证券代码：300418　　证券简称：昆仑万维　　公告编号：2021-083

昆仑万维科技股份有限公司 2021 年半年度报告摘要

一、重要提示

本半年度报告摘要来自半年度报告全文，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半年度报告全文。

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

公司计划不派发现金红利，不送红股，不以公积金转增股本。

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	吕杰	刘娟	
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	
电话	010-65210366	010-65210366	
电子信箱	ir@kunlun-inc.com	ir@kunlun-inc.com	

2、主要财务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

追溯调整或重述原因

同一控制下企业合并：公司于 2021 年 1 月完成了对 Opera Limited 的重大资产重组，2021 年 4 月完成

了 Star Group Interactive Inc.部分普通股股权的购买，两次交易均构成同一控制下企业合并。按照企业会计准则的规定，调整前上年同期数为未追溯调整上年同期数，调整后上年同期数包括对 Opera Limited 和 Star Group Interactive Inc.的并表追溯调整。

单位：元

	本报告期	上年同期		本报告期比上年同期增减
		调整前	调整后	调整后
营业收入（元）	2,301,490,419.15	1,723,061,101.05	2,531,126,488.82	-9.07%
归属于上市公司股东的净利润（元）	999,279,222.87	3,674,939,672.22	3,642,458,446.70	-72.57%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（元）	767,199,726.98	719,212,889.81	719,697,337.10	6.60%
经营活动产生的现金流量净额（元）	309,354,110.06	489,096,018.14	572,400,745.06	-45.95%
基本每股收益（元/股）	0.85	3.18	3.15	-73.02%
稀释每股收益（元/股）	0.85	3.18	3.15	-73.02%
加权平均净资产收益率	10.07%	55.16%	47.82%	-37.75%
	本报告期末	上年度末		本报告期末比上年度末增减
		调整前	调整后	调整后
总资产（元）	17,897,998,267.43	13,239,640,167.63	17,460,241,837.68	2.51%
归属于上市公司股东的净资产（元）	9,304,472,481.39	9,676,967,893.80	10,338,016,508.86	-10.00%

3、公司股东数量及持股情况

报告期末普通股股东总数	105,285	报告期末表决权恢复的优先股股东总数（如有）	0	持有特别表决权股份的股东总数（如有）	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、标记或冻结情况	
					股份状态	数量
新余盈瑞世纪软件研发中心（有限合伙）	境内非国有法人	16.11%	189,744,943	0	质押	15,250,000
周亚辉	境内自然人	12.30%	144,844,325	144,844,325	质押	200,000
李琼	境内自然人	11.22%	132,209,942	0		
王立伟	境内自然人	2.19%	25,826,666	0	质押	17,352,000
香港中央结算有限公司	境外法人	1.11%	13,109,659	0		
邦信资产管理有限公司	国有法人	0.53%	6,261,612	0		
中国工商银行股份有限公司－广发中证传媒交易型开放式指数证券投资基金	其他	0.48%	5,635,862	0		

中国农业银行股份有限公司－中证 500 交易型开放式指数证券投资基金	其他	0.31%	3,662,054	0		
中国建设银行股份有限公司－华夏新兴消费混合型证券投资基金	其他	0.29%	3,441,783	0		
中国建设银行－华夏红利混合型开放式证券投资基金	其他	0.28%	3,312,963	0		
上述股东关联关系或一致行动的说明	股东周亚辉和股东新余盈瑞世纪软件研发中心（有限合伙）为一致行动人					
前 10 名普通股股东参与融资融券业务股东情况说明（如有）	无					

公司是否具有表决权差异安排

□ 适用 √ 不适用

4、控股股东或实际控制人变更情况

控股股东报告期内变更

□ 适用 √ 不适用

公司报告期控股股东未发生变更。

实际控制人报告期内变更

□ 适用 √ 不适用

公司报告期实际控制人未发生变更。

5、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。

6、在半年度报告批准报出日存续的债券情况

□ 适用 √ 不适用

三、重要事项

报告期经营亮点：

1、报告期内，海外音频社交平台 Star Group 实现营业收入 6.85 亿元人民币,同比大幅增长 232.35%,实现净利润 9,527 万元，同比大幅增长 322.01%，实现归属上市公司股东的净利润 6,943 万元，同比大幅增长 325.73%；

2、报告期内，海外信息与服务分发平台 Opera 实现净利润 3.03 亿元人民币，归属上市公司股东的净利润 1.66 亿元人民币，实现扭亏为盈。其中搜索和广告业务增长强劲，实现营业收入 7.04 亿元人民币，同比大幅增长 50.17%；

