

北京昆仑万维科技股份有限公司

2020 年度总经理工作报告



证券简称：昆仑万维
证券代码：300418

2021 年 4 月

尊敬的各位董事：

一、公司2020年度总体经营情况

报告期内，公司实现营业收入27.39亿元，同比下降25.72%；实现归属上市公司股东的净利润49.93亿元，同比增长285.54%，总资产132.40亿元，同比增长29.07%。

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，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。

报告期内的公司主要收入分类构成为：

- 1、游戏收入：主要由GameArk的游戏道具收入和闲徕互娱的联运游戏分成收入构成；
- 2、社交收入：主要由闲徕互娱的房卡收入和Grindr（已于2020年6月份不再纳入合并报表范围）的会员费构成；
- 3、广告收入：主要由闲徕互娱和Grindr产生的广告收入构成。

随着公司平台化业务的逐步增强，预计未来来自于社交和广告的收入占比将大幅增长。其中Opera将主要贡献广告和搜索收入，Star Group将主要贡献社交和广告收入。

报告期内的主要业务

业务一：移动游戏平台GameArk

1、产品介绍

GameArk是公司重要的全球移动游戏平台，业务范畴涵盖移动游戏的研发、发行与运营，以及海内外优质游戏产品的代理发行。游戏品类包括MMORPG、RPG、SLG、休闲等，主要面向欧美、日韩、东南亚、南亚、中国大陆、港澳台地区等市场。

报告期内，公司自研游戏《仙剑奇侠传移动版》于2020年3月份起陆续在中国大陆和港澳台地区上线。其他自研游戏包括《BLEACH 境·界-魂之觉醒：死神》、《神魔圣域》、《洛奇》等。

公司重点代理游戏包括：盛趣游戏（原盛大游戏）与公司合作发行的《龙之谷M》、芬兰知名游戏开发商Supercell的《部落冲突》、《部落冲突：皇室战争》、《海岛奇兵》的大陆地区Android版本等。

2、行业趋势

Newzoo于2020年11月发布的《2020全球游戏市场报告》中，再次上调了对2020年全球游戏市场的预估，从此前的1593亿美元上调至1749亿美元，同比增长20%。Newzoo表示，此番增长并非市场的突然转变，而是游戏行业增长趋势正在加速。

Newzoo发布的《2021年度趋势判断报告》中预测2021年游戏市场规模或达到1893亿美元，并指出COVID-19推动了全球玩家参与度的提升，从而带动游戏市场消费能力的升级，预计大部分因这次疫情而额外增加的玩家参与度及收入将保持不变。

业务二：休闲娱乐平台闲徕互娱

闲徕互娱是国内领先的互联网综合娱乐平台，致力于为3-6线城市用户提供专业、丰富、多元的互联网文娱生活。公司产品以棋牌游戏为切入口，拟打造完整的泛娱乐化产品生态，为各类用户提供不同类型的娱乐服务。主要游戏品类包括自身研发和运营的各地方麻将、斗地主等棋牌类游戏。

随着长期经营，游戏App内沉淀了大量优质用户，平台效应凸显，逐渐衍生出代理游戏联运、广告等方式进行多元化变现，同时也延长了用户在线时长和使用频次。

报告期内，闲徕互娱进行了更加可持续化的业务形态调整，从主要由代理售卡模式转化成终端用户直接购卡模式，并持续深耕全国市场，产品和服务不断下沉，迎合不同地区用户的差异化需求，提高渗透率和覆盖度。与此同时，产研团队聚焦挖掘用户在传统棋牌玩法上的演进需求，在原有玩法和模式上持续创新，获得了用户和市场的一致认可。同时有效的构建独具特色的差异化产品壁垒，为巩固市场领先地位提供有力保障。

报告期内，公司持有闲徕互娱100%股权。2019-2020年度闲徕互娱累计实现净利润19.13亿元，未来闲徕互娱将在稳定现有国内优势市场的情况下，同时开拓海外休闲娱乐游戏市场空间，继续深挖用户商业价值，持续提升用户ARPU值，积极完成2019-2021三年累计实现净利润30.18亿元的业绩承诺。

业务三：浏览器与信息分发平台Opera

公司于10月26日公布了重大资产重组事项，以8,014万美金收购纳斯达克上市公司Opera 8.47%股权，本次交易已于2021年1月实施完毕，Opera已经于2021年1月被昆仑万维纳入合并报表范围，而本报告期内，Opera的业绩仍将以投资收益的形式体现在昆仑万维的合并报表中。本次交易中公司实际控制人对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。

Opera是世界知名互联网品牌之一，现已从老牌浏览器升级为AI驱动的新闻和服务分发平台。主要产品包括移动浏览器Opera、Opera Touch、Opera Mini，桌面浏览器Opera Browser、Opera GX，以及信息流内容平台Opera News、Opera News Lite等。

