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 2023 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 2023 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 2.08 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

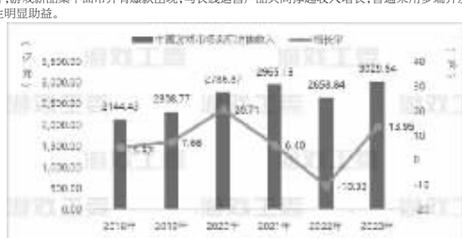
1 公司简介

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	杨玥熙
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

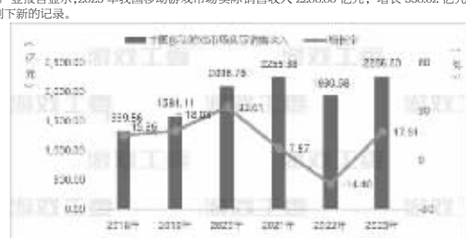
由中国音数协游戏工委(GPC)与中国游戏产业研究院主导编写的《2023 年中国游戏产业报告》(以下简称"《产业报告》")显示:2023 年,中国游戏市场实际销售收入为 3029.64 亿元,增长 370.80 亿元,同比增长 13.95%,首次突破 3000 亿关口。收入同比增长并创新高的主因包括:诸多负面因素明显消退,用户消费意愿和能力有所回升;游戏新品集中面市并有爆款出现,与长线运营产品共同撑起收入增长;普遍采用多端并发方式,对收入增长产生明显助益。



我国游戏用户规模为 6.68 亿人,同比增长 0.61%,为历史新高。

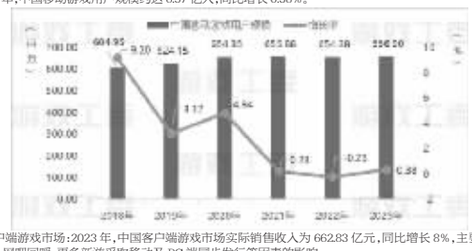
1.网络游戏各板块表现情况

1. 据产业报告显示,2023 年我国移动游戏市场实际销售收入 2268.60 亿元,增长 338.02 亿元,同比增长 17.51%,创下新的记录。

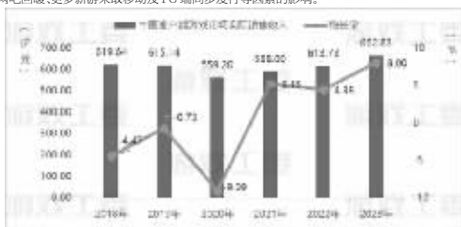


2023 年,我国移动游戏实际销售收入占游戏市场总体规模的比例为 74.88%。

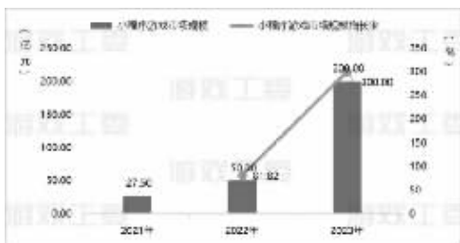
2023 年,中国移动游戏用户规模约达 6.57 亿人,同比增长 0.38%。



2.客户端游戏市场:2023 年,中国客户端游戏市场实际销售收入为 662.83 亿元,同比增长 8%,主要受客户端新游上线、网吧回暖、更多新游采取移动及 PC 端同步发行等因素的影响。

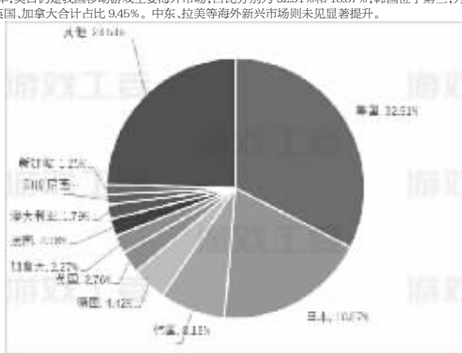


3.小游戏市场:2023 年,国内小程序游戏市场收入 200 亿元,同比增长 300%。现阶段小程序游戏的变现模式主要包括内购付费、广告变现、混合变现三类。目前由于内购付费的占比快速提升,带动了小游戏市场规模的较快增长。



