

证券代码：300418

证券简称：昆仑万维

公告编号：2018-053

北京昆仑万维科技股份有限公司 2017 年年度报告摘要

一、重要提示

本年度报告摘要来自年度报告全文，为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读年度报告全文。

本公司不存在董事、监事、高级管理人员对本年度报告内容的真实性、准确性和完整性无法保证或存在异议的情况。

全体董事亲自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）对本年度公司财务报告的审计意见为：标准的无保留意见。

非标准审计意见提示

适用 不适用

董事会审议的报告期普通股利润分配预案或公积金转增股本预案

适用 不适用

公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案为：以 1,151,946,216 为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.87 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。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

适用 不适用

二、公司基本情况

1、公司简介

股票简称	昆仑万维	股票代码	300418
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	金天	钱肖凌	
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	
传真	010-65210399	010-65210399	
电话	010-65210366	010-65210366	
电子信箱	ir@kunlun-inc.com	ir@kunlun-inc.com	

2、报告期主要业务或产品简介

昆仑万维是一家全球领先、业内前沿的综合性互联网集团。自2008年成立以来，聚焦“打造海外领先的社交媒体和内容平台”的发展战略，围绕研发及运营的核心优势，逐渐在全球范围内形成了由移动游戏平台（昆仑游戏）、休闲娱乐社交平台（闲徕互娱）、社交平台(Grindr)等三大业务板块组成的社交媒体和内容平台，并通过构建集团大数据系统驱动各板块产生协同效应。

业务一：移动游戏平台昆仑游戏

1、产品介绍

公司从2015年开始向研运一体转型，并于报告期内取得了实质性进展。报告期内，公司全面贯彻了自研化、精品化、系列化的经营思路，陆续在全球发行了《神魔圣域》、《Seal希望：新世界》等自研游戏，同时代理发行精品移动游戏《龙之谷M》。

《Seal 希望：新世界》

该产品为基于端游IP开发的MMORPG移动网络游戏，在保留端游美术风格的基础上做了适合手游的更加精美的设计，画风清新可爱。该产品于2017年7月在台港澳地区率先上线，取得了台湾地区App Store和Google Play双平台下载榜第一名的好成绩。随后陆续登陆东南亚、韩国、日本、北美、南美等国家地区，亦取得不俗成绩。

《神魔圣域》

由昆仑游戏原创的全球同版魔幻PK手游《神魔圣域》于2016年登陆市场，通过持续的优化和版本迭代，报告期内依然保持着旺盛的生命力，在全球市场积累了众多忠实玩家，成为目前公司总流水和生命周期最长的自研手游。

《龙之谷M》

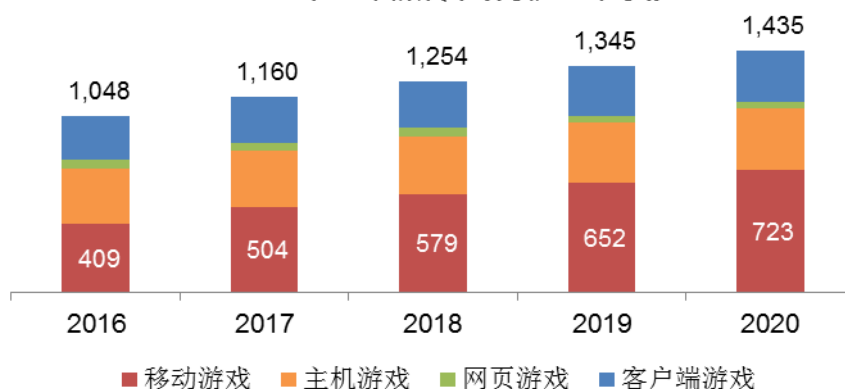
由昆仑游戏和盛大游戏合作发行的端游IP改编、精品动作手游《龙之谷M》已于2018年2月在繁体区域上线，首月即进入当地市场苹果及谷歌畅销榜前三和免费榜第一，成为2018年一季度繁体地区表现最好的头部新产品，进一步巩固了公司在当地市场的市场占有率。《龙之谷M》的国内发行是腾讯游戏，是2017年单月收入最高的腾讯代理产品，后续公司还将和盛大游戏共同推动《龙之谷M》在东南亚及欧美区域的发行。

