

证券代码：300418

证券简称：昆仑万维

公告编号：2020-043

北京昆仑万维科技股份有限公司 2019 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。

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 1,133,954,201 为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.26 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	吕杰	
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

昆仑万维致力于成为全球领先的综合互联网平台型公司。自成立以来，公司立足于国内领先的互联网商业模式，放眼于全球市场，逐步形成了移动游戏平台（GameArk）、休闲娱乐社交平台（闲徕互娱）、社

交平台（Grindr）、投资等四大业务矩阵，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。

业务一：移动游戏平台（GameArk）

1、产品介绍

公司于 2018 年 8 月正式启动全新独立品牌“GameArk”，历经 12 年耕耘坚守，不断扩大游戏业务范围，由主攻国内市场转化为面向全球市场，并从单一传统的 MMORPG，扩展到休闲类 RPG、SLG 等品类，现已形成兼备研发与发行的全球移动游戏平台。在 App Annie 近期发布的 2019 年度中国厂商出海收入榜单中，GameArk 排名第 25 位。

报告期内，公司新发多款移动手游，重点自研游戏包括：

《BLEACH 境·界-魂之觉醒:死神》

由 GameArk 联合 KLabGames 共同研发的日本动漫巨头《BLEACH 境·界》官方手游《BLEACH 境·界-魂之觉醒:死神》于 2018 年四季度在中国大陆及港澳台地区正式上线，并于 2019 年陆续登陆东南亚、韩国、欧美等市场，获得 iPhone 和 iPad 市场多次应用商店首页推荐。在 App Store 排名中，荣获法国、希腊、匈牙利、泰国、印尼、多米尼克、英属维尔京群岛、乌拉圭、佛得角、卢森堡、巴拉圭等 11 个市场角色扮演类最高下载第一名。在 Google Play 排名中，荣获越南地区角色扮演类最高下载第一名；荣获泰国、马来西亚和委内瑞拉等地区角色扮演类最高下载第二名。

《洛奇》

《洛奇》由韩国 Nexon 公司授权，GameArk 广州研发中心研发，并于 2019 年 1 月份在中国台湾地区上线，获得 Google 和 AppStore 大图推荐。2019 年 12 月东南亚地区首发，取得优异成绩。

《神魔圣域》

2016 年发行的自研原创手游《神魔圣域》在欧美市场依然保持着旺盛的生命力，截至报告期末已经为公司创造了 13.09 亿收入，是目前为止公司自研手游中贡献收入最多的一款产品。目前该项目原班人马正在研发其系列产品《神魔圣域 2》。

重点代理游戏包括：

《龙之谷 M》

由 GameArk 和盛大游戏合作发行的端游 IP 改编的精品动作手游《龙之谷 M》于报告期内新增上线南美、非洲等市场，并继续在繁体区、东南亚、欧美等市场运营，报告期内累积收入 1.02 亿元，是 GameArk 代理游戏中的精品游戏。

《部落冲突》、《部落冲突：皇室战争》、《海岛奇兵》

公司继续代理芬兰知名游戏开发商 Supercell 研发的《部落冲突》、《部落冲突：皇室战争》、《海岛奇兵》三款经典游戏的大陆地区 Android 版本，其中《部落冲突》于报告期内表现出色，贡献 2.59 亿元收入。

2、行业趋势

Newzoo 发布的《2019 全球游戏市场报告》指出，2019 年全球游戏市场规模将达到 1,521 亿美元，同比增长 9.6%。移动游戏将产生 685 亿美元的收入，占据全球游戏市场规模的 45%，其中智能手机游戏增速达 11.6%。

按地区分布来看，亚太地区 2019 年将创造 722 亿美元的游戏收入，较去年同比增长 7.6%，占全球市场的 47%。北美地区仍然是第二大游戏市场，总收入同比增长 11.7%至 396 亿美元，占全球游戏总收入的 26%。欧洲、中东和非洲地区总收入同比增长 11.5%至 347 亿美元，占全球市场的 23%。拉丁美洲同比增长 11.1%至 56 亿美元，占全球市场的 4%。

根据中国音像与数字出版协会《2019 年中国游戏产业报告》显示，中国游戏用户规模达到 6.4 亿人，同比增长 2.5%。2019 年中国游戏产业整体保持稳中向好、稳中有升的良好态势。实际销售收入达 2308.8 亿元人民币，同比增长 7.7%。其中移动游戏市场实际销售收入 1581.1 亿元，占比 68.5%，占据游戏市场主要份额。

