



北京昆仑万维科技股份有限公司
公司债券受托管理事务报告
(2016 年度)

债券受托管理人

中国国际金融股份有限公司



(北京市朝阳区建国门外大街1号国贸写字楼2座27层及28层)

2017 年 6 月

重要声明

中国国际金融股份有限公司（“中金公司”）编制本报告的内容及信息均来源于发行人对外公布的《北京昆仑万维科技股份有限公司公司债券 2016 年年度报告》等相关公开信息披露文件以及第三方中介机构出具的专业意见。

本报告不构成对投资者进行或不进行某项行为的推荐意见，投资者应对相关事宜作出独立判断，而不应将本报告中的任何内容据以作为中金公司所作的承诺或声明。在任何情况下，投资者依据本报告所进行的任何作为或不作为，中金公司不承担任何责任。

目录

重要声明	1
第一章 本期公司债券概要	3
第二章 发行人 2016 年度经营和财务状况	5
第三章 发行人募集资金使用情况	10
第四章 增信机制及偿债保障措施情况	12
第五章 债券持有人会议召开的情况	13
第六章 受托管理人履行职责情况	14
第七章 本期公司债券本息偿付情况	15
第八章 本期公司债券跟踪评级情况	16
第九章 发行人指定的代表发行人负责本次债券事务的专人的变动情况	17
第十章 其他事项	18

第一章 本期公司债券概要

经中国证券监督管理委员会证监许可[2016]471号文核准，北京昆仑万维科技股份有限公司（以下简称“发行人”或“公司”或“昆仑万维”）获准面向公众投资者公开发行不超过9亿元公司债券。昆仑万维于2016年5月23日发行北京昆仑万维科技股份有限公司2016年公司债券（第一期），发行情况概要如下：

一、债券名称：北京昆仑万维科技股份有限公司2016年面向合格投资者公开发行公司债券（第一期）。

二、债券简称及代码：简称为16万维01，债券代码为112393。

三、发行规模：本期债券的发行规模为7.3亿元。

四、票面金额及发行价格：本期债券面值人民币100元，按面值平价发行。

五、债券品种的期限及规模：本期债券的期限为3年期固定利率。本期债券的发行总规模为7.3亿元。

六、债券利率：票面利率为6.50%

七、还本付息方式：本期债券采用单利按年付息、到期一次还本。利息每年支付一次，最后一期利息随本金一起支付。

八、付息日：2017年至2019年间每年的5月23日为上一计息年度的付息日（如遇法定节假日或休息日，则顺延至其后的第1个交易日；顺延期间付息款项不另计息）。

九、兑付日：本期债券的支付日为2019年5月23日（如遇法定节假日或休息日，则顺延至其后的第1个交易日；顺延期间兑付款项不另计利息）。

十、担保情况：本期债券无担保。

十一、发行时信用级别：经联合信用评级综合评定，发行人的主体信用等级为 **AA**，本期债券的信用等级为 **AA**。

十二、最新跟踪信用级别及评级机构：在本期公司债券的存续期内，联合信用评级有限公司每年将至少出具一次正式的定期跟踪评级报告。

十三、债券受托管理人：中国国际金融股份有限公司。

十四、登记机构：中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司。

第二章 发行人 2016 年度经营和财务状况

一、发行人基本情况

根据北京市工商局颁发的《企业法人营业执照》（注册号：110108010907077），本公司的经营范围为：“许可经营项目：互联网信息服务业务（除新闻、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的内容）；利用互联网经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）；互联网游戏出版。一般经营项目：技术开发、技术转让；设计、制作、代理、发布广告；货物进出口；技术进出口；代理进出口。（未取得行政许可的项目除外）”。

公司的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。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。公司已形成了以网络游戏为主，两个业务板块相互协调、共同发展的业务格局。

2016 年，公司围绕自身核心优势对主营业务进行了全新升级，聚焦“打造海外领先的社交媒体和内容平台”这一发展战略形成四大产品板块，并通过构建集团大数据系统驱动各板块产生协同效应。

四大产品板块包括：

- 1、以昆仑游戏和闲徕互娱（于 2017 年 2 月并表）为核心的移动游戏平台业务；
- 2、以 1Mobile 和 Brothersoft 为核心的海外软件商店平台业务；
- 3、以 Opera 新闻信息流（尚未纳入合并报表范围）为核心的社

交媒体业务；

4、以 Grindr（2016 年 4 月并表）为核心的亚文化社交媒体业务。

同时，公司通过对外投资等手段保持着对互联网前沿趋势的敏锐嗅觉，从移动游戏到互联网工具、视频直播、亚文化领域、人工智能等方向，瞄准互联网的巨大增量空间，进行精准卡位。

