

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
2021 年年度报告摘要

第一节 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 www.sse.com.cn 网站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性、准确性、完整性，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 董事会决议通过的本报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

公司2021年利润分配预案为：拟以实施权益分派股权登记日登记的总股本扣除公司回购专用账户的股数为基数，向全体股东每10股派发现金股利人民币8.25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。

第二节 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	张济亮	杨丹丹
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

由中国音数协游戏工委(GPC)、伽马数据合作发布的《2021年中国游戏产业报告》（以下简称“产业报告”）显示：2021年游戏产业销售收入依然保持增长态势，高质量产品引领产

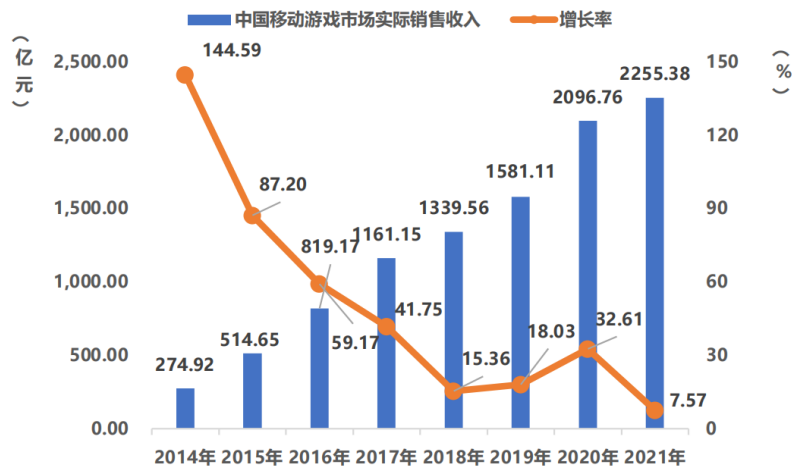
业多领域创新发展；用户规模达 6.66 亿人，同比增长 0.22%，游戏人口的红利趋于饱和，挖掘用户细分需求将成为未来市场竞争的重点；占主导地位的自主研发游戏收入同比增长 6.51%。2021 年市场实际销售收入 2965.13 亿元，较去年新增 178.26 亿元，同比增长 6.40%。增幅比例较去年同比缩减近 15% 的主要原因是：去年新冠疫情下宅经济的刺激效应逐渐减弱；年度爆款数量同比有所减少；游戏研发和运营发行成本持续增加。随着下半年防沉迷新规落地，未成年人保护收获实效，用户结构趋向健康合理。