2019 年，中国自主研发游戏海外市场实际销售收入达 115.9 亿美元，增长率 21%，该增速高于国内市场。海外市场中，美国的收入占比达到 30.9%，日本的收入占比达到 22.4%，韩国收入占比为 14.3%。角色扮演类、策略类和多人竞技类游戏获得海外用户追捧。

3、监管政策

报告期内，网络游戏监管政策持续趋严并进一步细化，头部游戏公司由于长期的规范化经营，使得游戏行业集中度得到进一步提升。

同时，工信部于近期发布《关于推动 5G 加快发展的通知》，通知提到未来将丰富 5G 技术应用场景，培育新型消费模式，促进 5G 终端消费，加快用户向 5G 迁移。将大力推广 5G+VR/AR、赛事直播、游戏娱乐、虚拟购物等应用，促进新型信息消费。5G 技术将对游戏行业整体升级起到巨大的技术推动作用。

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。报告期内，闲徕互娱持续在综合娱乐平台的道路上保持高速发展和不断创新，主营业务棋牌游戏、商业化服务领域均有长足发展。

主营棋牌业务方面，闲徕互娱持续深耕全国市场，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。在报告期内，共开发完成了 53 个创新型原创棋牌玩法，吸引数百万玩家进行体验，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。

商业化服务方面，闲徕互娱在 2018 年的基础上，基于大数据分析以及数据挖掘，持续引入具有针对性的不同类型产品和服务，完善娱乐产品矩阵的多样性，为用户提供多元个性化服务，确保在线娱乐模式的持续发展，满足用户多方面的在线娱乐需求。同时闲徕互娱通过搭建全新的增值服务和广告平台，进一

步挖掘用户的商业价值，提升用户在线时长和付费欲望，使闲徕互娱的收入模型更加多元，为报告期内的整体收入做出重要的贡献。

2019 年 2 月，公司收购的闲徕互娱剩余 35%股权，交易完成后，公司持有闲徕互娱 100%股权，并于同年 4 月份完成工商变更，故公司于 2019 年 5 月份开始实现对闲徕互娱 100%并表。

业务三：社交平台（Grindr）

Grindr 是全球最大的 LGBTQ+社交平台之一，活跃用户主要分布在欧美等发达国家和地区。报告期内，Grindr 业务发展平稳，截至报告期末，公司持有 Grindr Inc. 98.59%的股权。

2020 年 3 月 6 日，公司召开第三届董事会第七十次会议，审议通过了《关于转让控股子公司 Grindr Inc. 股权的议案》，公司与 San Vicente 达成初步股权转让意向，拟将昆仑集团所持有的 Grindr Inc. 98.59%的股权（100,000,000 普通股），以约 421,502 万元人民币（合 60,850 万美元，最终以调整后的交易对价以及审计审定数据为准）对价转让给 San Vicente。该交易尚需提交美国外资投资审查委员会（CFIUS）审批。

本次交易预计产生投资收益约 316,388 万元人民币（最终以调整后的交易对价以及审计审定数据为准），并产生可观的现金回流。

业务四：投资

报告期内，公司实现投资收益 6.52 亿元，主要包括以下重大投资：

2019 年 2 月，公司以 34,838,611.11 美元的价格增持 Opera 4,250,000 份美国存托股份。同年，Opera 公开发行 8,625,000 份美国存托股份，每份代表公司的两股普通股，公开发行价格为每份 10 美元。截至报告期末，公司持有 Opera 43.94%股份。根据 Opera 2020 年 2 月披露的 2019 年 4 季度和全年财报显示，Opera 2019 年全年营业收入 3.349 亿美元，同比增长 94.4%；净利润 5789.9 万美元，同比增长 64.7%。