通过以上布局，公司形成了由内容付费、广告收入、投资收益构成的三大利润增长点。

二、发行人 2016 年度经营情况

发行人主营业务为综合性互联网增值服务，具体包括网络游戏的开发和全球发行、软件应用商店的运营以及互联网投资。

1、网络游戏产品和服务

公司对游戏业务进行了移动化、研运一体化、代理精品化等一系列升级。近三年来，公司移动游戏营业收入逐年大幅增长。2016 年度，昆仑游戏收入 19.56 亿元，占营业总收入的 80.66%，其中移动游戏收入 18.10 亿元，同比增长 23.42%，占游戏收入的 92.53%。

2016 年度，发行人自主研发的网络游戏主要包括《无双剑姬》、《艾尔战记》、《神魔圣域》等；代理发行的网络游戏主要包括《部落冲突：皇室战争》、《全民奇迹》、《太极熊猫 2》、《梦三国》和《六龙争霸 3D》等。

发行人不仅在国内移动网络游戏市场和网页游戏市场取得了良好的经营业绩，还较早地意识到海外网络游戏市场的巨大潜力。发行人在海外市场不仅运营已有游戏产品，还会根据海外市场实际情况对

游戏进行深度本地化技术处理，使之在玩法、背景、内容等方面符合当地玩家喜好，已将数十款优质移动网络游戏和网页游戏等产品推向港澳台地区、日韩、东南亚、欧美等多个海外市场，取得了良好的市场表现，建立了全球化的网络游戏发行及运营网络。

2、软件应用商店

昆仑万维的软件应用商店包括 **Brothersoft.com** 和 **1Mobile** 两个平台，2016 年度，软件商店业务营业收入 1.59 亿元。

Brothersoft.com 作为发行人开发海外市场的战略手段之一，主要针对 PC 端用户，为各国的软件开发者和使用者提供了一个全球化的综合资源平台，建立了全面的线上跨国运营销售体系。通过行业探索和品牌积累，**Brothersoft.com** 在东南亚及北美等地区建立了较好的品牌优势，积累了广泛的用户资源。目前网站面向全球用户，提供英语、日语、德语、法语、西班牙语、俄语等六种不同语言的服务。**Brothersoft.com** 面向 Windows 平台、Mac 平台和 Mobile 平台，提供的下载产品按照功能细分为应用软件、驱动程序、游戏等类型。截至 2014 年 12 月 31 日，包括 **Brothersoft.com** 网站在内的软件应用商店提供的下载软件数量已经超过 180 万款。

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，目前在 **1Mobile** 平台发布软件的主要为软件开发商和游戏开发商。**1Mobile** 安卓应用商店专注于安卓手机平台，为用户收集和推荐安卓平台上最新、最热门、最好玩的的游戏以及各类应用，其目标是打造全球安卓平台上一流

的第三方应用商店。**1Mobile** 安卓应用商店会通过大量的编辑为用户筛选、推荐各种优秀应用和游戏，更具特色的是编辑会在原有分类的基础上为用户制作各种专题，例如旅游专用应用推荐、圣诞节应用特辑、美食应用大全、打飞机游戏集合等，将用户的选择范围缩小，使用户更容易找到目标应用。**1Mobile** 安卓应用商店除了提供基本的应用和游戏下载以外，还具备应用程序管理、应用程序备份、省流量更新、实用小工具等功能。

3、互联网投资

2016 年 2 月 20 日，公司发布了《关于成立投资业务子公司及变更子公司营业范围等事项的公告》。根据公司长远规划，为拓展新业务，决定成立宁波昆仑点金股权投资有限公司和北京昆仑点金投资有限公司两家全资子公司。决定变更香港的两家全资子公司游景蓝图（香港）科技股份有限公司和香港昆仑万维股份有限公司的业务性质为投资（Investment）。

公司通过对外投资等手段保持着对互联网前沿趋势的敏锐嗅觉，已在移动游戏、互联网工具、视频直播、亚文化领域、人工智能等方向精准卡位。未来，公司还将继续聚焦互联网软件与服务领域，以大数据、人工智能、新兴娱乐、社交媒体等方向为核心，围绕公司现有产品矩阵，继续在内容端以及社交领域进行投资布局。

三、发行人 2016 年度主要会计数据和财务指标

项目	2016 年	2015 年	同期变动率	变动原因
营业收入(万元)	242,467.06	178,914.06	35.52%	游戏收入、软件商店收入增加及 Grindr 纳入合并报表范围所致

