个人投资者构建境外多元化投资组合的一个新的重要选择。

（1）中国境内 P2P 用户需求持续升温

根据速途研究院的统计，2014 年 3 月-2015 年 3 月，全国 P2P 网贷月成交额持续增

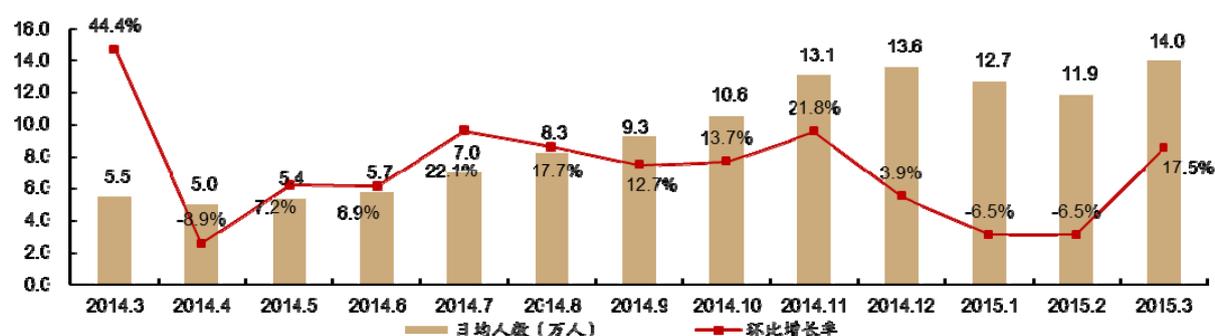
长，2015年3月已经达到492.6亿元，环比增长45%，同比增长183%。在网贷月成交量迅速增长的同时，众多互联网金融平台不断推出更多的投资项目，同时针对用户给予更多的优惠，吸引更多的新用户。按照目前发展趋势，预计2015-2016年P2P网贷市场仍将继续快速发展。

全国P2P网贷总成交额趋势图



根据速途研究院的统计，2015年3月份，全国P2P网贷日均参与人数日均达到13.97万人，环比增长17.49%，同比增长154%，再次创造了历史新高。网贷人数的增长主要依靠口碑传播，让越来越多的投资者了解P2P市场，对其风控系统及收益体系产生进一步的认识，预计2015年P2P网贷日均用户数量将会持续爆发增长。

2015年3月全国P2P网贷日均人数走势图



(2) 海外互联网金融发展迅速、模式不断创新

自2005年以来，境外互联网金融产品不断推陈出新，衍生出包括互联网联结的货币市场基金（如PayPal货币基金等）、网络银行（如Ally Bank等）、P2P借贷（如Lending Club、Prosper等）、网络经纪商（如Motif等）、网络众筹（如Kickstarter等）等多种不同的互联网金融模式，新的业务模式层出不穷。

(3) 境内个人投资者投资海外资产需求尚未开发，潜力较大

根据《福布斯》中文版联合宜信财富发布的《2015 中国大众富裕阶层财富白皮书》，预计到 2015 年底，中国大众富裕阶层人数将达到 1,528 万，但其中仅有 9.6% 拥有海外资产，而拥有海外资产的人群中超过 60% 的人的海外投资资产总额占个人总资产在 20% 以下。境内个人投资者投资海外资产需求尚待充分挖掘，越来越多的个人投资者希望在个人结汇和境内个人购汇年度总额管理的前提下，适当配置海外资产以分散风险。

本项目实施完成后，将极大丰富昆仑万维在互联网金融领域的产品线及竞争力，与其他针对境外市场的互联网金融产品产生协同效应，进一步扩大公司在该领域的实力及市场份额，树立昆仑万维作为中国互联网行业“投资世界”桥梁与纽带的品牌形象，并通过满足不同用户的投资需求夯实公司用户忠诚度及活跃度。同时，根据中国人民银行并其他九个部委联合发布的《关于促进互联网金融健康发展的指导意见》，本项目完全符合其中对网络借贷的指导性意见，公司作为信息中介机构，不提供增信服务，不进行非法集资。

