

杭州电魂网络科技股份有限公司

2021年度董事会工作报告

2021年，中国游戏市场实际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，用户规模的容量趋于饱和，挖掘用户细分需求将成为未来市场竞争的重点。在此背景下，报告期内公司经营趋于稳定；公司产品《梦三国2》入选2022年杭州亚运会8个电竞小项之一；公司出海业务渐入佳境。同时，公司积极响应国家政策推进未成年人防沉迷建设，并在山区助学、乡村振兴等多方面继续践行社会责任。

一、2021年度经营情况讨论与分析

（一）报告期内，《梦三国 2》入选亚运会，主要产品屡获殊荣

公司主打产品《梦三国 2》荣获多个奖项：“中国年度创新软件产品”、“年度十大最受欢迎客户端网游”、“CGDA 最佳游戏动画表现奖”。报告期内，《梦三国 2》荣获中国音数协、游戏工委 2021 年度游戏十强优秀客户端游戏提名，且于 2021 年 11 月正式入选 2022 年亚运会电子竞技比赛项目，届时广大《梦三国 2》玩家将与公司一起见证亚运赛场中国选手为国出战的荣耀时刻。

2020 年 11 月 4 日正式上线运营的国风系列重要作品《我的侠客》不仅获得金翎奖、金陀螺奖、金茶奖、金口奖、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，同时还获得“2020 中国超级潜力 IP 评选 TOP10”奖项。

2020 年 10 月新上线的《解神者》荣获多个奖项：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”，同时多个产品斩获业内多个奖项。

（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

2021 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 99,629.10 万

元，同比下降 2.70%；归属于上市公司股东的净利润 33,882.79 万元，同比下降 14.19%。截至 2021 年 12 月 31 日，公司总资产为 309,488.32 万元，同比增长 2.61%；归属于上市公司股东的净资产为 245,332.34 万元，同比增长 10.52%。

报告期内，公司基本每股收益为 1.41 元/股，比去年同期下降 14.02%，加权平均净资产收益率为 14.60%，比去年同期下降 4.47 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，公司继续加大研发投入，累计投入研究开发费用 21,037.59 万元，占公司营业收入的 21.12%，同比增加 26.77%。截至 2021 年 12 月 31 日，公司及子公司专利授权 38 件，其中发明专利授权 35 件，外观专利授权 3 件，在审中发明专利 94 件，软著登记 375 件，美术登记 273 件，已注册商标 926 件。

2、公司孵化器获评省级科技企业孵化器

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获评 2021 年度省级科技企业孵化器。

3、游戏出海已成规模，养成类游戏大放异彩

2021 年度我国自主研发游戏出海收入保持较高增长态势，海外市场覆盖的国家和地区数量明显增多。出海游戏类型与题材愈加多元化，用户下载量、使用时长和用户付费均保持较好的增长。将中华文化内嵌于游戏中，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，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。

子公司游动网络于 2017 年着手出海业务，打开了新市场。2021 年 1 月，以日本战国时期为背景打造的 SLGX 卡牌模拟经营类手游《华武战国》迎来两周庆，由游族网络股份有限公司在日本代理，在苹果、谷歌畅销榜均有上榜。根据 Sensor Tower 报告，2021 年第一季度和第二季度累计流水均为出海日本的中国游戏 Top20。同年 8 月，游动网络与畅游合作的 IP 手游《新鹿鼎记》(徐锦江代言)，在港澳台地区上线运营，取得不俗的表现和成绩。出海多年，游动网络与各大厂商(efun、绿洲、游族、畅游等)已建立良好合作关系，并在港澳台、日本、越南、印尼等地区都有产品杀入谷歌苹果双榜畅销前二十，运营的游戏覆盖全球多地区。

二、报告期内董事会日常工作情况

(一) 董事会会议召开情况

2021 年度，公司召开 15 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	第三届董事会第三十次会议	2021 年 1 月 19 日	1.关于投资设立全资子公司的议案
2	第三届董事会第三十一次会议	2021 年 2 月 3 日	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的议案
3	第三届董事会第三十二次会议	2021 年 4 月 14 日	1.公司 2020 年度董事会工作报告 2.公司 2020 年度总经理工作报告 3.独立董事 2020 年度述职报告 4.公司 2020 年年度报告及摘要 5.公司 2020 年度财务决算报告 6.公司董事会审计委员会 2020 年度履职情况报告 7.公司 2020 年度社会责任报告 8.公司 2020 年内部控制自我评价报告 9.关于 2020 年度募集资金存放与使用情况的专项报告 10.关于公司 2020 年度利润分配的议案 11.关于计提资产减值准备的议案 12.关于 2020 年度高级管理人员薪酬方案的方案 13.关于 2020 年度独立董事津贴的方案 14.关于续聘会计师事务所的议案 15.关于申请 2021 年度融资额度的议案 16.关于公司 2021 年度日常关联交易预计及 2020 年度日常关联交易确认的议案

