

证券代码：603258

证券简称：电魂网络

公告编号：2025-020

杭州电魂网络科技有限公司

关于上海证券交易所对公司 2024 年年度报告信息披露

监管问询函的回复公告

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。

杭州电魂网络科技有限公司(以下简称公司)近期收到上海证券交易所《关于杭州电魂网络科技有限公司2024年年度报告的信息披露监管问询函》(上证公函【2025】0593号)(以下简称《监管问询函》)，根据上海证券交易所的要求，经公司认真分析，现就《监管问询函》有关问题回复如下：

一、关于公司经营状况。年报显示，2024 年公司实现营业收入 5.5 亿元，同比下降 18.71%；实现扣非前后归母净利润 3057.9 万元和 529.9 万元，同比下降 46.2%和 91.1%。报告期内，公司营业收入主要来源于单一游戏《梦三国》，收入占比达 65.27%，该游戏自 2009 年上线以来已连续运营超 15 年。

请公司补充披露：(1) 近三年《梦三国》收入、流水金额及运营数据，包括月均活跃用户数、月均付费用户数、月均 ARPU、累计注册用户数等，并就其重大变化说明原因；(2) 《梦三国》的运营模式、付费模式、收入确认方式，结合虚拟道具的使用周期及使用方式、玩家生命周期的测算过程及参数假设等，说明公司收入确认的准确性，是否符合《企业会计准则》的规定；(3) 结合公司新游戏产品储备、版号取得及上线安排等，说明公司已采取或拟采取的改善持续经营能力的措施，并提示相关风险。请年审会计师对问题(1)(2)发表意见。

公司回复：

(一) 近三年《梦三国》收入、流水金额及运营数据，包括月均活跃用户数、月均付费用户数、月均 ARPU、累计注册用户数等，并就其重大变化说明原因

近三年《梦三国》收入、流水金额及运营数据如下：

指标	2024 年度	2023 年度	2022 年度
----	---------	---------	---------

	金额/数量	变动比例 (%)	金额/数量	变动比例 (%)	金额/数量	变动比例 (%)
营业收入 (万元)	35,926.31	-18.46	44,061.25	-13.28	50,809.80	-7.28
流水总额 (万元)	30,806.07	-38.47	50,067.51	-6.44	53,511.39	-6.79
月均活跃用户数 (万户)	56.64	-3.90	58.94	5.05	56.11	-11.28
月均付费用户数 (万户)	6.42	-26.15	8.69	4.84	8.29	-5.16
月均 ARPU (元)	45.32	-35.98	70.79	-10.93	79.48	5.06
年末累计注册用户 (万户)	10,635.07	0.37	10,595.92	0.48	10,545.26	0.38

注：1、流水总额指的是玩家充值的流水金额，扣除运营商等分成后初始确认为合同负债等，后续根据道具消耗情况或付费玩家生命周期摊销确认收入，下同；2、ARPU 是“Average Revenue Per User”的缩写，指平均每活跃用户收入，月均 ARPU=月均流水总额/月均活跃用户数，下同；3、《梦三国》指本公司游戏《梦三国2》，下同。

《梦三国》是一款运营时间超过十年的游戏，随着游戏上线时间的推移，新进用户会逐步减少，老玩家也会有一定流失。公司在长期的运营中会根据用户反馈和市场表现对经营策略做出调整，公司在 2018-2019 年对运营策略做出了调整，推出了周年庆和春节档等形式的活动，叠加宏观经济等因素影响，流水在 2020 年达到新高，随后在 2021-2023 年逐步下滑，原有的运营策略对用户的吸引力逐步减弱，到 2024 年总流水出现了较大幅度的下滑。后续公司将继续结合玩家反馈及市场表现不断调整优化运营策略，改善玩家游戏体验，延长产品生命周期。2024 年流水总额、月均 ARPU 大幅下降主要受游戏年限增长对玩家吸引力下降影响；2024 年营业收入下降幅度小于流水总额，主要系收入根据道具消耗情况或付费玩家生命周期摊销确认，收入波动较流水波动相对滞后所致。

（二）《梦三国》的运营模式、付费模式、收入确认方式，结合虚拟道具的使用周期及使用方式、玩家生命周期的测算过程及参数假设等，说明公司收入确认的准确性，是否符合《企业会计准则》的规定

1、《梦三国》运营模式、付费方式、收入确认方式和虚拟道具的使用周期及使用方式

运营模式	付费模式	收入确认方式	虚拟道具的使用周期及使用方式
自主运营	道具付费，通过游戏玩家在网络游戏中购买虚拟游戏装备、某些特殊游戏功能模块取得在线网络游戏运营收入	公司将从玩家处直接取得的充值额确认为合同负债等，后续根据道具消耗情况或付费玩家生命周期摊销确认收入	销售即时型道具所取得的收入，于道具交付时确认营业收入；销售固定使用期限道具所取得的收入，按照道具的有效使用期递延确认营业收入；销售可多次使用道具和可永久使用道具所取得的收入，在公司评估的该款游戏的玩家生命周期内按直线法摊销确认营业收入；如道具性质无法准确区分，则统一按该款游戏的玩家生命周期分期确认收入；游戏玩家在公司游戏平台交易区里进行的虚拟道具交易，公司按一定比例收取服务费用，在游戏玩家之间完成虚拟道具交易时一次性确认营业收入
联合运营		公司与运营商签订合作运营网络游戏协议，由公司或运营商对联合运营游戏在授权运营区域内进行推广和运营。公司采用基于玩家生命周期的收入确认方法，将从玩家处取得的充值额或扣除分成给游戏运营商后的余额初始确认为合同负债，按照游戏的玩家生命周期摊销确认收入	

注：运营模式区分详见二、（一）。

2、《梦三国》玩家生命周期的测算过程及参数假设

本公司根据自身完善的玩家记录及预计运营期限计算确认《梦三国》游戏的用户生命周期，具体按以下方法计算确定：

（1）计算过程

1) 从建立自身完善游戏记录月份起，每月计算当月新增付费用户的玩家生命周期；

2) 因每月新增付费用户的玩家生命周期存在差异，故按每月新增付费用户数对每月计算的玩家生命周期进行加权平均处理。

（2）计算公式及参数假设

1) 游戏的用户生命周期

$$=M1*A1/(A1+A2+\dots+A_n)+M2*A2/(A1+A2+\dots+A_n)+\dots+M_n*A_n/(A1+A2+\dots+A_n)$$

$M(1, 2, \dots, n)$ ：指建立自身完善记录起每月新增付费用户的玩家生命周期。

$A(1, 2, \dots, n)$ ：指建立自身完善记录起每月新增付费用户数。

2) 每月新增付费用户的用户生命周期

$$M=1*(C-C_1)/C+2*(C_1-C_2)/C+\dots+(D-1)*(C_{D-1}-C_D)/C+D*(C_D-0)/C$$

注：

B：某月新增付费用户数。

$B(1, 2, \dots, n)$ ：B 付费用户在次月、第三个月、第 N 月有过登录记录的付费用户数，即为 B 付费用户的留存用户数；n 指报告期有登录记录的最后月份数。

D：游戏预计的运营期限，《梦三国》游戏预计运营期限参考国内外同类型游戏及自身历史数据确定。

$C(1, 2, \dots, d)$ ：应用数据统计工具曲线拟合与回归分析功能，将已有实际留存用户数据 $B(1, 2, \dots, n)$ 进行幂指数拟合，得出 B 在游戏运营期限内的每月付费用户留存数的拟合预测值，拟合预测值在已有实际留存用户数据期限内的每一月数值近似于 $B(1, 2, \dots, n)$ 实际留存数。

$C-C_1$ ：第一月的玩家流失数，即玩家生命周期为 1 个月的用户数。

C_1-C_2 ：第二月的玩家流失数，玩家生命周期为 2 个月的用户数，依次类推。

$(C-C_1)/C$ ：玩家生命周期为 1 个月的用户数权重，即流失率，依次类推。

截止2024年12月31日，本公司根据上述计算方法确定《梦三国》游戏的用户生命周期为13个月。

综上，公司收入确认准确，符合《企业会计准则》的规定。

（三）结合公司新游戏产品储备、版号取得及上线安排等，说明公司已采取或拟采取的改善持续经营能力的措施，并提示相关风险。

截止目前，公司主要的新游戏产品储备、版号取得及上线安排情况如下：

产品名称	拟发行区域	拟上线时间	版号进度
野蛮人大作战 2	全球	中国大陆已上线，海外未确定	已取得移动、客户端、主机三端版号
修仙时代	全球	未确定	已取得电脑、移动端版号
爆爆军团	国内	2025 年第四季度	已申请
旅人日记	韩国	2025 年第三季度	—
	中国大陆	2025 年第四季度	已取得移动端版号
遇见龙 2	中国大陆	2025 年第三季度	已取得移动端版号
卢希达起源	中国大陆	2025 年第三季度	已取得移动端版号
进击的兔子	中国大陆	2025 年第三季度	已取得移动端版号
有间旺铺	中国大陆	未确定	已取得移动端版号

注：（1）上表为公司部分储备产品；（2）储备产品清单中的游戏最终是否上线及上线时间、拟发行区域根据产品及市场信息初步预估，具有不确定性，请关注官方信息了解最新动态。

公司形成了以“国风”和“休闲竞技”为主要方向的自研体系，代表产品有《梦三国》系列、《野蛮人大作战》系列、《我的侠客》和《修仙时代》等；在游戏发行业务上，探索出“定制代理+全球化发行+立体化营销”的业务架构，重点布局卡牌、RPG、ACT、模拟经营等赛道，储备了多款代理产品。公司通过研发和发行业务同步推进，努力提升持续经营能力。

但受到市场环境及产品研发、测试进度等因素影响，公司的储备产品仍存在不能按时上线和上线后经营数据不达预期的风险。

（四）会计师核查意见

经核查，我们认为：

（1）公司上述披露的近三年《梦三国》收入、流水金额及运营数据，及其重大变化原因，与我们在年度审计过程中所获取资料及了解的情况一致，公司 2024 年流水总额、月均 ARPU 大幅下降主要受游戏年限增长对玩家吸引力下降影响，2024 年营业收入下降幅度小于流水总额，主要系收入根据道具消耗情况或付费玩家生命周期摊销确认，收入波动较流水波动相对滞后所致，变化情况具有合理性；

（2）《梦三国》的运营模式、付费模式、收入确认方式，虚拟道具的使用周期及使用方式、玩家生命周期的测算过程及参数假设等，与我们在年度审计过程中所获取资料及了解的情况一致，公司收入确认准确，符合《企业会计准则》的规定。

二、关于公司业务模式及成本结转。年报显示，公司主营网络游戏的研发和运营，以客户端游戏为基础逐步向移动端游戏延伸，已形成自主运营、授权运营、联合运营和代理运营等四种运营模式。报告期内公司营业收入下降 18.71%，但营业成本同比增长 12.35%，公司称营业

成本上升主要系移动端游戏版权金与分成和游戏运维成本增加所致。

请公司补充披露：（1）区分游戏类型和运营方式，说明具体的业务开展方式、上下游情况、盈利模式、结算方式、收入确认及成本结转的方式及依据；（2）营业成本的具体构成，并结合相关游戏产品分成条款的变化情况、同行业可比公司情况、运维相关人员数量及采购变动情况，说明在营收下滑的情况下，营业成本未同方向变动的原因及合理性；（3）按运营模式披露近三年前五大客户及供应商情况，交易事项、交易金额、结算政策及期末待结算款项，说明相关方是否为潜在关联方。请年审会计师发表意见。

公司回复：

（一）区分游戏类型和运营方式，说明具体的业务开展方式、上下游情况、盈利模式、结算方式、收入确认及成本结转的方式及依据

公司客户端游戏和移动端游戏同种运营模式下业务开展方式等方面无重大区别，各运营模式下具体情况如下：

运营模式	业务开展方式	上游情况	下游情况	盈利模式	结算方式	收入确认及成本结转的方式及依据
自主运营	在公司自主运营平台发布游戏产品，玩家可以从本公司的游戏平台下载、进入游戏，并在游戏中购买游戏币或道具等虚拟物品。本公司负责游戏推广及向玩家收取充值款，并负责游戏的维护、升级及客户服务等运营工作	主要系腾讯云计算（北京）有限责任公司（以下简称腾讯云计算）等云服务商和美术服务商；按实际发生的成本费用结算	玩家；公司按玩家充值金额收款	道具收费	第三方平台实时划款	公司将从玩家处直接取得的充值额确认为合同负债等，后续根据道具消耗情况或付费玩家生命周期摊销确认收入，确认依据为第三方平台流水账单等；成本按当月实际发生结转，确认依据为合同、报销单据、工资表等实际发生的支出凭证

联合运营	<p>公司将游戏产品发布在第三方应用平台或其他运营商，与运营商共同开展游戏发行及推广，玩家直接通过游戏联运方下载、进入游戏，并在游戏中购买游戏币或道具等虚拟物品。本公司或游戏研发商负责游戏的维护、升级及客户服务等工作；游戏联运方负责游戏分发下载及向玩家收取充值款，并按约定的分成比例与本公司就游戏充值款进行分成</p>	<p>1、自研产品：主要系腾讯云计算等云服务商和美术服务商，按实际发生成本费用结算； 2、非自研产品：主要系游戏研发商、腾讯云计算等云服务商，公司与游戏研发商按合同约定比例进行分成，与其他服务商按实际发生成本费用结算</p>	<p>苹果 AppStore 及深圳市腾讯计算机系统有限公司（以下简称腾讯）、华为软件技术有限公司（以下简称华为）等旗下应用平台及其他运营商；公司与联运方按合同约定比例分成，通常分成比例为公司 70%（苹果 AppStore）、50%（腾讯、华为等主流安卓平台）</p>	道具收费	银行转账	<p>公司与运营商签订合作运营网络游戏协议，由公司或运营商对联合运营游戏在授权运营区域内进行推广和运营。公司采用基于玩家生命周期的收入确认方法，将从玩家处取得的充值额或扣除分成给游戏运营商后的余额初始确认为合同负债，按照游戏的玩家生命周期摊销确认收入，相应结转分成成本，确认依据为双方结算单；公司每月按数据库后台数据暂估分成收入及成本，在结算时按实际结算金额进行调整；其他成本按当月实际发生结转，确认依据为合同、报销单、工资表等实际发生的支出凭证</p>
授权运营	<p>公司将自研游戏独家授权给外部运营商，本公司主要负责版本的更新及系统问题修复，授权运营商在授权范围内负责游戏的发行、运营及收取充值款，且客户数据归外部运营商所有</p>	<p>主要系腾讯云计算等云服务商和美术服务商等；云服务商、美术服务商等按实际发生的成本费用结算</p>	<p>腾讯；收入按合同约定的分成比例进行分成</p>	道具收费	银行转账	<p>公司与授权运营商签订合作运营网络游戏协议，由公司为其提供游戏版本和约定的后续服务，对一次性收取的版权金于协议约定的受益期间内按直线法摊销确认营业收入；对授权运营商将其在游戏运营中取得的收入按协议约定的比例分成给公司部分，在双方核对数据确认无误后，公司确认营业收入，确认依据为双方结算单；公司每月按数据库后台数据暂估分成收入，在结算时按实际结算金额进行调整；成本按当月实际发生结转，确认依据为合同、报销单、工资表等实际发生的支出凭证</p>
代理模式	<p>公司与游戏研发商或游戏代理商合作，在公司闪电玩平台接入游戏，公司负责闪电玩平台的运营、游戏分发及向玩家收取充值款，玩家通过闪电玩平台在游戏中购买游戏币或道具等虚拟物品；若公司与合作渠道商合作推广闪电玩平台及相关产品，渠道商负责合作渠道上的推广和充值款收取，玩家通过</p>	<p>主要系游戏研发商、腾讯云计算等云服务商；公司与游戏研发商按合同约定比例进行分成，与其他服务商按实际发生成本费用结算</p>	<p>玩家，杭州闲鱼信息技术有限公司（以下简称闲鱼）、腾讯等合作方收款；玩家：按玩家充值金额收款；渠道合作方：按合同约定比例进</p>	道具收费	银行转账、第三方支付实时划款	<p>公司将从玩家处取得的充值额或扣除分成给游戏运营商后的余额初始确认为合同负债，按照游戏的玩家生命周期摊销确认收入，相应结转分成成本，确认依据为双方结算单、第三方支付平台流水账单等；公司每月按数据库后台数据暂估分成收入及成本，在结算时按实际结算金额进行调整；其他成本按当月实际发生结转，确认依据为合同、报销单、工资表等实</p>

合作渠道提供的链接进入闪电玩平台及相关产品在游戏中购买游戏币或道具等虚拟物品		行分成			际发生的支出凭证
--	--	-----	--	--	----------

(二) 营业成本的具体构成，并结合相关游戏产品分成条款的变化情况、同行业可比公司情况、运维相关人员数量及采购变动情况，说明在营收下滑的情况下，营业成本未同方向变动的原因及合理性

1、近两年营业成本的具体构成

公司 2024 年度及 2023 年度的营业成本的具体构成如下：

单位：万元

成本构成	2024 年度		2023 年度金额
	成本	同比变动 (%)	
职工薪酬	7,891.20	12.31	7,026.44
分成及版权金	3,215.33	48.46	2,165.82
服务器租赁费	1,680.58	-10.63	1,880.40
物业成本【注】	1,182.34	2.23	1,156.57
客服外包费	711.23	0.65	706.66
设计制作费	404.84	0.83	401.50
技术服务费	392.07	-34.82	601.51
股权激励成本	267.77	-	-
其他	422.49	-6.53	452.02
合计	16,167.85	12.35	14,390.92