3、项目实施进度

公司拟在 48 个月内，建立一个帮助国内个人投资者投资欧美优质非标债权产品的投资平台及 APP——海淘金，预计前期研发期 4 个月，测试期 1 个月，计划在 18 个月内搭建完成平台及上线 APP，并逐步实现商业化运营。具体项目排期如下图所示：

项目内容	第一年												第二年					
	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M1	M2	M3	M4	M5	M6
硬件设备购买																		
平台/APP建设及维护	建设	建设	建设	建设	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护
与各境外成熟P2P公司对接、获得欧美优质非标债权资源																		
银河网点合作																		
平台推广、客户导流与培育																		
平台测试																		
商业化运营																		

4、项目投资测算

海淘金 P2P 平台项目投资包括服务器及其他硬件、软件及其他无形资产、人工费用、宽带费用、市场推广费、风险准备金、铺底流动资金等。预估投资总额为 76,218.88 万元，拟投入募集资金 70,000.00 万元，具体如下表所示：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资比例
------	----------	--------

投资内容	投资金额（万元）	占总投资比例
服务器及其他硬件	271.80	0.36%
软件及其他无形资产	96.30	0.13%
人工费用	32,061.31	42.06%
带宽费用	160.00	0.21%
市场推广费	40,000.00	52.48%
铺底流动资金	3,629.47	4.76%
合计	76,218.88	100.00%

5、项目投资预期收益分析

预计该项目陆续展开运营后，项目内部收益率预计可达 78.21%，静态投资回收期为 2.55 年。

（二）海外互联网金融 P2P 平台项目

1、项目概述

该项目拟以昆仑万维海外 P2P 平台为统一品牌，在未来 4 年内，以昆仑万维为实施主体，分别在东南亚（马来西亚、泰国、越南、新加坡）及日本、韩国等地，组建当地运营团队，搭建针对当地用户的海外互联网金融 P2P 平台，作为当地投资者与融资者的信息中介服务平台，并推进各地平台的推广和运营。

该项目的实施要达到以下目标：（1）基于昆仑万维品牌，分别搭建面向马来西亚、泰国、越南、新加坡、韩国、日本当地用户的互联网金融 P2P 平台；（2）锻炼和培养一支国际化的互联网金融团队；（3）丰富公司的业务链条，提升公司的盈利能力；（4）提高公司在东南亚及日韩地区现有的互联网游戏的用户粘性，通过游戏用户和互联网金融用户的相互转化，充分挖掘用户需求，形成业务闭环，致力于成为国际化互联网综合服务提供商。

2、项目背景及必要性

在全球范围内，互联网金融市场方兴未艾，但主要的发展和集中在美国、欧洲及中国。东亚及东南亚地区尚有很大的发展空间，东南亚互联网金融市场尚处萌芽阶段，日韩市场虽然已经经历了一段时间的发展，但受政策及企业模式影响，发展速度等方面

均落后于中国。另外一方面，P2P 网贷平台提供金融服务中最基础的借贷服务，作为新的金融业态的重要组成部分已成定局。因此，开展海外互联网金融 P2P 平台项目具有充分的必要性，是抓住全球金融转型与升级历史机遇的重要举措。

公司如果能够率先进入东南亚及日韩 P2P 平台领域，可迅速抢占当地 P2P 市场发展先机，并将成为公司搭建国际化互联网金融业务链条的关键一步。

3、项目实施进度

公司将在未来 48 个月内，建设昆仑万维海外互联网金融 P2P 平台项目，并推进其商业化运营。按照公司现有业务链条及海外公司设立运营现状，公司拟于第一年搭建针对马来西亚、泰国的 P2P 平台和配套团队，第二年搭建针对韩国和新加坡 P2P 平台和团队的同时扩充针对泰国和马来西亚 P2P 的团队规模，第三年搭建针对日本 P2P 平台和团队并继续扩充前述团队，第四年搭建针对越南 P2P 平台和团队。具体项目排期如下图所示：

