

杭州电魂网络科技股份有限公司

2022年度董事会工作报告

2022年以来，受国内外复杂严峻形势影响，中国游戏市场发展受阻，销售收入和用户规模同比均有下降。在全国乃至全球游戏市场普遍下行的背景下，公司经营亦面临着严峻的挑战。报告期内，公司加大海外市场投入，着力电竞相关产业布局，同时亦不忘在山区助学、乡村振兴等多方面继续践行社会责任。

一、2022年度经营情况讨论与分析

(一) 报告期内，主要产品屡获殊荣

公司主打产品《梦三国 2》荣获多个奖项：“浙江数字贸易创新应用优秀案例（2022）一等奖”、“优秀游戏 2021 青山奖”，《梦三国十一周年庆黄忠》壁纸荣获 2020-2021 年度“浙江省优秀版权作品”一等奖，梦三国项目部获评“杭州市模范集体称号”。作为 2022 年亚运会电子竞技比赛八大项目之一，《梦三国 2》将成为亚运舞台展示优秀中华文化的重要名片。

另外，公司在研产品《野蛮人大作战 2》入选“2021 年金翎奖玩家最期待的移动网络游戏”称号，国风游戏《我的侠客》获得华为游戏中心“2021 独立游戏大赏扣人心弦奖”和浙江省游戏行业协会评选的“优秀游戏美术设计 2021 青山奖”等荣誉。

(二) 公司经营业绩及主要产品运营情况

1、公司经营业绩及研发投入情况

2022 年度公司各项业务运行平稳，受行业总体增长大幅度放缓趋势的影响，营业收入和归属上市公司股东净利润有所下滑，其中实现营业收入 79,061.96 万元，同比下降 20.64%；归属于上市公司股东的净利润 20,104.45 万元，同比下降 40.66%。截至 2022 年 12 月 31 日，公司总资产为 289,304.99 万元，同比下降 6.52%；归属于上市公司股东的净资产为 240,629.44 万元，同比下降 1.92%。

报告期内，公司基本每股收益为 0.83 元/股，比去年同期下降 41.13%，加权平均净资产收益率为 8.07%，比去年同期下降 6.53 个百分点。

研发投入方面，公司一直把技术创新和产品研发作为重中之重，以市场需求和用户体验为导向，积极推进研发、创新工作。报告期内，公司继续保持研发投入，累计投入研究开发费用 18,984.87 万元，占公司营业收入的 24.01%。截至

2022年12月31日，公司及子公司专利授权44件，其中发明专利38件，外观设计专利6件，在审发明专利107件，软著登记379件，美术作品登记411件，已注册国内商标1211件，已注册海外商标65件。

2、公司孵化器持续加强产业聚集和创新孵化

作为一家致力于研发、运营精品化网游的互联网公司，围绕着打造一流互娱平台的目标，公司不断发展创业、投融资及孵化业务。电魂智能创意孵化器成立于2017年7月，是一家专门从事电竞、游戏、智能创意类科技企业孵化的集“孵化、创业、投融资”为一体的孵化器，采用“产业+资本+基地”的特色孵化模式，在“空间、服务、投资”三维一体总布局基础上，积极打造完善的孵化服务体系，积极推动电竞游戏、数字动漫、数字新媒体、数字信息等数字经济产业发展，形成互为联系、支撑、开放的科技园区集合体。园区目前吸引了上述数字文娱产业上下游领域的企业入孵，已初步形成相关产业集群氛围。报告期内，电魂智能创意孵化器入选浙江省科学技术厅“2021年度绩效评价优秀（A类）的省级科技企业孵化器”，同时获评“杭州市文化产业园区”等荣誉称号。

3、游戏出海已成规模，养成类游戏大放异彩

2022年，中国自主研发游戏在海外市场实际销售收入为173.46亿美元，同比下降了3.70%，连续四年超过百亿美元的规模。相对同期国内市场收入变化而言，降幅较小。以网络游戏为载体，推进文化出海，有利于更好传播中华文化，出海网游成为中国对外文化输出的“窗口”，也是我国对外进行文化交流与传播的重要方式。游戏产业国际竞争力日渐增强的同时，中华文化、中国元素的国际影响力也随之逐渐扩大。