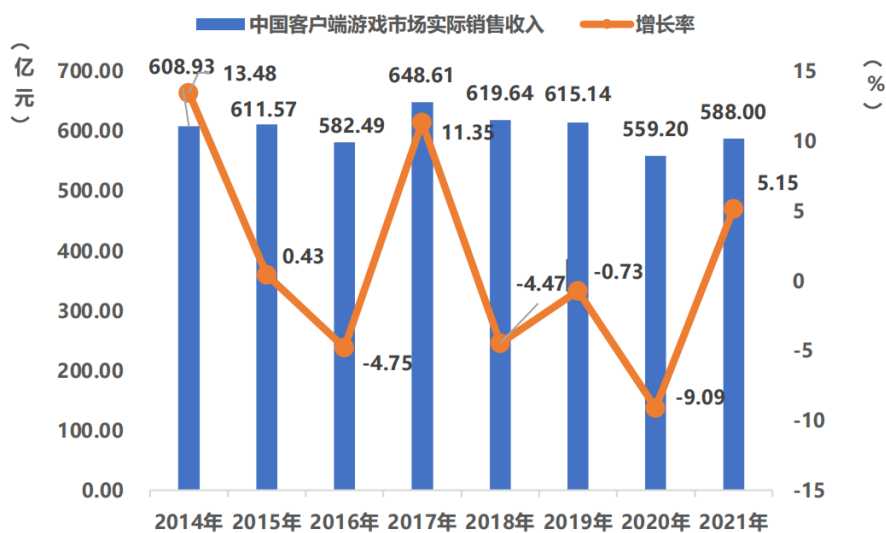
1. 网络游戏各版块表现情况

据产业报告显示，2021 年移动游戏、客户端游戏和游戏出海等细分领域市场的全年发展情况如下：

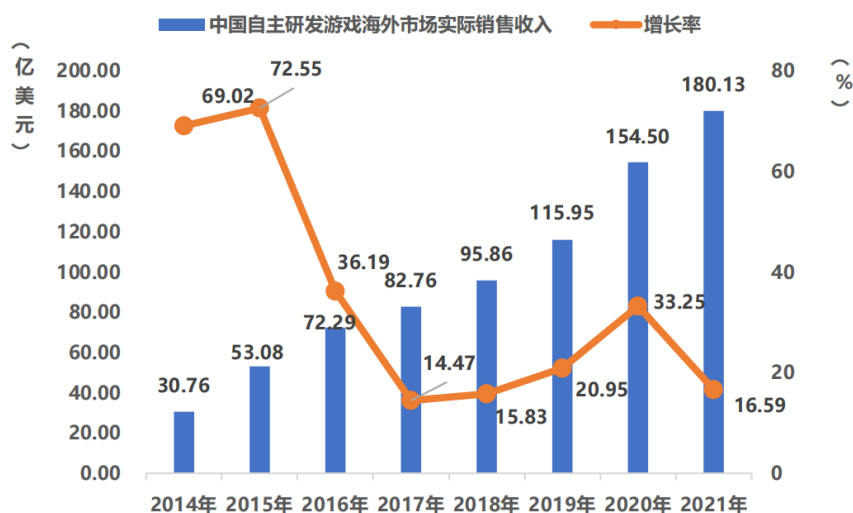
1、移动游戏市场：在细分市场中仍占据主要地位，市场份额日益增加。全年市场实际销售收入 2255.38 亿元，占比为 76.06%，同比增长 7.57%。增幅较去年同比缩减约 25%，主要是因为：市场新产品上线较少，历史产品可带动游戏玩家的消费能力在逐步减弱，付费玩家的消费意愿也随之降低。



2、客户端游戏市场：因新上线的客户端产品表现出色，以移动游戏为核心的全平台发行模式逐步兴起，以及用户使用习惯回归等原因，2021年客户端游戏市场近三年内首次出现增长，市场实际收入588亿元，占比为19.83%，同比增长5.15%。

