

公司代码：603258

公司简称：电魂网络

杭州电魂网络科技股份有限公司
2020 年年度报告摘要

一 重要提示

- 1 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，投资者应当到上海证券交易所网站等中国证监会指定媒体上仔细阅读年度报告全文。
- 2 本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证年度报告内容的真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。
- 3 公司全体董事出席董事会会议。
- 4 中汇会计师事务所(特殊普通合伙)为本公司出具了标准无保留意见的审计报告。
- 5 经董事会审议的报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

公司 2020 年利润分配预案为：以实施权益分派股权登记日登记的总股本为基数，向全体股东每 10 股派发现金股利人民币 1.60 元（含税）。本次利润分配不进行资本公积转增股本，不进行其他形式利润分配。

二 公司基本情况

1 公司简介

公司股票简况				
股票种类	股票上市交易所	股票简称	股票代码	变更前股票简称
A股	上海证券交易所	电魂网络	603258	无

联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表
姓名	胡建平	何阳
办公地址	浙江省杭州市滨江区西兴街道滨安路435号	浙江省杭州市滨江区西兴街道滨安路435号
电话	0571-56683882	0571-56683882
电子信箱	dianhun@dianhun.cn	dianhun@dianhun.cn

2 报告期公司主要业务简介

2.1 公司主营业务情况

电魂网络主营业务为网络游戏产品的研发、制作和运营，自成立以来，公司就秉承“铸就电子游戏之魂”的发展理念，专注于成为“国内一流的游戏研发公司”的目标，以网络游戏为载体弘扬中

国传统文化。公司坚持“一切以玩家为出发点”的经营宗旨，以自主知识产权为基础，以中国网络游戏市场发展为导向，通过高效化的游戏开发体系、精品化的网络游戏产品、精准化的游戏推广方案，现已发展成为以竞技类休闲网络游戏为主要产品，集创意策划、美术设计、技术研发、产品开发、游戏推广、运营维护、海外合作于一体的网络游戏开发商、运营商。截至本报告期末，公司先后荣获国家高新技术企业、国家规划布局内重点软件企业、国家文化出口重点企业、浙江省重点文化企业、浙江省文化出口重点企业、浙江省重点数字文化示范企业、浙江省软件核心竞争力企业、浙江省省级企业研究院和杭州市文化旅游领军企业、杭州市服务贸易示范企业、杭州市“五个一批”示范文创领军企业、杭州市现代服务业先进企业、杭州市滨江区优秀贡献企业等多项荣誉。

作为网络游戏开发商，公司在对游戏策划方案的技术可行性、商业可行性以及研发投入预算等进行充分论证的基础上，制订具体的游戏开发计划，组织策划、程序、美术、测试等各种资源完成一款网络游戏的开发；作为网络游戏运营商，公司通过架设服务器组完成网络游戏服务器端软件的安装及调试，并对运营的游戏进行推广、维护、版本升级以及提供客户服务等。

公司以客户端游戏为基础逐步向移动端游戏延伸，同时也布局了 H5 游戏、VR 游戏、主机、单机游戏、APP 平台、漫画和电竞赛事等领域。目前上线运营的自研游戏包括端游产品《梦三国》、《梦塔防》；手游产品《梦三国手游》（复刻版）、《我的侠客》、《解神者》、《梦塔防手游》、《野蛮人大作战》等；VR 游戏《瞳》等；H5 游戏《怼怼梦三国》等；平台产品包括《H5 闪电玩平台》和《口袋梦三国》等。

2.2 经营模式

经过多年摸索和创新，公司已形成了自主运营、授权运营、联合运营、代理运营四种运营模式。

（1）自主运营

自主运营是指公司自主创造游戏产品上线运行所需的相关条件并进行产品推广，玩家通过个人电脑和互联网进入公司游戏产品，免费注册账号和进行游戏，公司为玩家提供持续的客户服务、版本更新等服务。游戏运营成本由公司承担，通过向部分玩家提供道具销售等增值服务的方式获取运营收入。