2、行业规模

游戏市场研究公司Newzoo于2017年11月发布的最新报告显示，由于游戏市场的强劲表现，2017年全球游戏市场的营收将会达到1160亿美元，较去年增长10.7%。其中移动游戏的营收占行业总收入的43%，超过500亿美元，同比增长23.3%。

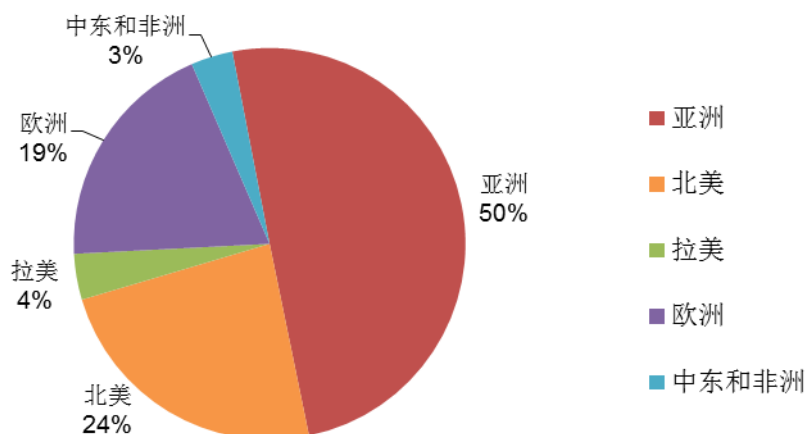
根据Newzoo的预测，2016-2020年全球游戏市场的复合增长率将达到8.2%，2020年全球游戏市场的营收会达到1435亿美元，移动游戏的营收会增长到732亿美元，占到全球游戏市场营收的一半。

2016-2020年全球游戏市场收入（亿美元）



分地区来看，亚洲贡献了一半的营收，达到578亿美元，同比增长14.6%。北美的营收达到274亿美元，占比23%，同比增速5.1%。拉美的营收达到44亿美元，占比4%，同比增速13.4%。欧洲的营收达到224亿美元，占比19%，同比增速5.6%。中东和非洲的营收达到40亿美元，占比3%，同比增速25.6%。

2017年各大洲游戏市场规模



分国家来看，中国在2017年已经超过美国，成为游戏营收贡献最多的国家，达到325亿美元，占全球市场的28%，同比增速达到20%。美国2017年游戏营收254亿美元，占全球市场的22%，同比增速5%。排名第三的是日本，全年营收达到140亿美元。

根据中国文化产业行业协会发布《2017年中国游戏行业年度报告》，2017年中国游戏行业整体营业收入约达2189.6亿元，与2016年相比增长23.1%。其中，移动游戏市场销售收入1161.2亿元，份额继续增加，占57.0%；客户端游戏市场销售收入648.6亿元，份额减少，占31.9%；网页游戏市场销售收入156.0亿元，份额大幅减少，占7.6%；家庭游戏机游戏市场销售收入13.7亿元，份额有所增加，占0.7%。

同时中国游戏市场的竞争也非常激烈，腾讯和网易两家巨头在2017年拿下中国游戏市场67%的份额，其中腾讯49%，网易18%，其他厂商瓜分33%的市场。

业务二：休闲娱乐平台闲徕互娱

1、产品介绍

公司于2017年1月出资10.2亿元收购闲徕互娱51%的股权，并于同年2月纳入公司财务报表合并范围。

闲徕互娱专注于“地方特色休闲竞技”产品细分市场的开拓，公司已推出上线28款并准备再上线10余款极具地方特色的在线棋牌休闲产品，获得了良好的市场反馈和用户口碑，迅速占领了包括湖南、四川等大省在内的20个省份、3个直辖市和5个自治区的细分领域市场，日活跃用户达380万，平台累计注册用户量达4,000万人次。在可统计的规范经营的休闲棋牌类平台中的市场占有率达到35%以上。