注：物业成本系与房屋租赁业务相关的支出，主要为折旧费。

由上表，公司营业成本主要包含职工薪酬、分成及版权金、服务器租赁费等。本期营业成本增加主要是职工薪酬、分成及版权金增加所致。

2、结合相关游戏产品分成条款的变化情况、同行业可比公司情况、运维相关人员数量及采购变动情况，说明在营收下滑的情况下，营业成本未同方向变动的原因及合理性

公司 2024 年度及 2023 年度的按运营模式分类情况如下：

单位：万元

运营模式	2024 年度		2023 年度		变动情况			
	主营业务收入	主营业务成本	主营业务收入	主营业务成本	收入变动金额	成本变动金额	收入变动比例 (%)	成本变动比例 (%)
自主运营	38,366.42	6,634.76	48,162.85	6,444.41	-9,796.43	190.35	-20.34	2.95

联合运营	14,382.62	8,047.79	15,013.48	5,954.62	-630.86	2,093.17	-4.20	35.15
代理模式	419.95	281.71	973.93	523.16	-553.99	-241.45	-56.88	-46.15
授权运营	89.05	21.25	331.55	266.18	-242.50	-244.93	-73.14	-92.02
合计	53,258.04	14,985.51	64,481.82	13,188.38	-11,223.78	1,797.13	-17.41	13.63

由上表，公司当前运营模式以自主运营与联合运营为主。本期收入下滑主要受自主运营收入下降所致，成本增加主要受联合运营成本增加所致。自主运营收入下降主要受《梦三国》收入下降影响，收入下降原因详见一、（一）。本期成本增加具体分析如下：

公司 2024 年度及 2023 年度的营业成本按主要运营模式的具体构成如下：

单位：万元

项目	2024 年度		2023 年度
	成本	同比变动 (%)	
自主运营：			
职工薪酬	4,504.20	8.39	4,155.38
服务器租赁费	909.85	-16.61	1,091.11
其他	1,220.71	1.90	1,197.92
合计	6,634.76	2.95	6,444.41
联合运营及授权运营：			
职工薪酬	3,374.51	18.23	2,854.26
分成及版权金	3,024.26	62.68	1,859.02
服务器租赁费	747.36	3.30	723.50
其他	922.91	17.72	784.02
合计	8,069.04	29.71	6,220.80

注：成本构成中的“其他”主要系客服外包费、设计制作费和技术服务费等。

自主运营成本较上期增加 2.95%，小幅增长。联合运营较上期增加 29.71%，主要受职工薪酬和分成及版权金增加的影响。营业成本按主要运营模式的具体分析如下：

（1）职工薪酬

如“二、（二）1、近两年营业成本的具体构成”所述，职工薪酬总额较上年同期增加 12.31%，公司 2024 年年均运维人数 273 人，2023 年年均运维人数 243 人，较上年同期增加 12.35%，年均运维人数的增长变动与薪酬总额的增长变动趋势一致。公司自主运营和联合运营模式下的职工薪酬与上述变动方向趋同。

主营业务成本中职工薪酬人数和总额增加主要归因于两方面：一是游戏研发具有周期性与持久性，处于研发中未上线的项目相应人员薪酬列示在研发费用，随着《螺旋勇士》、《卡噗拉契约》等游戏完成研发并上线后，原本计入研发费用的相关人员成本，转而计入成本科目，

致使计入研发费用的人数和金额减少，相应计入营业成本的职工薪酬人数和金额上升；二是公司新代理运营游戏如《江湖如梦》、《工匠与旅人》等游戏陆续上线，为保障游戏稳定运行与持续优化，对运营人员的需求增加，相应人力成本随之攀升。

(2) 分成及版权金

公司自主运营模式无需向游戏研发商支付分成及版权金。联合运营模式下，公司与游戏研发商根据游戏类型与品质、IP价值与品牌溢价及游戏市场竞争力等因素确定分成比例，合同签订后分成条款不会发生变化。

在游戏代理合作协议正式签署后，公司将依据合同条款分阶段支付分成及版权金。在游戏产品正式上线运营后，相关会计处理按照以下规范执行：预付的版权金采用直线法按游戏生命周期进行摊销，并相应结转至各期营业成本；对于运营分成款项，公司按照合同约定的分成比例计算应付游戏研发商金额，对该部分分成收入按游戏生命周期分摊确认，与之对应的分成成本亦同步采用相同期间进行匹配摊销。

公司 2024 年度及 2023 年度联合运营模式下分成及版权金具体构成如下：

单位：万元

主营业务成本构成	2024 年度		2023 年度金额
	成本	同比变动 (%)	
分成	1,771.16	141.32	733.94
版权金	1,253.11	11.38	1,125.08
合计	3,024.26	62.68	1,859.02

本期分成及版权金成本显著上升，具体可归结为以下因素：一是本年上线的非自研产品《硬霸三国》收入较高，需向游戏开发商支付相应分成，同时本期联合运营商腾讯部分业务结算模式有所变化，玩家充值款由原腾讯收款改为本公司收款后再向腾讯支付分成款，因此公司产品《梦三国》等产生了较高的分成成本，导致分成款增加 447.42 万元；二是本期上线代理运营的游戏数量增加，《江湖如梦》、《江湖如此多娇》、《工匠与旅人》等主要移动端新游戏产品处于运营初期阶段，集中在上半年完成上线，上述游戏预付的版权金均按游戏生命周期进行摊销，而移动端游戏生命周期较短，故本年度承担了大部分版权金成本的分摊，导致版权金增加；上述因素共同作用，最终导致分成及版权金成本显著攀升。

本期联合运营收入同比下降 873.36 万元，主要受自研产品《梦三国手游》、《怱怱三国》及《华武战国》等收入减少 2,885.42 万元影响；由于自研产品无需向游戏研发商支付分成及版权金，而非自研产品虽实现收入及分成款增长，但增量未能弥补自研产品收入缺口，导致在联合运营成本相对稳定的情况下，收入下滑幅度更大，最终呈现营收下降而营业成本未同方向

变动。

(3) 服务器租赁费及其他等采购变动情况

服务器租赁费及技术服务费支出与公司业务规模呈现正相关关系，基于本期营业收入规模的缩减，公司相应调减了相关采购需求。联合运营下服务器租赁费成本较上期有所增加，主要系代理游戏增加导致分摊成本增加。

客服外包费用成本特性相对稳定。该项支出与上期基本持平，未发生重大波动。公司通过优化供应商结构，将外包服务集中至核心供应商，在保证服务质量的同时实现了成本的有效管控。

3、同行业可比公司营业成本情况

鉴于同行业可比公司普遍采用产品类型作为营业成本披露口径，导致各公司成本结构存在显著差异。为确保可比性分析的有效性，选取与电魂网络具有相似核心成本要素（职工薪酬、分成及版权金和服务器租赁费用）的吉比特和冰川网络作为比较样本，营业成本主要构成占比情况如下：

年份	吉比特(603444)	冰川网络(300533)	电魂网络(603258)
2024	81.02%	91.53%	79.09%
2023	79.94%	88.66%	76.94%

注：选取吉比特营业成本中游戏分成及云服务器、职工薪酬进行比较，选取冰川网络营业成本中人员人工、云服务费、服务器托管及网络服务、运营费用进行比较。

由上表，上述公司 2024 年营业成本主要构成占比均高于 2023 年，集中化程度增加。电魂网络营业成本主要构成占比低于同行业，主要系营业成本中物业成本占比较高所致，剔除该因素影响后，2024 年和 2023 年比例分别为 85.33%和 83.67%，电魂网络营业成本主要构成符合行业共性特征。

综上，本期营收下滑主要受自主运营产品《梦三国》收入下降影响，本期成本上升主要源于联合运营成本的增加，上述因素共同作用，最终导致营收下滑的情况下，营业成本未同方向变动，符合实际情况，且营业成本主要构成符合行业共性特征，具有商业合理性。

(三) 按运营模式披露近三年前五大客户及供应商情况，交易事项、交易金额、结算政策及期末待结算款项，说明相关方是否为潜在关联方

1、近三年前五大客户情况如下

(1) 自营模式

单位：万元

年度	客商名称	交易事项	交易金额	占本模式交易	结算政策	应收账款余额	是否为潜在关联方
----	------	------	------	--------	------	--------	----------

				额比重% 【注】			
2024	玩家 1	游戏充值收入	225.86	0.67	玩家实际充值到账	-	否
	玩家 2	游戏充值收入	111.98	0.33	玩家实际充值到账	-	否
	玩家 3	游戏充值收入	108.89	0.28	玩家实际充值到账	-	否
	玩家 4	游戏充值收入	93.79	0.27	玩家实际充值到账	-	否
	玩家 5	游戏充值收入	86.47	0.23	玩家实际充值到账	-	否
	合计		627.00	1.78			
2023	玩家 6	游戏充值收入	689.99	1.20	玩家实际充值到账	-	否
	玩家 7	游戏充值收入	117.63	0.24	玩家实际充值到账	-	否
	玩家 8	游戏充值收入	101.73	0.20	玩家实际充值到账	-	否
	玩家 5	游戏充值收入	94.00	0.13	玩家实际充值到账	-	否
	玩家 9	游戏充值收入	92.96	0.12	玩家实际充值到账	-	否
	合计		1,096.32	1.89			
2022	玩家 6	游戏充值收入	558.63	1.04	玩家实际充值到账	-	否
	玩家 5	游戏充值收入	161.04	0.28	玩家实际充值到账	-	否
	玩家 9	游戏充值收入	134.89	0.25	玩家实际充值到账	-	否
	玩家 8	游戏充值收入	118.78	0.22	玩家实际充值到账	-	否
	玩家 3	游戏充值收入	98.36	0.18	玩家实际充值到账	-	否
	合计		1,071.70	1.98			

注：占本模式交易额比重=交易金额/本模式交易金额，其中交易金额系当年玩家充值金额或应收客户游戏分成款金额，下同。

(2) 联运模式

单位：万元

年度	客商名称	交易事项	交易金额	占本模式交易额比重%	结算政策	应收账款余额	是否为潜在关联方
2020	APPLE. INC	游戏分成款	2,384.48	21.63	一般对方在每个月度周期结束后不超过 45 天内提供销售报告并付款	319.79	否
2024	财付通支付科技有限公司（以下简称财付通）	游戏充值收入【注】	2,041.56	18.52	公司微信商户号直接收到玩家流水成为待结算资金，在第“M+1”月腾讯提	【注】	否

					供第“M”月结算单, 双方确认无误后, 腾讯从待结算资金中扣除其应得收益后, 剩余为公司应得收益可随时申请提现		
	腾讯	游戏分成款	1,452.74	13.18	一般对方在第“M+1”或“M+2”或“M+3”月提供第“M”月结算单, 双方确认无误后, 对方收到发票和盖章结算单之日起33个工作日付款	102.05	否
	YOUZU (SINGAPORE) PTE LTD (以下简称 YOUZU)	游戏分成款	1,069.23	9.70	一般在“N+3”月后对方提供第N月结算数据, 双方确认无误后, 对方收到发票10日内付款	314.69	否
	GOOGLE PAYMENT CORP.	游戏分成款	943.13	8.55	一般在次月结算并付款	48.90	否
	合计		7,891.14	71.57		1,155.67	
2023	腾讯	游戏分成款	3,413.34	27.17	同前述	1,460.11	否
	APPLE. INC	游戏分成款	2,590.91	20.62	同前述	231.17	否
	YOUZU	游戏分成款	1,747.24	13.91	同前述	678.31	否
	Ping Pong Global Holdings Limited (以下简称 Ping Pong)	游戏分成款	612.21	4.87	入账收款完成后, 若公司PingPong 余额为正, 可以提交提现指令, 将部分或全部余额 (扣除费用后) 转入提现账户	141.24	否
	华为	游戏分成款	489.53	3.90	一般在次月对方提供结算单, 双方确认无误后, 对方收到发票30日内付款	100.54	否
	合计		8,853.24	70.48		2,611.37	
2022	腾讯	游戏分成款	3,344.81	26.94	同前述	1,051.13	否
	YOUZU	游戏分成款	2,911.47	23.45	同前述	1,157.98	否
	APPLE. INC	游戏分成款	1,686.18	13.58	同前述	360.53	否
	Ping Pong	游戏分成款	563.22	4.54	同前述	163.51	否
	华为	游戏分成款	480.12	3.87	同前述	166.84	否
	合计		8,985.81	72.36		2,899.99	

注: 交易事项“游戏充值收入”, 系与腾讯的一种合作方式, 玩家充值流水直接到公司微信商户号作为待结算资金, 双方确认后由腾讯自待结算资金扣款, 期末待结算金额370.24万元在“其他货币资金”科目核算; “游戏分成款”系玩家充值流水到客户账户, 待双方结算后由客户打款给公司, 期末待结算金额在“应收账款”科目核算。

(3) 代理模式

单位: 万元

年度	客商名称	交易事项	交易金额	占本模式交易金额比重%	结算政策	应收账款余额	是否为潜在关联方
----	------	------	------	-------------	------	--------	----------

2024	支付宝(中国)网络技术有限公司(以下简称支付宝)	游戏充值收入【注】	248.76	42.20	玩家实际充值到账	-	否
	闲鱼	游戏分成款	105.84	17.96	按照销售额付费(CostPerSale)计费模式结算,一般在3个月后对方提供结算单,双方确认无误对方收到发票和盖章对账单后付款	13.77	否
	拉卡拉	游戏充值收入	79.24	13.44	玩家实际充值到账	-	否
	杭州司墨网络科技有限公司(以下简称司墨科技)	游戏分成款	16.20	2.75	一般在次月对方提供结算单,双方确认后,对方收到发票5日内付款	1.98	否
	财付通	游戏充值收入	15.25	2.59	玩家实际充值到账	-	否
	合计		465.29	78.94		15.75	
2023	支付宝	游戏充值收入	358.41	42.31	同前述	-	否
	财付通	游戏充值收入	244.64	28.88	同前述	-	否
	司墨科技	游戏分成款	44.70	5.28	同前述	3.25	否
	四三九九网络股份有限公司	游戏分成款	30.44	3.59	一般在次月对方出具结算单,双方确认后,对方收到发票和盖章结算单后15日内付款	0.27	否
	上海小度人工智能有限公司(以下简称上海小度)	游戏分成款	21.07	2.49	一般在次月对方统计结算数据,双方确认后,对方收到发票后15日内付款	11.97	否
	合计		699.25	82.55		15.50	
2022	支付宝	游戏充值收入	1,153.76	63.40	同前述	-	否
	财付通	游戏充值收入	339.48	18.66	同前述	-	否
	司墨科技	游戏分成款	114.98	6.32	同前述	21.33	否
	上海小度	游戏分成款	46.20	2.54	同前述	11.08	否
	浙江天猫供应链管理有限公司	游戏分成款	23.65	1.30	一般在次月对方统计结算数据,双方确认后,对方收到发票和盖章结算单后15日内付款	1.01	否
	合计		1,678.08	92.21		33.41	

注：交易事项“游戏充值收入”，系玩家充值流水直接到公司第三方平台账户；“游戏分成款”系玩家充值流水到客户账户，待双方结算后由客户打款给公司。

(4) 授权模式

单位：万元

年度	客商名称	交易事项	交易金额	占本模式交易额比重%	结算政策	应收账款余额	是否为潜在关联方
2024	深圳市腾讯天游科技有限公司	游戏分成款及版权金	3,962.26	97.80	按合同约定节点预付授权金及预付分成款，商业化运营后分成款对方在第“M+1”或“M+2”或“M+3”月提供第“M”月结算单，双方确认无误后，对方收到发票和盖章结算单之日起33个工作日付款	-	否
	腾讯	游戏分成款	89.05	2.20	在第“M+3”月对方提供第“M”月结算单，对方收到合格发票和盖章结算单之日起33个工作日付款	6.34	否
	合计		4,051.32	100.00		6.34	
2023	腾讯	游戏分成款	331.55	100.00	同前述	112.87	否
2022	腾讯	游戏分成款	439.25	100.00	同前述	176.53	否

2、近三年前五大供应商情况

(1) 自营模式

单位：万元

年度	客商名称	交易事项	交易金额	占采购总额比重%	结算政策	预付账款余额	是否为关联方或潜在关联方
2024	腾讯云计算【注】	服务器租赁费	922.73	4.82	一般按自然月结算，在第“M+1”月提供第“M”月缴费账单，5个工作日内核对无误后开具发票，收到合格发票后10个工作日付款	-	否
	杭州金锁企业管理有限公司（以下简称杭州金锁）【注】	客服外包费	709.00	3.70	以自然月为结算周期，电魂网络应在每月5日前确定前一个月双方的结算金额，供应商应在双方确认每月结算金额后3个工作日内开具符合合格发票，电魂网络收到发票后7个工作日内以转账方式支付	-	否
	阿里云计算有限公司（以下简称阿里云计算）【注】	服务器租赁费	523.07	2.73	一般按自然月结算，次月提供上月账单，核对无误后开具发票付款	7.41	否
	南都物业服务集团股份有限公司（以下简称南都物业）【注】	物业成本	429.88	2.24	每三个月为一结算周期，每一结算周期之后自然月的15号前供应商应向电魂网络提交相关资料供电魂网络验收确认，5个工作日内确认无误，收到合格发票和盖章资料后15个工作日付款	-	否
	亚电数智体育（浙江）有限公司	宣传推广费	377.36	1.97	双方合同签署后7个工作日内，电魂网络以电汇方式支付首款。项目整体验收合格后14日内，电魂网络以电汇	-	否

					方式支付剩余款项		
	合计	-	2,962.04	15.46	-	7.41	
2023	腾讯云计算	服务器租赁费	981.27	4.49	同前述	-	否
	杭州金锁	客服外包费	575.28	2.63	同前述	-	否
	阿里云计算	服务器租赁费	517.08	2.36	同前述	3.32	否
	映鱼文化传媒(上海)有限公司	宣传推广费	495.43	2.27	主要合同:收到发票后预付一定比例,供应商完成合同项下所有服务,并经电魂网络审核通过验收,且电魂网络收到发票10个工作日内支付尾款	-	否
	南都物业	物业成本	493.67	2.26	同前述	-	否
	合计	-	3,062.73	14.01	-	3.32	
	2022	腾讯云计算	服务器租赁费	1,085.48	5.69	同前述	-
阿里云计算		服务器租赁费	523.86	2.75	同前述	-	否
南都物业		物业成本	518.31	2.72	同前述	-	否
杭州游隼部落文化体育有限公司		宣传推广费	461.32	2.42	电魂网络应于本合同签订生效后30个工作日内一次性支付所有费用。供应商收到费用后提供增值税专用发票	-	否
杭州金锁		客服外包费	356.19	1.87	同前述	-	否
合计		-	2,945.16	15.44	-	-	