2019 年 1-4 月，公司陆续出售趣店全部剩余股票，累计获得投资收益 3.29 亿元人民币。

2019 年 4 月 3 日，如涵在纳斯达克证券交易所挂牌上市，其上市后，公司于报告期内卖出持有的全部如涵股权并获得 5,581 万人民币投资收益。

此外，报告期内，公司陆续投资了 Krazybee、追觅科技、Pony AI、洋葱数学等项目，涉及 Fintech、物联网、无人驾驶、在线教育等领域。

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：元

	2019 年	2018 年	本年比上年增减	2017 年
--	--------	--------	---------	--------

营业收入	3,687,883,695.82	3,577,178,500.67	3.09%	3,436,369,668.04
归属于上市公司股东的净利润	1,295,120,698.77	1,006,050,830.11	28.73%	998,666,057.61
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,268,319,461.14	948,275,337.73	33.75%	989,040,251.87
经营活动产生的现金流量净额	1,169,786,539.41	1,472,965,210.35	-20.58%	1,045,795,985.00
基本每股收益（元/股）	1.13	0.88	28.41%	0.89
稀释每股收益（元/股）	1.13	0.88	28.41%	0.89
加权平均净资产收益率	25.83%	15.08%	10.75%	16.39%
	2019 年末	2018 年末	本年末比上年末增减	2017 年末
资产总额	10,257,378,104.21	8,829,316,415.40	16.17%	12,061,405,708.47
归属于上市公司股东的净资产	4,691,436,637.60	5,155,491,235.26	-9.00%	8,709,730,697.17

(2) 分季度主要会计数据

单位：元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	860,648,462.10	902,992,716.95	934,500,639.45	989,741,877.32
归属于上市公司股东的净利润	379,125,165.53	209,107,604.84	357,264,435.92	349,623,492.48
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	373,388,629.63	204,038,998.54	345,979,569.25	344,912,263.72
经营活动产生的现金流量净额	170,159,731.32	348,629,371.02	302,478,503.36	348,518,933.71

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	75,471	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	71,955	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	17.06%	195,872,245	154,394,016			
新余盈瑞世软件研中心（有限合伙）	境内非国有法人	16.52%	189,744,943	160,326,468	质押	32,200,000	
周亚辉		15.55%	178,622,235	157,537,291	质押	80,150,000	
王立伟		3.84%	44,061,696	43,810,592	质押	40,510,000	
广东恒阔投资管理有限公司		1.29%	14,764,600	0			

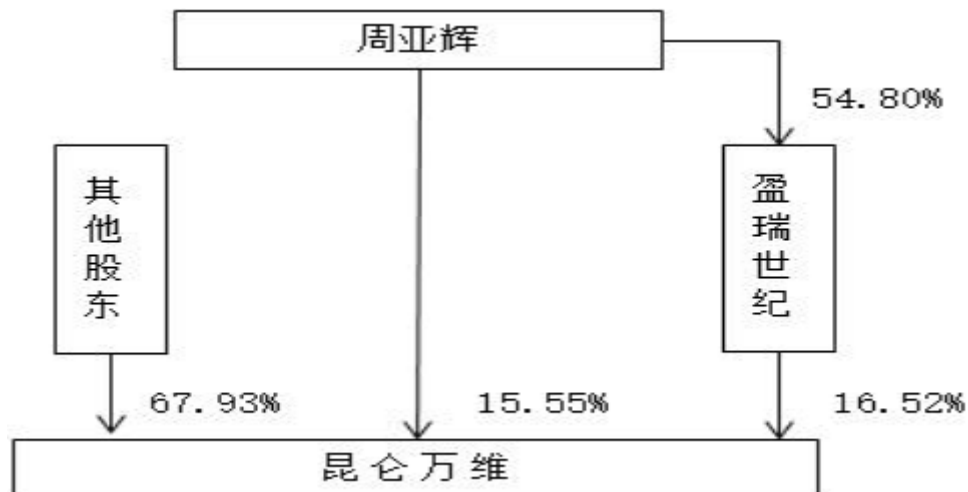
香港中央结算有限公司		1.10%	12,661,873	0		
邦信资产管理有限公司		0.56%	6,451,612	0		
中国工商银行股份有限公司—富国创新科技混合型证券投资基金		0.56%	6,419,001	0		
中国农业银行股份有限公司—中证 500 交易型开放式指数证券投资基金		0.56%	6,377,490	0		
中国工商银行股份有限公司—易方达创业板交易型开放式指数证券投资基金		0.54%	6,212,027	0		
上述股东关联关系或一致行动的说明		股东新余盈瑞世纪软件研发中心（有限合伙）是股东周亚辉的一致行动人。				

（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

否

三、经营情况讨论与分析

1、报告期经营情况简介

报告期内，公司实现营业收入36.88亿元，同比增长3.09%；实现归属上市公司股东的净利润12.95亿元，同比增长28.73%；总资产102.57亿元，同比增长16.17%。