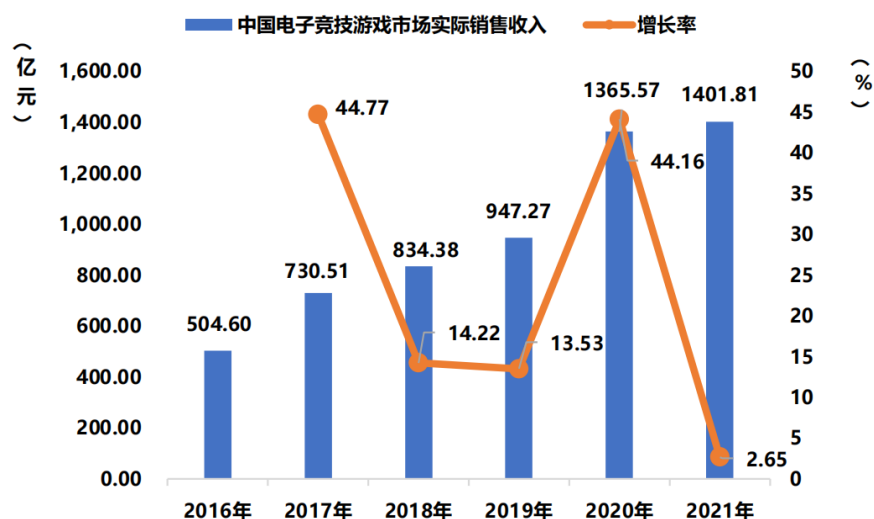


3、游戏出海市场：2021年中国自主研发游戏在海外市场实际销售收入达180.13亿美元，比去年增加了25.63亿美元，同比增长16.59%。增速同比下降约17%，主要是受去年新冠疫情下全球宅经济的激增效应消退的影响。从近五年的平均增长幅度看，我国游戏出海份额呈现稳定上升的态势，出海游戏在用户下载量、使用时长和用户付费三个方面均保持较好的增长。



2. 电子竞技行业发展情况

据产业报告显示，2021年中国电竞游戏市场收入1401.81亿元，同比增加了36.24亿元，同比增长2.65%，增幅较去年同比缩减约42%。



增速放缓的主要原因：整体游戏市场增速放缓；受疫情影响，重要电竞赛事线下活动减少，而线上模式很难实现商业变现；未成年人网络游戏防沉迷的政策要求，对俱乐部和赛事的商业运营均产生一定影响。但随着电竞作为体育赛事的身份逐渐被社会认可，全社会对电竞的关注度不断提升。2021年11月，EDG夺冠的消息成功霸屏所有网络社交平台，足见以年轻人为代表的电竞爱好群体的影响力不断扩大。此外，电竞入选2022年杭州亚运会正式项目，也是电竞产业发展的重要里程碑。



其中英雄联盟、王者荣耀(亚运版)、和平精英(亚运版)、炉石传说、刀塔 2、梦三国 2、街霸 5 和 FIFA Online4 在内的八款游戏首次列为正式赛项。2021 年 4 月，国际奥委会宣布与 5 家国际体育机构以及游戏发行商合作，举办奥林匹克虚拟系列赛。受专业赛事的带动，预期未来电竞产业或将柳暗花明。

(一) 主要业务

1.主要业务情况

电魂网络致力于产品的研发、制作和运营精品化网络游戏产品，自成立以来，公司秉承“铸就游戏之魂”的发展理念，为用户打造更多的精品游戏。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。

截至报告期末，公司所获主要奖项及荣誉如下：

电魂网络

奖项/荣誉	获奖年份	颁奖机构/颁奖盛典
浙江省文化和旅游企业梯度培育计划第一批领军企业	2022年	浙江省文化和旅游厅、浙江省促进中小企业和民营企业发展工作领导小组办公室
2021年度省级科技企业孵化器（电魂智能创意孵化器）	2021年	浙江省科学技术厅
2021年度游戏十强优秀创新游戏企业提名	2021年	中国音像与数字出版协会
2021年杭州市专利示范企业	2021年	杭州市市场监督管理局
2021-2022年度国家文化出口重点企业	2021年、 2019年	中华人民共和国商务部、中共中央宣传部、中华人民共和国财政部、中华人民共和国文化和旅游部、国家广播电视总局
2019-2020年度浙江省数字文化示范企业	2021年	中共浙江省委宣传部、浙江省文化改革发展工作领导小组办公室
第五届金陀螺奖年度优秀移动游戏发行商奖	2021年	第五届金陀螺奖
企业信用评价AAA级信用企业（20210925-20240925）	2021年	中国软件行业协会
浙江省A级“守合同重信用”企业	2021年	杭州高新开发区（滨江）市场监督管理局
2021年-2024年中国软件诚信示范企业名单	2021年	中国软件行业协会
十佳海外文化输出出厂商	2020年	2020独立出海联合扬帆帆奖
浙江省软件核心竞争力企业	2020年	浙江省软件行业协会
浙江省省级企业研究院	2020年	浙江省科技厅、浙江省发展和改革委员会、浙江省经济和信息化厅
2020浙江软件核心竞争力企业（规模型）	2020年	浙江省软件行业协会
2019年度杭州市文化旅游领军企业	2020年	中共杭州市委宣传部、杭州市文化广电旅游局
2019-2020年度浙江省文化出口重点企业	2019年	浙江省商务厅、中共浙江省委宣传部、浙江省文化和旅游厅、浙江省广播电视局
杭州市服务贸易示范企业	2019年	杭州市商务局
杭州市“五个一批”示范文创领军企业	2016年	杭州市文化创意产业办公室
杭州市现代服务业先进企业	2015年	杭州市人民政府
优秀贡献企业	2019年	中共杭州高新技术产业开发区工作委员会、中共杭州市滨江区委员会、杭州高新技术产业开发区管理委员会、杭州市滨江区人民政府
浙江省软件行业协会20周年授予突出贡献奖企业	2020年	浙江省软件行业协会
2013-2014年度国家规划布局内重点软件企业	2013年	中华人民共和国国家发展和改革委员会、工业和信息化部、财政部、商务部、国家税务总局
2020年度中国游戏行业优秀企业	2020年	金手指奖评审委员会
2020年度游戏行业优秀游戏金手指奖	2020年	金手指奖评审委员会
2020年游鼎奖年度最佳电竞企业奖	2020年	游联社游鼎奖
国家高新技术企业	2016年、 2019年	浙江省科学技术厅、浙江省财政厅、国家税务总局浙江省税务局

