

# 众应互联科技股份有限公司

## 2022 年度总经理工作报告

尊敬的各位董事：

### 一、公司 2022 年度总体运营情况

报告期内，公司从事的主要业务为电商游戏交易（MMOGA），MMOGA 是欧洲地区最大的互联网 B2C 游戏垂直电商平台之一，专门为正版授权/注册码及游戏虚拟物品提供相关交易服务。MMOGA 专注于线上游戏相关产品的零售行业，致力于为全球的优秀游戏商品经销商和游戏玩家提供一个安全、可靠、高效、便利、专业的中介交易平台。欧美地区市场为主的全球游戏玩家均可在 MMOGA 交易平台上采购到各类正版大型服务器游戏软件产品的授权码/注册码、游戏虚拟物品（点卡、道具、装备等）以及预付费卡等产品。

MMOGA 自 2007 年成立以来，作为欧洲地区领先的互联网游戏电商交易服务平台，持续且始终占据着德语区（德国、奥地利、瑞士）市场领导者地位，并且是德语区游戏社区意见领袖，以及德语区游戏虚拟物品在线交易市场的风向标。

报告期内，MMOGA 推动平台业务全面整体发展，优化运营体系，打造立体化的营销渠道和技术壁垒，建立高效的合作商管理体系，并开展新项目基础建设工作。

2022 年疫情仍然持续，欧洲市场仍然能够感受到 2020 年以来疫情对游戏消费行为一定程度的驱动力量，客观上，有助于增加消费人群在线参与游戏的时间以及购买游戏的消费动机。在 2022 年期间，多款游戏颇受欢迎，在 MMOGA 平台上销售量相当不错，如 Elden Ring《艾尔登法环》、God of War《战神》、LEGO Star Wars: The Skywalker Saga《乐高星球大战：天行者传奇》、Total War: Warhammer 3《全面战争：战锤 3》、Monster Hunter Rise《怪物猎人：崛起》和 Tiny Tina's Wonderlands《小缇娜的奇幻之地》等。

报告期内，MMOGA 依旧深耕德语区市场，实时关注游戏市场动态，掌握游戏市场资讯，加强与产品合作商的沟通合作，及时跟进产品上架情况，完善合作商管理体制。除现有 MMOGA 平台业务之外，公司一直在大力发展 MMOGAPOWER 项目，由于 2022 年全球市场发展较为缓慢，亚马逊、谷歌等各大平台受到不同程度的影响和冲击，故 MMOGAPOWER 项目亦受到较大影响。MMOGAPOWER 项目一直以 MMOGA 平台用户为基础进行导流，虽能够保持持续的订单产生，但由于 MMOGA 平台用户特性，需要一定的成长周期，公司也在不断尝试其他导流方式。

## 二、主营业务分析

主要会计数据和财务指如下：

单位：元

	2022 年	2021 年	本年比上年增减
营业收入（元）	118,427,310.84	233,408,660.42	-49.26%
归属于上市公司股东的净利润（元）	-1,039,971,314.81	580,071,077.38	-279.28%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润（元）	-1,001,825,276.04	-273,738,370.36	-265.98%
经营活动产生的现金流量净额（元）	-95,111,546.83	133,878,251.14	-171.04%
基本每股收益（元/股）	-1.99	1.11	-279.28%
稀释每股收益（元/股）	-1.99	1.11	-279.28%
加权平均净资产收益率	不适用	不适用	不适用
	2022 年末	2021 年末	本年末比上年末增减
总资产（元）	593,148,697.25	1,339,765,127.94	-55.73%
归属于上市公司股东的净资产（元）	-1,005,885,288.53	27,550,744.81	-3,744.91%

## 三、公司未来发展的展望

### （一）行业格局和发展趋势

尽管行业各界对游戏行业未来的长期发展走向仍保持极度乐观，但其之前所呈现的强劲增长势头却难以延续。2020年以来，世界各国的新冠疫情几乎对所有人的生活及工作方式都造成了影响，国内外各大游戏工作室也无法独善其身，数款重要游戏产品均被迫延期发布。2022年下半年，随着国内逐步放开，社交活动渐渐重回人们的日常生活，游戏产品对人们的吸引力及其消磨时光的效用也开始瓦解。与此同时，以主机和PC游戏为先的各大游戏发行商，正陆续将旗下的重点IP项目移植至移动端，以触达更多用户群体并扩大其总体可获得市场规模，保持强劲增长势态。