2、业绩驱动

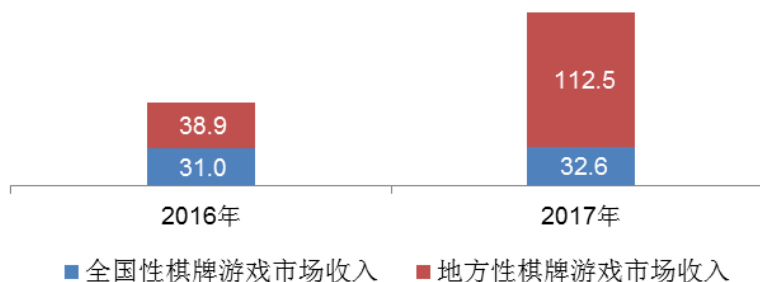
闲徕互娱的主要游戏模式为玩家消耗房卡创建房间，邀请好友参与，并于每局游戏结束后消耗房卡。所以更高的玩家数量和局数，成为闲徕互娱最主要的业绩驱动因素。

在激烈的市场竞争环境下，公司聚焦传统优势市场，逐渐向城市、县级、乡镇、农村层层渗透，使得优势市场得到进一步巩固。同时不断调整和优化运营思路，开发更加迎合用户口味的娱乐模式，增加用户在线时长和使用粘性，充分发挥其休闲娱乐平台的商业价值。

3、行业现状

根据中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据（CNG）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2017年中国游戏产业报告》，2017年中国棋牌游戏市场实际销售收入达145.1亿元，同比增长107.4%，而这些增长几乎全部来自地方性棋牌游戏。中国棋牌游戏用户规模达2.79亿人，同比增长8.1%。

中国棋牌游戏市场收入构成(亿元)



棋牌游戏能够获得如此高速的增长主要是因为地方性棋牌游戏主要采用房卡模式的带动，这种模式依托于真实的社交关系链进行传播，激活了线下棋牌游戏爱好者，借助移动互联网的高普及度与碎片化特征，实现了用户从线下到线上的转移，同时也激活了原本低付费的免费模式全国性棋牌游戏用户。

由于麻将规则的非标准化特点，使得线上麻将游戏的运营更加趋向精细化、本地化、社交化，类似闲徕这种独特的基于亲朋好友的熟人社交棋牌在行业内具备较强竞争力。

4、监管政策

2016年，国务院办公厅《关于加快发展健身休闲产业的指导意见》，指明2025年健身休闲产业要达到3万亿的市场规模，棋牌被列入重点扶持的体育项目，棋牌行业未来有望蓬勃发展。《关于移动游戏出版服务管理的通知》中，棋牌类游戏被归入休闲益智类游戏进行手游版号审批。

业务三：社交平台Grindr

1、产品概况

Grindr是全球最大的同性恋社交网络，在196个国家拥有超过4000万的注册用户，月活跃用户超过800万，平均每日用户时长达到50分钟以上，活跃用户主要分布在欧美等发达国家和地区，且为收入超出平均水平的“懂科技的有钱人”。产品基于利用GPS定位获得潜在社交对象的基本信息，并提供聊天、发送照片及位置等功能，其中收费版本为 Grindr Xtra。

报告期内，Grindr增加至7种语言版本，引导用户完善健康状况资料的填写，推出了广受用户喜爱的Gaymoji表情包，并上线了全新的内容网站INTO (<https://intomore.com>)，该网站一经推出即成为排名前列的LGBTQ网站，全球月访问用户数超过三百万。在以上产品本地化和新功能的推动下，Grindr的日活和月活跃用户均有所提升。

2、盈利模式

Grindr的收入主要来自于会员费和广告。其中付费用户可以获得更多增值服务，如匹配更多社交对象、一次传输多张图片、过滤广告等等。广告模式包括条幅广告、奖励视频广告等。

3、业绩驱动

随着新功能的推出，用户体验得到不断提升，进而注册用户数、活跃用户数、付费用户转化率均在稳步增长，会员费收入也随之提升。

3、主要会计数据和财务指标

(1) 近三年主要会计数据和财务指标

公司是否需追溯调整或重述以前年度会计数据

是 否

单位：人民币元

	2017年	2016年	本年比上年增减	2015年
营业收入	3,436,369,668.04	2,424,670,626.82	41.73%	1,789,140,564.52
归属于上市公司股东的净利润	998,666,057.61	531,497,123.47	87.90%	405,288,398.77
归属于上市公司股东的扣除非经	989,040,251.87	526,711,733.77	87.78%	246,591,060.73

