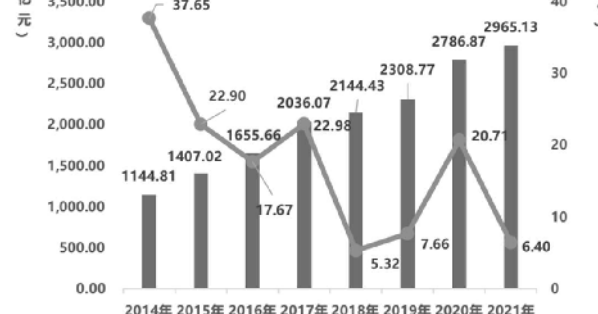


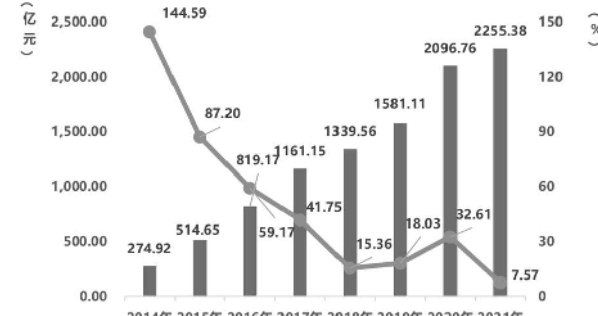
杭州电魂网络科技股份有限公司关于减少注册资本及修订《公司章程》的公告
本公司董事会及全体董事保证本公告不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏...

杭州电魂网络科技股份有限公司2021年度报告摘要
第一节 重要提示
一、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...

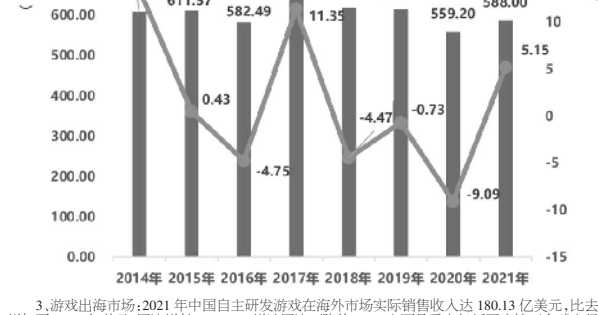
Table with 4 columns: 股票代码, 股票简称, 变更前股票简称, 变更前股票代码. Lists company stock information.



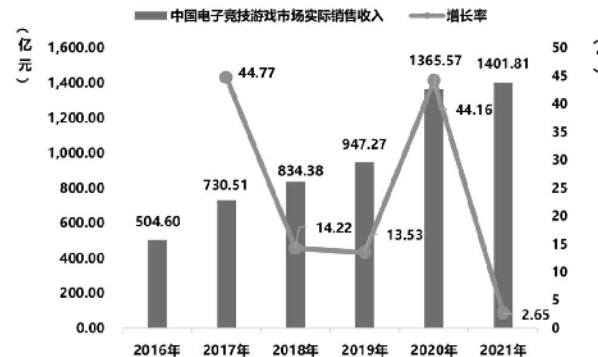
1. 网络游戏各版块表现情况
产业报告显示,2021年移动游戏、客户端游戏和游戏出海等细分市场的全年发展情况如下:



2. 客户端游戏市场:随着线上客户端产品表现优异,以移动游戏为核心的全平台发行模式逐步兴起...



3. 游戏出海市场:2021年中国自主研发游戏在海外市场实际销售收入达180.13亿美元,同比增长16.5%...



增强版的主要原因:整体游戏市场增速放缓,受疫情因素影响,重要电竞赛事线下活动减少,而线上模式很难实现业绩突破...

杭州亚运会电竞小项
王者荣耀,英雄联盟,和平精英,炉石传说,DOTA2,第五人格,无畏契约,英雄联盟手游,王者荣耀国际版,英雄联盟手游国际版...

杭州亚运会电竞小项
王者荣耀,英雄联盟,和平精英,炉石传说,DOTA2,第五人格,无畏契约,英雄联盟手游,王者荣耀国际版,英雄联盟手游国际版...