项目内容	第一年				第二年				第三年				第四年			
	Q1	Q2	Q3	Q4												
硬件设备购买																
办公室地址（家）	2	2	4	4	7	7	9	9	13	13	15	15	19	20	22	22
平台/APP建设及维护	建设	建设	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护	维护
产品设计，建立风控体系																
平台推广，客户培育																
债权产品开发																
平台测试																
商业化运营																

4、项目投资测算

海外互联网金融 P2P 平台项目预估投资总额为 60,022.16 万元，拟投入募集资金 60,000.00 万元，具体如下表所示：

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	356.40	0.59%
软件及其他无形资产	126.90	0.21%
人工费用	23,968.64	39.93%
带宽费用	144.00	0.24%
市场推广费	13,750.00	22.91%
办公租金成本	519.40	0.87%

风险准备金	18,298.62	30.49%
铺底流动资金	2,858.20	4.76%
合计	60,022.16	100.00%

5、项目投资预期收益分析

预计该项目陆续展开运营后，项目内部收益率预计可达 27.60%，静态投资回收期为 3.56 年。

（三）游戏互动 P2P 平台项目

1、项目概述

该项目拟以昆仑万维为实施主体，在未来 4 年内，搭建全球第一个游戏互动 P2P 平台，并开始商业化运营。游戏互动 P2P 平台项目是一个撮合用户 P2P 交易的信息中介服务中介平台，初步将用户群体锁定在公司自主研发的网络游戏玩家范围内，与公司自有游戏运营平台合作，改变传统的游戏充值购买道具模式，具备理财需求的游戏玩家在游戏中的被导入 P2P 平台，购买一定的互联网金融产品，与此同时游戏平台按照互联网理财产品交易额的一定换算比例赠予游戏玩家游戏币使用，用于在游戏中购买虚拟道具等。公司资产端对接趣分期等 P2P 合作伙伴，从游戏玩家购买互联网金融产品的交易中，公司按照比例向合作伙伴收取服务费。游戏玩家将玩游戏与理财有机结合，不仅能得到收益，而且在一定程度上替代了游戏充值，实现了“免费”玩游戏的目的。该项目在 P2P 行业及互联网游戏行业均属首创，是对细分行业深耕的产物。同时公司在其中作为信息服务中介，提供信息交互和撮合等中介服务。

该项目实施要达到以下目标：（1）通过游戏平台的用户基础，进一步发展 P2P 平台业务，完善互联网金融的战略布局，建立综合性互联网服务平台；（2）通过游戏互动 P2P 项目的建设，进一步提升公司互联网平台用户的整体活跃度，与游戏业务形成协同效应，促进公司的多方面业务增长；（3）通过游戏互动 P2P 平台建设，公司可以抓住互联网金融的热潮，获得可观的经济效益。

2、项目背景及必要性

2015 年 3 月的十二届全国人大三次会议上，李克强总理在《政府工作报告》中首

次提出“互联网+”战略，“互联网+”要求充分发挥互联网在生产要素配置中的优化和集成作用，将互联网的创新成果深度融合于经济社会各领域之中，提升实体经济的创新力和生产力，形成更广泛的以互联网为基础设施和实现工具的经济发展新形态。这种新的经济形态正引领着各行各业创新驱动发展“新常态”。本项目正是网络游戏与互联网金融跨界合作的创新产品，项目连接了 P2P 网贷平台与网络游戏玩家，在 P2P 行业及互联网游戏尚属首创，是互联网行业蓬勃发展的历史产物，也是昆仑万维的独特创新。同时，根据中国人民银行并其他九个部委联合发布的《关于促进互联网金融健康发展的指导意见》，本项目完全符合其中对网络借贷的指导性意见，公司作为信息中介机构，不提供增信服务，不进行非法集资。

