证券代码:603258 证券简称:电魂网络 公告编号:2025-020

杭州电魂网络科技股份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。

杭州电魂网络科技股份有限公司(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股份有限公司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1529.9万元,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	53,511.20	-6.79
月均活跃用户数(万户)	56.64	-3.90	58.94	5.05	56.11	-11.26
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	10,596.92	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“AverageRevenue 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道具或装备来给养角色或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赠币入为合同负债等,待玩家购买道具消耗转化成付费玩家生命周期摊销确认收入	销售端时想道具所取得的收入,于道具交付时确认营业收入;销售端定使用期限道具所取得的收入,按照道具的有效使用期通过确认营业收入;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;如道具性质无法确定区分,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进行的虚拟道具交易,公司按一定比例收取服务费用,在确认收入之同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地区的玩家进行推广和运营,公司采用基于玩家生命周期的收入确认方法,将从玩家处收取的充值赠币或扣除分成后的收入进行递延摊销确认为合同负债,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+……+An)+M2*A2/(A1+A2+……+An)+……+Mn*An/(A1+A2+……+An)

M(1,2,??,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,??,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-C1)/C+2*(C1-C2)/C+……+(D-1)*(Cd-1-Cd)/C+D*(Cd-0)/C

注:

B:某月新增付费用户数。

B(1,2,??,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,??,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,??,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,??,n)实际留存数。

C-C1:第一月的玩家流失数,即玩家生命周期为1个月的用户数。

C1-C2: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-C1)/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
咖啡军团	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
卢卡达起源	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
有间狂铺	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,并在游戏中购买虚拟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,并吸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(以下简称腾讯计算)等云服务商和美术服务商;按实际发生成本费用结算	玩家,公司按玩家充值金额收取	道具收费	第三方平台定期结款	公司将从玩家处直接取得的充值赠币入为合同负债等,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此次账单等;成本为月实际发生结转,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	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平台下载、进入游戏,并在游戏中购买道具或虚拟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,并提及客户服务等工作;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结算游戏充值款进行分成	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、公司及游戏研发商根据合同约定比例分成后的游戏分成;与其他服务商按实际发生成本费用结算	玩家、公司按玩家充值金额收取	道具收费	银行转账	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地区的玩家进行推广和运营,公司采用基于玩家生命周期的收入确认方法,将从玩家处收取的充值赠币或扣除分成后的收入进行递延摊销确认为合同负债,按照游戏的玩家生命周期摊销确认收入,一般应结转公司分成后,确认依据为双方结算单;公司每月按数据库后台数据有切分成收入及成本,在结算时按实际结算金额进行调整;成本为当月实际发生结转,确认依据为合同、报销单、工资表等实际发生的支出凭证
授权运营	公司将自研游戏独家授权给外部运营商,本公司主要负责服务的更新及新版本迭代,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	主要系腾讯云计算等云服务商和美术服务商等云服务商,美术服务商按实际发生成本费用结算	玩家,收入按合同约定的分成比例进行分成	道具收费	银行转账	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,对一次性收取的授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服务,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有切分成收入,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
代理模式	公司与游戏研发商或游戏代理商合作,在公司内地平台接入游戏,公司负责向玩家收取充值款,游戏分发及向玩家收取充值款,玩家通过内地平台在游戏中购买虚拟币或道具等虚拟物品;若公司为合作渠道商合作推广内地运平台及相关产品,渠道商负责合作渠道上的推广和充值款收取,玩家通过合作渠道提供的链接进入内地运平台及相关产品在游戏中购买道具或币或道具等虚拟物品	主要系游戏研发商、腾讯云计算等云服务商;公司与游戏研发商根据游戏分成比例进行分成;与其他服务商按实际发生成本费用结算	玩家、杭州风象信息技术有限公司(以下简称风象)、公司与合作方收取;玩家:按实际充值金额收款;渠道:按约定合作方、按合同约定比例进行分成	道具收费	银行转账、第三方平台实时划款	公司将从玩家处取得的充值赠币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,根据结转分成成本,确认依据为双方结算单、第三方平台流水账单等;公司每月按数据库后台数据有切分成收入及成本,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

(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	2,165.92
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	2.96
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	419.96	281.71	972.93	523.16	-553.98	-241.45	-56.88	-46.15
授权运营	89.06	21.25	331.56	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	8.29	4,156.38
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	2.96	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2.96%,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》、《卡嘎拉契约》等游戏研发开上线后,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》、《怒烈三国》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	占本模式交易额比重%【注】	结算政策	应收账款余额	是否为潜在关联方
2024	玩家1	游戏充值收入	226.86	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	568.63	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	0.23	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
2024	APPLEINC	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
	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	公司携自研平台直接收到玩家充值,或为待结算资金,在第“M+1”月最迟提供第“M”月结算单,双方确认无误后,腾讯从价结算资金中扣除其应得收益后,剩余为公司应得收益可能时申请提现	【注】	否
	腾讯	游戏分成款	1,462.74	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,腾讯从价结算资金中扣除其应得收益后,剩余为公司应得收益可能时申请提现	102.06	否
	YOUZU (SINGAPORE) PTE.LTD(以下简称YOUZU)	游戏分成款	1,069.23	9.70	一般在“N+2”月后对方提供第N月结算数据,双方确认无误后,对方收到发票和盖章结算单之日起30个工作日付款	314.89	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		1,185.67	
2023	腾讯	游戏分成款	3,413.34	27.17	同前述	1,460.11	否
	APPLEINC	游戏分成款	2,580.91	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	人能收款完成后,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)收入提现账户	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	1,061.13	否
	YOUZU	游戏分成款	2,911.47	23.45	同前述	1,157.98	否
	APPLEINC	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	489.12	3.87	同前述	166.84	否
	合计		8,993.81	72.36		2,890.99	

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	106.94	17.96	按照销售服务费(ContPaySale)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
	杭州司思网络科技有限公司(以下简称司思科技)	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
	司思科技	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
	司思科技	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	重庆飞鱼网络科技有限公司(以下简称重庆飞鱼)	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越还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
	世纪网络科技(上海)有限公司(以下简称世纪网络)	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越还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
	天津给至互娱科技有限公司(以下简称给至互娱)	分成及版权金	15.96	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
	上海视娱网络科技有限公司(以下简称上海视娱)	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越还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
	重庆视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越还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15个工作日内进行支付	–	否
	合计	–	106.25	0.55	–	–	
2023	上海视娱	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
	上海巨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越还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
	奇剑星动(北京)信息科技有限公司	分成及版权金	15.46	0.07	以自然月为结算周期,电魂网络在供应商收越还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
	重庆飞鱼	分成及版权金	14.91	0.07	同前述	–	否