			17.关于会计政策变更的议案
			18.关于召开公司 2020 年年度股东大会的议案
			19.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
			20.关于减少公司注册资本并修订《公司章程》的议案
			21.关于聘任证券事务代表的议案
4	第三届董事会第三十三次会议	2021 年 4 月 28 日	1.公司 2021 年度第一季度报告及正文
5	第三届董事会第三十四次会议	2021 年 5 月 17 日	1.关于以集中竞价交易方式回购公司股份方案的议案
6	第三届董事会第三十五次会议	2021 年 6 月 30 日	1.关于选举独立董事（俞乐平）的议案
			2.关于参与设立投资基金的文案
			3.关于回购注销部分激励对象已获授但尚未解锁的限制性股票的议案
			4.关于公司 2019 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.关于减少公司注册资本及修订《公司章程》的议案
			6.关于召开公司 2021 年第二次临时股东大会的议案
7	第三届董事会第三十六次会议	2021 年 7 月 14 日	1.关于回购注销部分激励对象已获授但尚未解锁的限制性股票的议案
8	第三届董事会第三十七次会议	2021 年 7 月 26 日	1.关于投资设立控股孙公司的议案
9	第三届董事会第三十八次会议	2021 年 8 月 18 日	1.公司 2021 年半年度报告及摘要
			2.关于 2021 年半年度募集资金存放与使用情况的专项报告
			3.关于回购注销部分激励对象已获授但尚未解锁的限制性股票的议案
			4.关于减少公司注册资本并修改《公司章程》的议案
			5.关于召开公司 2021 年第三次临时股东大会的议案
10	第三届董事会第三十九次会议	2021 年 8 月 30 日	1.关于控股子公司购买房产的议案
11	第三届董事会第四十次会议	2021 年 9 月 30 日	1.关于董事会换届选举非独立董事的议案
			2.关于董事会换届选举独立董事的议案
			3.关于增加全资子公司注册资本的议案
			4.关于投资设立控股孙公司的议案
			5.关于召开公司 2021 年第四次临时股东大会的议案
12	第三届董事会第四十一次会议	2021 年 10 月 15 日	1.关于变更公司第四届董事会独立董事候选人的议案
13	第四届董事会第一次会议	2021 年 10 月 27 日	1、关于选举公司第四届董事会董事长的议案
			2、关于选举第四届董事会各专门委员会成员的议案
			3、关于聘任公司总经理并代行董事会秘书职责的议案
			4、关于聘任公司副总经理的议案

			5、关于聘任公司财务总监的议案
			6、关于聘任证券事务代表的议案
			7、关于 2021 年第三季度报告的议案
			8、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
14	第四届董事会第二次会议	2021 年 11 月 24 日	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 2019 年限制性股票激励计划预留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 2020 年限制性股票激励计划首次授予部分第一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.关于修订《股东大会议事规则》的议案
			8.关于修订《独立董事工作制度》的议案
			9.关于修订《信息披露管理制度》的议案
			10.关于修订《子公司重大事项报告制度》的议案
			11.关于修订《子公司财务管理制度》的议案
			12.关于召开 2021 年第五次临时股东大会的议案
15	第四届董事会第三次会议	2021 年 12 月 22 日	1.关于聘任董事会秘书的议案

（二）董事会对股东大会决议的执行情况

2021年，公司共召开1次年度股东大会、5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。

2021年度，公司召开审计委员会会议7次，战略委员会会议5次，薪酬与考核委员会会议6次，提名委员会会议5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》、《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》等法律法规及《公司章程》、《公司独立董事制度》的规定，在过去的2021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、网络游戏产业

（1）国内市场逐渐饱和，差异化、垂直化、游戏出海已成趋势

网络游戏产业已进入行业成熟期，游戏产品差异化、以聚焦细分玩家需求为目标的垂直化、多元创新化将成为行业内游戏公司的主要经营策略。在文化强国战略部署下，行业内游戏公司不断提升自身产品力、品牌力，加大对海外市场的探索、实现全球化布局已经成为明确趋势。

（2）云游戏引领未来发展，虚拟现实产业开始兴起

随着技术发展和游戏场景多元化，可规避终端限制和升级游戏品质的云游戏为用户带来更好的游戏沉浸体验与互动效果，更加契合我国流动人口高的结构特征，具有巨大的市场潜力，未来将引领整个网络游戏行业发展。虚拟现实产业正在突破关键技术，推动 VR、AR 游戏发展的同时促成了元宇宙概念的兴起。随着相关技术的不断发展，未来伴随着 VR 等终端设备的不断普及，内容端也将迎来更大的市场机遇。