	2017 年	2016 年	本年比上年增减	2015 年
常性损益的净利润				
经营活动产生的现金流量净额	1,045,795,985.00	357,120,976.89	192.84%	192,153,315.10
基本每股收益（元/股）	0.89	0.47	89.36%	0.37
稀释每股收益（元/股）	0.89	0.47	89.36%	0.37
加权平均净资产收益率	16.39%	18.31%	-1.92%	16.67%
	2017 年末	2016 年末	本年末比上年末增减	2015 年末
资产总额	12,061,405,708.47	6,306,050,480.99	91.27%	3,888,484,313.92
归属于上市公司股东的净资产	8,709,730,697.17	3,152,027,892.88	176.32%	2,680,018,953.91

(2) 分季度主要会计数据

单位：人民币元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	851,761,530.78	885,592,799.44	935,156,230.51	763,859,107.31
归属于上市公司股东的净利润	191,683,868.63	192,604,724.30	191,818,433.51	422,559,031.17
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	185,630,596.10	156,978,794.88	186,656,958.81	459,773,902.08
经营活动产生的现金流量净额	50,025,573.89	457,964,030.83	241,311,920.73	296,494,459.55

上述财务指标或其加总数是否与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标存在重大差异

是 否

4、股本及股东情况

(1) 普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

报告期末普通股股东总数	89,797	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	76,916	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
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	
李琼	境内自然人	18.00%	207,391,145	207,391,145			
新余盈瑞世纪软件研发中心（有限合伙）	境内非国有法人	17.40%	200,408,085	200,408,085	质押	56,000,000	
周亚辉	境内自然人	16.37%	188,550,513	188,171,613	质押	173,141,613	
王立伟	境内自然人	5.07%	58,408,789	58,371,289	质押	52,710,600	
中国农业银行股份有限公司—中邮信息产业灵活配置混合型证券投资基金	其他	0.72%	8,276,500	0			
东方富海（芜湖）股权	境内非国有法人	0.70%	8,007,243	0			

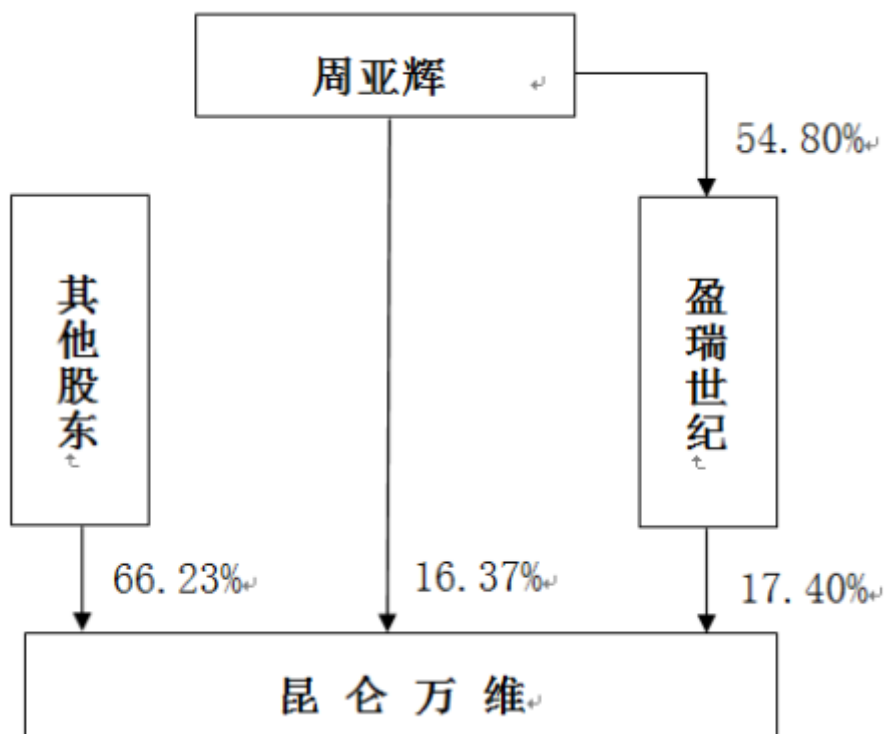
投资基金（有限合伙）						
陈芳	境内自然人	0.64%	7,358,392	4,905,596		
兴业银行股份有限公司—中邮战略新兴产业混合型证券投资基金	其他	0.64%	7,339,694	0		
谭星	境内自然人	0.57%	6,515,681	0		
深圳天风天成资产管理有限公司—天富 13 号资产管理计划	其他	0.56%	6,451,613	6,451,613		
上述股东关联关系或一致行动的说明		无				