（2）授权经营

公司采用的授权经营模式主要是为境外用户提供游戏产品服务，因国内外市场环境、地域人文环境和国家政策有较大区别，公司通过授权合作方为境外用户提供游戏服务。根据公司与授权

经营商签署的相关网络游戏授权经营协议，由公司为合作方提供游戏版本和约定的后续服务，并收取协议约定的版权金，授权经营商将其在授权经营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给公司。

（3）联合运营

联合运营模式下，游戏开发商（网络游戏产品的版权拥有方）将其游戏授权给多个游戏运营商运营，不同的运营商针对各自发展的用户采用独立的用户管理系统或支付系统，联合运营商与版权拥有方之间分享游戏运营收益。一般而言联合运营商不需要向版权拥有方支付初始授权金，只需要按照协议约定的分成比例支付运营收入分成。

（4）代理运营

代理运营模式下，游戏开发商（网络游戏产品的版权拥有方）将其游戏授权给一家或两家游戏运营商在特定区域内代理运营，运营商针对自身用户采用独立的用户管理系统或支付系统，代理运营商与版权拥有方之间分享游戏运营收益。一般而言代理运营商需要向版权拥有方支付初始授权金。具体的合作模式由双方协商，一般由游戏开发商负责技术维护和游戏更新，而游戏运营商则负责市场推广及用户注册、充值渠道搭建等。

3 行业情况

由中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会(GPC)、国际数据公司(IDC)合作发布的《2020年中国游戏产业报告》显示：2020年中国游戏产业销售收入增加，用户规模增长持续放缓，自主研发游戏收益良好。2020年中国游戏市场实际销售收入达2786.87亿元，同比于2019年增长478.07亿元，同比增长20.71%，行业发展逐渐回暖。2020年中国游戏用户规模为6.6亿人，同比增长3.12%。



在细分市场，移动游戏市场仍占据主要地位，市场份额也在不断增加。2020年，中国移动游戏市场实际销售收入为2096.76亿元，占中国游戏市场实际销售收入的75.24%，同比增长32.61%。2020年中国客户端游戏市场实际销售收入为559.2亿元，占中国游戏市场实际销售收入的20.07%，同比下降9.09%。由此可见，中国客户端游戏市场已步入成熟期，进入存量竞争阶段，面临来自移动游戏的竞争压力，行业内部竞争激烈，发展速度逐渐放缓。

中国电子竞技游戏市场收入从2019年的947.3亿元增长至2020年的1365.57亿元，增加418.3亿元，同比增长44.16%，电子竞技产业实现了快速发展。

4 公司主要会计数据和财务指标

4.1 近3年的主要会计数据和财务指标

单位：元 币种：人民币

	2020年	2019年	本年比上年 增减(%)	2018年
总资产	3,016,020,005.83	2,509,645,062.50	20.18	1,931,528,544.43
营业收入	1,023,947,055.09	696,747,830.31	46.96	448,388,087.60
归属于上市公司股东的净利润	394,845,106.00	228,124,051.45	73.08	129,674,032.29
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	326,168,462.85	182,219,588.72	79.00	98,705,657.15

归属于上市公司股东的净资产	2,219,880,236.64	1,906,174,167.66	16.46	1,709,626,053.32
经营活动产生的现金流量净额	560,489,240.93	312,420,620.44	79.40	69,228,628.91
基本每股收益(元/股)	1.64	0.95	72.63	0.54
稀释每股收益(元/股)	1.63	0.95	71.58	0.54
加权平均净资产收益率(%)	19.07	12.65	增加6.42个百分点	7.72

4.2 报告期分季度的主要会计数据

单位：元 币种：人民币

	第一季度 (1-3 月份)	第二季度 (4-6 月份)	第三季度 (7-9 月份)	第四季度 (10-12 月份)
营业收入	242,610,533.30	232,229,209.67	261,753,824.16	287,353,487.96
归属于上市公司股东的净利润	101,531,123.18	108,571,623.09	99,770,255.24	84,972,104.49
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	93,871,230.10	82,894,437.36	75,972,529.09	73,430,266.30
经营活动产生的现金流量净额	145,073,877.88	129,288,562.70	175,817,957.30	110,308,843.05