报告期内，公司加大海外布局，全资子公司电魂互动（香港）以自有资金向公司在新加坡设立的全资子公司电魂互动（新加坡）增资1,300万美元，进一步助力电魂互动（新加坡）游戏产品发行运营业务开展，为公司在新加坡乃至东南亚市场的长期布局奠定基础。另外，公司在澳大利亚以自有资金2,000万美元设立了全资子公司，通过对境外子公司的投入，公司旨在及时把握海外市场发展的动向，为公司实现业务全球化奠定基础，不忘讲好中国故事的初心，以游戏为载体，弘扬中国文化。

4、积极布局电竞产业上下游

以 2022 年浙江绍兴举行的“2022 年中国游戏产业创新发展论坛”为契机，公司与 e 游小镇合作打造以《梦三国 2》赛事为核心的电竞生态产业链，增强创新驱动新动力，助力 e 游小镇 2.0 版建设发展，共同探索新发展模式，以电竞为载体向世界传播中华文化。在 e 游小镇挂牌成立的电子竞技集训运营中心，除举办《梦三国 2》相关赛事外，还举办了多项第三方线上、线下赛事活动，包括电子竞技会展、赛事表演等。

在电竞人才培养上，公司也积极与更多行业上游机构合作。公司与浙江传媒学院媒体工程学院共建数字娱乐工作室及产学研合作项目正式签约。双方将围绕数字娱乐等相关领域，联合组建数字娱乐工作室，并在教学资源建设、人才培养、科研创作、电竞赛事、社会服务等方面开展多样化合作，共同探索产学研模式创新。同时，公司参与的《高等职业教育本科电子竞技技术与管理专业简介》项目，经由教育部审核通过。该项目的顺利通过，助推了高等职教本科电子竞技技术与管理专业的标准化制定，推动电子竞技行业职业化、规范化发展，为行业发展培养更多优秀专业人才。目前，公司已取得了杭州市人社局批准的电子竞技员 5-2 级、电子竞技运营师 4-2 级的职业等级认证机构资质，可在杭州市面向社会开展电子竞技相关人才的职业等级认证工作。

二、报告期内董事会日常工作情况

（一）董事会会议召开情况

2022 年度，公司召开 10 次董事会会议，会议的召集与召开程序、出席会议人员的资格、会议表决程序、表决结果和决议内容均符合法律法规和《公司章程》的规定。

具体情况如下：

序号	会议名称	会议时间	审议通过议案内容
1	第四届董事会第四次会议	2022 年 1 月 14 日	审议通过： 1、《关于全资子公司认购私募基金份额暨关联交易的议案》
2	第四届董事会第五次会议	2022 年 3 月 7 日	审议通过： 1、《关于投资设立控股孙公司的议案》
3	第四届董事会第六次会议	2022 年 3 月 29 日	审议通过： 1、《公司 2021 年年度报告及摘要》 2、《公司 2021 年度董事会工作报告》 3、《公司 2021 年度总经理工作报告》 4、《2021 年度独立董事述职报告》

