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 2024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

公司拟不进行2024年度利润分配，不派发现金红利，不送红股，也不进行资本公积金转增股本。

公司已实施2024年半年度利润分配，合计派发现金红利56,430,160.31元（含税），2024年累积分红金额占2024年年度合并报表归属于上市公司股东净利润的184.54%。鉴于公司2024年累计已实施的现金分红金额占2024年度归属于上市公司股东净利润的比例较高，为确保公司生产经营持续发展，综合考虑公司发展阶段、经营资金需求及未来发展规划等因素拟不进行2024年度利润分配。

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	杨玥照
联系地址	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
传真	0571-56683883	0571-56683883
电子信箱	dianhun@dianhun.cn	dianhun@dianhun.cn

2、报告期公司主要业务简介

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《2024年中国游戏产业报告》（以下简称"产业报告"）显示：2024年，我国游戏市场实际销售收入为3,257.83亿元，同比增长7.53%，再创新高。市场收入与用户规模同步增长并再创新高的主要原因：一是游戏新品数量有所增加，且出现爆款大作；二是多款长青产品运营平稳；三是小游戏表现抢眼，增长势头强劲；四是多端发行与云游戏使用户消费更为便利。

截至2024年底，我国游戏用户规模为6.74亿人，同比增长0.94%，为历史新高。

（一）网络游戏各板块表现情况

在细分市场中，移动游戏实际销售收入占比为73.12%，仍稳居主导地位；客户端游戏实际销售收入占比20.87%；网页游戏市场实际销售收入占比为1.42%。由于本年度有现象级产品出现，使上述之外游戏市场占比，从去年的1.67%大幅增至今年的4.59%。受其影响，移动、客户端、网页游戏三者占比较去年均有所下降。

1. 移动游戏市场：2024年，我国移动游戏市场实际销售收入2382.17亿元，同比增长5.01%，再创市场收入新纪录。

2. 客户端游戏市场：2024年，我国客户端游戏市场实际销售收入679.81亿元，同比增长2.56%。主要得益于头部长青游戏的稳定表现，以及多部移动游戏新品在PC端的同步发行。

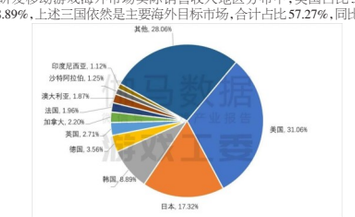
3. 网页游戏市场：2024年，我国网页游戏市场实际销售收入同比下降2.35%，整体规模为46.38亿元，已是连续第九年下滑。

4. 主机游戏市场：2024年，我国主机游戏市场实际销售收入44.88亿元，同比增长55.13%。主机游戏市场规模的明显扩张，主要得益于现象级新品的优异表现。

5. 小程序游戏市场：2024年，国内小程序游戏市场收入398.36亿元，同比增长99.18%，仍处于快速成长期。其中内购产生的市场实际销售收入273.64亿元，占比68.7%；广告变现收入124.72亿元，占比31.3%。

6. 游戏出海市场：2024年，我国自主研发游戏海外市场实际销售收入185.57亿美元，同比增长13.39%，其规模已连续五年超千亿元人民币，并再创新高。面对全球游戏市场增速放缓、竞争日趋激烈的国际环境，国内游戏企业积极应对，表现依然出色。

2024年，自主研发移动游戏海外市场实际销售收入地区分布中，美国占比31.06%，日本占比17.32%，韩国占比8.89%，上述三国依然是主要海外目标市场，合计占比57.27%，同比略有下降。



（二）电子竞技行业发展情况

产业报告显示，2024年，我国电子竞技游戏市场实际销售收入1429.45亿元，同比增长7.52%。主要归功于头部电竞游戏的长线运营巩固了电竞市场基本盘。同时多款不同品类的电竞游戏新品面市，也创造了可观的市场增量。