季度数据与已披露定期报告数据差异说明

适用 不适用

5 股本及股东情况

5.1 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

截止报告期末普通股股东总数(户)					27,502		
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数(户)					30,103		
截止报告期末表决权恢复的优先股股东总数(户)					0		
年度报告披露日前上一月末表决权恢复的优先股股东总数(户)					0		
前 10 名股东持股情况							
股东名称 (全称)	报告期内增 减	期末持股数 量	比例 (%)	持有有 限售条 件的股 份数量	质押或冻结情况		股东 性质
					股份 状态	数量	
陈芳	-550,000	27,728,000	11.18	0	无	0	境内 自然

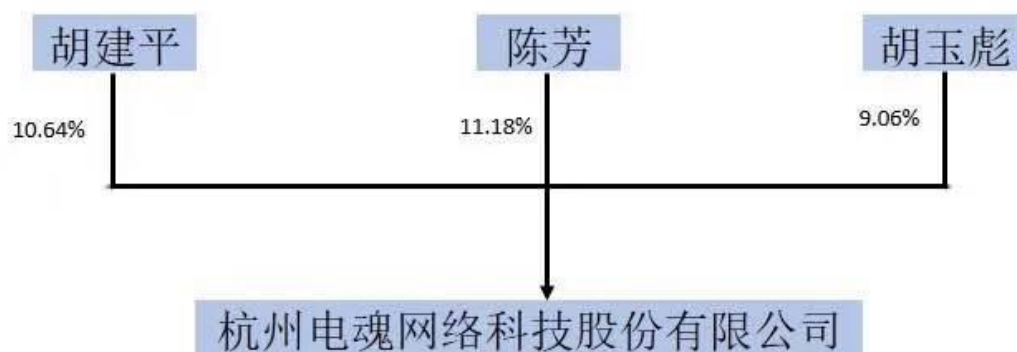
							人
胡建平	-1,890,900	26,387,100	10.64	0	质押	1,920,000	境内自然人
吴文仲	-800,000	23,926,000	9.65	0	无	0	境内自然人
胡玉彪	-2,052,200	22,457,000	9.06	0	无	0	境内自然人
郑锦栩	-3,445,800	19,865,600	8.01	0	无	0	境内自然人
余晓亮	-2,197,200	17,883,900	7.21	0	无	0	境内自然人
林清源	-1,521,000	15,079,900	6.08	0	无	0	境内自然人
徐德发	78,600	4,037,600	1.63	0	无	0	境内自然人
郝杰	-950,000	2,984,000	1.20	70,000	质押	2,150,000	境内自然人
唐宏	-963,300	1,863,500	0.75	0	无	0	境内自然人
上述股东关联关系或一致行动的说明	上述股东中胡建平、陈芳、胡玉彪三人通过《一致行动协议》明确一致行动关系，为公司的实际控制人；其中胡建平、陈芳为夫妇关系。						
表决权恢复的优先股股东及持股数量的说明	无						

5.2 公司与控股股东之间的产权及控制关系的方框图

适用 不适用

5.3 公司与实际控制人之间的产权及控制关系的方框图

适用 不适用



5.4 报告期末公司优先股股东总数及前 10 名股东情况

适用 不适用

6 公司债券情况

适用 不适用

三 经营情况讨论与分析

1 报告期内主要经营情况

2020 年是极其特殊的一年，突如其来的新冠肺炎疫情进一步放大了外部经济的不确定性，亦给公司日常经营和管理带来前所未有的挑战。疾风知劲草，岁寒见后凋，面对挑战，公司管理层沉着应对，冷静部署，尽锐出战，奋楫笃行，一手抓疫情防控，一手抓复工复产，响应快、谋划准、举措实，化危为机，带领公司更上层楼。报告期内，公司产品屡获殊荣，经营业绩再上台阶，孵化业务新添篇章，海外布局稳步展开。与此同时，公司积极响应国务院、证监会关于“提高上市公司质量”的号召，狠抓公司治理，切实保护投资者利益；并且一如既往地履行身为上市公司的社会责任，精准扶贫，爱心助农，助力抗疫等各项活动齐头并进，为社会略尽绵薄之力。