			<p>5、《2021 年度董事会审计委员会履职情况报告》</p> <p>6、《公司 2021 年度财务决算报告》</p> <p>7、《关于 2021 年度募集资金存放与使用情况的专项报告》</p> <p>8、《公司 2021 年度内部控制自我评价报告》</p> <p>9、《公司 2021 年度社会责任报告》</p> <p>10、《关于计提资产减值准备的议案》</p> <p>11、《关于申请 2022 年度融资额度的议案》</p> <p>12、《关于公司 2022 年度日常关联交易预计及 2021 年度日常关联交易确认的议案》</p> <p>13、《关于 2022 年度高级管理人员薪酬方案的议案》</p> <p>14、《关于 2022 年度独立董事津贴的议案》</p> <p>15、《关于续聘会计师事务所的议案》</p> <p>16、《关于公司 2021 年度利润分配预案的议案》</p> <p>17、《关于回购注销部分激励对象已获授但尚未解除限售的限制性股票的议案》</p> <p>18、《关于减少公司注册资本及修订<公司章程>的议案》</p> <p>19、《关于召开公司 2021 年年度股东大会的议案》</p>
4	第四届董事会第七次会议	2022 年 4 月 27 日	<p>审议通过：</p> <p>1、《关于 2022 年第一季度报告的议案》</p>
5	第四届董事会第八次会议	2022 年 5 月 27 日	<p>审议通过：</p> <p>1、《关于变更部分募集资金投资项目及使用部分自有资金收购厦门游动网络科技有限公司 20%股权的议案》</p> <p>2、《关于召开公司 2022 年第一次临时股东大会的议案》</p>
6	第四届董事会第九次会议	2022 年 6 月 24 日	<p>审议通过：</p> <p>1、《关于回购注销部分激励对象已获授但尚未解除限售的限制性股票及调整回购价格的议案》</p> <p>2、《关于 2019 年限制性股票激励计划首次授予部分第三个解除限售期解除限售条件成就的议案》</p> <p>3、《关于注销孙公司的议案》</p> <p>4、《关于增加全资子公司注册资本的议案》</p>
7	第四届董事会第十次会议	2022 年 8 月 3 日	<p>审议通过：</p> <p>1、《关于在澳大利亚设立全资子公司的议案》</p>
8	第四届董事会第十一次会议	2022 年 8 月 29 日	<p>审议通过：</p> <p>1、《公司 2022 年半年度报告及摘要》</p> <p>2、《关于 2022 年半年度募集资金存放与使用情况的专项报告》</p> <p>3、《关于减少公司注册资本及修订<公司章程>的议案》</p> <p>4、《关于修订<股东大会议事规则>的议案》</p> <p>5、《关于修订<董事会议事规则>的议案》</p> <p>6、《关于修订<独立董事工作制度>的议案》</p> <p>7、《关于修订<关联交易管理制度>的议案》</p> <p>8、《关于修订<对外担保管理制度>的议案》</p> <p>9、《关于修订<对外投资管理制度>的议案》</p> <p>10、《关于修订<重大信息内部报告制度>的议案》</p>

			11、《关于召开公司 2022 年第二次临时股东大会的议案》
9	第四届董事会第十二次会议	2022 年 10 月 26 日	审议通过： 1、《关于 2022 年第三季度报告的议案》 2、《关于回购注销部分激励对象已获授但尚未解除限售的限制性股票的议案》 3、《关于变更财务总监的议案》
10	第四届董事会第十三次会议	2022 年 11 月 23 日	审议通过： 1、《关于使用暂时闲置的募集资金进行现金管理的议案》 2、《关于使用暂时闲置的自有资金进行现金管理的议案》 3、《关于回购注销部分激励对象已获授但尚未解除限售的限制性股票的议案》 4、《关于 2020 年限制性股票激励计划首次授予部分第二个解除限售期解除限售条件成就的议案》 5、《关于 2019 年限制性股票激励计划预留授予部分第三个解除限售期解除限售条件成就的议案》 6、《关于减少公司注册资本及修订<公司章程>的议案》 7、《关于召开公司 2022 年第三次临时股东大会的议案》

（二）董事会对股东大会决议的执行情况

2022年，公司共召开1次年度股东大会、3次临时股东大会，公司董事会根据《中华人民共和国公司法》、《中华人民共和国证券法》等相关法律法规和《公司章程》的要求，严格按照股东大会的决议和授权，认真执行公司股东大会通过的各项决议。

（三）董事会下设各委员会履职情况

公司董事会下设战略委员会、审计委员会、提名委员会、薪酬与考核委员会四个专门委员会。各委员会依据各自工作细则规定的职权范围运作，并就专业性事项进行研究，提出意见及建议，供董事会决策参考。