3、报告期内，游戏业务持续创造现金流，助力投资业务体系化运营，为上市公司实现资本增值。

昆仑万维致力于成为全球领先的综合互联网平台型公司，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、语音社交平台 Star Group、休闲娱乐平台闲徕互娱、移动游戏平台 GameArk、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。截至报告期末，公司整体月活跃用户将近 4.5 个亿，其中九成以上用户来自于海外。

2021 年上半年,公司实现营业收入 23.01 亿元，对照相同口径的续存业务（即包含 Opera 主营业务、Star Group、闲徕互娱、GameArk，不含 Grindr，下同），营业收入同比增长 8.78%。其中 Star Group 营业收入 6.85 亿元，同比大幅增长 232.35%；Opera 从全球疫情中强势复苏，实现营业收入 7.24 亿元人民币，其中主要业务（搜索和广告）收入为 7.04 亿元，同比大幅增长 50.17%。

2021 年上半年，公司实现归属于上市公司股东的净利润 9.99 亿元。公司于去年同期对子公司 Grindr Inc.进行了股权转让，并确认非经常性损益 29.5 亿元，导致去年净利润基数较大，如不考虑这一非经常性损益，报告期内归属于上市公司股东的净利润同比大幅增长 43.89%，展现了公司强劲的持续盈利能力。其中 Star Group 实现净利润 9,527 万元，同比大幅增长 322.01%，实现归属上市公司股东的净利润 6,943 万元，同比大幅增长 325.73%，驱动了公司整体净利润的快速增长。按照中国会计准则，Opera 实现净利润 3.03 亿元人民币，实现归属上市公司股东的净利润 1.66 亿人民币。

单位：亿元

上市公司合并报表	2021年1-6月	2020年1-6月	同比增长
营业收入[注1]	23.01	21.16	8.78%
其中：Star Group	6.85	2.06	232.35%
Opera[注2]	7.04	4.69	50.17%
GameArk	3.92	6.04	-35.10%
闲徕互娱	4.94	8.01	-38.33%
集团投资[注3]	0.07	0.05	44.04%
净利润（不包括Grindr处置收益）	11.62	6.87	69.20%
归母净利润（不包括Grindr处置收益）	9.99	6.94	43.89%
其中：Star Group	0.69	0.16	325.73%
Opera	1.66	-0.51	扭亏为盈

上市公司合并报表	2021年1-6月	2020年1-6月	同比增长
GameArk	-0.27	-0.03	小幅亏损
闲徕互娱	3.31	5.79	-42.79%
集团投资	4.60	0.71	545.71%

注1：指游戏收入、社交网络收入、搜索收入、广告收入等，不包括Grindr的收入。

注2：指Opera主要业务收入，即搜索和广告业务收入。

注3：指集团中后台部门和投资部门。

此外，由于GameArk的自研新游戏集中在今年下半年发行，且疫情恢复后闲徕互娱收入有所回落，导致报告期内该两项业务的营业收入和净利润有不同程度的下滑，预计今年下半年会有显著回升。

2021年第二季度，对照相同口径的续存业务，公司实现营业收入12.08亿元，同比增长13.21%，环比增长10.52%。如不考虑去年同期发生的对Grindr的非经常性重大处置，则实现归属于上市公司股东的净利润同比增长189.38%，环比增长107.92%。

单位：亿元

上市公司合并报表	2021年4-6月	2021年1-3月	环比增长	2020年4-6月	同比增长
营业收入[注1]	12.08	10.93	10.52%	10.67	13.21%
净利润（不包括Grindr处置收益）	8.32	3.29	153.21%	2.98	179.55%
归母净利润（不包括Grindr处置收益）	6.75	3.25	107.92%	2.33	189.38%

注1：营业收入指游戏收入、社交网络收入、搜索收入、广告收入等，不包括Grindr的收入。

公司所处行业发展情况：

公司定位为全球互联网平台型公司，根据易观发布的《2020年全球互联网用户分析》显示，2020年全球移动互联网用户已超44亿，移动互联网渗透率超56%，新兴市场尚存蓝海，有待进一步深耕。未来，随着移动互联网持续向发展中国家和地区普及，渗透率还将稳步提升。