产品、精准化的游戏推广方案,现已发展成为以竞技类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...

Table with 4 columns: 股票代码, 股票简称, 变更前股票简称, 变更前股票代码. Lists company stock information.

Table with 4 columns: 股票代码, 股票简称, 变更前股票简称, 变更前股票代码. Lists company stock information.

2. 主要产品情况
公司以网络游戏为基础逐步向移动游戏延伸,同时也布局了H5游戏、VR游戏、主机、单机游戏、APP平台、漫画和电竞竞猜等领域...

(1)《梦三国》端游
《梦三国》是一款由自主研发的大型多人在线角色扮演游戏,拥有自主研发的本土游戏玩法,在二次元文化背景下,结合端游玩法进行研发,技术储备包含了5V5端游、10V10首推之战、5V5S三国志等公平竞技模式...

(2)《梦三国手游》
《梦三国手游》是电魂网络自主研发,由十一年经典IP《梦三国》端游原班人马打造的魔幻国风MOBA+RPG多元手游...

(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,游戏风格精美,玩法丰富...

(4)《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,游戏风格精美,玩法丰富...

(5)《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,游戏风格精美,玩法丰富...

(6)《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,游戏风格精美,玩法丰富...

(7)《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,游戏风格精美,玩法丰富...

黑石炭的“硬核”年度最受二次元游戏,以及2021年作为HMS全球应用创新大赛“最佳游戏奖”。



(5)《刺客信条:奥德赛》
《刺客信条:奥德赛》是一款由育碧自主研发,集制造与战斗二合一的独立游戏,是竞技性强的“后10游戏”,也是高口碑的轻量化MOBA...



(6)《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,游戏风格精美,玩法丰富...



(7)《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,游戏风格精美,玩法丰富...

(8)《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,游戏风格精美,玩法丰富...

(9)《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,游戏风格精美,玩法丰富...

(10)《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,游戏风格精美,玩法丰富...

(11)《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,游戏风格精美,玩法丰富...

(12)《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,游戏风格精美,玩法丰富...

(13)《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,游戏风格精美,玩法丰富...

一、监事会会议召开情况
杭州电魂网络科技股份有限公司(以下简称“公司”)于2022年3月29日以通讯表决方式召开第四届监事会第四次会议...

1. 审议通过《关于2021年度利润分配预案的议案》
表决情况:3票赞成,0票弃权,0票反对。

2. 审议通过《关于2021年度募集资金存放与使用情况的专项报告》
表决情况:3票赞成,0票弃权,0票反对。

3. 审议通过《关于2021年度内部控制评价报告》
表决情况:3票赞成,0票弃权,0票反对。

4. 审议通过《关于2021年度日常关联交易预计及2021年度日常关联交易确认的议案》
表决情况:3票赞成,0票弃权,0票反对。

5. 审议通过《关于2021年度利润分配充分考虑到公司盈利情况、现金流状况、资金需求等因素,符合相关法律法规及公司章程的议案》...

6. 审议通过《关于2021年度利润分配充分考虑到公司盈利情况、现金流状况、资金需求等因素,符合相关法律法规及公司章程的议案》...

7. 审议通过《关于2021年度利润分配充分考虑到公司盈利情况、现金流状况、资金需求等因素,符合相关法律法规及公司章程的议案》...

8. 审议通过《关于2021年度利润分配充分考虑到公司盈利情况、现金流状况、资金需求等因素,符合相关法律法规及公司章程的议案》...

9. 审议通过《关于2021年度利润分配充分考虑到公司盈利情况、现金流状况、资金需求等因素,符合相关法律法规及公司章程的议案》...

10. 审议通过《关于2021年度利润分配充分考虑到公司盈利情况、现金流状况、资金需求等因素,符合相关法律法规及公司章程的议案》...

11. 审议通过《关于2021年度利润分配充分考虑到公司盈利情况、现金流状况、资金需求等因素,符合相关法律法规及公司章程的议案》...

12. 审议通过《关于2021年度利润分配充分考虑到公司盈利情况、现金流状况、资金需求等因素,符合相关法律法规及公司章程的议案》...