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

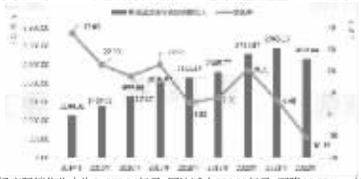
公司股票简况				
股票种类	股票上市交易所	股票简称	股票代码	变更前股票简称
A股	上海证券交易所	电魂网络	603258	无

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	0571-56983882	0571-56983882
电子信箱	dianhun@dianhun.cn	dianhun@dianhun.cn

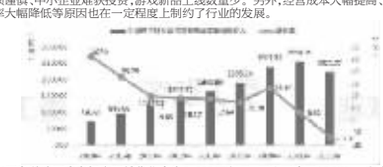
2 报告期公司主要业务简介

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。



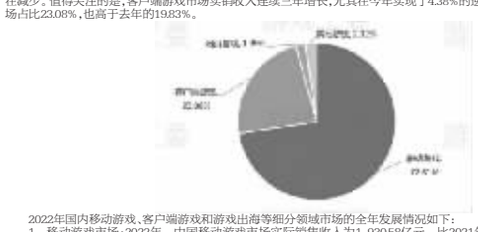
2022年,中国游戏市场实际销售收入为2,658.84亿元,同比减少306.29亿元,下降10.33%。主要原因包括:一是受到国内外复杂严峻形势影响,宏观经济仍处于恢复阶段,用户付费意愿和付费能力减弱。二是行业对市场发展预期不够乐观,信心不足,头部企业立项谨慎、中小企业难获投资,游戏新品上线数量少。另外,经营成本大幅提高、项目储备不足、现金流出现缺口、团队工作效率大幅降低等原因也在一定程度上制约了行业的发展。



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,自主研发游戏的实际销售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。

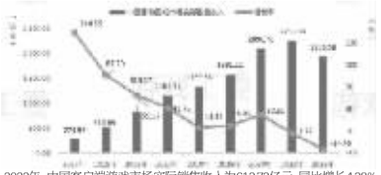
1. 网络游戏各版块表现情况

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%。



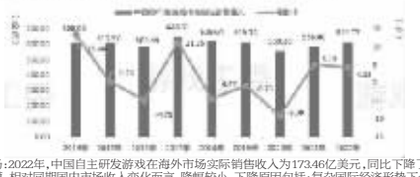
2022年国内移动游戏、客户端游戏和游戏出海等细分领域市场的全年发展情况如下:

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。

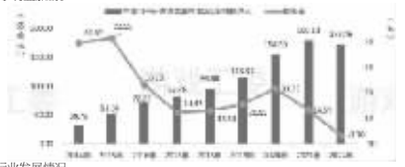


2、客户端游戏市场:2022年,中国客户端游戏市场实际销售收入为613.73亿元,同比增长4.38%。收入位居前十的客户端游戏的收入总和,占比48.16%。近三年,客户端游戏市场实际销售收入逐年增长,在行业整体不景气背景下尤为亮眼。其原因或是在缺少爆款新品的情况下,客户端游戏核心用户玩家的游玩习惯、付费习惯和付费率相对稳定;而近几年居家带来更多在电脑前玩游戏的时间。因此客户端游戏市场比移动游戏市场抗风险能力更强。

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。

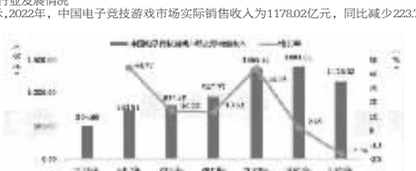


3、游戏出海市场:2022年,中国自主研发游戏在海外市场实际销售收入为173.46亿美元,同比下降了3.70%,连续四年超过百亿美元的规模。相对同期国内市场收入变化而言,降幅较小。下降原因包括:复杂国际经济形势下全球主要游戏市场普遍低迷以及海外竞争明显加剧。



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重要里程碑,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

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《瞳》等;H5游戏《怒怼梦三国》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5*4万,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《江湖罹玉录》、《武魄炼心录》、《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;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,塑造独特的战马和和思新颖的神兵系统玩法,让华武战国在日本宫斗产品中独树一帜,人围2021年出海日本的中国游戏收入榜单前20名。

(7)《社長の野望》

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

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》、《卡噗拉契约》、《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)