2020年主要国家互联网用户规模

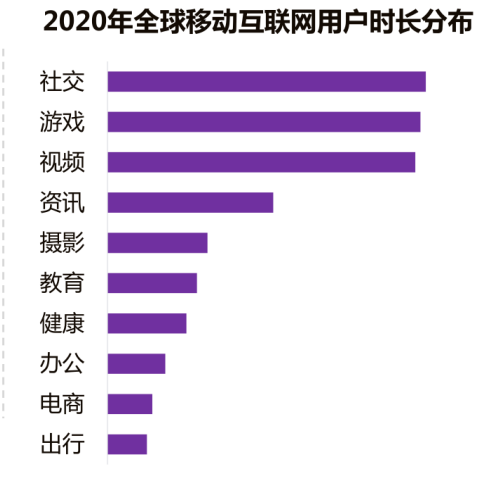
国家	用户规模（百万）
中国	985.94
印度	651.52
美国	303.91
印度尼西亚	196.81
巴西	159.41
俄罗斯	124.64
日本	117.69
墨西哥	92.88
德国	75.63
菲律宾	70.55

2020年主要国家互联网用户增速

国家	用户增速
巴基斯坦	22.0%
印尼	16.0%
中国	10.3%
埃及	7.9%
印度	7.8%
泰国	7.1%
以色列	6.5%
巴西	6.4%
土耳其	6.2%
菲律宾	6.0%

数据来源：APUS全球数字基因库 • 易观分析整理

COVID-19疫情促进移动互联网使用行为深化，社交、游戏、视频占据大量用户时间，用户应用付费意愿及能力进一步增长。



数据来源：APUS全球数字基因库 • 易观分析整理

报告显示，社交领域在亚、非市场空间广阔。亚洲作为七大洲中面积最大、人口最多的一个洲贡献了最高的移动社交应用下载份额。非洲的埃及、尼日利亚、南非等国家社交APP下载量增速显著高于其他洲头部国家表现，人口基数优势及移动互联网的加速渗透将带来大量新增的移动社交需求，决定了其未来市场空间的潜力 。

移动游戏市场在2020年搭上流量红利快车蓬勃发展，游戏应用下载量大涨21.68%，达到597.1亿的峰值。其中亚洲市场增长迅速且体量庞大，为发行商必争之地；此外从全年同比增速来看，非洲亦是潜力十足的移动游戏市场，埃及、尼日利亚等国的移动游戏应用下载量增幅均高达50%以上。

报告强调，中国移动互联网企业领先全球。放眼全球，中国移动互联网企业成熟度较高，尤其数据能力、产品设计、用户体验、商业模式等方面优势明显，头部企业也纷纷布局全球市场，实力强劲。中国移动互联网企业先发优势明显，未来将继续分割全球市场份额，预计中国移动互联网企业在全球市场将呈现“强者更强”的优势格局。

Newzoo 在2021年7月发布的全球游戏市场报告中指出，2021年的全球游戏玩家数量已经迈过了 30 亿的大关，且有望在未来几年迎来持续的增长。报告中强调了游戏行业较以往任何时候都更加健康，全球有28亿用户在移动设备上玩游戏。报告预测2021年全球游戏市场将获得1758亿美元收入，其中移动游戏市场的收入将增长4.4%至907亿美元，占总收入的一半以上。

公司在报告期内的主要业务：

业务一：海外信息与服务分发平台Opera

Opera是世界知名互联网品牌之一，现已从老牌浏览器蜕变为AI驱动的资讯和服务分发平台。主要产品包括移动浏览器Opera for Android、Opera for iOS、Opera Mini，桌面浏览器Opera Browser、专为游戏玩家打造的移动+PC浏览器Opera GX， AI资讯分发平台Opera News，畅聊工具Hype，游戏开发引擎GameMaker Studio等。

根据第三方数据平台App Annie显示，Opera系列浏览器（包括Opera Browser + Opera Mini、Opera Touch）

在所有第三方浏览器中，在全球范围内的整体月活跃用户总和排在第1位。（第三方统计数据与实际月活跃数据有差距，绝对数据仅供参考。）

报告期内，Opera News在稳定非洲传统优势市场的同时，积极开拓欧美等发达国家市场，在所有聚合类新闻平台中，Opera News月活跃用户在欧洲几个主要国家（英国、德国、法国）排名前三，仅次于Google News 和Apple News。