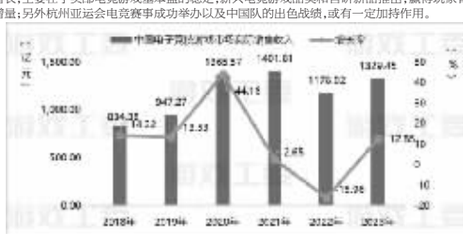
4.游戏出海市场:2023 年,中国自主研发游戏海外市场实际销售收入为 163.66 亿美元,同比下降 5.65%,表明国际局势动荡、市场竞争剧烈以及隐私政策变动等因素,增加了出海难度和经营成本。

2023 年,美日仍是我国移动游戏主要海外市场,占比分别为 32.51%和 18.87%;韩国位于第三,为 8.18%。此外,德国、英国、加拿大合计占比 9.45%。中东、拉美等海外新兴市场则未见显著提升。



2.电子竞技行业发展情况

据产业报告显示,2023 年,中国电子竞技游戏市场实际销售收入 1329.45 亿元,同比增长 12.85%。电竞游戏产品收入增长,主要在于头部电竞游戏基本盘的稳定;新兴电竞游戏品类和自研新品推出,赢得玩家青睐,为市场带来显著增量;另外杭州亚运会电竞赛事成功举办以及中国队的出色战绩,或有一定加持作用。



产业报告也对行业新的一年的新情况和趋势做了总结:一是《未成年人网络保护条例》颁布为游戏行业完善和落实未成年人保护工作提供了更为具体的指引;二是《网络游戏精品出版工程》实施,为我国游戏产业规范化和可持续发展设定了新标准、提出了新要求;三是对中华优秀传统文化的传承与弘扬业已成为行业共识,并将通过打造精品力作加以体现;四是游戏产业的科技创新能力和跨界赋能效应将进一步提升和强化;五是伴随我国游戏产业全球化进程,国际间的交流与合作将更频繁和深入。

(一)主要业务

1.主要业务情况

电魂网络致力于精品化网络游戏产品的研发、制作和运营。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。

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》、《华武战国》、《工匠与旅人》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《瞳》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,以电子竞技的形式弘扬和传播中国优秀传统文化。公司主力产品《梦三国 2》成为杭州 2022 年亚运会电子竞技正式比赛项目,本次杭州亚运会场上《梦三国 2》中国代表队夺得金牌,电竞作为杭州亚运会正式比赛项目增进了国际文化交流。

(1)《梦三国 2》

《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。《梦三国 2》作为电子竞技正式比赛项目亮相杭州亚运会,中国代表队在比赛中获得金牌。

(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 600 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。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《江湖灌玉录》、《武魂炼心录》、《瀚漠卷惊云》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、游鼎奖等多个奖项,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,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,让华武战国在日本官斗产品中独树一帜,入围 2021 年出海日本的中国游戏收入榜单前 20 名。

(7)《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,安置慕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,赋以可爱的 3D 形象,一经曝露就广受国内和海外玩家的追捧。该游戏已于 2024 年 2 月上线港台地区。

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《野蛮人大作战 2》、《螺旋勇士》、《轮回契约》、《江湖如此多娇》等重点产品,后续将结合产品研发及测试情况安排上线工作。

(1)《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。

(2)《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 2024 年 2 季度,在中国大陆上线。

(3)《轮回契约》

《轮回契约》是一款纯正战国历史改编,古早味满满的冒险探索 JRPG。你将作为阴阳师后裔"封术士"的一员,进入无限轮回的世界,用自己的方式解决难题来延续历史的发展。预计 2024 年 3 季度在港澳台和新马地区上线。

