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 2022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2022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:2022年,全球游戏市场规模约为2,000亿美元,用户规模约为32亿人。我国游戏市场规模为2,658.84亿元,用户规模约为6.64亿人。我国以全球约五分之一的玩家数量、约七分之一的市场规模,在全球游戏行业格局中占据了重要地位。2022年以来,国际形势复杂多变,全球游戏市场普遍下行。在种种压力下、我国游戏行业积极应对,努力寻找和创造发展机遇,表现出较强的韧性。

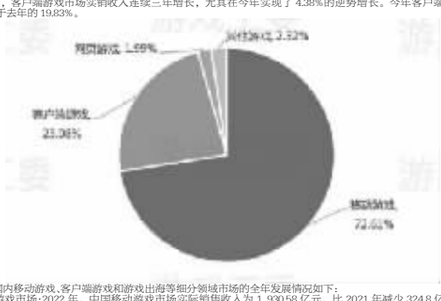
2022年,中国游戏市场实际销售收入为2,658.84亿元,同比减少306.29亿元,下降10.33%。而自主研发游戏国内市场实销收入为2,223.77亿元,同比下降了13.07%。游戏玩家人数由6.66亿的峰值回落至2022年底的6.64亿。

2022年,中国游戏市场实际销售收入为2,658.84亿元,同比减少306.29亿元,下降10.33%。主要原因包括:一是受到国内外复杂严峻形势影响,宏观经济仍处于恢复阶段,用户付费意愿和付费能力减弱。二是行业对市场发展预期不够乐观,信心不足,头部企业立项谨慎,中小企业难获投资,游戏新品上线数量少。另外,经营成本大幅提高、项目储备不足、现金流出现缺口、团队工作效率大幅降低等原因也在一定程度上制约了行业的发展。

2022年,我国自主研发游戏国内市场实际销售收入为2,223.77亿元,同比下降了13.07%。在今年缺少爆款新品的情况下,自主研发游戏的实销收入主要由一些长线运营的头部产品带动,而上线时间较长,处于稳定期的游戏产品,其收入通常会有所下降。这也是自主研发游戏总体市场收入明显下降的原因之一。但自主研发游戏是中国游戏市场的营收主体。

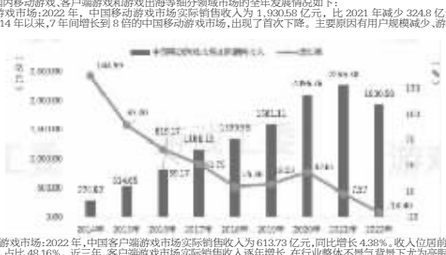
1.网络游戏各版块表现情况

据产业报告显示,2022年,中国游戏市场中,移动游戏市场实际销售收入占总收入的72.61%。这个比重低于2021年移动游戏所占比重(76.06%),也低于2022年上半年相应比重(74.75%)。移动游戏在中国游戏市场收入中仍是主力,但占比在减少,值得关注的是,客户端游戏市场实销收入连续三年增长,尤其在今年实现了4.38%的逆势增长。今年客户端游戏市场占比23.08%,也高于去年的19.83%。



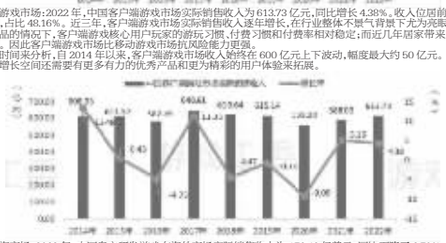
2022年国内移动游戏、客户端游戏和游戏出海等细分领域市场的全年发展情况如下:

1、移动游戏市场:2022年,中国移动游戏市场实际销售收入为1,930.58亿元,比2021年减少324.8亿元,同比下降14.40%;自2014年以来,7年间增长到8倍的中国移动游戏市场,出现了首次下降。主要原因有用户规模减少、游戏新品上线少等。