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，盈利能力稳步增长

报告期内，公司营业收入36.88亿元，其中98.26%均来自于互联网收入，其中来自社交网络的收入达到17.12亿元，占比46.41%，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79.42%，其中游戏业务的毛利率达到55.33%。收入结构进一步优化，盈利能力稳步增长。

2、聚焦核心优势，业务集中度进一步提升

报告期内，公司先后增持了闲徕互娱和Opera的股份，其中对闲徕互娱实现了100%的并表，Opera股份增持至43.94%，进一步在股权上明确了公司业务重点，同时增厚了公司业绩。

3、强化研发实力，拥抱人工智能

公司一直以来注重研发能力的培养，报告期内，公司研发费用占营业收入7.67%。在新项目孵化和老项目创新时，公司更加聚焦科技含量高、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。

公司各板块业务积累了海量数据，通过人工智能手段对这些数据赋予生命。应用环节主要为广告投放、用户推荐等，精准度逐步提高，用户体验随之提升。未来，公司各业务板块通过构建统一的大数据系统，利用人工智能激发更为强劲的网络平台效应。

截至本报告期末，公司研发人员364人，约占员工总数的51%。报告期内，GameArk的研发团队持续输出战斗力，重点研发游戏项目5个并成功上线两款，均获得较好的回报。闲徕互娱不断强调中台建设，研发了大数据分析数据挖掘平台、基于K8S的容器集群化管理系统、广告变现商业化系统，使得自身在激烈的竞争环境下不断优化成本端支出，并通过技术创新拓宽了收入端的增长。

4、加强人才储备，实施股权激励计划

截至报告期末，公司员工共计717人，人均创收514.35万元。

报告期内，公司成功实施股权激励计划，授予62名激励对象合计4,955万份股票期权，涵盖公司高级管理人员及业务骨干。

5、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，投资了无人驾驶、在线教育等领域的优质项目，并通过趣店等项目，取得了6.52亿元的投资收益，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，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，持续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。

6、公司获得的荣誉及奖项

序号	获奖单位	颁奖方	奖项名称
1	昆仑万维	中国文化旅游行业协会 金手指奖评审委员会	中国游戏行业2018年度优秀企业
2	昆仑万维	中国文化旅游行业协会 金手指奖评审委员会	中国游戏行业2018年度游戏运营先进单位
3	昆仑万维	中国互联网上网服务行业协议	中国互联网上网服务行业协会电子竞技分会-会员单位
4	昆仑万维	金融界	研发投入TOP上市公司
5	昆仑万维	中国互联网协会 工业和信息化部信息中心	2019年中国互联网百强企业排名24
6	昆仑万维	中国互联网协会	中国互联网协会常务理事单位
7	昆仑万维	北京软件和信息服务业协会	2019北京软件和信息服务业综合实力百强企业排名14
8	昆仑万维	北京市“扫黄打非”办公室	“扫黄打非”工作站
9	昆仑万维	北京市工商业联合会	北京民营企业百强2018年度第76位
10	昆仑万维	北京市工商业联合会	北京民营企业科技创新百强2018年度第16位
11	昆仑万维	北京市工商业联合会	北京民营企业文化产业百强2018年度第21位
12	昆仑万维	中国音像与数字出版协会	2019年度中国十大最受欢迎电子竞技游戏
13	昆仑乐享	北京动漫游戏产业协会	第三届理事会员单位
14	昆仑乐享	中国文化旅游行业协会 金手指奖评审委员会	《境.界-魂之觉醒》获中国游戏行业2018年度优秀移动网络游戏
15	昆仑乐享	中国文化旅游行业协会 金手指奖评审委员会	《部落冲突：皇室战争》获中国游戏行业2018年度最佳移动网络游戏
16	闲徕互娱	北京拉勾网络技术有限公司	2019中国互联网TOP雇主
17	闲徕互娱	北京市知识产权局	2019-2021年度北京市知识产权试点单位
18	闲徕互娱	北京市软件和信息服务业协会	2019北京市软件企业核心竞争力评价（规模型）
19	闲徕互娱	北京市朝阳区人民政府奥运村街道办事处	社会突出贡献奖
20	深圳市天橙一品	深圳市软件行业协会	2018年度深圳市软件行业业务收入前百家企业