截至报告期末，游动网络所获主要奖项及荣誉如下：

游动网络

奖项/荣誉	获奖年份	颁奖机构/颁奖盛典
福建省软件和信息技术服务业综合竞争力 50 强企业	2021 年	福建省软件行业协会和 厦门市软件行业协会
2021 年度厦门市重点软件和信息技术服务业企业	2021 年	厦门市工业和信息化局
2021-2022 年度国家文化出口重点企业	2021 年	商务部、中宣部、财政部、文化部、国家广电总局
鹏程创新企业	2021 年	福建省发展和改革委员会
国家高新技术企业	2021 年	科技部、财政部、国家税务总局
厦门市创新成长型企业	2021 年	第八届 (2020) 厦门文化产业年度风云榜
2019-2020 年度国家文化出口重点企业	2019 年	商务部、中宣部、财政部、文化部、国家广电总局
福建专精特新企业	2019 年	福建省工业和信息化厅 福建省财政厅

2. 主要产品情况

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》、《梦三国 2》；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》、《X3 螺旋勇士》、《元能失控：远征》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。其中《梦三国 2》入选 2022 年亚运会电子竞技正式比赛项目，电竞比赛作为一种全新的数字文化载体，正逐渐成为弘扬优秀传统文化，提升文化自信的有力途径。

(1) 《梦三国》端游

《梦三国》是一款由公司使用自主游戏引擎研发的大型多人在线竞技网游，拥有竞技和副本两大玩法。在三国文化背景下，竞技与副本玩法双线发展，竞技模式包含了 5V5 娱乐*三国无双、10V10 官渡之战、5V5V5 三国志大战等公平竞技模式，同时还有根据三国剧情设立的挑战 BOSS、关卡副本等 MMORPG 式角色养成玩法。《梦三国》端游一直运营平稳，最高峰时同时在线人数突破 54 万，并已正式登录腾讯 Wgame 平台，与之展开合作。



《梦三国 2》一直秉持着“国风”和“电竞”两个特色深耕细作，在电竞领域有着超过 10 年的发展史，游戏中的三国元素随处可见。《梦三国 2》于 2015 年荣获中国年度创新软件产品，2017 年荣获年度十大最受欢迎客户端网游，2020 年突破历史最高充值记录，目前注册用户过亿。该产品获得中国音数协、游戏工委 2021 年度游戏十强优秀客户端游戏提名。2021 年 11 月，《梦三国 2》入选杭州亚运会电竞赛项，2022 年广大玩家将与公司一起见证亚运赛场职业选手为国出战的荣耀时刻。