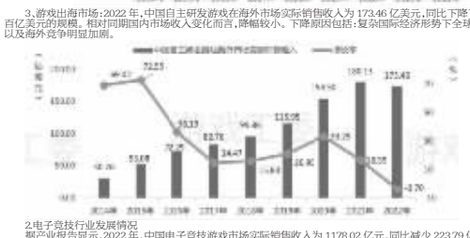


2、客户端游戏市场:2022年,中国客户端游戏市场实际销售收入为613.73亿元,同比增长4.38%。收入位居前十的客户端游戏的收入总和,占比48.16%。近三年,客户端游戏市场实际销售收入逐年增长,在行业整体不景气背景下尤为亮眼。其原因或是在缺少爆款新品的情况下,客户端游戏核心用户玩家的游玩习惯、付费习惯和付费率相对稳定;而近几年居家带来更多在电脑前玩游戏的时间。因此客户端游戏市场比移动游戏市场抗风险能力更强。

但从更长时间来分析,自2014年以来,客户端游戏市场收入始终在600亿元上下波动,幅度最大约50亿元。因此客户端游戏市场未来的增长空间还需要有更多有力的优秀产品和更为精彩的用户体验来拓展。

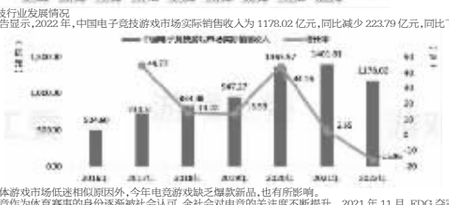


3、游戏出海市场:2022年,中国自主研发游戏在海外市场实际销售收入为173.46亿美元,同比下降了3.70%,连续四年超过百亿美元的规模。相对同期国内市场收入变化而言,降幅较小。下降原因包括:复杂国际经济形势下全球主要游戏市场普遍低迷以及海外竞争明显加剧。



2.电子竞技行业发展情况

据产业报告显示,2022年,中国电子竞技游戏市场实际销售收入为1178.02亿元,同比减少223.79亿元,同比下降15.96%。



除了与整体游戏市场低迷相似原因外,今年电竞游戏缺乏爆款新品,也有所影响。

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里要里程碑,随着社会各界对电竞产业关注度的不断提升,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。

近三年公司所获主要奖项及荣誉如下:

近三年,游动网络所获主要奖项及荣誉如下:

2、主要运营产品

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。目前运营中的自研游戏包括端游产品《梦三国2》、《梦塔防》;手游产品《梦三国手游》、《我的侠客》、《野蛮人大作战》等;源于《我的侠客》剧情和核心玩法的单机游戏《梦江湖》;VR游戏《幽》等;H5游戏《怒怒梦三国》等;平台产品包括《H5闪电玩平台》和《口袋梦三国》等。

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。早在2012年,公司率先在业内提出“国风电竞”的概念,公司的梦三国系列产品以电子竞技的形式,弘扬和传播中国传统文化。公司主力产品《梦三国2》入选2022年杭州亚运会电子竞技正式比赛项目,届时《梦三国2》将在国际赛场展示中华优秀传统文化的魅力。

(1)《梦三国2》端游

《梦三国2》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2》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Wegame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。

(2)《梦三国手游》

《梦三国手游》是电魂网络自主研发,由经典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。该产品画风飘幻、个性独特、玩法多变,包括英霸纵乐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。上线至今《梦三国手游》不断创新,开启全新宠物、足迹系统,为玩家创造更多养成线,增加了趣味性;革新军团战,打造军团成员并肩作战的激情战场,共同争夺赢取专属皇城霸主的称号;同时创造出天命英霸、克隆大战、一夫当关等全新公平竞技玩法,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《江湖潮玉录》、《武魄炼心录》、《幽岚卷惊云》等大型资料片,联动楼兰博物馆进行传统文化的传播,在此基础上丰富了游戏内容,提升了玩家体验。它不仅获得金翎奖、金陀螺奖、金茶奖、金口奖、蓝鲸奖等多个奖项,还得到苹果、华为、好游快爆等平台的多次推荐和评奖。

(4)《梦江湖》

为进一步满足玩家需求,源于《我的侠客》剧情和核心玩法的单机游戏《梦江湖》已于2022年7月正式登录Steam平台,12月正式登录WeGame平台与蒸汽平台,力求带给玩家置身江湖风雨、快意恩爱情仇的沉浸单机体验,并持续定期丰富着游戏内容,让游戏呈现出的江湖世界更加饱满与丰富。在正式上线后,《梦江湖》好评度不断攀升,连续多日位列Steam新品与热门商品榜,受到一众玩家的认可。