注：公司向腾讯云计算及阿里云计算采购云服务器，向杭州金锁采购客服服务，向南都物业采购物业服务，涉及到多个游戏和多种运营模式，因主要用于自营模式，故全部在该运营模式下披露。

(2) 联运模式

单位：万元

年度	客商名称	交易事项	交易金额	占采购总额比重%	结算政策	预付账款余额	是否为关联方或潜在关联方
2024	腾讯	分成及版权金	1,041.16	5.43	公司微信商户号直接收到玩家流水成为待结算资金，在第“M+1”月对方提供第“M”月结算单，双方确认无误后，对方从待结算资金中扣除其应得收益后，剩余为公司应得收益可随时申请提现	0.44	否
	Madhouse Co., Limited	宣传推广费	914.98	4.78	按自然月为单位结算，60天账期，供应商在每自然月结束后的十个工作日内将该自然月在各媒体上投放的结算金额及税费明细提供给电魂网络，并根据实际结算费用提供相应的 invoice。电魂网络应于每自然月结束后的60天内支付该自然月的结算费用	-	否
	杭州盛妙网络科	分成及版权	613.46	3.20	以自然月为结算周期，在第“N+1”月的	-	否

	技术有限公司（以下简称盛妙网络）	金			前 10 个工作日提供第“N”月结算对账单，收到合格发票和盖章对账单后 10 个工作日付款		
	MeetSocial (HongKong) Digital Marketing Co., Limited (以下简称 MeetSocial)	宣传推广费	586.93	3.06	后付。每个自然月结束后，供应商将告知电魂网络上一个月广告账户的实际消耗金额并于广告平台开具账单之日起 3 日内开具合法有效的发票。电魂网络自发票开具之日起【≤30】个自然日内支付广告费用	-	否
	成都未来式	分成及版权金	506.46	2.64	AppStore 及电魂网络官方包的支付结算，电魂网络应在第 N+2 个自然月的 15 日前提供第 N 自然月的实际收入金额，10 个工作日确认无误后盖章，收到合格发票和官方渠道结算款后 30 日内进行支付	-	是，联营企业
	合计	-	3,662.99	19.12	-	0.44	
	MeetSocial	宣传推广费	1,808.01	8.27	同前述	23.13	否
	四川快步科技有限公司	宣传推广费	1,625.02	7.43	双方按自然月结算，每个自然月第 10 个工作日前，由电魂网络向供应商提供《费用确认单》或《结算单》含双方结算信息，双方对该结算周期内合作产品的运营收入进行对帐，3 个工作日内确认，由供应商出具盖章的《费用确认单》或《结算单》并开具发票。电魂网络收到准确无误的发票及费用确认单后 20 个工作日内支付	-	否
2 0 2 3	深圳市畅娱时空网络科技有限公司（以下简称畅娱时空）	分成及版权金	587.70	2.69	Google Play、AppStore 的官方支付结算，电魂网络应在第 N+2 个自然月的 15 日前提供第 N 自然月的实际收入金额，收到合格发票、盖章对账单和官方渠道结算款后 30 日内进行支付	-	否
	上海艾帕互娱科技有限公司（以下简称上海艾帕）	分成及版权金	566.04	2.59	Google Play、AppStore 的官方支付结算，电魂网络应在第 N+2 个自然月的 15 日前提供第 N 自然月的实际收入金额，双方 10 个工作日内确认，电魂网络收到合格发票、盖章对账单和官方渠道结算款后 15 个工作日内进行支付	560.38	否
	九天云动（杭州）广告有限公司（以下简称九天云动）	宣传推广费	529.51	2.42	按月结算，即供应商每月的 3 日前将上一个月期间的结算单发送给电魂网络，3 个工作日内确认，电魂网络收到盖章的结算单和发票后 30 日支付费用	-	否
	合计	-	5,116.28	23.40	-	583.51	
2 0 2 2	北京二元互动科技有限公司（以下简称二元互动）	分成及版权金	1,337.74	7.01	AppStore、Tap Tap 及官方渠道的支付结算，电魂网络应在第 N+2 个自然月的 15 日前提供第 N 自然月的实际收入金额，10 个工作日确认无误后盖章，收到合格发票后 15 个工作日内进行支付	513.04	否
	上海艾帕	分成及版权金	566.04	2.97	同前述	283.02	否
	北京星纹	分成及版权金	566.04	2.97	同前述	582.52	是，联营企业
	MeetSocial	宣传推广费	424.35	2.22	同前述	-	否

九天云动	宣传推广费	247.44	1.30	按月结算，即供应商每月的5日前将上一个月期间的结算单发送给电魂网络，3个工作日内确认，电魂网络收到盖章的结算单和发票后支付费用	-	否
合计	-	3,141.61	16.47	-	1,378.58	

(3) 代理模式

单位：万元

年度	客商名称	交易事项	交易金额	占采购总额比重%	结算政策	预付账款余额	是否为关联方或潜在关联方
2024	重庆飞品网络科技有限公司(以下简称重庆飞品)	分成及版权金	45.04	0.24	以自然月为结算周期，电魂网络在供应商收益达到结算金额后次月第10个工作日前向供应商提供上月运营收入对账单，7个工作日确认无误后盖章，收到合格发票及盖章账单后20个工作日内进行支付	-	否
	世熠网络科技(上海)有限公司(以下简称世熠网络)	分成及版权金	23.35	0.12	以自然月为结算周期，电魂网络在供应商收益达到结算金额后次月第3个工作日前向供应商提供上月运营收入对账单，7个工作日确认无误后盖章，收到合格发票及盖章账单后20个工作日内进行支付	-	否
	天津纷至互娱网络科技有限公司(以下简称纷至互娱)	分成及版权金	15.95	0.08	以自然月为结算周期，电魂网络应在每月10日前将上月应支付数据以书面形式(包括电子邮件)发送给供应商，3个工作日内确认，收到合格发票后15个工作日内进行支付	-	是，联营企业
	上海筱娱网络科技有限公司(以下简称上海筱娱)	分成及版权金	12.70	0.07	以自然月为结算周期，电魂网络在供应商收益达到结算金额后次月第10个工作日前向供应商提供上月运营收入对账单，3个工作日确认无误后盖章，收到合格发票及盖章账单后20个工作日内进行支付	-	否
	重庆筱娱网络科技有限公司	分成及版权金	9.21	0.05	以自然月为结算周期，电魂网络在供应商收益达到结算金额后次月第10个工作日前向供应商提供上月的可分配运营收入对账单，3个工作日确认无误后盖章，收到合格发票及盖章账单后15个工作日内进行支付	-	否
	合计	-	106.25	0.55	-	-	
2023	上海筱娱	分成及版权金	28.54	0.13	同前述	-	否
	纷至互娱	分成及版权金	21.74	0.10	同前述	-	是，联营企业
	上海匠呈智能科技有限公司	分成及版权金	15.99	0.07	以自然月为结算周期，电魂网络在供应商收益达到结算金额后次月第10个工作日前向供应商提供上月的可分配运营收入对账单，3个工作日确认无误后盖章，收到合格发票及盖章账单后20个工作日内进行支付	-	否
	奇创星动(北京)信息科技有限公司	分成及版权金	15.65	0.07	以自然月为结算周期，电魂网络在供应商收益达到结算金额后次月第10个工作日前向供应商提供上月的可分配运营收入对账单，3个工作日确认无误后盖章，收	-	否

					到合格发票及盖章账单后 20 个工作日内进行支付		
	重庆飞品	分成及版权金	14.91	0.07	同前述	-	否
	合计	-	96.83	0.44	-	-	
2 0 2 2	世熠网络	分成及版权金	83.42	0.44	同前述	-	否
	广州叁壹网络科技有限公司	分成及版权金	63.30	0.33	以自然月为结算周期，电魂网络在供应商收益达到结算金额后次月第 10 个工作日前向供应商提供上月的可分配运营收入对账单，3 个工作日确认无误后盖章，收到合格发票及盖章账单后 20 个工作日内进行支付	-	否
	广州天纵网络科技有限公司	分成及版权金	63.02	0.33	以自然月为结算周期，电魂网络在供应商收益达到结算金额后次月第 10 个工作日前向供应商提供上月的可分配运营收入对账单，3 个工作日确认无误后盖章，收到合格发票及盖章账单后 20 个工作日内进行支付	-	否
	深圳市天悦星辰科技有限公司	分成及版权金	50.77	0.27	以自然月为结算周期，电魂网络在供应商收益达到结算金额后次月第 10 个工作日前向供应商提供上月的可分配运营收入对账单，3 个工作日确认无误后盖章，收到合格发票及盖章账单后 20 个工作日内进行支付	-	否
	纷至互娱	分成及版权金	44.96	0.24	同前述	-	是，联营企业
	合计	-	305.47	1.60	-	-	

(4) 授权模式

单位：万元

年度	客商名称	交易事项	交易金额	占采购总额比重%	结算政策	预付账款余额	是否为关联方或潜在关联方
2 0 2 3	成都灵绘文化传播有限公司	设计制作费	12.43	0.06	在收到供应商合法有效增值税专用发票 15 个工作日内支付该期制作费用	-	否
	成都玩点美科技有限公司（以下简称玩点美）	设计制作费	30.40	0.14	验收通过出具《验收单》后开具正规合法发票，收到发票后 30 日内支付	-	否
	杭州月白网络科技有限公司（以下简称月白网络）	设计制作费	8.96	0.04	取得书面验收合格凭证和正规合法发票后，在 15 个工作日内支付	-	否
	合计	-	51.79	0.24	-	-	
2 0 2 2	玩点美	设计制作费	14.28	0.07	同前述	-	否
	月白网络	设计制作费	2.72	0.01	同前述	-	否
	合计	-	17.00	0.09	-	-	

注：因游戏于 2024 年度停服，故不再产生相关运营支出。

(四) 会计师核查意见

经核查，我们认为：

（1）公司上述披露的区分游戏类型和运营方式，具体的业务开展方式、上下游情况、盈利模式、结算方式、收入确认及成本结转的方式及依据与我们了解的情况一致；

（2）公司上述披露的相关游戏产品分成条款、同行业可比公司情况、运维相关人员数量及采购变动情况与我们了解的情况一致，公司在营收下滑的情况下，营业成本未同方向变动符合实际情况，具有合理性；

（3）公司上述披露的按运营模式披露近三年前五大客户及供应商情况，交易事项、交易金额、结算政策及期末待结算款项，与我们在年度审计过程中所获取的资料及了解的情况一致；我们未发现公司与上述主要客户存在潜在的关联关系，公司向部分具有关联关系的主要供应商采购分成及版权金的商业行为，均系基于正常业务往来需求，我们未发现其他主要供应商存在潜在关联关系的情形。

三、关于商誉减值。年报及前期公告显示，2019年1月，公司使用募集资金收购厦门游动网络科技有限公司（以下简称游动网络）80%的股权，收购价款为2.9亿元，形成商誉2.4亿元。2019-2021年游动网络业绩完成率分别为103.4%、115.7%、106.2%。公司于2022年5月进一步收购游动网络剩余20%股权，并约定游动网络2022年、2023年每年扣非净利润不低于8000万元，两年累计不低于1.6亿元，实际扣非净利润仅完成1.47亿元，未达成业绩承诺。2024年游动网络归母净利润进一步下滑至2105.9万元。公司2023年、2024年分别计提商誉减值准备1967.7万元、6450.4万元。

请公司补充披露：（1）游动网络的主营业务及经营模式，主要游戏产品及其流水情况、月均活跃用户、月均ARPU等运营数据，收购以来各年度主要财务数据及同比变化情况；（2）结合游动网络核心管理团队和研发人员的变化情况，董事会席位构成、管理层选任、重大事项经营决策安排情况，说明前期收购中的相关保障措施是否有效执行，上市公司对并购标的是否形成有效控制等；（3）结合行业趋势、同行业可比公司情况，说明游动网络业绩大幅的下滑的原因及合理性，是否存在提前确认收入或延后确认费用等情形，业绩承诺期业绩是否真实、准确；（4）商誉减值迹象出现的时点、减值计提方法、参数选取的依据及计算过程等，说明本期计提大额商誉减值的合理性；（5）结合前期收购时的盈利预测、收购以来历年商誉减值测试中的预测情况，对比历年业绩的实际实现情况，说明是否存在差异及原因，前期商誉减值是否充分，是否符合会计准则相关规定，是否存在前期应计提而未计提的情形。请年审会计师发表意见，并请保荐机构就标的业绩承诺期业绩真实性发表意见。

公司回复：

根据中汇会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《关于厦门游动网络科技有限公司业绩承诺完成情况的鉴证报告》（中汇会鉴[2020]1499号、中汇会鉴[2021]1062号、中汇会鉴[2022]0961号），游动网络2019-2021年实现业绩分别为5,168.24万元、6,940.88万元、7,648.25万元，业绩完成率分别为103.36%、115.68%、106.23%，累计完成率为108.56%，超过了公司受让游动网络80%股权时签订的《股权转让合同》中约定累计业绩承诺，承诺期内业绩保持持续增长状态。

根据中汇会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《关于厦门游动网络科技有限公司业绩承诺完成情况的鉴证报告》（中汇会鉴[2023]1779号、中汇会鉴[2024]2905号），游动网络2022-2023年实现业绩分别为8,273.00万元、6,414.61万元，业绩完成率分别为103.41%、80.18%，累计完成率为91.80%，未达成公司受让游动网络剩余20%股权时签订的《股权转让合同》约定累计业绩承诺。

公司与游动网络原股东付宁、安庆西二旗企业管理合伙企业(有限合伙)(以下简称“安庆西二旗”)签订受让游动网络剩余20%股权的《股权转让合同》，合同约定：游动网络原股东付宁、安庆西二旗承诺游动网络2022年、2023年扣除非经常性损益后的净利润分别为8,000.00万元、8,000.00万元，2022年度和2023年度两个会计年度净利润总额不低于人民币16,000.00万元；在业绩承诺期内，游动网络净利润如未达到承诺净利润，则由原股东付宁、安庆西二旗按照签署的《股权转让合同》约定的方式对本公司进行补偿；补偿方式为现金补偿，补偿款计算过程具体如下：1、若游动网络2023年度净利润和2022年度超额完成部分净利润 $<8,000.00$ 万元，则公司有权收取补偿款，补偿款的计算公式如下：补偿款 $= (8,000.00 \text{ 万元} - 2023 \text{ 年度净利润} - 2022 \text{ 年度超额完成部分净利润}) \times 2$ ；2、若游动网络业绩承诺期内两个会计年度净利润总额 $D < 16,000.00$ 万元，则游动网络原股东付宁、安庆西二旗实际应承担的补偿款 $= (16,000.00 \text{ 万元} - \text{两个会计年度净利润总额 } D) \times 2$ 。因此，游动网络原股东支付公司补偿款2,624.77万元，公司已于2024年从第四期股权转让价款中扣除前述补偿款。

（一）游动网络的主营业务及经营模式，主要游戏产品及其流水情况、月均活跃用户、月均ARPU等运营数据，收购以来各年度主要财务数据及同比变化情况

游动网络主要专注于经营养成品类移动网络游戏的研发与运营，经营模式主要包括自主运营和联合运营。

1、主要游戏产品及其运营数据

游动网络主营业务收入来自《小宝当皇帝》、《华武战国》等，自2019年以来，该两款游戏产品收入合计占游动网络主营业务收入的比例分别为84.57%、84.68%、85.62%、79.19%、72.21%及82.03%。主要游戏产品收入金额、流水情况及运营数据如下：

(1) 《小宝当皇帝》

项目	2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	同比变动 (%)	金额	同比变动 (%)	金额	同比变动 (%)
营业收入(万元)	4,112.63	-31.61	6,013.50	-34.75	9,216.29	-31.00
流水总额(万元)	8,313.44	-28.96	11,702.72	-32.24	17,271.55	-37.65
月均活跃用户数(万户)	14.96	-40.82	25.28	-19.64	31.46	-27.99
月均 ARPU(元)	46.31	20.04	38.58	-15.67	45.75	-13.40
年末累计注册用户数(万户)	4,866.00	0.50	4,842.00	0.96	4,796.00	2.13

续上表

项目	2021 年度		2020 年度		2019 年度
	金额	同比变动 (%)	金额	同比变动 (%)	金额
营业收入(万元)	13,356.96	1.54	13,153.77	8.60	12,112.10
流水总额(万元)	27,698.77	-27.40	38,153.05	-51.04	77,922.87
月均活跃用户数(万户)	43.69	-40.29	73.17	-32.56	108.49
月均 ARPU(元)	52.83	21.59	43.45	-27.40	59.85
年末累计注册用户数(万户)	4,696.00	3.21	4,550.00	11.63	4,076.00

《小宝当皇帝》于 2017 年 8 月上线运营，至今已超过 7 年，2019 年至 2024 年间，该游戏流水总额及月均活跃用户数呈逐年下降的趋势，主要系游戏收入主要依赖老玩家贡献，老玩家付费欲望低，刺激付费活动效果递减。

《小宝当皇帝》2020 年、2021 年流水总额下降、营业收入却呈增长趋势，主要系自主运营与联合运营的占比发生变化，导致两者变动方向不一致；2019 年至 2021 年，自主运营收入占比分别为 4.42%、26.64%、40.88%，呈逐年增长趋势；2022 年自主运营与联合运营收入占比分别为 36.62%和 63.38%，此后，各年度两者占比基本维持 2022 年的水平，相对稳定。