1.《江湖如此多娇》

《江湖如此多娇》是一款由《藏锋行》漫画 IP 改编的武侠卡牌 RPG 手游。该产品预计 2024 年 2 季度在港澳台上线。

(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

	2023年	2022年	本年比上年增減(%)	2021年
总资产	2,714,459,498.03	2,893,049,901.97	-6.17	3,094,883,163.10
归属于上市公司股东的净资产	2,272,158,502.75	2,406,294,372.84	-5.57	2,453,323,403.39
营业收入	677,120,191.50	790,619,648.99	-14.36	996,290,977.71
归属于上市公司股东的净利润	56,837,879.31	201,044,463.22	-71.73	338,827,868.38
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	59,610,120.51	176,065,478.53	-66.14	281,485,401.56
经营活动产生的现金流量净额	217,215,731.20	140,584,726.30	54.51	317,963,934.60
加权平均净资产收益率(%)	2.46	8.07	減少 5.61 个百分点	14.60
基本每股收益(元/股)	0.23	0.83	-72.29	1.41
稀释每股收益(元/股)	0.23	0.83	-72.29	1.40

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	155,712,041.30	162,617,472.60	187,086,156.54	171,704,521.06
归属于上市公司股东的净利润	47,335,004.29	39,335,116.77	27,632,024.87	-57,464,266.62
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	32,261,947.43	37,994,673.75	33,677,192.56	-44,323,693.23
经营活动产生的现金流量净额	38,282,642.50	45,277,745.09	68,925,779.72	64,729,563.89

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)	29,764
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数(户)	34,601
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)	报告期内增減	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	-1,549,500	26,178,500	10.70	0	无	0	境内自然人
胡建平	-2,830,000	23,557,100	9.62	0	无	0	境内自然人
吴文仲	-2,457,600	21,468,400	8.77	0	无	0	境内自然人
胡玉彪	-2,880,000	19,300,000	7.89	0	无	0	境内自然人
郑晓栩	-2,557,500	17,308,100	7.07	0	无	0	境内自然人
余晓亮	-2,211,687	15,672,213	6.40	0	无	0	境内自然人
林清源	-2,267,136	12,812,764	5.23	0	无	0	境内自然人
香港中央结算有限公司	3,340,861	6,458,811	2.64	0	无	0	其他
徐德发	-392,400	3,793,100	1.55	0	无	0	境内自然人
中国民生银行股份有限公司-华夏中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	2,045,279	2,375,979	0.97	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

证券代码:603258　证券简称:电魂网络　公告编号:2024-014

杭州电魂网络科技股份有限公司 关于确认 2023 年度日常关联交易执行情况 及对 2024 年度日常关联交易预计的公告

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。

重要内容提示:

● 本次日常关联交易预计事项经公司第四届董事会第二十二次会议审议通过,关联交易涉及金额在董事会权限内,经公司董事会审议通过后生效,无需提交股东大会审议。

● 公司与关联方的交易均属于公司从事生产经营活动的正常业务范围,符合公司的实际经营和发展需要。公司与各关联方交易价格依据市场条件公平、合理确定,不会损害公司股东,特别是中小股东的利益,不会对关联方形成依赖,不影响公司的独立性,不会对公司的持续经营能力、盈利能力及资产状况造成重大影响。

一、日常关联交易基本情况

(一)日常关联交易履行的审议程序

1.2024 年 3 月 27 日,杭州电魂网络科技股份有限公司(以下简称:"电魂网络"或"公司")召开第四届董事会第二十二次会议,公司董事会以 4 票同意、0 票反对、0 票弃权、3 票回避表决审议通过了《关于确认 2023 年度日常关联交易执行情况及对 2024 年度日常关联交易预计的议案》。关联董事陈芳女士、胡建平先生、胡玉彪先生对本议案回避表决。

2.在董事会审议该日常关联交易前,公司独立董事召开专门会议审议通过《关于确认 2023 年度日常关联交易执行情况及对 2024 年度日常关联交易预计的议案》,独立董事一致同意该议案,并形成意见如下:我们认为公司 2023 年度日常关联交易执行情况及对 2024 年度日常关联交易预计情况属于正常经营范围的 需要,额度适当,定价政策上遵循了公开、公平、公正及自愿原则,不存在损害公司和全体股东,特别是中小股东利益的情形。我们确认 2023 年度日常关联交易执行情况,同意 2024 年度日常关联交易预计事项,并同意将《关于确认 2023 年度日常关联交易执行情况及对 2024 年度日常关联交易预计的议案》提交公司第四届董事会第二十二次会议审议,关联董事届时应回避表决。