(5)《野蛮人大作战》

《野蛮人大作战》是一款由电魂自主研发的,集战斗与冒险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,被国内多家渠道授予最受欢迎游戏奖项。《野蛮人大作战》操作简单易上手、快捷开黑一起玩、魔性笑点欢乐多,使每一个热爱游戏的玩家找到让现实生活更快乐的按钮。

(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,让华武战国在日本百斗产品中独树一帜,入围2021年出海日本的中国游戏收入榜单前20名。

(7)《社长の野望》

《社长の野望》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。

3、主要储备产品

在新品储备方面,公司一方面加强自研能力建设,储备了多款重磅产品;另一方面,公司也不断加强发行能力建设,通过多种合作模式积极引入新的产品。截至报告期末,公司储备了《Imperial Destiny(大航海)》、《流浪方舟》、《野蛮人大作战2》、《螺旋勇士》、《卡喷拉契约》、《卢希达:起源》、《工匠与旅人》、《甄嬛传之浮生一梦》等重点产品,这些产品的测试和发行等相关工作也将陆续推进,丰富的产品储备为公司的持续发展奠定了良好的基础。

(1)《Imperial Destiny(大航海)》

《Imperial Destiny》是以古罗马时代为背景,大航海为题材的模拟经营类游戏,人物风格搞怪有趣,可通过经营铁匠铺、杂货铺、酒馆等富有时代感的店铺,来不断提升自我,经营壮大自身。并且可招募水手、船员、各种能人义士等来壮大自己的队伍。在游戏中通过对抗海盗,完成关卡,成为海上一方霸主。活动玩法加入大量航海元素,让玩家真切体验大航海时代。该游戏已完成德法西意英日韩等十余种语言版本,并在海外持续测试调优。

(2)《流浪方舟》

《流浪方舟》是一款基于物理碰撞玩法、像素废土风格的卡牌回合策略游戏,玩家作为舰长驾驶一个巨大的移动家园“流浪方舟号”在荒原上游荡,招募英雄对抗威胁,重建文明。

游戏于2022年7月上线大陆地区,凭借其优秀的品质,创新的玩法,上线前便获得众多玩家的认可和期待,并获得苹果App Store预约推荐、TODAY推荐、新游推荐以及安卓硬核联盟超明星产品推荐。游戏上线更是取得了App Store免费榜第一,畅销榜第十的好成绩,被业界多家媒体争相报道并被作为案例产品分析。公司拥有其港澳台的发行权,预计在2023年2季度上线。

(3)《野蛮人大作战2》

《野蛮人大作战2》是一款公司自主研发的魔性竞技+RPG多元化游戏,并计划在移动端、PC端、主机端等多端发行,已经获得移动端、主机、客户端全平台版号。玩家可以选择自己喜爱的野蛮人角色,与其它玩家进行激烈战斗。其前作《野蛮人大作战》曾获App Store年度精选以及Google Play多地区推荐,2017年金翎奖“最佳原创移动游戏”等多项大奖,全网下载次数超5000万。本作在继承前作3V3V3独特战斗系统的同时,创新性地将部落建设、世界探索等玩法与io乱斗相结合。游戏尚未上线已获得2021年金翎奖“玩家最期待的移动网络游戏”,并入选TapTap全球发布会精选游戏。游戏TapTap国际站评分高达9.2,深受核心玩家好评,目前产品研发中,择期上线。

(4)《螺旋勇士》

《螺旋勇士》手游是一款创新陀螺对战策略RPG游戏,已经获得版号。产品内模拟还原真实陀螺环、轴、盖的重量和材质,可自由搭配出多种高品质的3D陀螺进行战斗。目前全平台预约人数已破50万,各平台评分均在9分以上,首曝PV视频B站播放破50万,获得众多陀螺爱好者的喜爱。游戏目前正在开发中,预计2023年3季度,在中国大陆上线。

(5)《卡喷拉契约》

《卡喷拉契约》是一款以潮酷扭蛋为主题的卡牌游戏,已取得版号。各色精灵策略配队,轻松挂机获取资源。通过扭蛋机与毛茸茸的兽耳萌娘签订契约,探索奇幻的精灵世界,守护世界秩序。精灵独特的兽耳精灵加上轻松休闲的玩法带给玩家一段轻松有趣的冒险。目前游戏正在研发中,预计2023年2季度在大陆及海外同步进行测试。手游在国内TapTap获得大量玩家关注,并给予了极高的评价,评分稳定在9分以上。