(2) 《华武战国》

项目	2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	同比变动 (%)	金额	同比变动 (%)	金额	同比变动 (%)
营业收入(万元)	1,144.56	-38.57	1,863.05	-37.08	2,961.08	-42.43
流水总额(万元)	7,335.85	-39.54	12,133.76	-38.04	19,584.58	-41.68
月均活跃用户数(万户)	2.05	-37.31	3.27	-8.15	3.56	-49.79
月均 ARPU(元)	298.20	-3.56	309.22	-32.55	458.44	16.14
年末累计注册用户数(万户)	219.00	2.82	213.00	7.04	199.00	7.57

续上表

项目	2021 年度	2020 年度	2019 年度
----	---------	---------	---------

	金额	同比变动 (%)	金额	同比变动 (%)	金额
营业收入(万元)	5,143.14	31.39	3,914.35	323.38	924.54
流水总额(万元)	33,584.05	-8.11	36,549.84	237.14	10,841.30
月均活跃用户数(万户)	7.09	-37.15	11.28	444.93	2.07
月均 ARPU(元)	394.73	46.19	270.02	-38.13	436.44
年末累计注册用户数(万户)	185.00	15.63	160.00	128.57	70.00

《华武战国》于 2019 年 1 月上线运营，上线后经历了两年的上升期，2022 年至 2024 年营业收入和流水总额呈逐年下降的趋势，主要系 2021 年开始游戏内活动逐渐失去吸引力，导致玩家活跃度持续下滑，付费人数大幅减少，收入随之下降。

《华武战国》2021 年相较于 2020 年流水总额同比下降 8.11%，但营业收入同比上涨 31.39%，主要系：在合作发行方运营策略的调整下，2020 年新增注册用户数 90 万，流水总额大幅上涨；2021 年下半年买量有所减少，全年新增注册用户数约 25 万，流水总额下降，按照生命周期分摊确认营业收入，会使得 2021 年出现营业收入的短期增长。

2、收购以来各年度主要财务数据

单位：万元

项目	2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	同比变动 (%)	金额	同比变动 (%)	金额	同比变动 (%)
营业收入	6,674.18	-40.63	11,241.80	-26.91	15,380.30	-29.04
归属母公司净利润	2,105.93	-68.98	6,788.14	-24.90	9,039.30	7.49

续上表

项目	2021 年度		2020 年度		2019 年度	2019 年 3-12 月
	金额	同比变动 (%)	金额	同比变动 (%)	金额	金额
营业收入	21,675.64	7.52	20,158.89	30.73	15,419.96	12,513.67
归属母公司净利润	8,409.05	11.29	7,556.09	36.40	5,539.75	4,270.25

注：此处列示的归属母公司净利润包含电魂网络收购游动网络时无形资产评估增值部分的影响。

由上表，游动网络 2022 年营业收入和归属母公司净利润同比变动方向不一致，主要系：

(1) 游戏市场竞争加剧，获客成本提升，游戏买量 ROI (Return on Investment, 投资回报率) 明显降低，游动网络大幅减少了买量投入，《小宝当皇帝》和《华武战国》等营业收入和流水总额大幅下降；(2) 游动网络根据自身业务发展情况调整架构，对部分人员进行了优化，相关人工支出大幅减少。

游动网络 2024 年归属母公司净利润大幅下降系主要游戏产品上线运营多年，随着游戏运营时间拉长及玩家整体消费意愿下降导致流水总额呈下降趋势，营业收入、归属母公司净利润随之下降。

（二）结合游动网络核心管理团队和研发人员的变化情况，董事会席位构成、管理层选任、重大事项经营决策安排情况，说明前期收购中的相关保障措施是否有效执行，上市公司对并购标的是否形成有效控制等

1、治理结构

上市公司分别于 2019 年 2 月经股东大会审议通过收购游动网络 80%股份的相关议案，2022 年 6 月经股东大会审议通过收购游动网络剩余 20%股份的相关议案。

根据交易双方签署的《股权转让协议》及修订后的游动网络《公司章程》，上市公司收购游动网络 80%股份后，游动网络治理结构如下：（1）游动网络设董事会，董事 3 名，其中两名董事由上市公司推举；（2）不设监事会，设监事 1 人，由上市公司推荐；（3）设经理 1 名，由付宁推荐；（4）财务负责人及主要财务人员由上市公司委派。上市公司收购游动网络剩余 20%股权后，游动网络治理层均由上市公司决定。

公司两次收购前后主要人员变化情况如下：

项目	收购前 (2019 年 1 月 31 日)	收购 80%股权 后[注 1]	收购剩余 20% 股权后[注 2]	目前
董事长/执行董事、总经理	付宁	付宁	付宁	王伟
董事	陈晓君、杜伟明、陈辉云、郑奇	陈芳、宋吉泉	陈芳、宋吉泉	/
监事会主席	许聪明	/	/	/
监事	陈力、李奇清	朱小素	刘文峰	李林
财务负责人	戴鸿铭	殷晓强	郭春红	郭春红

注 1：截至 2019 年 3 月 1 日，即游动网络 80%股权转让的工商变更登记完成之日；

注 2：截至 2023 年 12 月 31 日，即收购游动网络剩余 20%股权的业绩承诺期截止之日；

注 3：游动网络董事陈芳同时为上市公司董事、副总经理；朱小素原为上市公司财务总监；宋吉泉、刘文峰、殷晓强、郭春红、王伟、李林皆为上市公司委派人员；

注 4：2024 年 5 月游动网络工商变更后，不设董事会，设一名执行董事。

2、重大事项经营决策安排

目前，上市公司直接持有游动网络 100%股权，根据游动网络《公司章程》中股东权利相关规定，上市公司可直接决定游动网络投资计划和经营方针、修改章程等重大经营管理事项。

根据收购合同约定，付宁签署了竞业禁止协议。截至目前，收购游动网络剩余 20%股权时认定的核心技术人员目前均在职。

此外，根据上市公司内部管理要求，游动网络已全面上线使用上市公司 OA 信息化管理系统，上市公司对游动网络关键人事权、财务管理权及日常经营流程等进行实际掌控，上市公司能够随时了解游动网络的经营、运作情况，确保游动网络经营决策得到有效控制。

3、研发人员情况

作为自主研发的移动网络游戏企业，游动网络除保持核心研发人员稳定之外，亦需顺应市场变化及时对其研发团队做出相应调整，自收购后上市公司即掌握游动网络人事任免相关权利。

综上，上市公司前期收购中的相关保障措施已得到有效执行，上市公司对游动网络各方面均形成有效控制。

（三）结合行业趋势、同行业可比公司情况，说明游动网络业绩大幅的下滑的原因及合理性，是否存在提前确认收入或延后确认费用等情形，业绩承诺期业绩是否真实、准确

根据 2019 年至 2024 年《中国游戏产业报告》显示：我国移动游戏市场实际销售收入分别为 1,581.10 亿元、2,096.76 亿元、2,255.38 亿元、1,930.58 亿元、2,268.60 亿元和 2,382.17 亿元，同比变化分别为 32.61%、7.57%、-14.40%、17.51%和 5.01%。自 2014 年以来，中国移动游戏市场于 2022 年出现了首次收入下降，2023 年恢复增长主要得益于集中上线的高品质新游带动。

网络游戏行业经过多年的发展，国内游戏厂商的资源已经高度集中，尤其是在移动游戏领域，头部效应非常明显，腾讯、网易、米哈游等头部企业占据了大部分市场份额。由于头部厂商不断推出高质量的新品，吸引了大量用户关注，导致存量市场中老游戏承压明显。富春股份、中青宝等营收规模较小的企业自 2023 年开始营收、归属母公司净利润均呈不同程度的下滑。

我们选取了部分同行业可比公司，主要财务数据具体如下：

项目	富春股份 (300299)	中青宝 (300052)	游族网络 (002174)	吉比特 (603444)	游动网络
2024 年营业收入增长率 (%)	-13.20	-12.32	-11.75	-11.69	-40.63
2024 年归母净利润增长率 (%)	-1,691.44	-4.19	-522.47	-16.02	-68.98
2023 年营业收入增长率 (%)	-17.77	-5.72	-17.93	-19.02	-26.91
2023 年归母净利润增长率 (%)	-78.78	-6.22	-114.39	-22.98	-24.90

由上表，同行业可比公司整体业绩水平普遍呈现下行趋势。游动网络因主要游戏均上线运营多年，用户逐步流失，同时受行业竞争加剧、获客成本提升等因素影响，业绩虽出现一定幅度下滑，但仍处于行业中等水平。

综上，游动网络业绩大幅下滑具有合理性，不存在提前确认收入或延后确认费用等情形，业绩承诺期业绩真实、准确。

（四）商誉减值迹象出现的时点、减值计提方法、参数选取的依据及计算过程等，说明

本期计提大额商誉减值的合理性

1、商誉减值迹象出现的时点

游动网络自收购以来各年度包含商誉资产组账面价值及减值测试情况如下：

单位：万元

项目	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年	2024年
包含商誉的资产组账面价值	31,016.16	30,874.29	30,817.59	30,658.03	30,759.58	28,162.99
可收回金额	54,930.62	58,039.00	62,107.19	33,939.34	28,300.00	20,100.00

(1) 2019年至2022年，公司商誉未出现减值迹象。

2022年，游动网络管理层进行了战略调整，虽然营业收入出现下滑，但净利润相比往年有所增长，不存在减值迹象；同时基于2022年收入大幅下滑情况进行综合考虑评估，预测的可回收金额较2021年有大幅下降；在2019年至2022年各年度商誉减值测试结果具体如下：

1) 2019年

单位：万元

项目名称	游动网络	
1) 包含商誉的相关资产组的账面价值	①对应资产组的账面价值	865.18
	②商誉账面价值	30,150.98
	合计=①+②	31,016.16
2) 可收回金额	①资产组的公允价值减处置费用后的净额	-
	②资产组预计未来现金流量的现值	54,930.62
	③可收回金额取①和②中较高者	54,930.62
3) 商誉减值金额		-

2) 2020年

单位：万元

项目名称	游动网络	
1) 包含商誉的相关资产组的账面价值	①对应资产组的账面价值	723.31
	②商誉账面价值	30,150.98
	合计=①+②	30,874.29
2) 可收回金额	①资产组的公允价值减处置费用后的净额	-
	②资产组预计未来现金流量的现值	58,039.00
	③可收回金额取①和②中较高者	58,039.00
3) 商誉减值金额		-

3) 2021年

单位：万元

项目名称	游动网络	
1) 包含商誉的相关资产组的账面价值	①对应资产组的账面价值	666.62
	②商誉账面价值	30,150.98

	合计=①+②	30,817.59
2) 可收回金额	①资产组的公允价值减处置费用后的净额	-
	②资产组预计未来现金流量的现值	62,107.19
	③可收回金额取①和②中较高者	62,107.19
3) 商誉减值金额		-

4) 2022 年

单位：万元

项目名称	游动网络	
1) 包含商誉的相关资产组的账面价值	①对应资产组的账面价值	507.06
	②商誉账面价值	30,150.98
	合计=①+②	30,658.03
2) 可收回金额	①资产组的公允价值减处置费用后的净额	-
	②资产组预计未来现金流量的现值	33,939.34
	③可收回金额取①和②中较高者	33,939.34
3) 商誉减值金额		-

(2) 2023 年，游动网络营业收入及净利润均出现下滑，虽然实际实现净利润高于上年预测，但基于整体市场环境判断，商誉出现减值迹象，经评估，当年计提商誉减值准备 1,967.67 万元，具体如下：

单位：万元

项目名称	游动网络	
1) 包含商誉的相关资产组的账面价值	①对应资产组的账面价值	608.61
	②商誉账面价值	30,150.98
	合计=①+②	30,759.58
2) 可收回金额	①资产组的公允价值减处置费用后的净额	27,818.73
	②资产组预计未来现金流量的现值	28,300.00
	③可收回金额取①和②中较高者	28,300.00
3) 商誉减值金额		1,967.67

(3) 2024 年，因新游戏未能有效推动业绩增长，公司依赖较高的老游戏产品上线运营多年，玩家付费意愿下降，营业收入及净利润出现大幅下滑，经评估，当年计提商誉减值准备 6,450.40 万元，具体如下：

单位：万元

项目名称	合游动网络	
1) 包含商誉的相关资产组的账面价值	①对应资产组的账面价值	471.60
	②商誉账面价值	27,691.39
	合计=①+②	28,162.99
2) 可收回金额	①资产组的公允价值减处置费用后的净额	19,757.31
	②资产组预计未来现金流量的现值	20,100.00
	③可收回金额取①和②中较高者	20,100.00
3) 商誉减值金额		6,450.40

2、减值计提方法

根据《企业会计准则第8号——资产减值》的规定，因企业合并形成的商誉应在每年年度终了或在会计期间内出现减值迹象时进行减值测试，商誉减值测试应当估计包含商誉的相关资产组或资产组组合的可收回金额，以判断商誉是否发生减值或计算商誉减值金额。可收回金额应当根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

3、参数选取的依据及计算过程

（1）收益年限的确定

游动网络管理层在对包含商誉的相关资产组收入结构、成本结构、业务类型、投资收益和风险水平等综合分析的基础上，结合宏观政策、行业周期及其他影响企业及包含商誉的相关资产组进入稳定期的因素，确定本次明确的预测期为5年，即2025-2029年。

（2）资产组未来收益预测

企业管理层根据公司目前的经营状况、未来公司业务规划、市场需求情况、竞争情况及行业政策分析等因素综合分析的基础上，对未来发展趋势做出谨慎判断。基于当前的经营情况，管理层对2025-2030年核心指标预测如下：

1) 营业收入

①未来发展规划

预测期营业收入主要来自于老游戏的延续以及新游戏市场的推动，基于管理层分析判断，对营业收入根据老游戏衰减情况及新游戏市场投放进度进行预测。

游动网络继续按照原有成熟的业务模式，以承接游戏定制项目为主要业务模式，盈利来源包括：收取定制费用（即为客户提供游戏开发服务所取得的一次性收入）和未来游戏分成款（即基于合作项目上线后，获取持续性的运营收益分成）。这种盈利模式具有清晰性及延续性，且能够通过优质项目的积累进一步增强市场竞争力和客户粘性，为未来营收增长奠定了坚实基础。

公司对未来的项目具备清晰的实施计划，部分项目情况如下：布局手游及小程序双端的项目A，已进入验收的内部测试阶段，其产品类型符合主流市场需求，将为公司贡献明确的定制费收入，并在上线后带来可持续的分成收益。部署基于知名IP（知识产权）的小程序H5游戏项目B，该项目预计于2026年2月正式上线，基于该项目的目标市场定位及强IP号召力，未来将吸引广泛用户群体，有望成为公司收入的增长点之一。

上述项目为公司短中期的营业收入提供了一定保障。游动网络在游戏领域深耕多年，尤其专注于经营养成类赛道。该赛道用户群体明确且规模庞大，同时具有较高的续费意愿。从市场

趋势来看，移动端游戏和 H5 小游戏的渗透率持续提升。游动网络的核心团队人员始终保持较高的稳定性，在项目执行与管理中展现出成熟的协调能力，长期积累的经验使公司能够快速响应市场需求，高效完成项目开发，为未来持续承接新订单打下坚实基础。

未来年度营业收入预测情况详见附表一。

②用户群体介绍

根据北京博研智尚信息咨询有限公司发布的《中国模拟经营手机游戏行业市场前景预测及投资价值评估分析报告》，预计到 2025 年，市场规模将达到 180 亿元人民币，模拟经营手机游戏为游动网络的主力游戏类型。

③行业增长分析

根据 QYR（恒州博智）的统计及预测，2024 年全球 H5 游戏市场销售额达到了 16.59 亿美元，预计 2031 年将达到 48.16 亿美元，年复合增长率为 16.7%（2025-2031）。

基于上述经营情况及行业背景下，游动网络预测 2025 年至 2029 年的营业收入增长点来自于新游戏的市场投放，预测 2025 年投放项目已形成订单并着手执行，项目规划如期执行，营业收入的预测具备可实现性。

2) 净利润

预测期净利润主要结合上述营业收入预测、基准日毛利率及费用率组成结构进行综合测算。

(3) 折现率的确定

本次无风险利率取基准日的国债平均收益 1.68%，市场风险溢价取 7.56%，可比公司的预期无杠杆市场风险系数取同行业上市公司平均 BETA 值 0.9632，特性风险系数取 5.00%，综上得到权益资本成本为 13.96%，通过对税后折现率采用单变量求解的方法计算出税前折现率，为 14.89%。

(4) 商誉减值测试过程

单位：万元

项目	金额
商誉账面余额	24,120.78
商誉减值准备余额	1,967.67
商誉的账面价值	22,153.11
未确认归属于少数股东权益的商誉价值	5,538.28
包含未确认归属于少数股东权益的商誉价值	27,691.39
资产组账面价值	471.60
包含整体商誉的资产组的账面价值	28,162.99
资产组可收回金额	20,100.00
商誉减值损失	6,450.40

综上，在减值计提方法、参数的选取等方面未进行主动调整，各参数因基准日不同有所变动，基于 2024 年业绩出现较大幅度下滑的情况下，本次计提大额商誉减值准备具备合理性。

（五）结合前期收购时的盈利预测、收购以来历年商誉减值测试中的预测情况，对比历年业绩的实际实现情况，说明是否存在差异及原因，前期商誉减值是否充分，是否符合会计准则相关规定，是否存在前期应计提而未计提的情形

1、前期收购时的盈利预测、收购以来历年商誉减值测试中的预测情况，对比历年业绩的实际实现情况

游动网络历年实际收入实现情况及未来年度收入预测情况详见附表一。

2、业绩预测情况与实际实现情况的差异及原因说明

游动网络 2019-2024 年的盈利预测与实际实现情况详见附表二。

2019 年-2023 年盈利预测与实际实现情况相比，营业收入存在一定起伏波动，利润水平均高于上年预测；2024 年，营业收入及净利润均出现明显下滑，低于预测。各年度业绩预测的合理性如下：