2022年度，公司召开审计委员会会议8次，战略委员会会议4次，薪酬与考核委员会会议4次，提名委员会会议1次；独立董事积极参与专业委员会的运作，在公司重大事项的决策方面发挥了重要作用。

（四）独立董事履职情况

公司3名独立董事，严格按照《公司法》、《上海证券交易所上市规则》、《上市公司治理准则》等法律法规及《公司章程》、《公司独立董事工作制度》的规定，在过去的2022年度工作中，积极参加公司历次董事会、股东大会和董事会专门委员会会议，认真审议各项议案，对重要事项发表独立意见，运用各自的专业知识，为公司的科学决策和规范运作提出意见和建议，充分发挥了独立董事

对公司的监督、建议等作用，不受公司大股东或者其他与公司存在利害关系的单位或个人的影响，切实维护中小股东的合法权益不受损害。

（五）公司信息披露情况

公司董事严格执行《公司法》、《证券法》、《上海证券交易所股票上市规则》及公司《信息披露管理制度》等有关规定，认真自觉履行信息披露义务，切实提高公司规范运作水平和透明度。

报告期内，公司按照法律法规和上市规则规定的披露时限及时报送并在指定报刊、网站披露相关文件。公司信息披露真实、准确、完整、及时、公平，能客观地反映公司发生的相关事项，确保没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，保证了信息披露的准确性、可靠性和有用性。

（六）投资者关系管理工作

公司高度重视投资者关系的管理工作，除规定的信息披露途径外，公司还提供多渠道、全方位的投资者关系服务，包括对外的电话专线、对投资者的回函回信，与投资者面对面沟通，听取意见、建议，促进了公司投资者关系工作的全面开展，有效提高了投资者的满意度，维护了公司良好的市场形象，切实保护投资者利益，努力实现公司价值最大化和股东利益最大化的战略管理行为。

三、公司未来发展的讨论与分析

（一）行业格局和趋势

1、网游产业政策预期趋向积极，精品化、出海成为趋势

（1）游戏产业促进产业升级和文化传播，常态化监管进入新阶段

近几年，美国、欧盟、沙特等国家和地区愈加重视游戏产业在产业升级和科技进步等方面的作用，推行扶持当地游戏产业发展的政策举措。国内部分主流媒体强调游戏产业价值，肯定游戏与前沿科技密不可分，在 5G、芯片产业、人工智能等先进技术、产业发展中起到了重要的作用；而随着近年来未成年人防沉迷政策的逐步落实，其成绩得到了社会各界积极的认可。同时，在建设文化强国、传播优秀中华文化方面，游戏也可以发挥其独特优势，一批优秀国内游戏产品出海，得到了海外市场的认可，对中华文化的传播起到了积极的作用。

在此背景下，政策导向逐步过渡到常态化监管阶段。随着整个社会对未

来经济恢复预期的提振，游戏产业从行业资源到用户消费意愿与能力，都有望迎来触底后的反弹。部分游戏企业在资金、人才、项目等方面有所储备，已具备一定抵御风险的能力，为行业未来的回暖增长积蓄能量。

(2) 版号迎来常态化发放，供给端有望持续改善

2022 年 4 月版号重发后，版号审批和发放流程已基本恢复，行业规范化将有利于行业出清和头部厂商保持自身竞争力。一方面，经历版号停发后，头部厂商大多延期新游上线计划；另一方面，多家 pipeline 规划中产品周期也将迭代，重磅新游多集中于 2023 年，预计游戏行业上市公司今年将迎来“百花齐放”，行业产品供给将逐步释放。

(3) 端游市场潜力大，游戏精品化趋势显著

我国游戏发扬于端游，因其盈利能力不及手游，加之行业监管收紧，近年来被手游市场弯道超车。然而，端游表现依然韧性十足，游戏产品周期较长，未来需求增长空间大。

尽管用户规模趋近于饱和，各细分游戏赛道如 RPG、女性向、卡牌类等均有精品化趋势，叠加游戏引擎技术的成熟，未来游戏玩法与质量、满足用户个性化需求将成为重要的竞争点。坚持高质量、精品化发展，深耕细分化、差异化赛道，更加注重用户体验，将成为中国游戏行业突破困境、健康发展的战略手段。