(6)《卢希达:起源》

《卢希达:起源》是一款异时空冒险策略RPG手游,游戏展现了各具特色的六大史前部落面貌,风格各异的部落原住民,一场史前大冒险即将在这片名为卢希达的大陆展开,游戏为原创IP,打造了一个生机勃勃、充满神秘感的史前世界,截至目前,产品已在各大平台曝光,评分高达9.0,在核心受众中广受好评。目前游戏正在研发中,计划在2023陆续在港澳台和大陆上线。

(7)工匠与旅人

《工匠与旅人》是一款异世界城建模拟经营养成手游。在泰拉瑞姆这片新大陆上,玩家做为法兰家族后裔,将继承家族领地并成为小镇管理者,安置募名而来的工匠和旅人,和他们共同生活,一起建设家园并探索这片新大陆的秘密。游戏凭借新颖的生产线玩法和独创的工匠旅人的双重设定,赢以可爱的3D形象,一经曝露就广受国内和海外玩家的追捧。该游戏的全球英文版和繁体版将于2023年由公司发行上线。

(8)《甄嬛传之浮生一梦》

《甄嬛传之浮生一梦》是一款以古代宫廷为背景的经营养成类手游。在游戏中,玩家将从大家闺秀开始,通过时装搜集,伙伴培养,建立起自己的势力,来实现自己的梦想。玩家可以与游戏角色结交来提高自己的能力,一步步实现自己的梦想。

(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

	2022年	2021年	本年比上年增减(%)	2020年
总资产	2,893,049,901.97	3,094,883,163.10	-6.52	3,016,020,005.83
归属于上市公司股东的净资产	2,406,294,372.84	2,453,323,403.39	-1.92	2,219,880,236.64
营业收入	790,619,648.99	996,290,977.71	-20.64	1,023,947,055.09
归属于上市公司股东的净利润	201,044,463.22	338,827,868.38	-40.66	394,845,106.00
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	176,065,478.53	281,495,401.56	-37.45	326,168,462.85
经营活动产生的现金流量净额	140,584,726.30	317,963,934.60	-55.79	560,489,240.93
加权平均净资产收益率(%)	8.07	14.60	减少6.53个百分点	19.07
基本每股收益(元/股)	0.83	1.41	-41.13	1.64
稀释每股收益(元/股)	0.83	1.40	-40.71	1.63

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	227,013,730.65	206,396,218.15	184,033,923.26	173,175,776.93
归属于上市公司股东的净利润	71,450,812.23	73,977,738.05	49,828,728.59	5,787,184.35
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	64,937,799.81	60,503,196.04	49,756,171.95	868,310.73
经营活动产生的现金流量净额	-2,357,876.91	44,869,649.99	69,959,904.21	28,113,049.01

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)	23,109
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数(户)	20,770
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

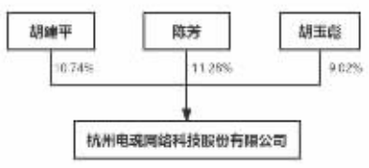
股东名称(全称)	报告期内增减	期末持股数量	比例(%)	持有有限售条件的股份数量	质押、标记或冻结情况		股东性质
					股份状态	数量	
陈芳	0	27,728,000	11.28	0	质押	8,500,000	境内自然人
胡建平	0	26,387,100	10.74	0	质押	3,420,000	境内自然人
吴文仲	0	23,926,000	9.73	0	无	0	境内自然人
胡玉彪	-277,000	22,180,000	9.02	0	无	0	境内自然人
郑晓翔	0	19,865,600	8.08	0	无	0	境内自然人
余晓亮	0	17,883,900	7.28	0	无	0	境内自然人
林清源	0	15,079,900	6.14	0	无	0	境内自然人
徐德发	20,000	4,185,500	1.70	0	无	0	境内自然人
香港中央结算有限公司	-1,357,921	3,117,950	1.27	0	无	0	其他
郝杰	-721,000	2,263,000	0.92	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	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

证券代码:603258　证券简称:电魂网络　公告编号:2023-012

杭州电魂网络科技股份有限公司 第四届董事会第十五次会议决议公告

本公司董事会及全体董事保证本公告内容不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,并对其内容的真实性、准确性和完整性承担个别及连带责任。