项目	2016 年	2015 年	同期变动率	变动原因
归属于上市公司股东的净利润 (万元)	53,149.71	40,528.84	31.14%	公司的收入增长了 35.52% 而利润率维持相对稳定
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润 (万元)	52,671.17	24,659.11	113.60%	投资转变为主营业务所致
息税折旧摊销前利润(万元)	64,271.23	43,231.21	48.67%	收入增加所致
经营活动产生的现金流量净额 (万元)	35,712.10	19,215.33	85.85%	游戏收入、软件商店收入增加及 Grindr 纳入合并报表范围所致
投资活动产生的现金流量净额 (万元)	-195,653.09	-164,432.68	18.99%	
筹资活动产生的现金流量净额 (万元)	154,800.18	171,939.55	-9.97%	
期末现金及现金等价物余额 (万元)	105,709.78	99,481.20	6.26%	
流动比率	86.52%	157.16%	-70.64%	对外投资增加所致
资产负债率	49.56%	31.08%	18.48%	
速动比率	84.61%	151.12%	-66.51%	对外投资增加所致
EBITDA 全部债务比	37.75%	174.44%	-136.69%	新增银行借款及发行公司债券所致
利息保障倍数	10.4	123.15	-91.56%	增加银行借款发行公司债券导致利息支出增加所致
现金利息保障倍数	14.39	59.73	-75.91%	借款增加导致利息支出增加所致
EBITDA 利息保障倍数	10.62	126.95	-91.63%	增加银行借款发行公司债券导致利息支出增加所致
贷款偿还率	100.00%	100.00%	0.00%	
利息偿付率	100.00%	100.00%	0.00%	

第三章 发行人募集资金使用情况

一、本期公司债券募集资金情况

发行人于 2016 年 5 月 23 日公开发行了北京昆仑万维科技股份有限公司 2016 年面向合格投资者公开发行公司债券（第一期），发行规模为 7.3 亿元。本期债券扣除承销费用后的募集资金，已于 2016 年 5 月 24 日汇入发行人开设的账户内。

根据公司债券募集说明书的相关内容，本期债券所募资金扣除发行费用后用于补充流动资金。

二、本期公司债券募集资金实际使用情况

2016 年 5 月 23 日，公司分开发行规模为 7.3 亿元的“16 万维 01”公司债券，募集资金扣除发行费用后，用于补充公司流动资金。截至 2016 年末，公司 2016 年公司债券（第一期）的募集资金均已全部使用完毕。公司严格遵循公司的资金管理制度及相关法律法规，履行了募集资金使用的相关程序，募集资金专项账户运作正常。募集资金于 2016 年 5 月 30 日提取完毕，6 月 21 日募集资金账户结息取得利息收入 4.25 万元，9 月 21 日募集资金结息取得利息收入 37.98 元，两笔利息收入一并用于补充公司流动资金。后续公司将进一步加强对募集资金专项账户管理，通过募集资金专项账户偿付本息。募集资金使用情况与募集说明书承诺的用途、使用计划及其他约定一致。

三、募集资金专项账户运作情况

发行人根据相关法律法规的规定指定募集资金专项账户，用于“16 万维 01”公司债券募集资金的接收、存储、划转与本息偿付。专项账户相关信息如下：

账户名称：北京昆仑万维科技股份有限公司

开户银行：江苏银行北京中关村支行

银行账户：32300188000043184

公司募集资金专项账户运作良好，募集资金使用情况与募集说明书承诺的用途、使用计划及其他约定一致。

第四章 增信机制及偿债保障措施情况

截至 2016 年 12 月 31 日，发行人按照募集说明书的要求履行相关承诺事项，并按照募集说明的要求执行偿债保障措施。

截至本报告出具日，“16 万维 01”的增信机制及偿债保障措施未发生重大变化。

第五章 债券持有人会议召开的情况

2016 年度内，召开了债券持有人会议情况如下：

2016 年 12 月 5 日在北京建国门外大街 1 号国贸写字楼 2 座 26 层中国国际金融有限公司 2601 会议室召开了“16 万维 01”2016 年第一次债券持有人会议，审议《关于北京昆仑万维科技股份有限公司回购注销部分限制性股票减资相关事项议案》，本次会议未形成有效决议。但是本议案已经公司第二届董事会第四十四次会议及 2016 年第十四次临时股东大会审议通过，不影响公司本次回购注销相关事项的继续实施。

第六章 受托管理人履行职责情况

作为公司“16 万维 01”的受托管理人，中金公司对公司履行募集说明书及协议约定义务的情况进行持续跟踪和监督，持续关注公司的资信状况、内外部增信机制及偿债保障措施的实施情况，对公司专项账户募集资金的接收、存储、划转与本息偿付进行监督。中金公司依据《公司债券发行与交易管理办法》、募集说明书及债券受托管理协议等相关规定，履行受托管理人职责，维护债券持有人的合法权益。