（2）公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

适用 不适用

公司报告期无优先股股东持股情况。

（3）以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系



5、公司债券情况

公司是否存在公开发行并在证券交易所上市，且在年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券

是

(1) 公司债券基本信息

债券名称	债券简称	债券代码	到期日	债券余额（万元）	利率
北京昆仑万维科技股份有限公司 2016 年公司债券（第一期）	16 万维 01	112393	2019 年 05 月 23 日	73,000	6.50%
北京昆仑万维科技股份有限公司 2017 年面向合格投资者公开发行创新创业公司债券（第一期）	17 万维 S1	112588	2022 年 09 月 22 日	24,000	7.00%
北京昆仑万维科技股份有限公司 2018 年面向合格投资者公开发行创新创业公司债券（第一期）	18 万维 S1	112640	2023 年 02 月 02 日	5,000	7.50%
报告期内公司债券的付息兑付情况	1、公司债券（债券简称：16 万维 01，债券代码：112393）的起息日为 2016 年 5 月 23 日，报告期内，公司支付了本期债券第一个计息年度的利息。 2、公司债券（债券简称：17 万维 S1，债券代码：112588）的起息日为 2017 年 9 月 22 日，报告期内，本期债券未到首个付息日。 3、公司债券（债券简称：18 万维 S1，债券代码：112640）的起息日为 2018 年 2 月 2 日，报告期内，本期债券未到首个付息日。				

(2) 公司债券最新跟踪评级及评级变化情况

1、2017年6月23日，评级机构联合信用评级有限公司对公司债券16万维01出具了《2017年跟踪评级报告》，确定：公司的长期信用等级为AA，，评级展望为“稳定”，“16万维01”债券的评级等级为AA。

2、2017年9月18日，评级机构联合信用评级有限公司出具了《北京昆仑万维科技股份有限公司2017年面向合格投资者公开发行创新创业公司债券（第一期）信用评级报告》，确定：公司的长期信用等级为AA，评级展望为“稳定”，公司拟面向合格投资者公开发行创新创业公司债券（第一期）信用等级为AA。

3、评级机构联合信用评级有限公司将对公司债券出具跟踪评级报告，预计2018年6月15日在巨潮资讯网刊登，敬请广大投资者关注。

(3) 截至报告期末公司近 2 年的主要会计数据和财务指标

单位：万元

项目	2017 年	2016 年	同期变动率
资产负债率	26.52%	49.56%	-23.04%
EBITDA 全部债务比	71.72%	37.75%	33.97%
利息保障倍数	13.87	10.4	33.37%

三、经营情况讨论与分析**1、报告期经营情况简介**

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求

是

互联网游戏业

报告期内，公司实现营业收入34.36亿元，同比增长41.73%；实现归属上市公司股东的净利润9.99亿元，同比增长87.9%；基本每股收益0.89元，同比增长89.36%；毛利率79.79%，同比增长26.80个百分点。截至报告期末，公司总资产共计120.61亿元，同比增长91.27%。

报告期内各业务板块发展情况详见 2017年年度报告全文之“第三节 公司业务概要 一、报告期内公司从事的主要业务”。

报告期内，公司在经营层面取得了多项积极进展：

1、收入结构进一步优化，盈利能力大幅增长

报告期内，公司营业收入34.36亿元，其中99.46%均来自于互联网收入，其中来自社交网络的收入达到16.43亿元，占比47.83%，超过了网络游戏收入，夯实了公司向互联网平台型公司转型的目标。公司整体毛利率为79.79%，同比增长26.80个百分点，其中社交网络的毛利率为95.45%，同比增长177.09%，而游戏业务的毛利率亦有所增长，达到61.50%，同比增长25.62%。收入结构进一步优化，盈利能力大幅增长。