3.该议案在董事会权限内,经公司董事会审议通过后生效,无需提交股东大会审议。

(二)2023 年度日常性关联交易执行情况

公司 2023 年度发生日常关联交易金额合计为人民币 5,161,209.82 元,未超过已经审批的 2023 年度日常关联交易金额。

单位:人民币元

关联交易类别	关联人	2023年预计关联交易金额	2023年实际发生关联交易金额	预计金额与实际发生金额差异较大的原因
向关联方采购商品、接受劳务	北京指上缤纷科技股份有限公司	800,000.00	222,064.83	
	杭州奥义电竞文化发展有限公司	3,000,000.00	2,220,792.08	
	中竞(浙江)教育科技有限公司	700,000.00	744,176.22	
	杭州勺子网络科技有限公司	5,000,000.00	541,774.74	
	杭州起源优游科技有限公司	1,600,000.00	55,649.45	
	杭州润通凯达网络科技有限公司	100,000.00		
向关联方销售商品、提供劳务	杭州起源优游科技有限公司	4,000,000.00	619,893.43	
	杭州摩西科技发展有限公司	30,000.00	544.46	
	杭州奥义电竞文化发展有限公司	60,000.00	50,465.32	
	中竞(浙江)教育科技有限公司	60,000.00	104,447.22	
	杭州蚁首网络科技有限公司	30,000.00	424.53	
	杭州勺子网络科技有限公司	50,000.00	1,916.31	
	杭州智圣数字科技有限公司	20,000.00	6,656.84	
	杭州润通凯达网络科技有限公司	-	85,942.75	
经营租赁	杭州奥义电竞文化发展有限公司	300,000.00	265,621.10	
	中竞(浙江)教育科技有限公司	80,000.00	77,018.40	
	杭州蚁首网络科技有限公司	100,000.00	77,176.51	
	杭州起源优游科技有限公司	100,000.00		
	杭州勺子网络科技有限公司	200,000.00	86,645.63	
合计		16,230,000.00	5,161,209.82	

(三)2024 年度日常性关联交易预计情况

公司根据 2023 年日常关联交易实际情况及业务发展情况进行预测,预计 2024 年度日常关联交易金额为人民币 12,050,000.00 元,具体情况如下:

单位:人民币元

关联交易类别	关联人	本次预计金额	占同类业务比例(%)	本年年初至披露日与关联人累计已发生的交易金额	上年实际发生金额	占同类业务比例(%)	本次预计金额与上年实际发生金额差异较大的原因
向关联方采购商品、接受劳务	北京指上缤纷科技股份有限公司	300,000.00	3.55	15,674.74	222,064.83	5.87	
	杭州奥义电竞文化发展有限公司	2,400,000.00	28.40		2,220,792.08	58.68	
	中竞(浙江)教育科技有限公司	750,000.00	8.88	101,697.68	744,176.22	19.66	
	杭州勺子网络科技有限公司	5,000,000.00	59.17	4,206.13	541,774.74	14.32	
向关联方销售商品、提供劳务	杭州摩西科技发展有限公司	10,000.00	0.35	17.11	544.46	0.06	
	杭州奥义电竞文化发展有限公司	70,000.00	2.43	18,709.04	50,465.32	5.80	
	中竞(浙江)教育科技有限公司	100,000.00	3.47	33,482.36	104,447.22	12.00	
	杭州蚁首网络科技有限公司	10,000.00	0.35	17,039.47	424.53	0.05	
	杭州勺子网络科技有限公司	2,580,000.00	89.58	4,206.13	1,916.31	0.22	
	杭州智圣数字科技有限公司	20,000.00	0.69		6,656.84	0.76	
	杭州润通凯达网络科技有限公司	90,000.00	3.13	19,923.42	85,942.75	9.88	
经营租赁	杭州奥义电竞文化发展有限公司	300,000.00	41.67	66,405.27	265,621.10	52.44	
	中竞(浙江)教育科技有限公司	300,000.00	41.67	51,967.66	77,018.40	15.21	
	杭州蚁首网络科技有限公司	100,000.00	13.89		77,176.51	15.24	
	杭州勺子网络科技有限公司	20,000.00	2.77		86,645.63	17.11	
合计		12,050,000.00		333,329.01	4,485,666.94		