1.1 报告期内，公司产品屡获殊荣

公司主打产品《梦三国 2》荣获“2020 年度中国游戏十强客户端游戏提名”，2020 年度新上线的《我的侠客》荣获第 36 届浙江省优秀出版物编辑奖，同时多个产品斩获业内多个奖项。

1.2 公司经营业绩及主要产品运营情况

(1) 2020 年度公司经营业绩

2020 年度公司延续业绩增长态势，收获营业收入和归属上市公司股东净利润的双增长，其中实现营业收入 102,394.71 万元，同比增加 46.96%；归属于上市公司股东的净利润 39,484.51 万元，同比增加 73.08%。截至 2020 年 12 月 31 日，公司总资产为 301,602.00 万元，同比增长 20.18%；归属于上市公司股东的净资产为 221,988.02 万元，同比增长 16.46%。

良好的业绩为公司保障股东权益，提高股东回报提供了坚强的后盾。报告期内，公司基本每股收益为 1.64 元/股，比去年同期增长 72.63%，加权平均净资产收益率为 19.07%，比去年同期增长 6.42 个百分点。

公司一直把技术创新和产品研发作为工作的重中之重，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，公司继续加大研发投入，累计投入研究开发费用 16,594.47 万元，占公司营业收入的 16.21%，同比增加 41.53%。报告期内，公司新增授权 15 项发明专利、成功申请逾 53 项计算机软件著作权，美术版权 36 件，商标 119 件。

(2) 公司孵化新添篇章

公司作为一家致力于研发、运营精品化网络游戏的互联网公司，围绕着打造一流互娱平台的目标，不断发展创业、投融资及孵化业务。电魂智能孵化器成立于 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。报告期内，公司上下凝心聚力，保障电魂二期如期竣工，目前已入驻包含电子竞技、动漫制作、软件开发类等在内的多家企业，园区已初步形成电竞、游戏、智能创意等产业集群氛围。

(3) 乘文化强国之东风，扬业务出海之云帆

2020 年度我国自主研发的游戏产品出海规模逐年攀升，海外影响力、海外市场份额、全球用户规模不断扩大。出海游戏类型与题材也逐渐丰富。以网络游戏为载体，借助互联网优势，突破全球资本和技术壁垒，为我国文化的海外传播创造了新的途径与方式。在此背景下，公司顺应行业趋势，响应国家号召，有条不紊地进行海外布局。报告期内，公司于 2020 年 6 月份、2020 年 10 月份相继设立新加坡、日本子公司等，为公司业务出海打下坚实的基础。

(4) 深化人才培养机制，全方位打造员工激励体系，助力公司稳步发展

为充分调动员工的积极性和创造性，提高公司员工的凝聚力和公司核心竞争力，从而更好地促进公司长期、持续、健康发展，报告期内公司实行了 2020 年限制性股票激励计划，实际向 189 名激励对象首次授予 396.70 万股限制性股票。通过本次股权激励计划的实施，充分调动了核心技术（业务）骨干的积极性，有效地将股东利益、公司利益和核心团队、个人利益紧密结合，为公司长远良性发展奠定了坚实的人力资源基础。

2021 年将是公司上市五周年之际，凡是过往，皆为序章，公司当行远自迩，求踔厉奋发，继续秉承精品化的游戏产品研发与品牌推广战略，为践行“追求卓越，铸造电子游戏品质之魂！”的理念不断前行。

2 导致暂停上市的原因

适用 不适用

3 面临终止上市的情况和原因

适用 不适用

4 公司对会计政策、会计估计变更原因及影响的分析说明

适用 不适用

5 公司对重大会计差错更正原因及影响的分析说明

适用 不适用

6 与上年度财务报告相比，对财务报表合并范围发生变化的，公司应当作出具体说明。

适用 不适用

本公司 2020 年度纳入合并范围的子公司共 19 家，详见附注九“在其他主体中的权益”。与上年度相比，本公司本年度合并范围增加 8 家，注销 2 家，详见附注八“合并范围的变更”。