在当前政府政策鼓励之下，大众创业、万众创新，以个体工商户、小微企业、大学生、白领人士为代表的各行各业社会群体均在积极谋求创新及创业。在此时代背景下，社会资金的需求量在高速增长。而在 P2P 网贷平台出现之前，银行等传统金融机构对于小额、分散的金融需求重视程度不高，小微企业及个人因在传统银行借款困难，相当部分选择了民间借贷，承担了较高的利率，很大程度上制约了业务的进一步发展。而在 P2P 网贷出现后，伴随着 P2P 网贷的发展，民间借贷的利率得以降低，同时缩短了借款时间，大大改善了社会资源配置成本。

此外，随着理财观念和互联网金融知识的推广，社会财富的不断积累，个人投资配置观念出现较大程度的转变，由传统存款为主的个人资产结构开始逐渐转向多元化的投资产品配置。在此基础上，传统理财利率较低，黄金投资、证券投资、债券投资风险相对较大且个人投资者认知程度有限，房地产等投资项目进入调整期，投资市场出现空白领域。顺应而生的 P2P 行业具有收益较高、风险相对可控、投资门槛较低、个人投资者认知程度较高等特点，越来越多的个人投资者接受了这种形式的投资产品。

3、项目实施进度

本项目的实施期为 48 个月，其中前 6 个月内完成平台及 APP 建设，启动借款人及优质债权对接、项目测试和前期推广，第 7 个月起逐渐进入商业化运营。具体项目排期如下图所示：

项目内容	第一年				第二年				第三年				第四年			
	Q1	Q2	Q3	Q4												
平台/APP建设																
对接借款人及优质债权																
项目测试和前期推广																
商业化运营																

4、项目投资测算

游戏互动 P2P 平台项目投资包括服务器等硬件设备成本、软件及其他无形资产成本、人工成本、带宽费用、市场推广费、风险准备金、铺底流动资金等。预估投资总额为 62,904.00 万元，拟投入募集资金 60,000.00 万元，具体如下表所示：

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	317.00	0.50%
软件及其他无形资产	34.50	0.05%
人工费用	16,249.49	25.83%
带宽费用	108.14	0.17%
市场推广费	24,504.33	38.96%
风险准备金	18,695.12	29.72%
铺底流动资金	2,995.43	4.76%
合计	62,904.00	100.00%

5、项目投资预期收益分析

预计该项目陆续展开运营后，项目内部收益率为 183.90%，项目静态投资回收期为 2.02 年。

（四）1Mobile 线下手机分发渠道建设项目

1、项目概述

该项目拟以昆仑万维为实施主体，在未来 3 年内，计划完成 1Mobile 线下手机分发渠道建设。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，迄今为止已提供了包括英语、韩语、日语、德语、法语、意大利语、俄语、泰语、印尼语等多达 20 种语言版本，已收录超过 160 万款各类软件、游戏应用，目前月活跃用户数已突破 1400 万，月均分发突破 1.2 亿次。

随着移动网民人数的快速增长，以及移动流量的突飞猛进增长，为了配合公司在移动游戏发行业务领域的发展，公司计划开展 1Mobile 线下手机分发渠道建设，提升 1Mobile 的品牌影响力，助力其实现全球顶级安卓平台第三方应用商店的目标。