二、关联方介绍和关联关系

(一)关联方基本情况

(1)北京指上缤纷科技股份有限公司

1、注册地址:北京市海淀区中关村大街 1 号 10 层 1003

2、法定代表:闫飞

3、注册资本:286.3152 万元人民币

4、经营范围:技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让;从事互联网文化活动。(市场主体依法自主选择经营项目,开展经营活动;依法须经批准的项目,经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动;不得从事国家和本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。)

5、关联关系:公司持股 5%以上股东、董事、副总经理陈芳女士担任其董事,属于《上海证券交易所股票上市规则》第六章第 6.3.3 条第(三)款规定的关联法人情形。

6、主要财务数据:截至 2023 年末资产总额 36,285,326.82 元,负债总额 367,169.11 元,净资产 35,918,157.71 元,资产负债率 1.01%;2023 年度营业收入 5,996,996.55 元,净利润 -4,917,772.26 元(未经审计)。

(2)杭州奥义电竞文化发展有限公司

1、注册地址:浙江省杭州市滨江区西兴街道聚业路 27 号 8 楼 802 室

2、法定代表:荆宇航

3、注册资本:300 万元人民币;

4、经营范围:服务:体育活动策划(除演出及演出中介)、文化艺术交流活动策划(除演出及演出中介)、市场营销策划、公关活动策划、礼仪服务、会务服务、商务信息咨询;设计、制作、代理、发布:国内广告(除网络广告发布);技术开发、技术服务、技术咨询、成果转让:计算机网络技术、通信技术、计算机软硬件、游戏软件、电子商务技术;承接:通讯工程、计算机网络工程(凭资质经营);货物或技术进出口(国家禁止或涉及行政审批的货物和技术进出口除外);销售:电子产品、数码产品、计算机软硬件、通讯设备。(依法须经批准的项目,经相关部门批准后方可开展经营活动

5、关联关系:公司持股 5%以上股东、董事、副总经理陈芳女士担任其董事,属于《上海证券交易所股票上市规则》第六章第 6.3.3 条第(三)款规定的关联法人情形。

6、主要财务数据:截至 2023 年末资产总额 1,384,182.17 元,负债总额 260,102.49 元,净资产 1,124,079.68 元,资产负债率 18.79%;2023 年度营业收入 2,203,489.38 元,净利润 -74,173.47 元(未经审计)。

(3)中竞(浙江)教育科技有限公司

1、注册地址:浙江省杭州市滨江区西兴街道江陵路 2028 号星耀城 2 幢 407 室

2、法定代表:沈敏

3、注册资本:1124.997 万元人民币

4、经营范围:技术开发、技术服务、技术咨询、成果转让:教育软件、计算机网络技术;服务:成年人非证书劳动职业技能培训(涉及前置审批的项目除外)、教育信息咨询(不含教学活动及出国留学中介)、商务信息咨询、企业管理咨询、文化艺术交流活动策划(除演出及演出中介)、市场调查;网上销售:办公设备、体育用品。(依法须经批准的项目,经相关部门批准后方可开展经营活动)

5、关联关系:公司实际控制人之一、持股 5%以上股东、董事、副总经理陈芳女士曾在过去 12 个月内担任其董事长,属于《上海证券交易所股票上市规则》第六章第 6.3.3 条第(三)款规定的关联法人情形。

6、主要财务数据:截至 2023 年末资产总额 6,963,522.74 元,负债总额 1,341,307.89 元,净资产 5,622,214.85 元,资产负债率 19.26%;2023 年度营业收入 2,724,274.95 元,净利润 -1,051,516.13 元(未经审计)。