(4) 游戏出海竞争日益激烈，行业主动寻找新增量

2022 年我国自主研发游戏海外市场实销收入同比略微下降，且游戏出海的买量成本上升、利润率降低。游戏行业积极应对，深耕主要出海地区，同步拓展新兴市场，2022 年我国自主研发移动游戏海外重点地区收入分布中，沙特等地区市场份额攀升。中东、非洲和拉美等地区的人口基数较大，网络基础设施建设日渐完善，智能手机等游戏终端正从中低端机型向高端机型普及发展，营收潜力较大，成为游戏海外市场增长的新区域。

(5) 元宇宙、AIGC 等新技术和应用场景将从供求两端深度影响行业发展

元宇宙作为虚拟与现实结合的新兴产业，市场前景广阔。元宇宙的流行将带动 5G/6G、AR、VR 等技术以及相关衍生产品的发展。虽然元宇宙仍处

于概念到实质的初期，伴随着技术与产品螺旋式迭代，各环节发展将带来市场规模扩大，未来增长潜力值得期待。而我国 AR/VR 头显市场的硬件产品升级趋势仍在延续，游戏成为 VR 内容落地的主要应用之一。国内以 Pico 为代表的厂商依托抖音生态，除了持续引入头部游戏，还在填补健身、社交、视频、互动娱乐等内容生态，并加快海外市场布局。硬件的升级迭代以及销量的提升与软件内容相互促进，带动 AR/VR 游戏市场加速放量增长。

2022 年底 ChatGPT 爆火出圈，给整个游戏产业带来了全新的想象空间。ChatGPT 的引入能启发游戏策划人员的灵感，激发游戏开发人员的无限创作潜能，有助于降低游戏开发成本，提高游戏开发效率。游戏多领域 AIGC 化带来的技术深度融合将大幅提升游戏沉浸感、参与度、交互性和体验感。而类似 ChatGPT、Mid Journey 这类 AIGC 工具甚至可以让虚幻的元宇宙概念走入现实，元宇宙概念游戏与 B 端商家合作或将成为行业趋势。

2、科技赋能，电竞产业迎来新契机

(1) 电竞即将正式亮相亚运会，行业发展获新机遇

2023 年夏季首届奥林匹克电竞周活动将在新加坡举行；2023 年 9 月将在杭州举行的第 19 届亚运会将电竞作为正式比赛项目；2023 年 2 月沙特主权基金 PIF 旗下的 Savvy Games Group 宣布以 18 亿人民币投资电竞公司英雄体育 VSPO（原 VSPN）。上述赛事的举办和投资事件或将拉动电竞产业的发展。电竞赛事将与传统体育赛事一样，在国际政治、经济、文化交流具有平等的地位，也将进一步增加社会各界对于电子竞技这项运动的认可，与此同时，电竞同时兼具文化属性和竞技性，且受众群体以年轻人为主，都将进一步促进电竞产业的发展。

(2) 科技赋能电竞升级，商业化潜在空间大

近年来，VR/AR、元宇宙相关产业迅速发展，与电竞适配度高，可为电竞行业注入新活力，突破传统模式，实现虚拟现实交融的场景，增加比赛趣味。电竞作为集科技、竞技、娱乐、社交于一体的体育产业，不仅孕育并形成一项独特的文化，而且已实现成熟化运营并形成了包括电竞游戏内容、战队、平台、衍生周边、电竞酒店和游戏主题咖啡馆等在内的较为完整的产业链，从而使项目授权、电竞赛事、内容制作、直播平台等电竞相关市场风生