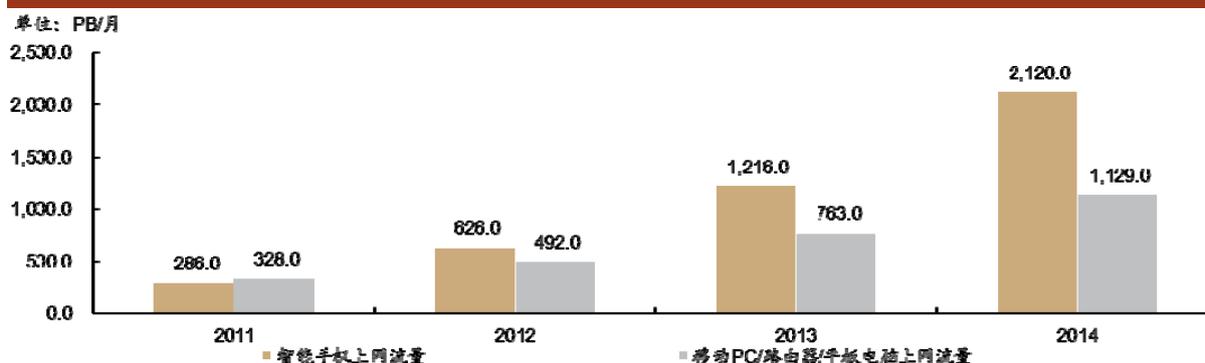
该项目计划以泰国为试点市场切入，重点围绕东南亚市场的线下分发渠道建设展开，完成可覆盖该市场大部分智能手机用户人群的“1Mobile 应用服务中心”终端服务站建设，服务站将配备专用的软件安装设备，可为购买手机或需要手机软件配置服务的客户提供一站式软件安装服务，安装以 1Mobile 应用商店为核心的定制软件环境。

该项目实施要达到以下目标：（1）提升 1Mobile 的品牌影响力，形成较强的区域辐射能力，提升市场份额，应用服务中心的终端日装机量力争突破 10 万台；（2）丰富营销推广模式，促使线上、线下的渠道分发形成合力；（3）增强昆仑万维在全球移动互联网领域的影响力，摸索与积累线下营运经验与资源。

2、项目背景及必要性

近年来，全球移动互联网流量规模持续高速增长。据赛迪智库发布的《移动互联网产业发展白皮书 2015 版》提供的数据显示，2011 年，全球每月移动互联网流量约为 600PB，2014 年这一数字上升至 3,200PB。智能手机是移动互联网流量增长的最大驱动力。2014 年，智能手机的移动互联网流量为 2011 年流量的 7 倍有余，2012-2014 年，智能手机上网流量都保持每年 2 倍及以上的速度增长。

2011-2014年全球移动互联网流量增长图

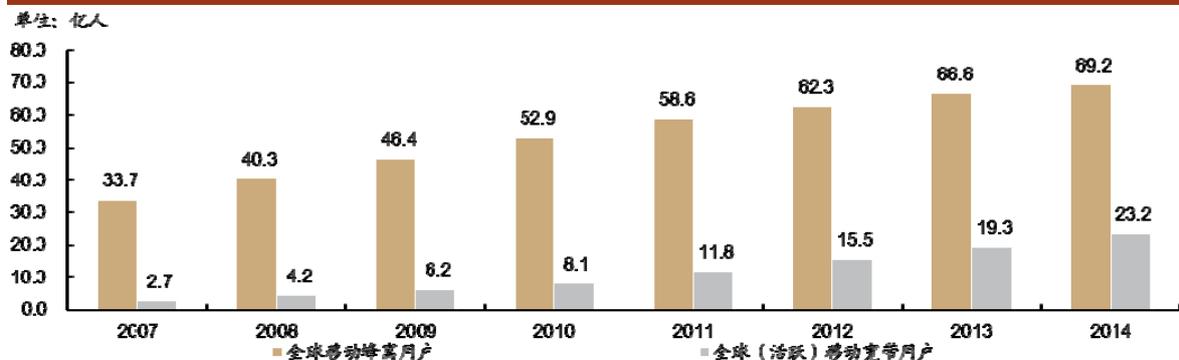


来源：赛迪智库发布的《移动互联网产业发展白皮书 2015 版》

在市场总体规模提升的同时，移动互联网的用户比例也在快速攀升，且在很多新兴

市场区域智能手机已成为大部分用户唯一的上网设备，甚至成为了唯一的内容消费渠道。

2007-2014年全球移动蜂窝用户数及移动宽带用户数



来源：国际电信联盟（ITU）ICTIndicators 数据库，赛迪智库整理，2015.3

随着移动互联网入口争夺越来越激烈，用户也逐渐走向成熟并开始具备多样化需求以及对产品体验的要求越来越高。为保证企业与产品的持续竞争力，公司必须了解当前市场发展趋势以及品牌建设的新方向，营造品牌形象的同时更加亲近用户，而线下手机渠道分布建设的终端服务恰好满足这两者的共同需求。