2、明确自身优势，业务线条更加清晰

报告期内，公司继续贯彻实施“打造海外领先的社交媒体和内容平台”的发展战略，明确以国际市场为背景、平台流量为核心，内容创新为导向、人工智能为引擎的发展纲领。依托海外品牌、平台规模、变现能力、研发实力等核心优势，化繁为简，明确将主业聚焦在移动游戏平台（昆仑游戏）、休闲娱乐社交平台（闲徕互娱）、社交平台（grindr）三大业务板块。

该三大业务板块相辅相成，昆仑游戏和闲徕互娱构成内容板块，提供不同类型的游戏品类，满足用户不同场景下的娱乐需求，Grindr则是细分垂直人群的优质平台，这三大业务板块的构成，为公司构建大数据实施人工智能奠定了坚实基础。

3、迎战互联网产品快速迭代，增强产品抗风险能力

互联网产品面临着快速迭代、窗口期愈发缩短的挑战。公司不断根据市场风向，调整产品思路，关键时刻敢于创新和止损。

昆仑游戏自研产品流水峰值和生命周期不断提高；闲徕互娱则推出“比赛场”等新娱乐模式。各业务线条积极开拓创新，使得公司整体产品矩阵的抗风险能力明显加强。Grindr则为了满足用户的不同需求，推出集内容、活动、服务、社交于一身的INTO网站；

4、长期稳定的科技研发投入，顺应全球行业集中度变高的趋势

报告期内，公司更加强化科技含量高、具备创造力和创新性、进入壁垒高、人均创收高、边际效益显著的行业和产品。

公司将研发重点发力在人工智能领域，昆仑游戏和闲徕互娱也在逐步完善自己的大数据平台，Grindr则运用深度学习来识别用户上传的图像，为精细化运营打下基础。未来，公司各业务板块通过构建统一的大数据系统，利用科技赋能产生裂变，以顺应全球行业集中度变高的趋势。

5、加强平台建设，提升流量价值

公司不断强化平台建设，报告期内，Grindr的月活跃用户有20%以上的增长。Grindr在社交之外增加内容、活动和其他增值服务，扩大了用户覆盖面和页面点击量，广告价值得到进一步增强，收入也随之增加。

6、加强人才体系建设

截至报告期末，公司员工（含昆仑游戏、Grindr和闲徕互娱）共计1432人，规模不断壮大。作为轻资产的科技创新型企业，人力是公司重要资源之一。报告期内，公司加强建立了人才的招聘、识别、适配、培养和激励体系，让优秀的年轻人脱颖而出。

7、调整组织架构，集团与各业务部门职能更加清晰

随着公司业务线条的明确，公司主业已经由最初单一的游戏业务延伸至目前的昆仑游戏、闲徕互娱和Grindr三大平行业务体系。因此公司重新调整组织架构，单独设置集团职能部门服务于三大业务板块，使得人员分工更加明确，业务部门与集团部门各自的财务核算更加清晰，有利于各项业务的协调统一发展。

8、优秀的投资回报，对主营业务进行反哺

报告期内，公司聚焦互联网领域，并通过Qudian、Musical.ly等项目，取得了4.44亿元的投资收益，成绩显著。

通过投资，公司可以敏锐捕捉互联网风口，接触前沿科技和优秀人才。伴随着互联网的快速迭代，公司业务板块也需要抱有创业者的心态，与被投公司相互借鉴学习，为互联网用户和社会创造更多更有价值的产品与服务。