水起，成为我国新兴产业集群中最具爆发力和扩张力的产业之一。

(3) 兴趣创造价值，推动电竞千亿级市场

电子竞技作为当代多数年轻人的兴趣爱好，在其成长过程中占据了很大空间，因为兴趣和热爱，越来越多年轻人开始关注电竞，燃起了埋藏在心中的电竞梦想。移动互联网的存在不仅可以帮助年轻人积极探索兴趣、挖掘兴趣，甚至还能引领他们以此为初衷，创造价值，造福社会。中国音数协电竞工委《2022 年中国电子竞技产业报告》显示，2022 年我国电竞产业收入 1,445.03 亿元，电竞用户规模约 4.88 亿人，年轻人的浓厚兴趣加上这一群体付费意愿的不断增长或将推动千亿电竞市场持续迸发活力。

(4) 新业态赋能新职业，电竞职业化前景广阔

近年来我国政府针对电竞产业出台了诸多利好政策，如 2021 年 2 月“电子竞技员”国家职业技能标准正式出台，电子竞技员有了明确的从业“门槛”，其职业教育培训和人才技能鉴定，亦首次获得官方评价依据。随着电竞行业的发展，业内公司将会形成较为完善的职业晋升梯队体系，为职业赛场输送优秀人才；并将持续搭建起电竞赛事策划、电竞解说、运营等面向各领域人才的培养和输送体系，打造“选拔+培训+就业”一体的人才培养闭环模式，助力电竞从业者的个人职业发展，推动电竞产业健康可持续发展。

(二) 公司发展战略

1、愿景目标：国内一流的泛娱乐综合服务商



2、五年战略目标：国内知名的精品游戏研发与运营商



借行业进入发展成熟期、市场寻求新增长点之机，公司将沿着既定战略、目标，继续深耕竞技类产品领域，推动优势赛道产品不断迭代，从而持续加

强公司的核心竞争力。

（三）经营计划

1、继续坚守主业，夯实发展内功

2023年，公司将继续坚持“开发好玩的游戏”的初衷。首先，通过不断升级游戏版本、提升服务品质等一系列方式，保持公司现有产品的生命力，延长产品的生命周期，力争公司营收的稳定；其次，我们要继续深耕优势领域，实现竞技类产品基因的传承与发展；最后，今年将有多款新游戏陆续上线，力争打造若干款能在未来几年为公司带来稳定流水的精品游戏，助力公司的可持续发展。

2、提升人才密度，提高研发效率

公司将继续完善更加规范的项目开发流程以提高团队的开发效率，加强项目的人才密度以提升呈现给玩家的游戏品质。未来我们将会进一步优化组织架构，建立更完善的流程和机制，聚拢人才，将资源倾斜到精品化产品的路线上，不断推出核心产品，打造新的增长点。

3、加快海外布局，增强出海能力

借助于公司较强的研发和运营经验，公司将进一步积极布局海外研发与发行，稳步推进全球化网络游戏研发能力，拓展海外发行渠道及运营工作，将富有中国民族特色和历史文化内涵优秀游戏产品输出国外，在传播优秀中华文化的同时，实现公司海外业务的持续增长。

4、结合自身经验，助力亚运赛事

杭州2022年第19届亚运会是电竞首次作为正式比赛项目的亚运会，对于电竞产业的发展具有重要意义。公司的主打产品《梦三国2》入选本届亚运会的电子竞技项目，结合自身多年积累的国风电竞赛事运营经验，公司将全力协助做好《梦三国2》亚运会赛事相关工作，为全球玩家和电竞爱好者呈现一个难忘的亚运电竞盛事。

5、加强内部协作，提升综合实力

报告期内，游动网络成为公司的全资子公司，近些年游动网络不断在养成类深耕，未来公司将继续深化各个业务板块之间的业务协同，提升研发、发行等环节的协同能力，实现1+1>2的效果。

2023 年系杭州亚运会正式举办之年，公司游戏《梦三国 2》作为电子竞技正式比赛小项之一与有荣焉。公司将秉承“追求卓越，铸造电子游戏品质之魂！”的理念，以游戏为渠道弘扬中华传统文化，以期与各国人民共颂明月之诗，同歌窈窕之章。

特此报告，请予审议。

杭州电魂网络科技股份有限公司

董事会

2023 年 3 月 29 日