2016 年度，受托管理人的职责未出现变更和补充的情况。

第七章 本期公司债券本息偿付情况

北京昆仑万维科技股份有限公司 2016 年公司债券（第一期）于 2016 年 05 月 23 日正式起息。

发行人已于 2017 年 5 月 23 日支付本期公司债券 2016 年 5 月 23 日至 2017 年 5 月 22 日期间的应付利息 4,745.00 万元。

第八章 本期公司债券跟踪评级情况

根据联合信用评级有限公司于 2016 年 5 月 13 日出具的 2016 年信用评级报告，发行人的主体级别为 AA，“16 万维 01”债券信用级别为 AA，评级展望维持稳定。

第九章 发行人指定的代表发行人负责本次债券事务的专人的变动情况

根据发行人对外披露的 2016 年年度报告，2016 年度内，发行人的信息披露事务负责人为钱肖凌，发行人指定的代表发行人负责本次债券事务的专人未发生变更。

第十章 其他事项

一、担保情况

截至 2016 年末，发行人不存在对外担保情况。

二、重大诉讼及仲裁情况

截至 2016 年末，发行人及其控股子公司存在重大未决诉讼、仲裁及行政处罚事项。

诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额(万元)	是否形成预计负债	诉讼(仲裁)进展	诉讼(仲裁)审理结果及影响	诉讼(仲裁)判决执行情况	披露日期	披露索引
2014 年 6 月 19 日，发行人收到北京市第一中级人民法院的（2014）一中民初字第 5146 号《民事应诉通知书》及明河社出版有限公司、完美世界（北京）软件有限公司（以下合称“原告”）起诉北京火谷网络科技有限公司、发行人、昆仑在线及昆仑乐享（以下合称	10,000	是	2015 年 5 月 21 日，该案在北京市第一中级人民法院进行了第一次开庭审理，原告律师当庭提交了新的诉状，要求四被告共同赔偿原告损失的金额调整为人民币 1 亿元；被告律师针对原告诉讼请求及理由方面存在的诸多模糊及瑕疵	暂无审理结果。为充分保护公司及公众股东的合法权益，公司控股股东、实际控制人周亚辉已经出具承诺：“若昆仑万维因上述诉讼遭受损失，且昆仑万维就此向北京火谷网络科技有限公司进行全额追偿后，北京火谷网络科	无	2015 年 08 月 31 日	2015 年半年度报告，可见巨潮资讯网（www.cninfo.com.cn）

诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额(万元)	是否形成预计负债	诉讼(仲裁)进展	诉讼(仲裁)审理结果及影响	诉讼(仲裁)判决执行情况	披露日期	披露索引
“被告”)的《民事起诉状》。原告称被告所运营的网络游戏《武侠Q传》侵犯其著作权及不正当竞争,要求:1.被告立即停止侵权原告著作权及不正当竞争行为,包括立即停止运营侵权网络游戏《武侠Q传》,立即去除《武侠Q传》游戏中的全部侵权内容,立即从发行人、昆仑在线官方网站服务器删除《武侠Q传》及停止该游戏客户端下载服务,立即停止向渠道商提供《武侠Q传》客户端及通过渠道商提供客户端下载服务,立即删除侵权原告著作权及不正当竞争的内容表述;2.被			之处,提出了异议并要求原告进行明确,否则庭审无法有效进行;针对原告变更诉讼请求的新情况,被告律师表示需要新的答辩期重新组织答辩,法院同意了被告律师的请求,本案于2015年8月27日和2015年10月14日,合议庭根据在此之前发给各方的争议焦点,分别进行了第二、三次公开审理,2016年3月9日最后一次开庭,目前尚未收到审判结果。	技有限责任公司拒不履行相关责任时,本人将在北京火谷网络科技有限公司拒绝履行后的30个工作日内承担昆仑万维因上述诉讼遭受的全部损失,且在承担后不向昆仑万维追偿。”			

诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额 (万元)	是否形成 预计负债	诉讼(仲裁) 进展	诉讼(仲裁) 审理结果及 影响	诉讼 (仲裁) 判决 执行情况	披露日期	披露索引
告在媒体上向原告公开赔礼道歉并消除影响；3. 被告向原告赔偿损失共计14,499,176.66元,并向原告赔偿合理支出319,650.80元；4. 被告承担相关诉讼费用。							

三、其他重大事项

截至 2016 年末，公司未发生可能影响其偿债能力或债券价格的重大事项。

（本页无正文，为北京《昆仑万维科技股份有限公司公司债券受托管理事务报告（2016 年度）》之盖章页）

债券受托管理人：中国国际金融股份有限公司

日期：2017年6月28日