(4)杭州勺子网络科技有限公司

1、注册地址:浙江省杭州市滨江区西兴街道滨安路 435 号 1 幢 15 层

2、法定代表:罗扬

3、注册资本:1857 万元人民币;

4、经营范围:一般项目:技术服务、技术开发、技术咨询、技术交流、技术转让、技术推广;软件开发;动漫游戏开发;数字文化创意软件开发;网络技术服务;信息技术咨询服务;专业设计服务;平面设计;玩具、动漫及游艺用品销售;广告发布(非广播电台、电视台、报刊出版单位);广告设计、代理;互联网销售(除销售需要许可的商品)(除依法须经批准的项目外,凭营业执照依法自主开展经营活动)。许可项目:技术进出口;网络文化经营;互联网信息服务;第二类增值电信业务;互联网直播服务(不含新闻信息服务、网络表演、网络视听节目)(依法须经批准的项目,经相关部门批准后方可开展经营活动,具体经营项目以审批结果为准)。

5、关联关系:公司实际控制人之一、持股 5%以上股东、董事、副总经理陈芳女士担任其监事,谨慎起见视作关联方。

6、主要财务数据:截至 2023 年末资产总额 1,192,793.76 元,负债总额 2,118,657.15 元,净资产 -925,863.39 元,资产负债率 177.62%;2023 年度营业收入 631,023.15 元,净利润 -12,780,713.32 元(未经审计)。

(5)杭州润通凯达网络科技有限公司

1、注册地址:浙江省杭州市滨江区西兴街道滨安路 435 号 1 幢 801 室

2、法定代表:王乐军

3、注册资本:2,000 万元人民币

4、经营范围:一般项目:软件开发;人工智能行业应用系统集成服务;智能控制系统集成;数据处理和存储支持服务;计算机软硬件及辅助设备批发;计算机软硬件及外围设备制造;工业自动控制系统装置销售;工业自动控制系统装置制造;半导体器件专用设备制造;集成电路芯片设计及服务;集成电路芯片及产品销售;集成电路芯片及产品制造;人工智能应用软件开发;技术服务、技术开发、技术咨询、技术交流、技术转让、技术推广;信息系统集成服务;平面设计;专业设计服务;组织体育表演活动;招投标代理服务;机械设备租赁;广告制作;广告发布;广告设计、代理;5G 通信技术服务;工业控制计算机及系统销售;软件销售;信息技术咨询服务;计算机系统服务;通信设备制造;通信设备销售;电工仪器仪表销售;仪器仪表修理;网络设备销售(除依法须经批准的项目外,凭营业执照依法自主开展经营活动)。

5、关联关系:公司实际控制人之一、持股 5%以上股东、董事长兼总经理胡建平先生及公司实际控制人之一、持股 5%以上股东、董事、副总经理陈芳女士合计持有其 75%股份,属于《上海证券交易所股票上市规则》第六章第 6.3.3 条第(三)款规定的关联法人情形。

6、主要财务数据:截至 2023 年末资产总额 23,816,939.36 元,负债总额 491,516.05 元,净资产 23,325,423.31 元,资产负债率 2.06%;2023 年度营业收入 4,530,353.26 元,净利润 1,067,756.46 元(未经审计)。

(6)杭州摩西科技发展有限公司

1、注册地址:浙江省杭州市萧山区城厢街道金城路 39 号紫橙国际创新中心 3 号楼 5 楼 502 室;

2、法定代表:朱健瑞

3、注册资本:198.9028 万元人民币

4、经营范围:一般项目:技术服务、技术开发、技术咨询、技术交流、技术转让、技术推广;广告发布;日用品销售;箱包销售;日用杂品销售;食品互联网销售(仅销售预包装食品);互联网销售(除销售需要许可的商品);计算机软硬件及辅助设备批发;文具用品零售;计算机软硬件及辅助设备零售;会议及展览服务;技术进出口;服装服饰零售;母婴用品销售;专业设计服务;国内贸易代理;软件开发;信息咨询服务(不含许可类信息咨询服务);互联网数据服务;食品销售(仅