一、董事会会议召开情况

杭州电魂网络科技股份有限公司(以下简称“公司”)于2023年3月29日以现场和通讯表决相结合方式召开第四届董事会第十五次会议,会议通知已于2023年2月17日以邮件方式告知各位董事。本次会议应参会董事7名,实际参会董事7名。会议的召集与召开符合《公司法》及《公司章程》的有关规定。本次会议由董事长胡建平先生主持,与会董事就各项议案进行了审议并以记名投票的方式进行表决。

二、董事会会议审议情况

1、审议通过《公司2022年年度报告及摘要》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

经审议,董事会认为公司2022年年度报告及其摘要的编制和审议程序符合法律、行政法规和中国证监会的规定,报告的内容能够真实、准确、完整地反映公司的实际情况。

议案具体内容详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《证券时报》、《证券日报》、《中国证券报》、《上海证券报》上的《2022年年度报告》及《2022年年度报告摘要》。

本议案尚需提交公司股东大会审议。

2、审议通过《公司2022年年度董事会工作报告》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

议案具体内容详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《证券时报》、《证券日报》、《中国证券报》、《上海证券报》上的《2022年年度董事会工作报告》。

本议案尚需提交公司股东大会审议。

3、审议通过《公司2022年年度总经理工作报告》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

4、审议通过《2022年度续立董事述职报告》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

议案具体内容详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《证券时报》、《证券日报》、《中国证券报》、《上海证券报》上的《2022年度续立董事述职报告》。

5、审议通过《2022年度董事会审计委员会履职情况报告》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

议案具体内容详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《证券时报》、《证券日报》、《中国证券报》、《上海证券报》上的《2022年度董事会审计委员会履职情况报告》。

6、审议通过《公司2022年度财务决算报告》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

议案具体内容详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《证券时报》、《证券日报》、《中国证券报》、《上海证券报》上的《2022年度财务决算报告》。

本议案尚需提交公司股东大会审议。

7、审议通过《关于2022年度募集资金存放与使用情况的专项报告》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

经审议,董事会认为公司编制的《关于2022年度募集资金存放与使用情况的专项报告》符合《公司法》、《上市公司监管指引2号——上市公司募集资金管理和使用的监管要求》、《上海证券交易所股票上市规则》等有关法律、法规和规范性文件的规定,报告内容真实、准确、完整地反映了公司2022年度募集资金的存放及使用情况。

公司独立董事对本项议案发表了明确的同意意见,具体内容详见同日披露的《杭州电魂网络科技股份有限公司独立董事关于第四届董事会第十五次会议相关事项的独立意见》。

中汇会计师事务所(特殊普通合伙)审核了上述报告并出具了相关鉴证报告,国金证券股份有限公司针对该事项出具了专项核查意见,具体内容详见同日披露的相关中介机构报告。

议案具体内容详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《证券时报》、《证券日报》、《中国证券报》、《上海证券报》上的《关于2022年度募集资金存放与使用情况的专项报告》(公告编号:2023-014)。

本议案尚需提交公司股东大会审议。

8、审议通过《公司2022年度内部控制自我评价报告》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

经审议,董事会认为公司《2022年度内部控制评价报告》真实、准确、全面地反映了公司内部控制的实际情况。

公司独立董事对本项议案发表了明确的同意意见,具体内容详见同日披露的《杭州电魂网络科技股份有限公司独立董事关于第四届董事会第十五次会议相关事项的独立意见》。

中汇会计师事务所(特殊普通合伙)针对该事项出具了内部控制审计报告,具体内容详见同日披露的相关中介机构报告。

议案具体内容详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《证券时报》、《证券日报》、《中国证券报》、《上海证券报》上的《2022年度内部控制评价报告》。

9、审议通过《公司2022年度社会责任报告》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

议案具体内容详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《证券时报》、《证券日报》、《中国证券报》、《上海证券报》上的《2022年度社会责任报告》。

10、审议通过《关于会计政策变更的议案》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

本次会计政策变更是根据财政部制定的要求进行的合理变更,使公司的会计政策符合财政部、中国证监会和上海证券交易所等相关规定,能够客观、公允地反应公司的财务状况和经营成果,符合公司和所有股东的利益。