同时，可观的投资收益有益于公司保持良好的资金流动性，提升公司的研发和运营实力，为公司应对互联网的激烈竞争提供了有力保障。

9、公司获得的荣誉及奖项

获奖单位	颁奖方	奖项名称
昆仑万维	腾讯内容开放平台	2017十大优秀手机游戏公司
昆仑万维	中国互联网协会；工业和信息化部信息中心	2017年中国互联网百强企业排名28
昆仑万维	中国音像与数字出版协会	2017年度中国十大海外拓展游戏企业
昆仑万维	清华大学产业创新与金融研究、清华校友总会	2017年度清华校友企业创新奖
昆仑万维	中国文化旅游行业协会	2017年度金手指优秀企业
昆仑万维	中国文化旅游行业协会	2017年度产品运营先进单位
昆仑游戏	游联社	最佳海外产品运营企业
昆仑游戏	金鲸奖	2017年度最受期待手机游戏：《偷星九月天》
昆仑游戏	阿里巴巴集团；阿里云	2017年度最佳出海游戏奖：《轩辕剑之汉之云》
昆仑游戏	金手指奖评审委员会	2017年度金手指奖最受期待产品奖：《境·界-魂之觉醒》
昆仑游戏	金手指奖评审委员会	中国游戏行业2017年度优秀游戏：《轩辕剑之汉之云》
闲徕互娱	阿里游戏	2017最佳棋牌游戏奖：《闲来麻将》
闲徕互娱	2017泛娱乐产业领袖峰会	2017宝鼎奖 年度新锐企业
闲徕互娱	游戏茶馆	第五届金茶奖 2017年度最佳棋牌游戏企业

2、报告期内主营业务是否存在重大变化

□ 是 √ 否

3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

√ 适用 □ 不适用

单位：元

产品名称	营业收入	营业利润	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业利润比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
增值服务收入-游戏收入	1,564,573,450.10	602,335,942.68	61.50%	-20.00%	-39.66%	25.62%
增值服务收入-社交网络收入	1,643,488,061.52	74,805,436.03	95.45%	960.86%	-26.34%	177.09%
网络广告收入	209,907,289.32	16,374,710.47	92.20%	-27.62%	-58.97%	6.91%

4、是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

□ 是 √ 否

5、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明

√ 适用 □ 不适用

报告期内，公司于2017年1月出资10.2亿元收购闲徕互娱51%的股权，并于同年2月纳入公司财务报表合并范围。闲徕互娱专注于“地方特色休闲竞技”产品细分市场的开拓，已推出上线28款极具地方特色的在线棋牌休闲产品获得了良好的市场反馈和用户口碑。与公司丰富的网络游戏发行资源形成明显的协同效应，显著增厚公司的收入与利润。

6、面临暂停上市和终止上市情况

□ 适用 √ 不适用

7、涉及财务报告的相关事项**(1) 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情况说明**

√ 适用 □ 不适用

1、重要会计政策变更原因

财政部于2017年度发布了《企业会计准则第42号——持有待售的非流动资产、处置组和终止经营》，自2017年5月28日起施行，对于施行日存在的持有待售的非流动资产、处置组和终止经营，要求采用未来适用法处理。

财政部于2017年度修订了《企业会计准则第16号——政府补助》，修订后的准则自2017年6月12日起施行，

对于2017年1月1日存在的政府补助，要求采用未来适用法处理；对于2017年1月1日至施行日新增的政府补助，也要求按照修订后的准则进行调整。

财政部于2017年度发布了《财政部关于修订印发一般企业财务报表格式的通知》，对一般企业财务报表格式进行了修订，适用于2017年度及以后期间的财务报表。

2、会计政策变更对公司的影响

会计政策变更的内容和原因	受影响的报表项目名称和金额
(1) 在利润表中列示“持续经营净利润”，比较数据相应调整。	本期列示持续经营净利润金额 1,418,686,409.55 元；上期持续经营净利润金额 545,250,896.55 元。
(2) 与本公司日常活动相关的政府补助，计入其他收益，不再计入营业外收入。比较数据不调整。	其他收益：35,581,798.35 元。
(3) 在利润表中新增“资产处置收益”项目，将部分原列示为“营业外收入”的资产处置损益重分类至“资产处置收益”项目。比较数据相应调整。	2017 年度计入资产处置收益 1,250,264.28 元； 2016 年度营业外收入减少 5,939.99 元，营业外支出减少 204,349.23 元，资产处置收益增加 -198,409.24 元。

(2) 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) 与上年度财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

适用 不适用

公司本期纳入合并范围的公司共30家，本期新设增加4个子公司，分别为霍尔果斯昆仑点金科技网络有限公司、霍尔果斯昆诺天勤创业投资有限公司、新余市昆仑乐云网络小额贷款有限公司、Cayman Kunlun Group。非同一控制下的合并增加6个子公司，分别为北京闲徕互娱网络科技有限公司、闲来互娱（海南）网络科技有限公司、闲徕互娱（香港）网络科技有限公司、湖南闲徕互娱网络科技有限公司、深圳市天橙一品科技有限公司、成都杰蛙科技有限公司。