(2) 《梦三国手游》

《梦三国手游》是电魂网络自主研发，由十一年经典 IP《梦三国》端游原班人马打造的魔幻国风 MOBA+RPG 多元化手游。它于 2019 年 7 月 14 日正式上线运营，深受玩家喜爱，历史注册用户达到 400 万。该产品画风魔幻、个性独特、玩法多变，包括英霸娱乐 5V5、完美还原的官渡之战 10V10、讲究团队技巧与战术实时公平的 MOBA，兼具合成、精炼等养成

玩法，玩家在热血刺激的竞技之余，还可进入剧情与战斗兼具的宏大副本，挑战实力强大的首领霸主。2021年《梦三国手游》不断创新，开启全新宠物系统，为玩家创造更多养成线，增加了趣味性；优化军团系统，允许玩家与军团成员并肩作战，共同争夺赢取专属皇城霸主的称号；创造出天命英霸、克隆大战、一夫当关等全新玩法，深受玩家追捧与喜爱。



(3) 《我的侠客》

《我的侠客》是电魂自主研发，腾讯极光发行的武侠开放世界手游，已于2020年11月4日正式上线运营。游戏画风精美、玩法丰富，讲述众多鲜明可爱的侠客故事，包含深厚的传统文化元素。在运营时还持续推出《江湖濯玉录》、《武魂炼心录》等大型资料片，丰富了游戏内容，活跃了玩家数量，保持了收入稳定。它不仅获得金翎奖、金陀螺奖、金茶奖、金口碑奖、游鼎奖等多个奖项，还得到苹果、华为、好游快等平台的爆多次推荐和评奖。在周年纪念之际，它创新使用直播带货模式，观看人数、消费数、活跃玩家数再创新高。为进一步满足玩家需求，《我的侠客单机版》已经开发，于2021年10月向玩家公开，开启体验测试，玩家击节叹赏并满心期待。



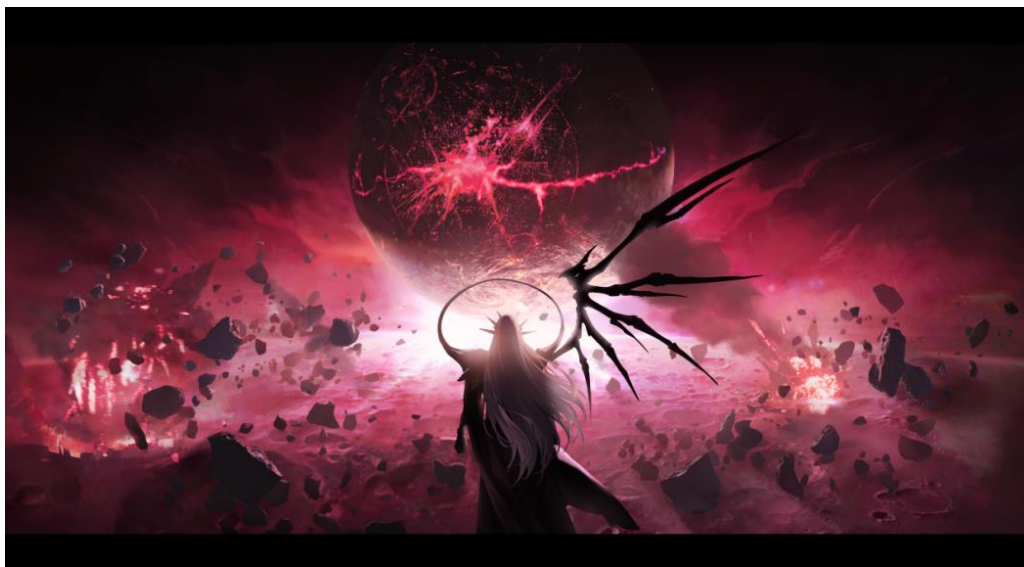
《我的侠客》是公司在国风系列产品的重要作品，以弘扬中国传统文化为目标，以更清晰直观的方式呈现中国传统武侠世界，因此获得“2020 中国超级潜力 IP 评选 TOP10”奖项。2022 年春节前与楼兰博物馆联动，推出西域江湖版本，不仅讲述更多侠客故事，介绍我国西部风土人情，还融入多件博物馆藏品的图文故事，以游戏的方式向年轻人介绍我国传统瑰宝。