（1）营业收入

游动网络 2019-2021 年营业收入持续增长，2022 年起出现收入下滑。《小宝当皇帝》于 2017 年 8 月上线后，经过前期的市场培育与用户积累，在 2019 年达到流水高峰。随着游戏运营进入生命周期的成熟期，游戏内容的新颖性与吸引力随时间逐渐减弱，无法持续满足存量用户的体验需求，导致存量用户出现自然流失，游戏活跃用户数和付费用户数均出现一定程度下降；《华武战国》于 2019 年 1 月上线后，凭借初期的玩法创新与运营推广，经历三年上升期，2021 年起，受版本内容迭代不足、活动吸引力下降、合作发行方调整运营策略等因素影响，导致用户规模萎缩，付费人数大幅减少，2022 年起游戏流水总额呈逐年下降趋势。

随着后续游戏行业竞争激烈，行业高品质新游不断推出，用户注意力分散。游动网络后续研发推出的新产品竞争力不足，未能复刻前两款游戏的营运数据表现，无法及时填补收入缺口，使得整体营业收入下降，导致 2022 年实际实现收入未及上年预期。

2024 年实际实现收入未及上年预期主要系在定制化手游项目的合作过程中，项目数据表现未达预期，无法完全满足定制方的要求。经综合评估项目的经济性及可行性后，游动网络决定放弃相关项目，原计划上线的产品未能如期实现。

2024 年度，游动网络基于对 H5 市场规模及发展潜力的重视，在原有手游业务基础上逐步将主营方向扩展至 H5 游戏的定制研发。由于这一战略调整涉及研发框架的重新搭建，游动网络在人力和时间成本方面投入较大。同时，研发团队需要适应引擎切换及相关系统的重构工作，对新游戏的推出时间造成了一定影响。

（2）毛利率

游动网络 2019–2021 年毛利率分别为 91%、92%、91%，2022 年起毛利率出现下滑。由于游戏运营需持续投入服务器维护、版本内容更新等成本，为保证游戏正常运行，成本不会因收入下降而大幅削减，维持运营的成本相对固定。《小宝当皇帝》和《华武战国》收入占比长期较高，2022 年以来随着它们收入下滑，而新产品收入规模较小，无法有效分摊成本，导致收入减少但成本未同比例下降，拉低整体毛利率。

（3）净利率

游动网络 2019–2024 年净利率分别为 36%、38%、39%、59%、61%、33%。毛利变动受营业收入规模、成本费用控制等综合影响导致波动。

游动网络 2019 年至 2022 年实际盈利实现情况高于收购及往年减值测试的盈利预测，且实际利润每年持续增长，未出现商誉减值迹象，不存在应计提而未计提的情形；2023 年，游动网络实际盈利实现情况较收购时的预测存在一定下滑，但高于前次预测的盈利水平，结合公司经营情况，考虑商誉出现减值迹象，因此计提了商誉减值准备 1,967.67 万元，符合企业经营的实际情况，具有合理性。2024 年，游动网络营业收入及净利润均出现明显下滑，且实际实现净利润低于上年预测，因此计提大额商誉减值准备 6,450.40 万元。

综上所述，游动网络的商誉减值已经过较为充分的风险考量，前期商誉减值充分，符合会计准则相关规定，不存在前期应计提而未计提的情形。

（六）会计师核查意见

经核查，我们认为：

（1）游动网络自收购以来主要游戏产品运营数据和各年度主要财务数据的变动与用户充值流水变动紧密关联，相关数据的同比变化具有合理性；

（2）上市公司前期收购中的相关保障措施已得到有效执行，上市公司对游动网络各方面均形成有效控制；

（3）游动网络业绩大幅下滑符合行业趋势；游动网络因主要游戏产品用户充值流水减少导致业绩大幅下滑，具有合理性，不存在提前确认收入或延后确认费用等情形，业绩承诺期业绩真实、准确；

（4）公司披露的商誉减值迹象出现的时点、减值计提方法、参数选取的依据及计算过程等，与我们了解的情况一致，公司本期计提大额商誉减值主要系游动网络的新游戏未能有效推动业绩增长，公司依赖较高的老游戏产品上线运营多年，市场表现逐渐疲软，收入和利润水平持续大幅下滑，具有合理性；

（5）公司披露的前期收购时的盈利预测、收购以来历年商誉减值测试中的预测情况，历

年业绩的实际实现情况，与我们了解的情况一致；2019年至2022年实际盈利实现情况高于历次预测，未出现商誉减值迹象未计提商誉减值准备；2023年实际盈利实现情况较收购时的预测存在一定下滑但高于前次预测，考虑商誉出现减值迹象，计提了商誉减值准备；2024年，游动网络营业收入及净利润均出现明显下滑，且实际实现净利润低于上年预测，因此计提大额商誉减值准备；商誉减值准备计提充分合理，未发现前期应计提而未计提的情形。

（七）保荐机构核查意见

针对标的业绩承诺期的业绩情况，保荐机构主要依据是中汇会计师出具的《审计报告》《业绩承诺完成情况的鉴证报告》及相关公司公告。此外，针对本次问询，保荐机构访谈了公司管理层了解游动网络经营情况、主要游戏运营情况；获取了游动网络业绩承诺期财务报表，了解游动网络经营业绩及财务状况；查阅了会计师的询证函、游动网络主要业务合同，在上述核查的基础上，保荐机构认为：业绩承诺期内，电魂网络披露的游动网络经营业绩真实。

四、关于长期股权投资及应收账款。年报显示，报告期末公司应收账款账面余额约2862.8万元，其中单项计提坏账准备余额约238万元，均已全额计提且部分应收对象系公司联营企业及下属企业。报告期末公司长期股权投资账面价值6230.1万元，本年多家联营企业权益法下确认投资损失，新增计提资产减值准备234.3万元。报告期末公司其他非流动金融资产2.3亿元，其中以公允价值计量的私募基金金额为1.5亿元，本期确认公允价值变动损失143.6万元。

请公司补充披露：（1）披露近三年前五大应收账款对象、金额、交易事项及确认收入情况，结算安排及回款情况、账龄及减值准备计提情况，说明相关方是否为潜在关联方；（2）单项计提坏账准备所涉应收账款的具体减值迹象及出现时点、计提比例的确定依据及合理性，结合应收对象与上市公司的潜在关联关系、合同执行情况等，说明相关收入确认是否真实准确；（3）长期股权投资及其他非流动金融资产中主要被投资单位的基本情况，包括投资背景、股权结构、出资情况、经营情况，与公司之间是否存在业务及资金往来，相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方；（4）如被投资单位为投资基金的，进一步披露基金的具体规模、资产投向等，说明底层资产投向是否涉及关联方，核实公司是否存在差额补足义务或为其他合伙人承担风险等兜底性质的安排。请年审会计师发表意见。

公司回复：

（一）披露近三年前五大应收账款对象、金额、交易事项及确认收入情况，结算安排及回款情况、账龄及减值准备计提情况，说明相关方是否为潜在关联方

单位：万元

年度	客商名称	应收账款期末数	坏账准备	账龄	交易事项	确认收入	结算安排	回款金额【注】	是否为潜在关联方
2024	京东星宇电竞(北京)文化传播有限公司(以下简称京东星宇) 【注】	600.00	60.00	1-2年	-	-	对方收到发票后预付200万,在杭州亚运会结束后90天内支付尾款	300.00	否
	APPLE. INC	319.79	15.99	1年以内	游戏分成款	1,955.21	同二、(三)所述	319.79	否
	YOUZU	314.69	15.73	1年以内	游戏分成款	1,041.51	同二、(三)所述	287.54	否
	北京瓦力网络科技有限公司	178.12	12.02	1年以内174.84万元,3-4年0.37万元,4-5年2.91万元	游戏分成款	300.97	对方次月提供结算单,双方确认后,对方收到发票和盖章结算单后次月或顺延再次月付款	178.12	否
	腾讯	109.26	6.71	1年以内107.95万元,3-4年1.31万元	游戏分成款	2,376.79	同二、(三)所述	109.26	否
	合计	1,521.86	110.45			5,674.47		1,194.70	
2023	腾讯	1,576.81	79.04	1年以内1,575.50万元,1-2年1.31万元	游戏分成款	3,817.65	同二、(三)所述	1,575.50	否
	京东星宇	815.00	40.75	1年以内	杭州亚运会赛事授权收入	957.55	同前述	515.00	否
	YOUZU	678.31	33.92	1年以内	游戏分成款	1,780.42	同二、(三)所述	678.31	否
	APPLE. INC	231.17	11.56	1年以内	游戏分成款	2,741.77	同二、(三)所述	231.17	否
	Ping Pong	141.24	7.06	1年以内	游戏分成款	580.35	同二、(三)所述	141.24	否

	合计	3,442.53	172.32			9,877.74		3,141.22	
2 0 2 2	腾讯	1,235.27	61.99	一年以内 1,230.79 万元,1-2 年4.47 万元	游戏 分成 款	3,644.73	同二、(三)所 述	1,233.96	否
	YOUZU	1,157.98	57.90	1年以内	游戏 分成 款	2,844.80	同二、(三)所 述	1,157.98	否
	APPLE. IN C	360.53	18.03	1年以内	游戏 分成 款	1,844.26	同二、(三)所 述	360.53	否
	DAMO NETWORK LIMITED	177.22	8.86	1年以内	游戏 分成 款	159.61	对方次月提供 结算单,双方确 认后,对方收到 发票和盖章结 算单后15日内 付款	177.22	否
	华为	166.90	8.35	1年以内	游戏 分成 款	461.16	同二、(三)所 述	166.90	否
	合计	3,097.90	155.12			8,954.56		3,096.59	

注：1、回款金额统计截止至2025年4月末；2、合作内容：合作期间内（1）京东星宇为《梦三国》游戏联赛的独家招商代理，对方提供保底招商收益，超过收益双方按比例分成；（2）京东星宇做为《梦三国》国家队选手实际独家经纪代理和招商代理，招商收益由京东星宇独享，公司收取授权费用。

（二）单项计提坏账准备所涉应收账款的具体减值迹象及出现时点、计提比例的确定依据及合理性，结合应收对象与上市公司的潜在关联关系、合同执行情况等，说明相关收入确认是否真实准确

1、2024年末，公司单项计提坏账准备的应收账款具体情况如下：

单位：万元

序号	客户名称	期末 账面 余额	期末坏 账准备	单项计 提比例 (%)	是否存在关联 关系及潜在关 联关系	减值迹象及出现时点、计提比例的 确定依据及合理性
1	轩若庭(杭州)控股有限公司(以下简称轩若庭)	74.68	74.68	100.00	是，联营企业	2023年其财务状况恶化，现金流断裂。公司评估后判断回款可能性极低，基于谨慎性原则，全额计提坏账准备
2	杭州轩若庭文化传播科技有限公司(以下简称轩若庭文化)	56.47	56.47	100.00	是，联营企业 轩若庭之子公司	
3	杭州轩若庭互联网科技有限公司(以下简称轩若庭互联网)	12.05	12.05	100.00	是，联营企业 轩若庭之子公司	
4	杭州天空盒科技有限公司	38.94	38.94	100.00	是，联营企业	2023年，现金流不足，财务状况恶化。公司评估后判断回款可能性极低，基于谨慎性原则，全额计提坏账准备

5	图龙科技(北京)有限公司(以下简称图龙科技)	35.00	35.00	100.00	否	2021年,图龙科技财务状况恶化,资不抵债。公司管理层评估后判断回款可能性极低,基于谨慎性原则,全额计提坏账准备
6	杭州木瓜田田科技有限公司	14.93	14.93	100.00	否	2023年,招生不足,经营困难。公司评估后判断回款可能性极低,基于谨慎性原则,全额计提坏账准备。
7	杭州稻米粒教育科技有限公司	3.83	3.83	100.00	否	2023年,经营困难。公司评估后判断回款可能性极低,基于谨慎性原则,全额计提坏账准备
8	成都柒玖互娱网络科技有限公司(以下简称成都柒玖)	2.14	2.14	100.00	否	成都柒玖2023年涉及诸多诉讼事宜和被执行情况,经营异常。公司评估后判断回款可能性极低,基于谨慎性原则,全额计提坏账准备

2、合同执行情况及收入确认情况

(1) 公司与轩若庭、轩若庭文化、轩若庭互联网签订租赁协议,租期自2022年9月至2024年10月,上述主体因延期支付租金,公司与其于2023年9月签订终止协议,自签订终止协议起不再确认收入,收入确认真实准确;

(2) 公司与杭州天空盒科技有限公司签订租赁协议,租期自2022年4月至2024年7月,于2023年12月退租,自退租起不再确认收入,收入确认真实准确;

(3) 公司与图龙科技签订游戏合作协议,其需要按合同约定期限支付我司版权金后取得公司相关游戏运营权,后续由其选择具体的联合运营方并负责宣传推广和上线运营,截止2017年公司已履行相应的游戏交付及其他义务,合同已执行完成,收入确认真实准确,但是图龙科技后续未完全履行支付版权金的对应义务;

(4) 公司与杭州木瓜田田科技有限公司签订租赁协议,租期自2021年10月至2023年1月,合同约定租赁期已全部执行,租赁期结束起不再确认收入,收入确认真实准确;

(5) 公司与杭州稻米粒教育科技有限公司签订租赁协议,租期自2021年10月至2023年1月,合同约定租赁期已全部执行,租赁期结束起不再确认收入,收入确认真实准确;

(6) 公司与成都柒玖签订游戏合作协议,其取得公司相关游戏运营权,由其选择具体的联合运营方进行合作并负责宣传推广和上线运营,其收取玩家充值款后需要根据合同约定比例向公司支付游戏分成款,相关游戏在合同约定运营期间已上线运营,合同已执行完成,收入确认真实准确。

公司应收账款单项计提的坏账准备符合企业会计准则要求,减值迹象识别及时,计提比例充分,反映应收账款的可回收性,除上述关联方客户外,不存在其他潜在关联关系或未披露关联关系,关联方交易价格及交易条款经比照第三方同类交易确认公允,上述交易均具有商业合理性,收入确认与合同执行情况匹配,不存在虚假确认或提前确认的情形。

(三) 长期股权投资及其他非流动金融资产中主要被投资单位的基本情况，包括投资背景、股权结构、出资情况、经营情况，与公司之间是否存在业务及资金往来，相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方

1、2024年末，公司长期股权投资主要被投资单位的基本情况如下：

(1) 深圳染月科技有限公司

注册资本	125 万人民币					
成立日期	2021-10-26					
经营范围	技术开发与服务、数字文化创意等					
投资背景	公司核心团队主要来自于腾讯魔方工作室，有成功的产品研发经验，在数值、玩法等方面较强，通过投资优质的游戏研发公司，进一步探索更多品类或技术驱动型游戏产品					
投资年份及金额	2021 年；2,000 万元（增资扩股）					
股权结构及出资情况【注 1】	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	实缴资本（万元）【注 4】
	1	吴迪	否	100.00	80.00	-
	2	杭州电魂创业投资有限公司	/【注 3】	25.00	20.00	25.00
	合计			125.00	100.00	25.00
经营情况及减值计提情况	公司核心产品数据表现未达预期目标，当前公司财务状况较为紧张；2023 年，因核心项目研发终止、团队解散，且融资困难，资金难以维持其持续经营，电魂网络已对其账面价值全额计提减值准备					
是否存在业务及资金往来【注 2】	否					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

注 1：股权结构及出资情况系截止本审核问询函回复出具之日，下同；

注 2：表中业务及资金往来系根据 2024 年度交易及资金往来情况披露，下同；

注 3：杭州电魂创业投资有限公司是电魂网络投资设立的全资子公司，主要负责对外投资，故此处不适用，下同；

注 4：部分股东尚未出资到位，系未到出资日期所致，下同。

(2) 北京指上缤纷科技股份有限公司

注册资本	286.3152 万人民币					
成立日期	2011-12-14					
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					
投资背景	主要从事 H5 小游戏产品研发；电魂网络部署了闪电玩 H5 平台，与被投资单位进行 H5 小游戏的产品代理合作					
投资年份及金额	2017 年，公司以 775.90 万元从非关联方深圳市架桥富凯股权投资公司（有限合伙）和天津缤纷共创企业管理咨询中心（有限合伙）受让 13.169 万股，并与标的公司股东签订增资协议，投资金额 1,030 万元，合计投资金额 1,805.90 万元					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	实缴资本（万元）
	1	潘袁彬	否	80.7770	28.2126	80.7770

	2	天津悟空企业管理服务合伙企业（有限合伙）	否	35.1930	12.2917	35.1930
	3	天津缤纷共创企业管理咨询中心（有限合伙）	否	30.7950	10.7556	30.7950
	4	杭州电魂创业投资有限公司	/	27.9142	9.7495	27.9142
	5	桐乡伯乐宏图股权投资合伙企业（有限合伙）	否	27.1570	9.4850	27.1570
	6	深圳市德之青投资有限公司	否	24.6500	8.6094	24.6500
	7	西藏泰富文化传媒有限公司	否	24.4500	8.5395	24.4500
	8	闫飞	否	21.2500	7.4219	21.2500
	9	天津指上飞扬企业管理咨询中心（有限合伙）	否	6.5990	2.3048	6.5990
	10	熊捷	否	4.2500	1.4844	4.2500
	11	深圳市架桥富凯股权投资企业（有限合伙）	否	3.2800	1.1456	3.2800
	合计			286.3152	100.0000	286.3152
经营情况及减值计提情况	公司已成功运营多款经典游戏，在游戏变现领域探索升级，推进游戏内付费与广告相结合的混合变现模式； 公司正常经营，电魂网络未对其计提减值准备					
是否存在业务及资金往来	存在业务往来、资金往来均基于正常业务产生；2024年电魂网络向其结算16.91万元的游戏分成款					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

(3) 上海恩酷信息科技有限公司

注册资本	19.7934万人民币					
成立日期	2010-08-13					
经营范围	计算机领域内的技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让等					
投资背景	主要从事手机游戏研发、国内和海外市场手机游戏代理发行开展合作；电魂网络出于实现资源共享及优势互补的考虑进行投资					
投资年份及金额	2016年；1,050万元（增资扩股）					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	实缴资本（万元）
	1	王勇	否	9.4992	47.9918	9.4992
	2	高燕	否	3.0380	15.3486	3.0380
	3	长安财富资产管理有限公司	否	1.9793	9.9998	1.9793
	4	阮晓宇	否	1.7016	8.5968	1.7016
	5	杭州电魂创业投资有限公司	/	1.3855	6.9998	1.3855
	6	上海可悦投资中心（有限合伙）	否	0.7459	3.7684	0.7459
7	陈美瑛等6名自然	否	1.4439	7.2949	1.4439	