产业报告也对游戏行业2025年的发展趋势进行了总结：一是政策扶持和舆论环境继续得以优化，产学研合作助力产业高质量发展；二是存量市场的精品化竞争加剧，企业或将长期面临成本攀升和人才供给挑战；三是移动游戏主导地位稳固，多端发行趋势和年度热门单机游戏将拉动主机及单机市场的增长；四是产品体量将呈现重度化与轻量化并行之势；五是海内外市场将形成相互渗透、彼此影响的基本格局；六是全球化布局在产品出海基础上，将转向产业链各环节全方位拓展，尤其带动文化走出去的步伐将更加坚定有力。

（一）主要业务

1. 主要业务情况

公司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。

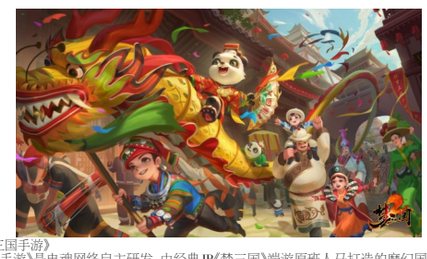
2. 主要运营产品

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。目前运营中的游戏主要有端游产品《梦三国2》和《梦塔防》，手游产品《梦三国手游》《野蛮人大作战》《华武战国》《工匠与旅人》《江湖如梦》等，H5游戏《怒怒梦三国》等，平台产品《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华优秀传统文化。公司主力产品《梦三国2》成为2022年杭州亚运会电子竞技正式比赛项目，中国代表队夺得该项目的金牌，电竞作为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》先后获得2015年中国年度创新软件产品、2017年度十大最受欢迎客户端网游等称号，2020年突破历史充值记录，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、神兽系统，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，共同赢取专属皇城霸主的称号；同时创造出天命英霸、天命荆州争霸等全新公平竞技与创新肉鸽关卡玩法，深受玩家追捧与喜爱。

（3）《梦塔防》

《梦塔防》是一款由公司自主研发以三国文化为背景的塔防类客户端游戏。玩家在游戏内扮演主公，也可收集不同类型的三国武将以及部队卡牌。游戏有单人征战章节玩法、多人剧情与活动地图、首领BOSS等经典玩法。

（4）《野蛮人大作战》

《野蛮人大作战》是一款由公司自主研发的、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活跃人群，多次获得App Store、Google play的全球推荐，被国内多家道投子最受欢迎游戏奖项。《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。

（5）《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，画面炫彩且富有张力，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。游戏结合历史背景，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。

（6）《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，玩家作为法兰家族后裔，将继承家族领地并成为小镇管理者，安置墓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，憨以可爱的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年上线欧美及港澳台地区，预计2025年上线中国大陆及韩国。

（7）《江湖如梦》

《江湖如梦》是一款由《藏锋行》漫画IP改编的武侠卡牌RPG手游。武林浩劫起，你将作为救世者，与慧美多情的红颜、意气相投的兄弟，同踏江湖路。

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》《修仙时代》《遇见龙2》《卢希达起源》《进击的兔子》等自研或代理产品，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休闲竞技游戏，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，与其他玩家进行激烈战斗。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。本作在继承前作经典玩法的基础上，巧妙融合MOBA与ACT元素，并通过随机天赋和流派组合的深度拓展，进一步提升了游戏的策略性和趣味性。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。

（2）《修仙时代》

《修仙时代》是一款公司自主研发的国风水墨开放世界修仙游戏，已经获得移动端、PC端版号。游戏聚焦真实的修仙体验，以宗门斗争与五圣内乱的冲突为背景，旨在给玩家带来探索有美感、战斗有爽感、社交有暖感的个性化凡人流修仙游戏体验。不同于传统放置修仙及文字模拟器玩法，《修仙时代》真实还原修仙小说中的多样化修炼途径和奇遇场景，以实体化的修行如丹药炼制、妖兽抓捕、修士斗法等多方玩法完美还原修仙体系，无需被单一的成长路线束缚。该产品已亮相2025腾讯游戏发布会，目前产品仍在研发中。

（3）《遇见龙2》

《遇见龙2》是一款以驯龙冒险为题材的3D卡牌对战手游。该游戏是一款延续IP的产品，前身是《遇见龙1》，两代产品在海外的累积流水超过3000万美元。《遇见龙2》继承了很多前作中的设计，同时在画面表现、玩法体验等方面也有显著提升。80+条传说级神龙，丰富有趣的战斗玩法，合理搭配阵容，可实现多种作战风格。Roguelike迷宫探险，刺激寻宝打BOSS。该产品预计将于今年二季度国内首发。

