（上接C27版）

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。

综上情况，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	
2022	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.INC	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）

	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】
股权结构及出资情况【注1】	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云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

	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)
股权结构及出资情况	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	同飞	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）

	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)
股权结构及出资情况	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名自然人股东	否	1.4439	7.2949	1.4439
	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，然因出资人丧失偿付能力，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）

	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)
股权结构及出资情况	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）

	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)
股权结构及出资情况	1	鲤溪(杭州)企业管理合伙企业(有限合伙)	否	400.0000	34.9650	400.0000
	2	李华坤	否	350.0000	30.5944	350.0000
	3	鸠溪(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	鲤溪(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）

	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)
股权结构及出资情况	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	肖鹬	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，整体研发效率低于现实时间节点。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）

	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)
股权结构及出资情况	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）

	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)
股权结构及出资情况	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