	人股东				
	合计	19.7934	100.0000	19.7934	
经营情况及减值计提情况	公司经营不善，未达投资约定的运营目标，触发投资协议中补偿条款，然因创始团队丧失偿付能力，电魂网络提起诉讼胜诉后仍面临不能执行的困境；2016年，因发生大额亏损，核心技术团队已经解散，无法预期未来经营业绩能有较大好转，电魂网络已对其账面价值全额计提减值准备				
是否存在业务及资金往来	否				
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否				

(4) 广州麟龙信息技术有限公司（以下简称广州麟龙）

注册资本	262.0545 万人民币					
成立日期	2016-07-01					
经营范围	技术开发与服务、信息系统集成服务、游戏软件设计制作、数字动漫制作等					
投资背景	通过投资优质的游戏研发公司，进一步探索更多品类或技术驱动型游戏产品					
投资年份及金额	2021年；1,000万元（增资扩股）					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	实缴资本（万元）
	1	陈光南	否	83.3333	31.8000	38.8049
	2	杭州电魂创业投资有限公司	/	52.4109	20.0000	52.4109
	3	成都数字天空科技有限公司	否	50.0524	19.1000	50.0524
	4	深圳国金天惠创业投资企业（有限合伙）	否	33.3857	12.7400	33.3857
	5	新疆星辉创业投资有限公司	否	26.2055	10.0000	26.2055
	6	广州琉光信息科技有限公司合伙企业（有限合伙）	否	16.6667	6.3600	16.6667
	合计			262.0545	100.0000	217.5261
经营情况及减值计提情况	公司目前正常经营，业务持续推进，2024年新上线了游戏，资金较为紧张；2022年，因资不抵债，融资困难，电魂网络已对其账面价值全额计提减值准备					
是否存在业务及资金往来	否					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

(5) 校史（杭州）信息科技有限公司

注册资本	1,144 万人民币					
成立日期	2019-10-10					
经营范围	技术开发与服务、信息系统集成服务、网络文化经营等					
投资背景	拓宽游戏推广渠道					
投资年份及金额	2021年；800万元（增资扩股）					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	实缴资本（万元）
	1	懿涑(杭州)企业管理合伙企业(有限	否	400.0000	34.9650	400.0000

		合伙)				
	2	李华坤	否	350.0000	30.5944	350.0000
	3	纳涑(杭州)企业管理合伙企业(有限合伙)	否	100.0000	8.7413	100.0000
	4	余谷文化传播(上海)有限公司	否	100.0000	8.7413	100.0000
	5	杭州电魂创业投资有限公司	/	87.0000	7.6049	87.0000
	6	杭州腾岚企业管理合伙企业(有限合伙)	否	57.0000	4.9825	28.5000
	7	锂涑(杭州)企业管理合伙企业(有限合伙)	否	50.0000	4.3706	50.0000
	合计			1,144.0000	100.0000	1,115.5000
经营情况及减值计提情况	公司2024年获得新一轮融资,平台已启动创业辅导与课程销售业务,推动主营业务的发展; 公司正常经营,电魂网络未对其计提减值准备					
是否存在业务及资金往来	否					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

(6) 北京星纹

注册资本	131.58万人民币					
成立日期	2022-02-24					
经营范围	技术开发与服务、基础软件服务等					
投资背景	通过投资优质的游戏研发公司,进一步探索更多品类或技术驱动型游戏产品					
投资年份及金额	2022年;800万元(增资扩股)					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额(万元)	出资比例(%)	实缴资本(万元)
	1	梁威	否	72.0000	54.7196	5.0000
	2	杭州电魂创业投资有限公司	/	25.0000	18.9998	25.0000
	3	范亚伟	否	20.0000	15.1999	-
	4	肖裔	否	8.0000	6.0800	-
	5	刘华元	否	6.5800	5.0008	6.5800
	合计			131.5800	100.0000	36.5800
经营情况及减值计提情况	游戏项目开发进度未达预期目标,整体研发效率低于规划时间节点。同时,公司财务状况面临较大压力; 2023年,因研发项目未达预期,资不抵债,电魂网络已对其账面价值全额计提减值准备					
是否存在业务及资金往来	否					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

(7) 成都斧王网络科技有限公司

注册资本	1,214.53万人民币					
成立日期	2018-03-12					

经营范围	技术服务与技术开发、信息技术服务、设计服务等					
投资背景	通过投资优质的游戏研发公司，进一步探索更多品类或技术驱动型游戏产品					
投资年份及金额	2018年；700万元（增资扩股）					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	实缴资本（万元）
	1	罗伦锋	否	952.0000	78.3842	-
	2	杭州电魂创业投资有限公司	/	214.5300	17.6636	214.5300
	3	张若萍	否	24.0000	1.9761	-
	4	韦仕嘉	否	24.0000	1.9761	-
	合计			1,214.5300	100.0000	214.5300
经营情况及减值计提情况	公司目前处于业务萎缩阶段，仅保留有限的人力资源负责技术维护与必要的支持工作；2022年，基于连续亏损、财务状况恶化，电魂网络已对其账面价值全额计提减值准备					
是否存在业务及资金往来	否					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

（8）杭州游络科技有限公司

注册资本	62.5万人民币					
成立日期	2017-08-04					
经营范围	技术开发与服务、游戏业务、系统集成与工程等					
投资背景	系游戏服务端引擎开发商，服务端引擎是游戏开发过程中重要的基础技术，电魂网络投资能够优化网络架构、提高稳定性和性能，获得先进的服务端技术，提升自身在游戏研发方面的技术水平					
投资年份及金额	2017年；700万元（增资扩股）					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	实缴资本（万元）
	1	陈宽	否	25.50	40.80	25.50
	2	杭州二叉树科技有限公司	否	24.50	39.20	24.50
	3	杭州电魂创业投资有限公司	/	12.50	20.00	12.50
	合计			62.50	100.00	62.50
经营情况及减值计提情况	资金困难，经营难以为继；2019年，因发生大额亏损，经营业绩严重不及预期，已停止正常经营，电魂网络已对其账面价值全额计提减值准备					
是否存在业务及资金往来	否					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

（9）杭州浮冬数据科技有限公司

注册资本	282.1272万人民币					
成立日期	2016-09-20					
经营范围	数据处理技术、计算机软硬件、网络设备、技术开发与服务、经营性互联网文化服务等					
投资背景	核心团队主要来自于麻省理工学院、Facebook、Google等全球顶尖院校和科技公司，具备国际一流的专业背景和技术实力，能强化电魂网络在电竞领域的商业竞争优势					
投资年份及金额	2017年；600万元（增资扩股）					

股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额(万元)	出资比例(%)	实缴资本(万元) 【注】
	1	殷邦骐	否	113.0000	40.0529	69.4300
	2	杭州沉夏投资管理合伙企业(有限合伙)	否	78.5000	27.8243	-
	3	杭州广幄投资管理有限公司	否	46.8331	16.6000	46.8331
	4	杭州电魂创业投资有限公司	/	35.2941	12.5100	35.2941
	5	王梓熠	否	8.5000	3.0128	-
	合计			282.1272	100.0000	151.5572
经营情况及减值计提情况	公司已停止经营； 2019年，因经营出现困难，公司已停止运营，电魂网络已对其账面价值全额计提减值准备					
是否存在业务及资金往来	否					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

注：部分股东未实缴出资到位。

(10) 虚幻竞技(苏州)文化传播有限公司

注册资本	1,666.6626万人民币					
成立日期	2016-05-25					
经营范围	文化艺术活动策划、影视策划咨询及赛事活动策划等					
投资背景	主要从事电竞赛事执行；电魂网络在电竞领域已有布局，投资电竞赛事执行公司，能强化在电竞领域的核心竞争力					
投资年份及金额	2017年；525万元（增资扩股）					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额(万元)	出资比例(%)	实缴资本(万元)
	1	刘浩博	否	519.9835	31.1991	105.2960
	2	刘伟	否	346.6835	20.8011	51.3710
	3	上海游素投资管理有限公司	否	233.3328	14.0000	233.3328
	4	杭州电魂创业投资有限公司	/	140.0028	8.4002	140.0028
	5	深圳市德之青投资有限公司	否	125.3300	7.5198	125.3300
	6	长沙淘顺信息科技有限公司	否	99.9998	6.0000	99.9998
	7	苏州发条网络技术合伙企业(有限合伙)	否	93.3331	5.6000	93.3331
	8	吴竹林	否	39.9999	2.4000	39.9999
	9	成都笔触科技咨询有限公司	否	33.3300	1.9998	33.3300
	10	金凤	否	26.6672	1.6000	26.6672
11	深圳市德迅志合创业投资企业(有限合伙)	否	8.0000	0.4800	8.0000	

	合计	1666.6626	100.0000	956.6626
经营情况及减值计提情况	经营情况较好，资金储备充足，被投资单位与知名游戏厂商、品牌客户及直播平台等进行合作； 公司正常经营，电魂网络未对其计提减值准备			
是否存在业务及资金往来	否			
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否			

2、2024年末，公司其他非流动金融资产主要被投资单位的基本情况如下：

(1) 杭州财通新瑞泰股权投资合伙企业（有限合伙）

注册资本	50,000 万人民币					
成立日期	2022-12-14					
经营范围	股权投资					
投资背景	政府引导基金，具备资本增值空间					
投资年份及金额	公司设立时认缴出资 14,900 万元，并于 2023 年 2 月 15 日公告，截止 2024 年末已实缴 5,960 万元					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	实缴资本（万元）
	1	财通创新投资有限公司	否	15,000.00	30.00	6,000.00
	2	杭州电魂网络科技有限公司	/	14,900.00	29.80	5,960.00
	3	浙江财通资本投资有限公司	否	10,000.00	20.00	4,000.00
	4	杭州西湖产业基金有限公司	否	10,000.00	20.00	4,000.00
	5	杭州信琅信息咨询服务有限公司	是，合营企业	100.00	0.20	40.00
	合计			50,000.00	100.00	20,000.00
经营情况及公允价值变动情况	基金处于投资期，基金运营正常； 电魂网络持有期间公允价值未变动					
是否存在业务及资金往来	否					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

(2) 天津共感之脑科技有限公司

注册资本	119.6173 万人民币					
成立日期	2020-10-13					
经营范围	技术开发与服务、互联网数据服务、设计服务等					
投资背景	依托标的团队在游戏研发领域的技术积淀，拟通过战略协同实现产品层面的深度合作					
投资年份及金额	2021 年；3,000 万元（增资扩股）					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	实缴资本（万元）
	1	贾菲	否	70.0000	58.5200	70.0000
	2	天津共感之脑企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	否	30.0000	25.0800	-

	3	广西腾讯创业投资有限公司	否	13.6364	11.4000	13.6364
	4	杭州电魂创业投资有限公司	/	5.9809	5.0000	5.9809
	合计			119.6173	100.0000	89.6173
经营情况及公允价值变动情况	涉及诉讼较多且无力偿还，经营困难； 2023年，因研发项目未达预期，资金链断裂，预计难以持续经营，电魂网络确认公允价值变动损失3,000.00万元					
是否存在业务及资金往来	否					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

(3) 昆桥二期(厦门)半导体产业股权投资合伙企业(有限合伙)

注册资本	114,355万人民币					
成立日期	2021-11-26					
经营范围	从事投资活动					
投资背景	政府引导产业基金，具备资本增值空间					
投资年份及金额	公司设立时认缴出资5,000万元，并于2022年1月15日公告，截止2024年末已实缴3,000万元					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额(万元)	出资比例(%)	实缴资本(万元)
	1	合肥旭徽联芯管理咨询有限公司	否	26,500.0000	23.1735	15,900.0000
	2	威宏电子(上海)有限公司	否	25,000.0000	21.8617	15,000.0000
	3	深圳市创新投资集团有限公司	否	10,000.0000	8.7447	6,000.0000
	4	厦门火炬产业股权投资管理有限公司	否	10,000.0000	8.7447	6,000.0000
	5	厦门市产业引导股权投资基金合伙企业(有限合伙)	否	10,000.0000	8.7447	6,000.0000
	6	巡星投资(重庆)有限公司	否	10,000.0000	8.7447	6,000.0000
	7	杭州电魂创业投资有限公司	/	5,000.0000	4.3723	3,000.0000
	8	厦门市创业投资有限公司	否	5,000.0000	4.3723	3,000.0000
	9	厦门国升未来科技产业股权投资合伙企业(有限合伙)	否	4,000.0000	3.4979	2,400.0000
10	厦门群英中元股权投资合伙企业(有限合伙)	是，公司实际控制人、持股5%以上股东、董事和副总经理陈芳的关联企业	3,675.0000	3.2137	2,205.0000	

	11	汇海瑞成（深圳）企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	否	2,000.0000	1.7489	1,200.0000
	12	厦门昆诺企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	否	1,500.0000	1.3117	900.0000
	13	昆桥资本股权投资管理（深圳）有限公司	否	1,500.0000	1.3117	900.0000
	14	厦门圆创投资合伙企业（有限合伙）	否	180.0000	0.1574	108.0000
	合计			114,355.0000	100.0000	68,613.0000
经营情况及公允价值变动情况	基金处于投资期，基金运营正常；电魂网络持有期间公允价值未变动					
是否存在业务及资金往来	否					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

(4) 杭州普华硕阳股权投资合伙企业（有限合伙）

注册资本	50,000 万人民币					
成立日期	2020-09-16					
经营范围	股权投资					
投资背景	政府引导基金，具备资本增值空间					
投资年份及金额	公司设立时认缴出资 3,000 万元，并于 2020 年 11 月 20 日公告，截止 2024 年末已实缴 3,000 万元					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	实缴资本（万元）
	1	兰溪哲铎投资合伙企业（有限合伙）	否	23,500.00	47.00	23,500.00
	2	杭州高新创业投资有限公司	否	9,500.00	19.00	9,500.00
	3	徐国海	否	4,000.00	8.00	4,000.00
	4	浙江出版联合集团有限公司	否	4,000.00	8.00	4,000.00
	5	杭州电魂网络科技股份有限公司	/	3,000.00	6.00	3,000.00
	6	杭州普阳投资管理有限公司	否	1,510.00	3.02	1,510.00
	7	杭州汇宇投资管理有限公司	否	1,200.00	2.40	1,200.00
	8	何关先	否	1,000.00	2.00	1,000.00
	9	顾关兴	否	800.00	1.60	800.00
	10	陈尧夫	否	600.00	1.20	600.00
	11	杭州文广投资控股有限公司	否	490.00	0.98	490.00
	12	钱国锋	否	400.00	0.80	400.00
	合计			50,000.00	100.00	50,000.00

经营情况及公允价值变动情况	基金目前处于退出期，底层资产整体经营态势稳定，正有序推进各类退出安排；电魂网络持有期间公允价值未变动
是否存在业务及资金往来	否
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否

(5) 杭州滨江众创创业投资合伙企业（有限合伙）

注册资本	22,500 万人民币					
成立日期	2015-04-24					
经营范围	创业投资					
投资背景	具备资本增值空间					
投资年份及金额	2015 年；2,000 万元（新设投资）					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	实缴资本（万元）
	1	吴忠福	否	3,000.0000	13.3333	3,000.0000
	2	林顺明	否	3,000.0000	13.3333	3,000.0000
	3	三维通信股份有限公司	否	3,000.0000	13.3333	3,000.0000
	4	杭州金盛实业投资有限公司	否	3,000.0000	13.3333	3,000.0000
	5	华水芳	否	3,000.0000	13.3333	3,000.0000
	6	陈国祥	否	2,000.0000	8.8889	2,000.0000
	7	杭州电魂创业投资有限公司	/	2,000.0000	8.8889	2,000.0000
	8	黄东良	否	1,000.0000	4.4444	1,000.0000
	9	浙江江汉投资有限公司	否	1,000.0000	4.4444	1,000.0000
	10	杭州江盛股权投资有限公司	否	1,000.0000	4.4444	1,000.0000
	11	浙江赛智伯乐股权投资管理有限公司	否	500.0000	2.2222	500.0000
	合计			22,500.0000	100.0000	22,500.0000
经营情况及公允价值变动情况	基金处于退出期，电魂网络已通过项目退出分配款收回投资本金					
是否存在业务及资金往来	否					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

(6) 北京爱酷游科技股份有限公司

注册资本	5,248.7036 万人民币					
成立日期	2009-07-08					
经营范围	技术开发与服务、电脑动画设计、从事互联网文化活动等					
投资背景	具备资本增值空间					
投资年份及金额	2017 年，公司以 1,150.18 万元从非关联方李辉雄和张强受让，并于 2017 年 11 月 21 日公告					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	实缴资本（万元）

	1	郭鹏	否	2503.4400	47.6963	2503.4400
	2	张强	否	407.1557	7.7573	407.1557
	3	喀什中汇联银创业投资有限公司	否	289.9000	5.5233	289.9000
	4	李彦	否	249.6800	4.7570	249.6800
	5	霍尔果斯浑璞股权投资管理有限公司一宿迁浑璞璞玉一号投资中心（有限合伙）	否	195.5000	3.7247	195.5000
	6	魏佳	否	186.1000	3.5456	186.1000
	7	上海金浦新兴产业股权投资基金合伙企业（有限合伙）	否	179.2905	3.4159	179.2905
	8	上海金浦创新消费股权投资基金（有限合伙）	否	179.2000	3.4142	179.2000
	9	南京中文在线未来科技创新投资合伙企业（有限合伙）	否	132.2332	2.5193	132.2332
	10	罗海龙	否	124.1600	2.3655	124.1600
	11	霍尔果斯浑璞股权投资管理有限公司一宿迁浑璞浑金一号投资中心（有限合伙）	否	109.2000	2.0805	109.2000
	12	李雨峤	否	106.4888	2.0289	106.4888
	13	张珂	否	82.0800	1.5638	82.0800
	14	杭州电魂创业投资有限公司	/	51.2000	0.9755	51.2000
	15	丁京铭等34名自然人股东	否	453.0754	8.6322	453.0754
	合计			5,248.7036	100.0000	5,248.7036
经营情况及公允价值变动情况	旗下“小鸡模拟器”覆盖手机、TV、PC等多平台，提供全球模拟器游戏资源；与腾讯、网易等头部厂商深度合作；分拆子公司猫尾草赴美上市；公司正常经营，截至2024年末，电魂网络对其累计确认公允价值变动收益10.86万元					
是否存在业务及资金往来	否					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