公司自成立以来就致力于发展成为全球领先的互联网综合服务提供商，围绕这一战略目标布局业务线，定义品牌目标，梳理产品标杆与提升服务质量，而该项目的实施可以在较短时间内帮助公司提升移动互联网产品业务线的层级，向全球用户输送高品质的各类软件、游戏等应用，契合公司的战略定位和发展目标。

3、项目实施进度

该项目计划在 36 个月内，完成 1Mobile 线下手机分发渠道建设的战略布局，以泰国为试点市场切入，重点围绕东南亚市场的线下分发渠道建设展开，完成可覆盖该市场大部分智能手机用户人群的“1Mobile 应用服务中心”终端建设，在 12 至 36 个月周期内建成不少于 10,000 家终端服务站。其中泰国作为试点区域将在 18 个月内完成项目建设，其它区域的建设也将在试点区域获得成功分后分批次迅速展开。具体项目排期如下图所示：

项目内容	第一年				第二年				第三年			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
试点区域												
1、选择合作伙伴，完成协议签署												
2、渠道、终端建设，团队组建												
3、稳定而持续的商业化运营												
后续第一批次（2-3个国家市场）												
1、选择合作伙伴，完成系已签署												
2、渠道、终端建设，团队组建												
3、稳定而持续的商业化运营												
后续第二批次（2-3个国家市场）												
1、选择合作伙伴，完成系已签署												
2、渠道、终端建设，团队组建												
3、稳定而持续的商业化运营												

4、项目投资测算

1Mobile 线下手机分发渠道建设项目投资包括线下装机成本、人工成本、硬件设备成本、市场推广成本、设备维修及更新成本等。预估投资总额为 60,324.60 万元，拟投入募集资金 60,000.00 万元。具体如下表所示：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资的比例
线下装机成本	31,945.50	52.96%
维修及更新费用	1,431.25	2.37%
海外线下人工费用	5,187.50	8.60%
线下店面市场推广费用	4,293.75	7.12%
总体市场推广费	6,000.00	9.95%
国内产品运营人员人工费用	9,466.60	15.69%
刷机设备一次性投入	2,000.00	3.32%
合计	60,324.60	100.00%

5、项目投资预期收益分析

预计该项目陆续展开运营后，项目内部收益率为 38.31%，项目静态投资回收期为 2.48 年。

四、本次发行对公司经营管理和财务状况的影响

（一）对公司经营管理的影响

本次非公开发行募集资金主要用于开展公司互联网金融业务和软件商店业务，有助于公司进一步提升业务竞争力，募集资金项目实施完毕后，公司盈利能力也将得到一定的提升。

（二）对公司财务状况的影响

本次非公开发行募集资金后，将显著提升公司的货币资金储备，增强公司在行业竞争中抵御风险的能力。同时，随着募集资金项目的实施，公司收入结构也将得到优化，形成网络游戏、互联网金融、软件商店三块业务齐头并进的格局，盈利能力有望持续提升。

综上所述，本次公司募集资金投资项目符合相关政策和法律法规，符合公司的实际情况和发展需求，助力公司拓展互联网金融业务及软件商店业务。本次非公开发行将进一步壮大公司的实力，增强公司的竞争力，促进公司的持续发展，符合公司及公司全体股东的利益。

北京昆仑万维科技股份有限公司

二零一五年八月五日