（4）《卢希达起源》

《卢希达起源》是一款以原始大陆冒险为题材的二次元卡牌对战手游，已获得版号。游戏融合了魔幻、探险和策略要素，玩家与六大部落的伙伴们一同探索神秘大陆的隐秘之地，组成强大的团队。玩家可利用六大部落中70多个风格独特的伙伴和技能，合理搭配队伍应对挑战，丰富有趣的策略性战斗，驯化史前萌宠助阵，从而赢得胜利。该产品预计将于今年二季度国内首发。

（5）《进击的兔子》

《进击的兔子》是一款暗黑童话风竖版解压动作手游，已获得版号。游戏拥有特色鲜明的美术风格以及新奇妙趣的玩法，融合了酷炫战斗、自由闯关、趣味养成、休闲挂机以及时下流行的Roguelike玩法，并通过随机和独特的技能组合让战斗更具策略性和趣味性。该游戏预计今年三季度国内首发。

（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

	2024年	2023年	本年比上年增减(%)	2022年
总资产	2,571,922,227.91	2,714,459,498.03	-5.25	2,893,049,901.97
归属于上市公司股东的净资产	2,192,114,134.42	2,272,158,502.75	-3.52	2,406,294,372.84
营业收入	550,457,644.53	677,120,191.50	-18.71	790,619,648.99
归属于上市公司股东的净利润	30,578,938.22	56,837,879.31	-46.20	201,044,463.22
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	5,299,238.57	59,610,120.51	-91.11	176,065,478.53
经营活动产生的现金流量净额	115,264,503.81	217,215,731.20	-46.94	140,584,726.30
加权平均净资产收益率(%)	1.37	2.46	减少1.09个百分点	8.07
基本每股收益(元/股)	0.12	0.23	-47.83	0.83
稀释每股收益(元/股)	0.12	0.23	-47.83	0.83

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	137,499,053.47	134,616,107.14	140,574,405.42	137,768,078.50
归属于上市公司股东的净利润	46,373,345.19	12,933,514.48	15,426,330.08	-44,154,251.53
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	30,554,287.70	10,256,263.40	10,670,622.14	-46,181,934.67
经营活动产生的现金流量净额	2,158,576.87	24,655,424.25	85,695,230.29	2,755,272.40

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

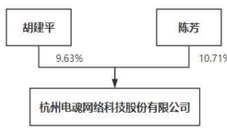
截至报告期末普通股股东总数(户)					26,157		
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数(户)					25,726		
截至报告期末表决权恢复的优先股股东总数(户)					0		
年度报告披露日前上一月末表决权恢复的优先股股东总数(户)					0		
前十名股东持股情况（不含通过转融通出借股份）							
股东名称（全称）	报告期内增减	期末持股数量	比例(%)	持有有限售条件的股份数量	质押、标记或冻结情况		股东性质
					股份状态	数量	
陈芳	0	26,178,500	10.71	0	无	0	境内自然人
胡建平	0	23,557,100	9.63	0	无	0	境内自然人
吴文仲	0	21,468,400	8.78	0	无	0	境内自然人
胡玉彪	0	19,300,000	7.89	0	无	0	境内自然人
郑锦栩	0	17,308,100	7.08	0	无	0	境内自然人
余晓亮	0	15,672,213	6.41	0	无	0	境内自然人
林清源	0	12,812,764	5.24	0	无	0	境内自然人
徐德发	-24,600	3,768,500	1.54	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	117,811	2,493,790	1.02	0	无	0	其他
中国民生银行股份有限公司－中邮新思路灵活配置混合型证券投资基金	2,345,000	2,345,000	0.96	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，胡建平、陈芳系夫妇关系。						
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

5.1 公司所有在年度报告批准报出日存续的债券情况

单位：元 币种：人民币

债券名称	简称	代码	到期日	债券余额	利率(%)