(4) 《解神者》

《解神者》是一款主打末世众神题材的 Roguelite 手游。游戏中包含了华夏、埃及、奥林匹斯、两河等八大文化源流，铸就了绮丽荒诞的神话文明体系。多角度 POV 叙事、出色的音画效果、清新鲜明的角色设计，以及完善的 Roguelite 玩法给玩家提供了一场二次元风格的动作盛宴。产品自去年 10 月上线后，多日被列为 App Store 免费榜前 5 名，并多次获得 App Store Today、新游、新游 Banner 和 icon 推荐，及硬核联盟、TAPTAP、bilibili 平台多次推荐；荣获 CGDA 的“最佳游戏 3D(人物/场景)美术设计奖”、OPPO 开发者大会的“最受期待游戏奖”、

2020 年度国风好游戏的“优秀神话故事游戏奖”、第六届黑石奖的“硬核年度最受欢迎二次元游戏”，以及 2021 华为 HMS 全球应用创新大赛“最佳游戏奖”。



（5）《野蛮人大作战》

《野蛮人大作战》是一款由电魂自主研发的、集创造与战斗合二为一的独立游戏，是竞技性强的“后 IO 游戏”，也是简单欢快的轻量级 MOBA。自 2017 年上线至今，依然在全球范围内拥有着稳定的持续活跃人群；运营期间，多次获得 App Store、Google play 的全球推荐，被国内多家渠道手授予最受欢迎游戏奖项。

主打模式巴巴六的战斗为 3V3V3 的组队玩法，搭配简单的移动和劈砍，在上线初期就广受大家的好评，更是一度在 TapTap 评分中维持在 9.0 的高度。每一个游戏内塑造的英雄角色都有其独特的个性，憨厚、搞怪、嫉恶如仇等等各有不同。但是归结至统一的核心塑造点，那就是每个人物都以其积极阳光的态度面对所遭遇的一切：被击倒了再次站起来；一个人不行，那就联合伙伴一起克服。希望能够通过游戏的形式向所有玩家传达正向的生活态度。此外《野蛮人大作战》创意工坊也给所有玩家提供了一个让他们肆意展现自己的想法和分享自己创意的平台，简单的使用方式可以使每一个热爱游戏、找到让现实生活更快乐的那个按钮



(6) 《华武战国》

《华武战国》以日本战国为背景，主要面对日本用户市场，画面炫彩而富有张力，在美术、场景及人物设定方面紧扣战国题材，让玩家有强烈的代入感。结合历史背景，打造独特画风，开展差异化活动，塑造独特的战马和构思新颖的神兵系统玩法，让华武战国在日本官斗产品中独树一帜。它由游族网络股份有限公司在日本代理，入围 2021 年出海日本的中国游戏收入榜单前 20 名。



(7) 《社長の野望》

《社長の野望》是一款模拟经营类手游，玩家可以扮演白手起家的总裁，凭借实力，精心决策，步步开拓，打造属于自己的商业帝国。



（二）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。公司承担游戏运营成本，并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 公司主要会计数据和财务指标

3.1 近3年的主要会计数据和财务指标

单位：元 币种：人民币

	2021年	2020年	本年比上年 增减(%)	2019年
总资产	3,094,883,163.10	3,016,020,005.83	2.61	2,509,645,062.50
归属于上市公司股东的净资产	2,453,323,403.39	2,219,880,236.64	10.52	1,906,174,167.66
营业收入	996,290,977.71	1,023,947,055.09	-2.70	696,747,830.31
归属于上市公司股东的净利润	338,827,868.38	394,845,106.00	-14.19	228,124,051.45
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	281,485,401.56	326,168,462.85	-13.70	182,219,588.72
经营活动产生的现金流量净额	317,963,934.60	560,489,240.93	-43.27	312,420,620.44
加权平均净资产收益率(%)	14.60	19.07	减少4.47个百分点	12.65
基本每股收益(元/股)	1.41	1.64	-14.02	0.95
稀释每股收益(元/股)	1.40	1.63	-14.11	0.95