（3）“游戏+”、“IP+”探索产业新边界

跨界融合发展将成为网络游戏产业发展的盈利新增长点，通过“游戏+”、“IP+”探索产业新边界，可实现多维市场共赢；由于以内容为基础的社交和游戏娱乐方式一剧本杀在国内增长迅速，优质手游推出剧本杀作品成为手游 IP 价值商业化应用的重要探索。

（4）订阅制付费、社区发行模式或成商业化新途径

首创于端游领域、既可维持与提升玩家活跃度又可保障稳定流水收入的订阅制付费将成为游戏产业的运营模式“新标准”；游戏宣发渠道日益多元化，虽然以手机硬件的应用商店为代表的传统宣发渠道将为过去式，TapTap、B 站以及百度贴吧等游戏研发商与发行商偏好的重要渠道，但报告期内移动游戏买量市场内卷严峻，移动游戏的社区发行模式为行业发展带来新的思路和尝试。

2、电竞产业：市场规模及发展展现蓬勃生命力，管理日趋规范

随着 GDP 不断增长，国家对文化、体育产业的日益重视，电竞行业实现了华丽转身，开始变成一项体育运动。加之 5G 等现代技术的发展，我国电竞直播行业也日益风靡，呈现多样化趋势。目前我国电竞行业呈现以下四大特点：

（1）电竞产业体系渐趋成熟，市场规模逐步扩大

在政府大力支持下，我国电竞产业体系渐趋成熟，电竞人才职业化培养机制正逐步完善，电竞文化氛围逐步浓厚，职业选手人数亦逐步增加。竞争力较差的企业退场，西瓜视频、快手、Bilibili 等新玩家入场。电竞作为一个新兴的、嗷嗷待哺的、蓄势待发的产业，逐步发展为具有现代竞技体育精神，

符合服务区域多元化文化需求，拥有完整上下游产业链的新兴产业领域。

（2）电竞持续增长动力强劲

2018年、2019年、2021年中国战队在英雄联盟系列比赛的优秀战绩带给电竞产业高关注热度。作为数字体育新模式，电竞产业利好不断：英雄联盟 S10 世界赛在上海成功举办、电竞入选 2022 年杭州亚运会正式项目、国际奥委会宣布制作奥林匹克虚拟系列赛；多地持续加码电竞政策、新款电竞游戏持续上线等，均是驱动电竞持续增长的动力。

（3）电竞产业日趋规范

伴随未成年人保护政策持续升级，电竞产业开始日趋规范。2021年8月30日，未成年人游戏新规出台，电竞行业迅速落实职业选手、青训选手年龄合规的相关工作，对产业规范、健康、可持续化发展起到积极的引导作用。随着电竞直播行业的发展，以腾讯为代表的游戏厂商针对直播侵权问题提出了倡导书，在游戏厂商和其他机构的不断努力下，电竞直播的版权愈加规范，给我国的电竞直播行业创造了良性发展的空间，促进了我国电子竞技直播市场规模的提升。

（4）电竞人才大有可为，电竞产业商业前景广阔良好

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。电竞教育的发展为电竞市场培养并保留更多人才；游戏直播、电竞陪练等平台为更多有电竞技能的人才提供职业通道和就业机会。

（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

2022 年，公司将继续坚持“开发好玩的游戏”的初衷。一方面，通过不断升级游戏版本、提升服务品质等一系列方式，保持公司现有主要游戏产品《梦三国》端游、《梦三国手游》、《我的侠客》、《野蛮人大作战》等产品的生命力，延长产品的生命周期，力争公司营收的稳定；另一方面，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。

2、 提升人才密度，提高开发效率

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，提升走出去能力

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，将公司富有中国传统文化特色的游戏产品输出国外，促进海外业务发展；此外，借助于公司较强的运营经验，探索引进海外游戏产品。公司将在上述基础上，将继续大力发展文化贸易出口，努力将富有中国民族特色和历史文化内涵的网络文化产品推陈出新，向海外输出更多优秀游戏产品，适时引进更多海外著名影视 IP，以丰富公司产品品类和盈利模式。

4、 全力做好《梦三国 2》亚运会赛事相关工作

2022 年的杭州亚运会，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的阶段性意义。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，公司将结合自身多年在国风电竞赛事领域积累的经验，全力协助有关部门做好《梦三国 2》亚运会赛事相关工作，为全球玩家和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

公司 2019 年收购游动网络以来，游动网络一直保持着较好的发展势头，深化自身在养成类游戏品类的优势，不断推出新的、有较强市场影响力的优质产品，

实现了收入和盈利的持续增长。未来，公司将继续深化集团内部包括游动网络在内的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。

2022年恰逢杭州亚运盛事，公司与有荣焉。公司将永怀传扬中华优秀传统文化的赤子之心，秉承“追求卓越，铸造电子游戏品质之魂！”的理念，向既定的战略目标不断前行，努力推进公司高质量发展。

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

2022年3月29日