5.2 报告期内债券的付息兑付情况

□适用 ／不适用

5.3 报告期内信用评级机构对公司或债券作出的信用评级结果调整情况

□适用 ／不适用

5.4 公司近2年的主要会计数据和财务指标

□适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

主要指标	2024年	2023年	本期比上年同期增减(%)
资产负债率(%)			
扣除非经常性损益后净利润	5,299,238.57	59,610,120.51	-91.11
EBITDA全部债务比			
利息保障倍数			

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：2025-007

杭州电魂网络科技股份有限公司 关于确认2024年度日常关联交易执行情况及对2025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五届董事会第四次会议审议通过，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、2025年4月24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"）召开第五届董事会第四次会议，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2024年度日常关联交易执行情况及对2025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2024年度日常关联交易执行情况及对2025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2024年度日常关联交易执行情况及对2025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2024年度日常关联交易执行情况，同意2025年度日常关联交易预计事项，并同意将该议案提交公司董事会审议，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）2024年度日常性关联交易执行情况

公司2024年度发生日常关联交易金额合计为人民币4,170,971.40元，未超过已经审批的2024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	2024年预计关联交易金额	2024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	300,000.00	169,087.58	
	杭州奥义电竞文化发展有限公司	2,400,000.00	1,879,702.97	
	中竞(浙江)教育科技有限公司	750,000.00	101,697.68	
	杭州勺子网络科技有限公司	5,000,000.00	1,484,755.80	
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	66.45	
	杭州奥义电竞文化发展有限公司	70,000.00	73,217.43	
	中竞(浙江)教育科技有限公司	100,000.00	33,482.36	
	杭州蚁首网络科技有限公司	10,000.00		
	杭州勺子网络科技有限公司	2,580,000.00	-530.20	
	杭州智圣数字科技有限公司	20,000.00		
	杭州润通凯达网络科技有限公司	90,000.00	52,699.10	
经营租赁	杭州奥义电竞文化发展有限公司	300,000.00	276,688.08	
	中竞(浙江)教育科技有限公司	300,000.00	51,967.66	
	杭州蚁首网络科技有限公司	100,000.00	77,018.36	
	杭州勺子网络科技有限公司	20,000.00	-28,881.87	
合计		12,050,000.00	4,170,971.40	

（三）2025年度日常性关联交易预计情况

公司根据2024年日常关联交易实际情况及业务发展情况进行预测，预计2025年度日常关联交易金额为人民币11,000,000.00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	170,000.00	1.85	17,457.20	169,087.58	4.65	
	杭州奥义电竞文化发展有限公司	2,000,000.00	21.81	17,326.73	1,879,702.97	51.71	
	杭州智圣数字科技有限公司	2,000,000.00	21.81				
	杭州勺子网络科技有限公司	5,000,000.00	54.53	592,894.14	1,484,755.80	40.84	
向关联方销售商品、提供劳务	杭州摩西科技发展有限公司	230,000.00	65.71	111,375.91	66.45	0.04	
	杭州奥义电竞文化发展有限公司	70,000.00	20.00	2,150.64	73,217.43	46.07	
	杭州润通凯达网络科技有限公司	50,000.00	14.29	11,227.96	52,699.10	33.16	
经营租赁	杭州奥义电竞文化发展有限公司	300,000.00	20.27	63,638.30	276,688.08	73.43	
	杭州蚁首网络科技有限公司	100,000.00	6.76	19,254.59	77,018.36	20.44	
	杭州摩西科技发展有限公司	1,080,000.00	72.97	165,619.57			
合计		11,000,000.00		1,000,945.04	4,013,235.77		

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1005

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2024年末资产总额34,998,356.29元，负债总额1,500,519.87元，净资产33,497,836.42元，资产负债率4.29%；2024年度营业收入8,319,925.79元，净利润-2,388,940.84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2024年末资产总额2,271,733.13元，负债总额136,753.34元，净资产2,134,979.79元，资产负债率6.02%；2024年度营业收入2,861,396.41元，净利润1,015,981.62元（未经审计）。

（3）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：柴学梁

3、注册资本：2070.0068万元；

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