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

分业务	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
增值服务业务-游戏	1,485,939,957.60	663,780,161.47	55.33%	1.91%	29.12%	-9.41%
增值服务业务-社交网络	1,711,555,592.63	82,091,984.96	95.20%	-10.26%	-8.91%	-0.07%
网络广告业务	426,365,825.17	12,575,712.17	97.05%	177.79%	-22.45%	7.62%

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

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

财政部分别于2019年4月30日和2019年9月19日发布了《财政部关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》（财会〔2019〕6号）和《关于修订印发合并财务报表格式（2019版）的通知》（财会〔2019〕16号），对一般企业财务报表格式及合并财务报表格式进行了修订。本公司执行上述规定的主要影响如下：

会计政策变更的内容和原因	审批程序	受影响的报表项目名称和金额	
		合并	母公司
（1）资产负债表中“应收票据及应收账款”拆分为“应收票据”和“应收账款”列示；“应付票据及应付账款”拆分为“应付票据”和“应付账款”列示；比较数据相应调整。	董事会审批	“应收票据及应收账款”拆分为“应收票据”和“应收账款”，“应收票据”本期金额0.00元，上期金额0.00元；“应收账款”本期金额374,861,690.69元，上期金额362,696,764.11元；“应付票据及应付账款”拆分为“应付票据”和“应付账款”，“应付票据”本期金额0.00元，上期金额0.00元；“应付账款”本期金额2,291,819,783.81元，上期金额489,965,329.38元。	“应收票据及应收账款”拆分为“应收票据”和“应收账款”，“应收票据”本期金额0.00元，上期金额0.00元；“应收账款”本期金额50,466,889.17元，上期金额57,597,048.28元；“应付票据及应付账款”拆分为“应付票据”和“应付账款”，“应付票据”本期金额0.00元，上期金额0.00元；“应付账款”本期金额7,241,194.94元，上期金额3,818,880.13元。

(2) 在利润表中投资收益项下新增“其中：以摊余成本计量的金融资产终止确认收益项目。比较数据不调整。”	董事会审批	“以摊余成本计量的金融资产终止确认收益”本期金额0.00元。	“以摊余成本计量的金融资产终止确认收益”本期金额0.00元。
---	-------	--------------------------------	--------------------------------

财政部于2017年度修订了《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》、《企业会计准则第23号——金融资产转移》、《企业会计准则第24号——套期会计》和《企业会计准则第37号——金融工具列报》。修订后的准则规定，对于首次执行日尚未终止确认的金融工具，之前的确认和计量与修订后的准则要求不一致的，应当追溯调整。涉及前期比较财务报表数据与修订后的准则要求不一致的，无需调整。本公司将因追溯调整产生的累积影响数调整当年年初留存收益和其他综合收益。

以按照财会〔2019〕6号和财会〔2019〕16号的规定调整后的上年年末余额为基础，执行上述新金融工具准则的主要影响如下：

会计政策变更的内容和原因	审批程序	受影响的报表项目名称和金额	
		合并	母公司
(1) 可供出售权益工具投资重分类为“以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产”。	董事会审批	交易性金融资产： 增加1,426,347,960.61元； 可供出售金融资产： 减少2,358,013,929.87元； 其他非流动金融资产： 增加1,463,962,071.10元； 其他综合收益： 减少945,744,615.14元； 递延所得税负债： 增加19,060,418.32元； 留存收益： 增加1,458,980,298.66元。	可供出售金融资产： 减少181,876,323.93元； 其他非流动金融资产： 增加181,876,323.93元。
(2) 非交易性的可供出售权益工具投资指定为“以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产”。	董事会审批	可供出售金融资产： 减少343,926,195.27元； 其他权益工具投资： 增加375,616,853.28元； 递延所得税负债： 增加2,400,000.00元； 其他综合收益： 增加29,290,658.01元。	可供出售金融资产： 减少0.00元； 其他权益工具投资： 增加0.00元。
(3) 应收款项信用减值损失按照预期信用损失模型进行重新计量。	董事会审批	应收账款： 减少731,800.77元； 留存收益： 减少731,800.77元。	应收账款： 减少962,557.77元； 留存收益： 减少962,557.77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35家，本期新增增加1个子公司，为成都鼎趣网络科技有限公司。本期注销减少1个子公司，为成都杰蛙科技有限公司。本期出售减少2个子公司，分别为成都闲徕电子商务有限公司和成都鼎趣网络科技有限公司。