(7) 福州丰厚远达创业投资中心（有限合伙）

注册资本	27,751万人民币					
成立日期	2016-06-17					
经营范围	创业投资相关业务					
投资背景	具备资本增值空间					
投资年份及金额	2017年；1,000万元（新设投资）					
股权结构及出资情况	序号	股东名称或姓名	是否为关联方	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	实缴资本（万元）

	1	前海股权投资基金（有限合伙）	否	5,000.0000	18.0174	5,000.0000
	2	福州紫荆海峡科技投资合伙企业（有限合伙）	否	5,000.0000	18.0174	5,000.0000
	3	宁波梅山保税港区普沃文创股权投资基金合伙企业（有限合伙）	否	5,000.0000	18.0174	5,000.0000
	4	绍兴上虞丰然股权投资有限公司	否	3,000.0000	10.8104	3,000.0000
	5	宁波众金互联信息咨询服务中心（有限合伙）	否	2,201.0000	7.9312	2,201.0000
	6	宋伟	否	1,000.0000	3.6035	1,000.0000
	7	杭州电魂创业投资有限公司	/	1,000.0000	3.6035	1,000.0000
	8	佛山市顺德区领创中科企业管理合伙企业（有限合伙）	否	800.0000	2.8828	800.0000
	9	宁波新果投资管理中心（有限合伙）	否	750.0000	2.7026	750.0000
	10	赵壮	否	500.0000	1.8017	500.0000
	11	何伟权	否	500.0000	1.8017	500.0000
	12	佟易虹	否	500.0000	1.8017	500.0000
	13	崔兴虎	否	500.0000	1.8017	500.0000
	14	北京京北融智投资中心（有限合伙）	否	500.0000	1.8017	500.0000
	15	新余宇宙愿景股权投资管理中心（有限合伙）	否	500.0000	1.8017	500.0000
	16	和泓控股集团有限公司	否	500.0000	1.8017	500.0000
	17	宁波丰厚投资管理合伙企业（有限合伙）	否	500.0000	1.8017	500.0000
	合计			27,751.0000	100.0000	27,751.0000
经营情况及公允价值变动情况	基金目前处于退出期，底层资产整体经营态势稳定，正有序推进各类退出安排；电魂网络持有期间公允价值未变动					
是否存在业务及资金往来	否					
相关资金是否流向关联方或其他潜在利益方	否					

综上，公司定期跟踪被投资单位经营情况。2024年度，除北京指上缤纷科技股份有限公司与公司之间存在业务往来及基于业务往来的资金往来外，公司与其他被投资单位不存在业务及资金往来，相关资金不存在流向关联方或其他潜在利益方的情况。

(四) 如被投资单位为投资基金的, 进一步披露基金的具体规模、资产投向等, 说明底层资产投向是否涉及关联方, 核实公司是否存在差额补足义务或为其他合伙人承担风险等兜底性质的安排

2024年末, 公司主要被投资单位为投资基金的情况如下:

单位: 万元

序号	投资单位名称	基金规模	资产投向	主要投资对象	是否有关联方出资	相关资产投向是否涉及关联方	是否存在差额补足义务或为其他合伙人承担风险等兜底性质的安排
1	杭州财通新瑞泰股权投资合伙企业(有限合伙)	50,000	主要产业投向为专精特新项目(包括但不限于智能制造、半导体、人工智能、新能源汽车、元宇宙等), 大消费项目, 大健康项目等	浙江凡双科技股份有限公司	否	否	否
				浙江博亚精密机械有限公司	否	否	
				齐芯频顺半导体(杭州)有限公司	否	否	
				杭州金固阿凡达低碳车轮有限公司	否	否	
2	昆桥二期(厦门)半导体产业股权投资合伙企业(有限合伙)	114,355	主要聚焦于半导体全产业链的优质项目, 及其应用领域的首选项目	昕原半导体(上海)有限公司	否	否	否
				武汉海微科技股份有限公司	否	否	
				江苏芯德半导体科技股份有限公司	否	否	
				深圳宏芯宇电子股份有限公司	否	否	
				天津绿菱气体股份有限公司	否	否	
3	杭州普华硕阳股权投资合伙企业(有限合伙)	50,000	主要产业投向为半导体、新能源、医药领域、无人机等	杭州博日科技股份有限公司	否	否	否
				浙江恒康药业股份有限公司	否	否	
				泰德医药(浙江)股份有限公司	否	否	
				杭州牧星科技有限公司	否	否	
				浙江泓芯新材料股份有限公司	否	否	
4	杭州滨江众创创业投资合伙企业(有限合伙)	22,500	重点投资于滨江区域内的信息电子技术为主体的高新技术产业适度兼顾生物医药、新材料新能源等领域。特别关注细分行业龙头企业	杭州乒乓智能技术有限公司	否	否	否
				连连数字科技股份有限公司	否	否	
				北京微梦传媒股份有限公司	否	否	
				北京威努特技术有限公司	否	否	
				北京影谱科技股份有限公司	否	否	
5	福州丰厚远达创业投资中心(有限合伙)	27,751	主要产业投向为文体体育、新消费、大数据和智能技术等	上海龙创汽车设计股份有限公司	否	否	否
				安徽西普阳光科技股份有限公司	否	否	
				上海异工同智信息科技有限公司	否	否	
				北京升鑫网络科技有限公司	否	否	
				北京原子机器人科技有限公司	否	否	

(五) 会计师核查意见

经核查, 我们认为:

(1) 公司披露的近三年前五大应收账款对象、金额、交易事项及确认收入情况，结算安排及回款情况、账龄及减值准备计提情况，与我们了解的情况一致；我们未发现公司与上述应收客户存在潜在的关联关系；

(2) 报告期内，管理层对上述应收账款单项计提的坏账准备符合企业会计准则，计提坏账准备的时点与减值迹象一致，计提比例充分合理，符合应收账款的可回收性，除上述关联方客户外，我们未识别出公司与上述应收客户存在其他潜在关联关系，收入确认与合同执行情况匹配，具有商业合理性，未发现虚假确认或提前确认收入的情形；

(3) 公司上述披露的主要被投资单位的基本情况与我们了解的情况一致；除北京指上缤纷科技股份有限公司与公司之间存在业务往来及基于业务往来的资金往来外，我们未发现公司与其他被投资单位存在业务及资金往来，未发现相关资金流向关联方或其他潜在利益方的情况；

(4) 公司披露的主要被投资单位为投资基金的，对应的基金规模、资产投向与我们了解的情况一致；我们未发现底层资产投向涉及关联方的情形，公司不存在差额补足义务或为其他合伙人承担风险等兜底性质的安排。

五、关于预付款项。年报显示，公司预付款项期末账面价值为 698.7 万元，同比下降 38.7%，主要系报告期部分合作方项目研发不及预期，履约能力下降，计提减值准备金额增加所致。其中因相关游戏产品测试数据不达预期不予上线，预付的游戏分成款累计计提的减值为 1593.9 万元。

请公司补充披露：（1）近三年前五大预付款对象的名称、关联关系或其他潜在利益关系情况、交易内容及金额、结算安排、账龄及减值情况等；（2）预付游戏分成款减值准备计提明细情况，包括对象名称、关联关系或其他潜在利益关系情况、交易内容及金额、合作时间、计提时点及金额等，并结合相关业务合作模式、协议约定等，说明对预付款计提减值准备的准确性及依据，相关资金是否流入关联方或其他相关方。请年审会计师发表意见。

公司回复：

（一）近三年前五大预付款对象的名称、关联关系或其他潜在利益关系情况、交易内容及金额、结算安排、账龄及减值情况等

1、2024 年末，公司前五大预付款对象情况如下：

单位：万元

序号	单位名称	是否存在关联关系或其他潜在利益	交易内	期末余额	占预付账款余额的比	账龄	减值准备金额	结算安排
----	------	-----------------	-----	------	-----------	----	--------	------

		关系	容		例 (%)			
1	上海艾帕	否	预付游戏分成款	660.38	28.80	1年以内 100万元, 1-2年 277.36万元, 2-3年 283.02万元	660.38	协议生效后、提交合格游戏 Demo 并经公司验收、游戏封闭测试版本验收达标、封闭测试版本付费数据达标分阶段支付
2	二元互动【注】	否		458.19	19.98	2-3年	458.19	结算安排 1: 协议生效后、游戏封测数据验收合格、游戏正式运营 2 周且无重大技术问题分阶段支付; 结算安排 2: 协议生效后、中文版运营一周无事故、其他版本运营一周无事故分阶段支付
3	杭州多拉奈奈信息科技有限公司 (以下简称多拉奈奈)【注】	否		300.00	13.09	1-2年	300.00	协议生效后、游戏封测数据验收合格、游戏正式运营 2 周且无重大技术问题分阶段支付
4	北京游芯	否		188.68	8.23	1年以内 94.34万元, 1-2年 94.34万元	94.34	结算安排 1: 协议生效后、游戏的 Demo 版本验收合格、封测验收通过分阶段支付; 结算安排 2: 协议生效后、Demo 验收、封测版本及数据验收分阶段支付
5	北京新芮互娱科技有限公司 (以下简称北京新芮)	否		99.06	4.32	1-2年 4.72万元, 2-3年 94.34万元	-	协议生效后、首次封测达标、正式运营 1 周无事故分阶段支付
合 计				1,706.30	74.42		1,512.90	

注：二元互动和多拉奈奈均为天津共感之脑科技有限公司的全资子公司，多拉奈奈与二元互动以及公司签署相关游戏的补充协议，多拉奈奈与二元互动共同研发相关游戏。

2、2023 年末，公司前五大预付款对象情况如下：

单位：万元

序号	单位名称	是否存在关联关系或其他潜在利益关系	交易内容	期末余额	占预付账款余额的比例 (%)	账龄	减值准备金额	结算安排
1	上海艾帕	否	预付游戏分成款	560.38	20.95	1年以内 277.36万元, 1-2年 283.02万元	-	同前述
2	二元互动	否		513.04	19.18	1-2年 458.19万	513.04	同前述

					元，2-3年 54.85万元		
3	多拉奈奈	否		359.43	13.44	1年以内	359.43 同前述
4	北京星纹	是，联营企业		291.26	10.89	1-2年	291.26 协议生效后、游戏在新加坡、马来西亚正式运营1周无事故、游戏在港澳台正式运营1周无事故分阶段支付
5	上海乐之鲸鱼数码科技有限公司（以下简称乐之鲸鱼）	否		207.55	7.76	2-3年	207.55 协议生效后、游戏3天版本验收合格、游戏正式运营1周无事故分阶段支付
合 计				1,931.66	72.22		1,371.28

3、2022年末，公司前五大预付款对象情况如下：

单位：万元

序号	单位名称	是否存在关联关系或其他潜在利益关系	交易内容	期末余额	占预付账款余额的比例(%)	账龄	减值准备金额	结算安排
1	北京星纹	是，联营企业	预 付 游 戏 分 成 款	582.52	26.93	1年以内	-	同前述
2	二元互动	否		513.04	23.72	1年以内 458.19万元， 1-2年 54.85万元	-	同前述
3	上海艾帕	否		283.02	13.08	1年以内	-	同前述
4	乐之鲸鱼	否		207.55	9.59	1-2年	207.55	同前述
5	北京新芮	否		94.34	4.36	1年以内	-	同前述
合 计				1,680.47	77.68		207.55	

(二) 预付游戏分成款减值准备计提明细情况，包括对象名称、关联关系或其他潜在利益关系情况、交易内容及金额、合作时间、计提时点及金额等，并结合相关业务合作模式、协议约定等，说明对预付款计提减值准备的准确性及依据，相关资金是否流入关联方或其他相关方

1、2024年末，公司预付游戏分成款减值准备计提明细情况如下：

单位：万元

单位名称	是否存在关联关系或其他潜在利益关系	交易内容	金额	开始合作时间	计提时点	减值准备金额	相关资金是否流入关联方或其他相关方
上海艾帕	否	预 付 游 戏	660.38	2022年	2024年	660.38	否
二元互动	否		458.19	2021年	2023年	458.19	否
多拉奈奈	否		300.00	2023年	2023年	300.00	否
北京游芯	否		188.68	2023年	2024年	94.34	否
广州麟龙	是，联营企业		56.60	2021年	2022年	56.60	否

上海速界网络科技有限公司（以下简称上海速界）	否	分成款	14.11	2024年	2024年	14.11	否
成都兵峰	否		10.29	2019年	2023年	10.29	否
合计			1,688.25	-	-	1,593.91	-

2、结合相关业务合作模式、协议约定等，说明对预付款计提减值准备的准确性及依据
 游戏研发具有高投入、高风险的特质，据伽马数据，2023年自研产品国内收入达2,563.8亿元，但同年流水Top100产品中自研新品仅占18款，流水贡献为16.7%。

对于中小厂商而言，由于结构性劣势，压力更加严峻：大厂研发投入占优，在技术、渠道资源等方面实现垄断；游戏审批周期长、合规成本高，叠加研发、投放成本攀升，对于融资能力较差的中小厂而言，在面临资金压力时更易暂停研发。

海外市场也面临相似困境，《2024年韩国游戏白皮书》中，数据显示，2023年韩国未能盈利的游戏公司占比扩大到46.4%，行业两极分化严重；在SuperScale针对美国、英国手游公司的调查数据中也显示，43%的游戏还未上线就已被残忍取消，即便是成功上线的项目中，也有47%无法活过首年。

公司与游戏研发商一般采用“版权金+预付分成+分成”的合作模式，公司负责网络游戏平台的运营及推广，游戏研发商负责游戏研发。公司与游戏研发商签订代理或定制协议，公司根据合同约定预付分成款，游戏研发商按合同约定交付标的游戏的可供正式商业运营且验收数据达标的版本，以供公司上线运行，已减值的预付游戏分成款均未完成标的游戏的交付义务。减值依据具体如下：

单位名称	减值依据
上海艾帕	2024年，上海艾帕交付的游戏版本测试数据未达预期，资金链断裂，财务状况恶化，公司管理层判断其回款可能性极小，出于谨慎性考虑，全额计提减值准备
二元互动和多拉奈奈	2023年，该团队交付的游戏产品海外上线后，市场表现欠佳，流水贡献较少。2023年，二元互动因涉及诉讼，被列为失信被执行人，财务状况恶化；2023年，多拉奈奈财务状况恶化，资金链断裂。公司管理层判断其回款可能性极小，出于谨慎性考虑，全额计提减值准备
北京游芯	2024年，北京游芯交付游戏版本《代号：冰川》未达验收标准，且其资金紧张，该游戏已无法上线，公司管理层判断其回款可能性极小，对该项目全额计提减值准备
广州麟龙	2022年，广州麟龙交付的游戏版本未达验收标准，公司资金紧张，无法维持在研游戏的调优研发，公司管理层判断其回款可能性极小，出于谨慎性考虑，全额计提减值准备
上海速界	2024年，上海速界交付游戏版本未达验收标准，研发团队已解散，财务状况恶化，公司管理层判断其回款可能性极小，出于谨慎性考虑，全额计提减值准备
成都兵峰	2023年，成都兵峰交付游戏版本未达验收标准，在版本修改过程中，因其涉嫌违规，团队解散，无法交付后续修改版本。公司管理层判断其回款可能性极小，出于谨慎性考虑，全额计提减值准备

综上，公司预付款项计提减值准备依据符合企业会计准则，因上述游戏研发商研发团队解散、财务状况恶化和游戏版本未达验收标准等，公司基于谨慎性原则，对相关预付分成款计提减值准备；除上述合作的关联方外，其他资金不存在流向关联方或其他相关方的情形，公司与

关联方之间的资金流动均基于正常业务往来产生，相关资金结算严格遵循市场化原则，业务合作系出于合理商业目的开展，符合双方经营需求，不存在任何形式的利益输送或资源不当倾斜。

（三）会计师核查意见

经核查，我们认为：

（1）公司披露的近三年前五大预付款对象的名称、关联关系或其他潜在利益关系情况、交易内容及金额、结算安排、账龄及减值情况，与我们了解的情况一致；

（2）报告期内，管理层对上述预付款项计提减值准备依据充分，符合企业会计准则，计提预付款项减值的估计数准确恰当，计提减值准备的时点与减值迹象一致，符合业务的实际情况；相关预付分成款项均按合同约定支付至指定账户，除合作的关联方外，预付分成款项未流入关联方或其他相关方，资金流向与合同条款一致，交易具有真实商业背景，公司与关联方之间的资金往来及业务合作均属正常经营活动范畴，我们未发现与预付款项相关的资金除正常经营以外的不正当流入关联方或其他相关方的情况。

六、货币资金存放。年报显示，公司货币资金期末余额为 12.7 亿元，占公司总资产比例约 49.5%，其中存放境外的款项总额约 4.7 亿元。

请公司补充披露：（1）货币资金境外存放的业务背景、业务主体、存放地点和使用安排，结合境外业务开展情况及资金需求，说明境外存放大额货币资金的原因及合理性，并说明公司对相关资金采取的管控措施及其有效性；（2）结合日均货币资金余额及货币资金存储、使用情况，说明公司利息收入与货币资金规模的匹配性与合理性；（3）公司货币资金是否存在潜在限制性安排、与控股股东或其他关联方联合或共管账户以及货币资金被他方实际使用的情况。请年审会计师发表意见。