根据Opera 2021年2月披露的2020年4季度财报显示，2020年，Opera实现营业收入1.75亿美元，净利润1.76亿美元，报告期内Opera为公司贡献5.49亿元投资收益。

2020全年，Opera月活跃用户增长了2900万。第四季度，PC端平均MAU为7900万，环比增长10%；Opera News的收入同比增长150%，环比增长60%。截至12月底，Opera GX浏览器用户数量超过700万。

业务四：科技股权投资

报告期内，公司确认投资收益33.62亿元，确认公允价值变动收益12.92亿元。主要包括以下重大投资：

1、4月，公司出资人民币3,000万元投资科亚医疗，取得2.42%的股权。科亚医疗专注于人工智能技术在医疗领域的应用，是国内首张医疗AI三类证获证企业，同时也是率先具有中国NMPA、欧盟CE、美国FDA三重认证的产品的世界领先AI医学影像企业。科亚医疗以心血管AI为主打产品，自主研发的冠脉血流储备分数计算软件（产品名：深脉分数）已通过器审中心审批，成为我国首款获批的人工智能三类医疗器械。

目前，科亚医疗已向港交所递交招股书，拟在香港主板挂牌上市。

2、5月，公司与北京华宇天宏创业投资管理有限公司一同发起并设立昆仑（北京）互联网智能产业投资基金（有限合伙），主要向具有一定的增长潜力和价值挖掘潜力的成长期企业进行投资，主要投资方向包括：TMT消费、SAAS、硬科技、医疗等相关领域。上市公司持有该基金48.08%股权。目前该基金规模达21亿元，投资的主要项目有：宜农科技、乐言科技、竹云科技、科亚医疗、六合宁远、博雅辑因等。该基金的收益将按照公允价值变动核算合并报表。

4、5月，公司将Grindr Inc.所有股权转让，交易最终对价约为442,547万元人民币（合62,054万美元）。报告期内，公司已收到买方按照《修订及重述后的股权转让协议》的约定支付的3.2亿美金价款。截至报告期末，公司不再持有Grindr Inc.的股权，且从2020年6月开始Grindr Inc.不再纳入公司合并报表范围。本次交易所获得的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。

5、6月5日，公司于2015年投资的DADA在美国纳斯达克证券交易所挂牌上市，公司

通过昆仑集团持有DADA 9,736,484股，占此次DADA发行后约1.1%的股权。DADA上市后，公司将按照企业会计准则的规定按公允价值进行相关资产后续计量。

6、公司于2019年4月以5000万美元投资Pony AI 3%的股权，报告期内Pony AI估值超53亿美元，公司通过该项目确认公允价值变动收益4.71亿元。

闲徕互娱、Opera、Star Group均属于战略投资，并通过公司内部整合创造第二增长曲线，意在夯实上市公司在互联网社交和娱乐平台方向的发展，并非科技股权投资。

三、公司 2021 年度主要规划和展望

1、发展战略

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，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。

2、2021年度经营计划

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。

(1)Opera年度经营计划

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。

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。

(2) Star Group年度经营计划

①继续深挖音频社交娱乐领域的变现方式，提升收入体量；

②增加现有优势地区如东南亚的用户渗透率和付费率的同时，继续开拓欧洲、中东、南美等市场，进一步提升活跃用户数量。

(3) 闲徕互娱年度经营计划

在稳定现有国内优势市场的情况下，同时开拓海外休闲娱乐游戏市场空间。

继续深挖用户商业价值：

①通过大数据挖掘进行用户画像分层，针对不同层级用户提供个性化服务深挖用户价值；

②持续打造闲徕互娱的棋牌比赛品牌，推动地方棋牌行业的发展。

持续提升用户ARPU值：

①丰富棋牌游戏玩法，进一步提高用户在线时长，增加道具消耗种类；

②丰富增值、广告、联运等商业化产品的种类和数量，扩大覆盖范围，提高付费用户转化率，进一步提升收入多元结构，充分发挥其休闲娱乐平台的商业价值。

(4) GameArk 年度经营计划

自研游戏方面：

1. 通过精细化运营，不断延长《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》将在2021年Q2在东南亚地区上线，并且将在接下来陆续在韩国，日本，欧美地区上线运营。

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年第三季度正式上线。

4. 面向欧美女性玩家的乙女类游戏《月下诱惑》处在前期开发阶段，计划于2021年第四季度正式上线。

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年第四季度正式上线。

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。

各位董事, 以上是我 2020 度工作总结和 2021 年工作计划。过去的一年中，在董事会的信任和大力支持下, 公司各方面工作都有了长足的进步, 取得了一定的发展。与此同时, 工作中也存在着一些问题和不足, 请各位董事予以指正, 以便日后加以改进。

谢谢大家！

北京昆仑万维科技股份有限公司

总经理 金天

二零二一年四月二十八日