注：App Annie未统计Apple News数据

得益于移动端浏览器的商业化变现以及Opera News在欧洲的推动，报告期内，Opera的主营业务收入显著增长。根据中国会计准则， 2021年1-6月，Opera实现营业收入7.24亿元人民币，其中主要业务（搜索和广告）收入为7.04亿元，同比增长50%。实现净利润3.03亿元，归属上市公司股东的净利润1.66亿元。

截止报告期末，Opera 在Google Play Store累计下载量超过10亿次，且用户向更高ARPU市场转变。第二季度，来自北美和欧洲用户显著增长，分别增长52%和15%。

公司推出的全球首款针对游戏玩家的浏览器Opera GX ，PC端用户达到1,000万，6月底上线的移动端

已超过100万用户，并在界面和用户体验设计类别中赢得了红点设计大奖殊荣。今年初，公司收购了全球知名游戏引擎GameMaker，Opera GX将与其合作搭建Opera游戏平台社区。报告期内，公司在非洲地区Opera Mini浏览器推出内嵌即时聊天工具Hype，注册用户现已突破100万。

由于在创新方面的持续投入，Opera的PC端用户近年来保持稳定增长。报告期内，公司在PC端浏览器发布了若干智能工具，如在地址栏启用了“pinboard”功能，允许用户创建图钉板并分享图钉，以及包括谷歌视频会议在内的视频会议管理工具。

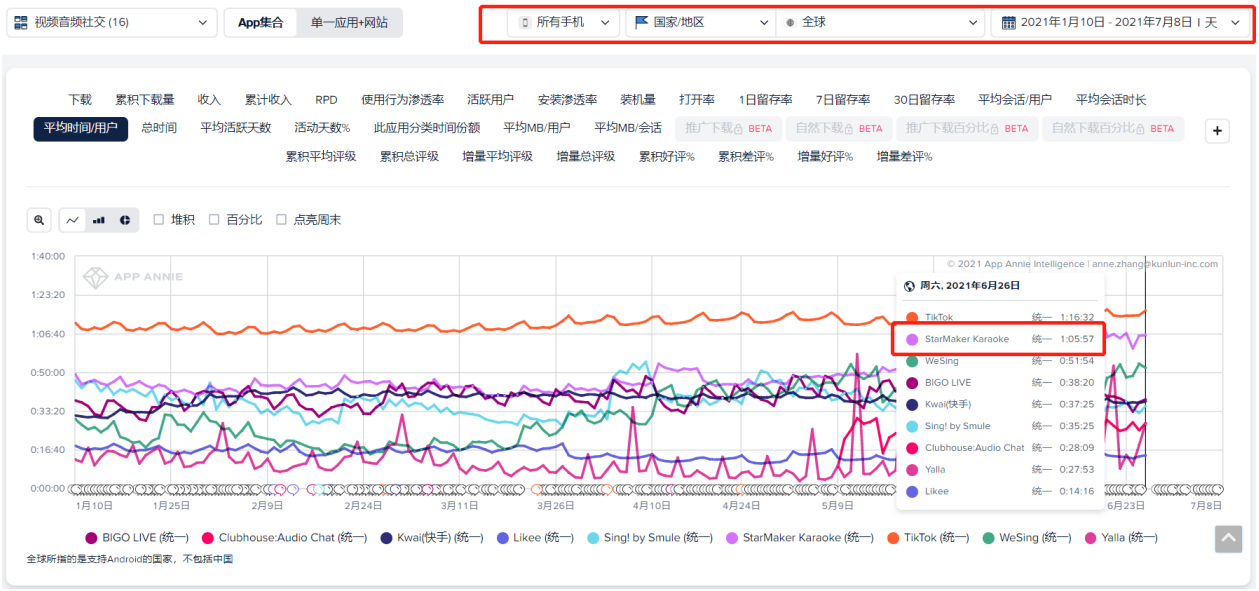
此外，Opera再次上调了全年收入指引至2.42亿-2.47亿美元。预计2021年第三季度，Opera收入为6,300万-6,500万美元，区间中值同比增长51%。

Opera 2021年二季度财务报告可参阅以下网址：

https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1737450/000143774921019537/ex_271733.htm

业务二：海外音频社交平台Star Group

Star Group主打产品StarMaker是海外音频社交平台龙头，以在线K歌为主要抓手，切入语音聊天室、直播、休闲游戏等在线娱乐场景。同时，通过引入家族运营体系，使得用户在平台内形成非常紧密的社群关系，提升了平台粘性和用户归属感，提高了拉新效率和用户留存率，同时有效降低了获客成本。通过第三方机构数据显示，StarMaker的用户每日在线时长超过65分钟，与Tiktok同属第一梯队。