公司回复：

（一）货币资金境外存放的业务背景、业务主体、存放地点和使用安排，结合境外业务开展情况及资金需求，说明境外存放大额货币资金的原因及合理性，并说明公司对相关资金采取的管控措施及其有效性

1、境外存放大额货币资金的原因及合理性

（1）2024年末，公司境外货币资金存放的主要情况

海外主体	业务背景	存放地点及主要银行	使用安排	期末金额（人民币万元）
ESOUL INTERACTIVE (SINGAPORE) PTE. LTD.	游戏海外研发与发行	星展银行新加坡总行、大华银行诺维娜分行	根据公司整体业务需求统一	21,911.23
ESOUL NETWORK AUSTRALIA TECHNOLOGY PTY LTD.	游戏海外研发与发行	花旗银行悉尼分行		14,371.10

イースウル株式会社	游戏海外研发与发行	中国工商银行日本东京分行	管理和 使用	6,599.67
电魂互动科技(香港)有限公司	游戏海外研发与发行	宁波银行离岸、招商银行离岸		2,626.02
UPLAY GLOBAL PTE.LTD.	游戏海外研发与发行	大华银行诺维娜分行		1,428.02
Hangzhou Dianhun Investment Co., Ltd.	投资	渣打银行离岸		0.06
合计				46,936.09

(2) 境外业务开展情况及资金需求

当前，全球游戏发行买量成本持续攀升，头部产品的推广费用已普遍达到数亿元量级。以欧美日韩等成熟市场为例，单款游戏的买量预算通常在千万至亿元区间，部分重度买量产品如《寻道大千》2024年买量支出更是突破30亿元。

目前公司储备的《野蛮人大作战2》、《旅人日记》、《修仙时代》等产品将陆续在欧美、日韩、东南亚等地区上线。考虑到游戏研发周期长、推广成本高的行业特性，公司提前在海外布局主体并储备资金，既符合游戏产品发行节奏需求，也是行业通行做法，具有业务合理性。

2、公司对相关资金采取的管控措施及其有效性

针对海外资金，为保证资金的存放安全和合理使用，公司采取了以下管控措施：

(1) 在制度保障方面，公司遵循相关法律法规制定《财务管理制度》及《货币资金管理制度》，明确资金业务办理流程及审批权限，实行分级授权审批机制，严格规范账户开立、变更及撤销等环节的审批程序。

(2) 在资金管理模式上，在确保满足经营发展需求的前提下，公司财务部门通过集中管理模式对境内外所有货币资金实施统一管控，包括资金归集、统一调度和实时监控。

(3) 在合作银行方面，公司所有境外主体选择已上市的全国性商业银行（如中国工商银行等）或全球性商业银行（如花旗银行、星展银行等）作为主要业务收支结算银行，保障资金的安全性；面对日益复杂的外部环境，公司持续关注涉外被投资主体所在国家经济政治、外汇管理政策变化，适时采取相关风险应对措施，确保资金安全。

(4) 在人员管理上，公司执行不相容岗位分离原则，形成审批、操作、复核相互制衡的工作机制，所有资金收支业务均按分级授权制度规范执行。

(5) 在大额资金支付上，公司的大额现金支出按照国内授权审批程序执行，需在公司网络核销付款系统中提交付款申请，待获得相应层级批准后，方可通过支票或银行电汇等方式完成款项支付。

公司通过以上资金管控措施，确保境内外资金及账户安全，同时保障营运资金的高效、安全收付。所有存放在境外的资金均用于支持公司境外业务的运营需求及业务储备，不存在其他用途。

（二）结合日均货币资金余额及货币资金存储、使用情况，说明公司利息收入与货币资金规模的匹配性与合理性

1、公司货币资金的存储、使用情况

公司货币资金主要由银行存款构成，具体包括现金、银行存款及其他货币资金。其中，现金主要用于日常零星支出；银行存款主要用于满足公司日常经营所需的流动资金，包括向供应商支付版权金和分成款、支付员工薪酬、缴纳税费以及报销费用支出等；其他货币资金主要用于收取游戏充值收入。

公司的银行存款主要存放于境内外的多家银行，包括境内的中国农业银行、招商银行、中国工商银行、杭州银行、中国建设银行，以及境外的星展银行和花旗银行。为提高资金使用效率，公司与境内银行签订了协定存款协议，并利用闲散资金购买了人民币及美元的定期存款产品。

2、公司利息收入与货币资金规模的匹配性与合理性

2024年度，公司月末货币资金余额情况如下：

单位：万元

项目（境内）	1月末	2月末	3月末	4月末	5月末	6月末
库存现金	0.35	0.27	0.27	0.69	0.69	0.23
活期存款	35,671.37	35,142.26	40,605.53	48,381.27	22,097.19	17,746.52
定期存款	64,183.33	64,182.26	60,506.53	48,506.50	63,013.44	57,580.72
其他货币资金	843.63	907.23	437.02	482.39	911.93	683.99
项目（境内）	7月末	8月末	9月末	10月末	11月末	12月末
库存现金	0.31	0.31	0.35	0.33	0.33	0.33
活期存款	12,216.05	10,346.24	14,660.89	10,516.86	16,995.14	16,682.30
定期存款	50,210.90	52,024.99	56,636.68	63,974.50	62,078.15	63,303.09
其他货币资金	1,072.27	1,084.42	977.84	1,350.87	1,049.86	482.67

单位：万元（折成人民币）

项目（境外）	1月末	2月末	3月末	4月末	5月末	6月末
库存现金	-	-	-	-	-	-
活期存款	4,573.92	4,507.36	4,577.25	4,384.51	1,684.90	8,616.76
定期存款	40,634.31	40,703.63	40,654.35	41,287.60	44,038.73	36,536.40
其他货币资金	-	-	-	-	-	-
项目（境外）	7月末	8月末	9月末	10月末	11月末	12月末
库存现金	-	-	-	-	-	-
活期存款	3,098.30	4,561.91	11,699.50	4,500.46	4,605.13	4,165.11
定期存款	42,557.32	41,229.94	33,566.29	41,793.26	42,479.31	42,770.98
其他货币资金	-	-	-	-	-	-

2024年度，公司银行存款的利率情况如下：

境内			境外		
币种	期限	年利率	币种	期限	年利率
人民币	活期存款（含协定存款）	0.10%-2.80%	美元	活期存款	0.20%-3.00%
	定存 1-3 个月	1.40%-2.90%		定存 1-3 个月	3.73%-5.15%
	定存 4-6 个月	1.35%-2.98%		定存 4-6 个月	3.46%-5.28%
美元	定存 7-12 个月	2.98%-3.25%	定存 7-12 个月	4.47%-5.10%	
	活期存款（含协定存款）	0.05%-5.31%			
	定存 1-3 个月	4.35%-4.85%			
	定存 4-6 个月	4.45%-5.49%			
	定存 7-12 个月	3.75%-5.15%			

为合理评估利息收入与货币资金规模的匹配性，公司采用加权平均法计算日均银行存款余额，即以月度银行存款余额为基础计算年度日均值。经测算，2024年公司境内的日均活期存款余额为23,421.80万元，对应的活期利息收入为468.61万元，年化收益率为2.00%；日均定期存款余额为58,850.09万元，对应的定期利息收入为2,502.17万元，年化收益率为4.25%。2024年公司境外的日均活期存款余额为5,081.26万元，对应的活期利息收入为35.95万元，年化收益率为0.71%；日均定期存款余额为40,687.68万元，对应的定期利息收入为2,130.85万元，年化收益率为5.24%。其中，公司2024年度境外定期存款年化收益率偏高的原因系上期购买的定期存款产品在本年度到期所致。

上述收益率与公司2024年银行存款的实际利率水平相符，表明公司的利息收入与货币资金规模具有合理的匹配性。

（三）公司货币资金是否存在潜在限制性安排、与控股股东或其他关联方联合或共管账户以及货币资金被他方实际使用的情况

公司持有的货币资金不存在潜在限制性安排，与控股股东或其他关联方不存在联合或共管账户，不存在货币资金被他方实际使用的情况。

（四）会计师核查意见

经核查，我们认为：

（1）公司境外存放大额货币资金系基于公司业务发展的需要，具有合理性；公司对相关资金采取的管控措施符合实际情况，相关货币资金的内部控制是有效的；

（2）公司利息收入与货币资金规模匹配，具有合理性；

（3）未发现公司货币资金存在潜在限制性安排、与控股股东或其他关联方联合或共管账户以及货币资金被他方实际使用的情况。

特此公告。

杭州电魂网络科技股份有限公司董事会

2025年6月13日

附表一：游动网络历年实际收入实现情况及未来年度收入预测情况

单位：万元

营业收入	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年	2024年
收购报告	19,917.84	24,534.58	28,769.07	28,769.07	28,769.07	28,769.07
收入实现率	77.42%	82.17%	75.34%	53.46%	39.08%	23.20%
2019年减值测试		17,769.49	20,966.94	22,015.29	23,116.05	24,271.85
收入实现率		113.45%	103.38%	69.86%	48.63%	27.50%
2020年减值测试			21,704.55	22,922.17	23,932.36	24,993.06
收入实现率			99.87%	67.10%	46.97%	26.70%
2021年减值测试				19,935.47	19,982.46	20,197.79
收入实现率				77.15%	56.26%	33.04%
2022年减值测试					11,585.26	10,668.72
收入实现率					97.04%	62.56%
2023年减值测试						9,024.51
收入实现率						73.96%
2019年-2024年实际实现收入	15,419.96	20,158.89	21,675.64	15,380.30	11,241.80	6,674.18
营业收入	2025年	2026年	2027年	2028年	2029年及以后	
收购报告	28,769.07	28,769.07	28,769.07	28,769.07	28,769.07	
2019年减值测试	24,271.85	24,271.85	24,271.85	24,271.85	24,271.85	
2020年减值测试	26,106.79	26,106.79	26,106.79	26,106.79	26,106.79	
2021年减值测试	20,581.92	21,137.02	21,137.02	21,137.02	21,137.02	
2022年减值测试	10,545.32	10,858.81	11,271.25	11,271.25	11,271.25	
2023年减值测试	9,672.35	9,496.12	8,644.48	6,990.07	6,990.07	
2024年减值测试	5,752.80	6,965.51	7,083.30	7,103.21	6,978.38	

附表二：游动网络 2019-2024 年的盈利预测与实际实现情况

1、收购时的盈利预测与 2019 年业绩实际实现情况对比如下：

单位：万元

项目	2019 年度	2020 年度	2021 年度	2019 年实际实现情况
收入	19,917.84	24,534.58	28,769.07	15,419.96
成本	1,345.64	1,671.41	1,913.49	1,319.17
毛利率	0.9324	0.9319	0.9335	91.45%
税金及附加	62.85	76.46	89.17	28.17
销售费用	10,352.31	12,775.20	15,015.25	5,449.37
管理费用	2,754.60	3,257.33	3,588.58	3,167.05
财务费用	11.41	11.41	11.41	-79.15
营业利润	5,391.03	6,742.76	8,151.17	6,298.46
加：营业外收入	78.34	2.72	-	0.21
减：营业外支出				14.51
利润总额	5,469.38	6,745.48	8,151.17	6,284.16
减：所得税	670.24	835.73	1,033.14	684.52
净利润	4,799.14	5,909.75	7,118.03	5,599.64
加：折旧摊销等	92.43	82.56	58.83	
加：扣税后利息	9.70	9.70	9.70	
减：追加资本	1,170.03	520.43	515.30	
营运资金增加额	1,146.83	481.66	476.53	
资本性支出	23.20	-	-	
资产更新	-	38.77	38.77	
净现金流量	3,731.23	5,481.57	6,671.25	
折现率	0.1297	0.1297	0.1297	
经营性资产价值	23,385.16			
股权投资价值	12.77			
溢余性资产价值	3,682.00			
所有者权益价值	27,079.92			

注：收购时采用市场法，盈利预测仅预测 2019-2021 年三期利润数；管理费用及研发费用合并预测，下同。

2、2019 年商誉减值测试的盈利预测与 2020 年业绩实际实现情况对比如下：

单位：万元

项目	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年	2024 年	2025 年及以后	2020 年实际实现情况
收入	17,769.49	20,966.94	22,015.29	23,116.05	24,271.85	24,271.85	20,158.89
成本	1,415.61	1,621.14	1,722.94	1,826.19	1,935.95	1,935.95	1,545.63
毛利率	92.03%	92.27%	92.17%	92.10%	92.02%	92.02%	92.33%
税金及附加	32.47	35.69	50.75	53.10	55.80	55.80	77.11

经营性资产价值	58,039.00						
期初营运	0.00						
与商誉相关资产可收回金额	58,039.00						
资产组	30,874.29						
商誉减值额	-						

4、2021年商誉减值测试的盈利预测与2022年业绩实际实现情况对比如下：

单位：万元

项目	2022年	2023年	2024年	2025年	2026年	2027年及以后	2022年实际情况
收入	19,935.47	19,982.46	20,197.79	20,581.92	21,137.02	21,137.02	15,380.30
成本	1,918.13	1,963.37	2,018.70	2,090.04	2,171.83	2,171.83	3,183.84
毛利率	90.38%	90.17%	90.01%	89.85%	89.73%	89.73%	79.30%
税金及附加	57.67	59.10	61.01	63.42	65.76	65.76	9.57
销售费用	2,636.08	2,480.98	2,347.34	2,233.36	2,137.48	2,137.48	289.38
管理费用	5,851.13	6,112.02	6,396.77	6,706.21	7,041.33	7,041.33	3,063.66
财务费用							-812.51
利润总额	9,472.47	9,366.98	9,373.97	9,488.90	9,720.62	9,720.62	10,530.98
减：所得税	891.87	851.69	826.08	814.27	817.51	817.51	1,422.36
净利润	8,580.60	8,515.30	8,547.89	8,674.63	8,903.11	8,903.11	9,108.62
加：折旧摊销等	163.53	158.81	154.10	154.10	154.10	154.10	
加：扣税后利息							
减：追加资本	3.24	50.28	50.28	50.28	87.18	154.10	
待抵扣增值税回流	-47.04						
资本性支出							
资产更新	50.28	50.28	50.28	50.28	87.18	154.10	
税后净现金流量	8,740.89	8,623.83	8,651.71	8,778.44	8,970.03	8,903.11	
税后折现率	15.24%	15.24%	15.24%	15.24%	15.24%	15.24%	
经营性资产价值	62,107.19						
期初营运							
与商誉相关资产可收回金额	62,107.19						
资产组	30,817.59						
商誉减值额	-						

5、2022年商誉减值测试的盈利预测与2023年业绩实际实现情况对比如下：

单位：万元

项目	2023年	2024年	2025年	2026年	2027年	2028年及以后	2023年实际情况
收入	11,585.26	10,668.72	10,545.32	10,858.81	11,271.25	11,271.25	11,241.80
成本	2,758.14	2,755.28	2,800.45	2,869.98	2,946.30	2,946.30	2,630.46
毛利率	76.19%	74.17%	73.44%	73.57%	73.86%	73.86%	76.60%
税金及附加	36.91	51.65	51.06	52.75	54.97	54.97	44.60
销售费用	76.94	60.23	52.50	48.33	44.15	44.15	102.06
管理费用	2,920.79	2,981.16	3,045.70	3,109.74	3,175.71	3,175.71	1,812.11
财务费用							-797.35
利润总额	5,792.48	4,820.40	4,595.62	4,778.02	5,050.13	5,050.13	7,934.46

减：所得税	642.86	569.20	532.04	556.02	593.35	593.35	1,078.99
净利润	5,149.62	4,251.20	4,063.57	4,222.00	4,456.78	4,456.78	6,855.47
加：折旧摊销等	81.82	77.10	77.10	77.10	77.10	77.10	
加：扣税后利息							
减：追加资本	77.10	77.10	77.10	77.10	77.10	77.10	
营运资金增加额							
资本性支出							
资产更新	77.10	77.10	77.10	77.10	77.10	77.10	
税后净现金流量	5,154.33	4,251.20	4,063.57	4,222.00	4,456.78	4,456.78	
税后折现率	14.05%	14.05%	14.05%	14.05%	14.05%	14.05%	
经营性资产价值	33,939.34						
期初营运							
与商誉相关资产可收回金额	33,939.34						
资产组	30,658.03						
商誉减值额	-						

6、2023年商誉减值测试的盈利预测与2024年业绩实际实现情况对比如下：

单位：万元

项目	2024年	2025年	2026年	2027年	2028年	2029年及以后	2024年实际情况
收入	9,024.51	9,672.35	9,496.12	8,644.48	6,990.07	6,990.07	6,674.18
成本	2,130.26	2,168.79	2,167.00	2,132.17	2,058.05	2,058.05	2,482.84
毛利率	76.39%	77.58%	77.18%	75.33%	70.56%	70.56%	62.80%
税金及附加	28.35	43.83	42.07	38.00	30.13	30.13	81.52
销售费用	77.26	66.64	55.76	45.67	21.50	21.50	26.81
管理费用	1,473.55	1,485.39	1,497.35	1,509.43	1,521.63	1,521.63	2,524.26
财务费用	-	-	-	-	-	-	-732.85
利润总额	5,315.10	5,907.70	5,733.94	4,919.21	3,358.75	3,358.75	2,354.42
减：所得税	641.37	728.78	701.22	577.50	341.90	341.90	183.87
净利润	4,673.72	5,178.91	5,032.72	4,341.72	3,016.85	3,016.85	2,170.56
加：折旧摊销等	108.85	108.85	108.85	108.85	108.85	108.85	
加：扣税后利息	-	-	-	-	-	-	
减：追加资本	128.64	45.96	108.85	108.85	108.85	108.85	
营运资金增加额							
资本性支出							
资产更新	128.64	45.96	108.85	108.85	108.85	108.85	
税后净现金流量	4,653.93	5,241.81	5,032.72	4,341.72	3,016.85	3,016.85	
税后折现率	14.22%	14.22%	14.22%	14.22%	14.22%	14.22%	
经营性资产价值	28,300.00						
期初营运							
与商誉相关资产可收回金额	28,300.00						
资产组	30,759.58						
商誉减值额	1,967.67						