3.2 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	263,191,742.94	244,995,381.08	257,137,000.75	230,966,852.94
归属于上市公司股东的净利润	101,975,515.18	106,158,804.05	77,090,997.22	53,602,551.93
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	92,668,820.51	83,486,768.96	63,792,880.26	41,536,931.83
经营活动产生的现金流	65,978,649.52	71,309,394.53	138,437,758.58	42,238,131.97

量净额				
-----	--	--	--	--

季度数据与已披露定期报告数据差异说明

适用 不适用

4 股东情况

4.1 报告期末及年报披露前一个月末的普通股股东总数、表决权恢复的优先股股东总数和持有特别表决权股份的股东总数及前 10 名股东情况

单位：股

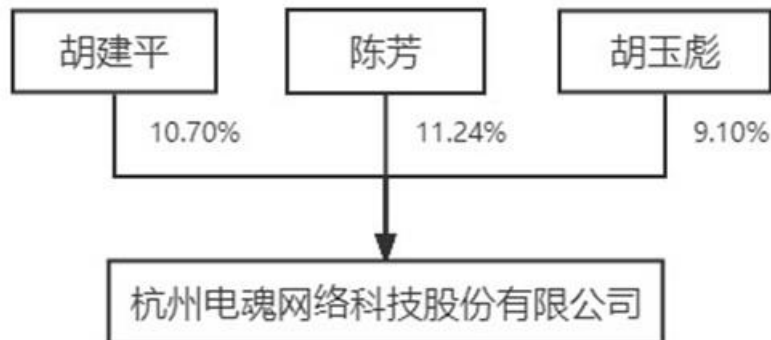
截至报告期末普通股股东总数（户）					27,081		
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数（户）					23,677		
截至报告期末表决权恢复的优先股股东总数（户）					0		
年度报告披露日前上一月末表决权恢复的优先股股东总数（户）					0		
前 10 名股东持股情况							
股东名称 （全称）	报告期内 增减	期末持股数 量	比例 （%）	持有有 限售条 件的股 份数量	质押、标记或冻结 情况		股东 性质
					股份 状态	数量	
陈芳	0	27,728,000	11.24	0	无	0	境内自然人
胡建平	0	26,387,100	10.70	0	质押	3,420,000	境内自然人
吴文仲	0	23,926,000	9.70	0	无	0	境内自然人
胡玉彪	0	22,457,000	9.10	0	无	0	境内自然人
郑锦栩	0	19,865,600	8.05	0	无	0	境内自然人
余晓亮	0	17,883,900	7.25	0	无	0	境内自然人
林清源	0	15,079,900	6.11	0	无	0	境内自然人
香港中央结算有 限公司	3,106,904	4,475,871	1.81	0	无	0	其他
徐德发	127,900	4,165,500	1.69	0	无	0	境内自然人
招商银行股份有限公司—中欧互 联网先锋混合型 证券投资基金	3,224,700	3,224,700	1.31	0	无	0	其他
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	不适用						

4.2 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

4.3 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



4.4 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

5 公司债券情况

适用 不适用

第三节 重要事项

1 公司应当根据重要性原则，披露报告期内公司经营情况的重大变化，以及报告期内发生的对公司经营情况有重大影响和预计未来会有重大影响的事项。

参见“经营情况讨论与分析”中的相关内容。

2 公司年度报告披露后存在退市风险警示或终止上市情形的，应当披露导致退市风险警示或终止上市情形的原因。

适用 不适用