报告期内，Star Group通过标准化的地域扩张体系，将优势市场从原有的东南亚、中东拓展至欧美、拉美等地区，现已覆盖全球一百多个国家，并在多个市场成为头部音频应用。

通过对海外运营的持续优化，以及向欧美和南美等付费水平更高的地区快速推进，平台用户付费率与ARPU值在报告期内得到显著提升。随着全球覆盖区域的持续渗透，人力和服务器等成本无需等比增加，从而形成了显著的规模效应。1-6月份，Star Group实现营业收入6.85亿元，同比增长232.35%；净利润9,527万元，同比大幅增长322.01%，实现归属上市公司股东的净利润6,943万元，同比大幅增长325.73%。

单位：亿元

Star Group	2021年1-6月	2020年1-6月	同比增长
营业收入	6.85	2.06	232.35%
净利润	0.95	0.23	322.01%
归母净利润	0.69	0.16	325.73%

业务三：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线城镇用户提供专业、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。

闲徕互娱于去年同期进行了更加可持续化的业务形态调整，这一调整在今年体现出了成效，平台用户忠诚度比往年显著提高，DAU受季节性因素波动变小，用户质量的提高带动了ARPU值的提升。

报告期内，闲徕互娱受去年上半年疫情游戏业务高基数的影响，营业收入略有下滑，实现营业收入4.94亿元，实现归母净利润3.31亿元。

业务四：全球移动游戏平台GameArk

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GameArk的48%收入来自于海外。

公司于2021年7月在东南亚地区双平台上线了自研游戏《The Legend of Neverland》（中文名《梦幻岛传说》，原名《圣境之塔》）。七月当月，该游戏在印尼、菲律宾、马来西亚、新加坡等地的角色扮演类游戏畅销榜中保持前10位，且得到苹果商店首页推荐9次。该游戏预计于2021年第四季度在港澳台和欧美地区上线，2022年第一季度在大陆地区上线，国内游戏版号尚在申请中。

近期，针对未成年人网络游戏沉迷问题引发社会广泛讨论。在此之前，GameArk便严格遵照《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》履行以下保护机制：

1、严格控制未成年人使用网络游戏时段、时长。每日22时至次日8时，网络游戏企业不得以任何形式为未成年人提供游戏服务。网络游戏企业向未成年人提供游戏服务的时长，法定节假日每日累计不得超过3小时，其他时间每日累计不得超过1.5小时。

2、规范向未成年人提供付费服务。网络游戏企业须采取有效措施，限制未成年人使用与其民事行为能力不符的付费服务。网络游戏企业不得为未满8周岁的用户提供游戏付费服务。同一网络游戏企业所提供的游戏付费服务，8周岁以上未满16周岁的用户，单次充值金额不得超过50元人民币，每月充值金额累计不得超过200元人民币:16周岁以上未满18周岁的用户，单次充值金额不得超过100元人民币，每月充值金额累计不得超过400元人民币。

由于GameArk的游戏始终面向全球市场，且针对国内未成年玩家始终贯彻防沉迷机制，未成年玩家非

公司主要付费用户来源，未受政策等外界因素影响。报告期内，GameArk受今年上半年新游戏上线延迟和去年上半年疫情游戏业务高基数的影响，营业收入略有下滑，实现营业收入3.92亿元。

业务五：科技股权投资

报告期内，公司确认投资收益4.13亿元，确认公允价值变动收益6.70亿元。主要包括以下重大投资进展：

1、公司于2020年出资7000万美元投资DiDi Global Inc.（滴滴）。2021年6月30日，滴滴在美国纽约证券交易所主板上市，目前公司持有滴滴普通股212.12万股，对应ADS 848.48万份。根据滴滴报告期末收盘价格计算，滴滴上市在报告期内为公司贡献4,997万美元（合人民币3.23亿元）投资收益。公司所持滴滴股份有180天锁定期。

2、报告期内投资的主要项目

公司于报告期内陆续投资了创新肿瘤靶向药物研发公司科赛睿生物、免疫疾病领域创新药龙头企业创响生物等。

公司持有的昆仑互联网智能产业投资基金（上市公司持股比例46.95%）投资了肿瘤和自身免疫疾病创新药公司普米斯生物、生物医药企业博雅辑因、创新型生物制药企业辉大基因、跨境电商SaaS服务平台店小秘、国货妆发品牌生气斑马等。