上述市场因素的互相作用势必给游戏市场的增速带来一定影响，如今，随着全球经济与社会生活都逐渐从疫情中恢复，我们也开始真切感受到整个世界，以及游戏行业在此之中所扮演的角色，都发生了某种无可逆转的变迁。当人们因为疫情而被限制在室内时，游戏所承载的意义已远远超越了单一娱乐形式本身所发挥的作用。随着时代的变迁，玩游戏这项娱乐活

动此前所带有的负面色彩已经渐渐消褪，而这次疫情无疑是加速了这一进程。

从另一个角度来说，游戏已经成为我们所身处世界的某种延伸：它可以是社交聚会的主要方式，也可以用来庆祝生活中的大小事件。在广袤的游戏世界中，数字化的人物角色成为人们自我表达的一部分，所有玩家同处于一个社群之中，共同感受着游戏世界所带来的丰盛的社交感及人际体验，而这一种体验是任何其他媒介无法做到、亦无法传递的。在线虚拟世界以及围绕其中的各种活动的日渐发展，都使元宇宙这一概念获得前所未有的关注，也有越来越多在此理念之下的行业动态不断发生。我们确信这一趋势必将对游戏行业的未来产生极大的影响。

## （二）公司发展战略

2023年在全球游戏行业及电子商务行业目前的发展形势下，MMOGA根据自身拥有的海量忠实客户群体，结合海外市场的领军优势，2023年将MMOGA的战略方向仍然不断优化现有业务产品线和服务，加强品牌建设和市场推广力度，并整合现有平台资源，增加平台用户数量，彰显MMOGA的渠道属性，同时利用自身优势准备在海外游戏运营方面寻找突破口。

## （三）公司未来面临的挑战和应对措施

### 1、全球化扩张进程中的风险

MMOGA在欧洲尤其是德语区处于行业中的领先地位，但在其他区域缺少一定的品牌认知度。为了提升MMOGA在全球其他地区的品牌认知度和影响力，MMOGA已经开始在其他地区进行本地化的推广策略，并且进行了其他语种本地化的工作。但由于消费与语言习惯的差异，MMOGA在推广过程中将有可能会遇到一些阻力与难题。

应对措施：在网站翻译方面，MMOGA采用与当地领先的本地化机构合作，确保在语言和使用习惯上切合当地的特点。在推广策略中，MMOGA也将通过多种形式，例如当地的社交媒体，当地营销渠道合作，力求达到本地化的推广效果。

### 2、MMOGA产品供应风险

MMOGA纯平台的运营模式，较大程度上依赖于平台卖家（B端）所能供应的游戏产品。一旦特定游戏产品的卖家无法继续提供该产品，或者所提供的游戏产品出现无法交易等问题，可能会对MMOGA平台成交量造成一定影响。尤其是在游戏卡激活码交易板块，目前MMOGA平台合作商数量有限，这可能对MMOGA平台合作商供应的产品稳定性造成影响。

应对措施：MMOGA在不断优化现有卖家的同时，积极引进优质卖家，以确保每款产品，尤其是热销类产品，能有多个优质卖家提供，确保MMOGA平台能为客户提供更丰富、更多

样化的产品。

### 3、MMOGA法律风险

MMOGA平台用户群主要分布在欧洲地区，MMOGA须实时了解欧洲相关法律法规，关注并跟进相关法律法规的调整，同步更新MMOGA平台相应条款及政策，从而避免引起任何法律纠纷。

应对措施：MMOGA已与欧洲地区专业的律师事务所达成战略合作，对于可能会影响到平台运营的任何相关法律法规，欧洲律师事务所会实时关注，以确保MMOGA平台运营符合欧盟相关法律法规的要求。

### 4、诉讼风险

公司存在多项诉讼，详见公司2022年年度报告第四节重大事件“二、重大事件详情”。

众应互联科技股份有限公司

总经理：夏珂研

2023年4月26日