公司独立董事对本项议案发表了明确的同意意见,具体内容详见同日披露的《杭州电魂网络科技股份有限公司独立董事关于第四届董事会第十五次会议相关事项的独立意见》。

议案具体内容详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《证券时报》、《证券日报》、《中国证券报》、《上海证券报》上的《关于会计政策变更的报告》(公告编号:2023-015)。

11、审议通过《关于计提资产减值准备的议案》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

经审议,董事会认为公司依据实际情况计提资产减值准备,符合《企业会计准则》和公司财务管理制度的规定,公允、准确地反映了公司的资产状况,同意本次计提资产减值准备。

公司独立董事对本项议案发表了明确的同意意见,具体内容详见同日披露的《杭州电魂网络科技股份有限公司独立董事关于第四届董事会第十五次会议相关事项的独立意见》。

议案具体内容详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《证券时报》、《证券日报》、《中国证券报》、《上海证券报》上的《关于计提资产减值准备的公告》(公告编号:2023-016)。

12、审议通过《关于申请2023年度融资额度的议案》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

根据公司及控股子公司的经营计划和资金使用计划,2023年公司及控股子公司拟向银行申请总额度不超过50,000万元人民币的综合授信额度,具体银行授信额度以公司与相关银行签署的协议为准。

上述银行授信主要用于公司日常生产经营及项目建设的长、短期贷款、银行承兑汇票、贸易融资、保函、开立信用证、以票质票、票据质押贷款等银行授信业务。前述银行授信业务及与之配套的担保、抵押事项,在不超过上述授信额度的前提下,无需再逐项提请董事会或股东会审批和披露。本综合授信有效期为2022年年度股东大会通过之日起至下一年年度股东大会召开日为止,综合授信有效期限内,融资额度可循环使用。

董事会授权公司管理层根据公司的资金需求,在融资额度内负责办理融资的具体事宜,决定申请融资的具体条件(包括但不限于合作金融机构、利率、期限等)并签署相关协议及其他文件。

本议案尚需提交公司股东大会审议。

13、审议通过《关于确认2022年度日常关联交易执行情况及对2023年度日常关联交易预计的议案》

表决情况:3票赞成;0票弃权;0票反对。关联董事胡建平先生、陈芳女士、胡玉彪先生、余晓亮先生回避了表决。

董事会对2022年度日常关联交易执行情况进行了确认,并依照2022年日常关联交易实际情况及业务发展情况对2023年度日常关联交易进行了预计。

公司独立董事对本项议案发表了明确的事前认可意见及同意意见,具体内容详见同日披露的《杭州电魂网络科技股份有限公司独立董事关于第四届董事会第十五次会议相关事项的事前认可意见》及《杭州电魂网络科技股份有限公司独立董事关于第四届董事会第十五次会议相关事项的独立意见》。

议案具体内容详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《证券时报》、《证券日报》、《中国证券报》、《上海证券报》上的《关于2023年度高级管理人员薪酬方案的议案》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

董事会认为公司高级管理人员薪酬方案是依据公司所处的行业、规模的薪酬水平,结合公司的实际经营情况制定的,薪酬的发放程序符合有关法律、法规及公司章程的规定,同意该薪酬方案。

公司独立董事对本项议案发表了明确的同意意见,具体内容详见同日披露的《杭州电魂网络科技股份有限公司独立董事关于第四届董事会第十五次会议相关事项的独立意见》。

15、审议通过《关于2023年度独立董事津贴的议案》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

董事会同意公司参考同行业上市公司独立董事津贴市场水平,并结合公司实际情况拟定2023年度公司独立董事津贴为10万元/年(税前)。

本议案尚需提交公司股东大会审议。

16、审议通过《关于续聘会计师事务所的议案》

表决情况:7票赞成;0票弃权;0票反对。

董事会认为中汇会计师事务所(特殊普通合伙)具备从事证券、期货业务相关审计资格,拥有为上市公司提供审计服务的经验与能力,能够满足公司财务审计和内部审计的工作需求,同意续聘其为公司2023年度的审计机构。

公司独立董事对本项议案发表了明确的事前认可意见及同意意见,具体内容详见同日披露的《杭州电魂网络科技股份有限公司独立董事关于第四届董事会第十五次会议相关事项的事前认可意见》及《杭州电魂网络科技股份有限公司独立董事关于第四届董事会第十五次会议相关事项的独立意见》。

议案具体内容详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《证券时报》、《证券