

众应互联科技股份有限公司

2024 年度总经理工作报告

尊敬的各位董事：

一、公司 2024 年度总体运营情况

报告期内，公司主要从事电商游戏交易平台（MMOGA）业务，作为欧洲地区最大的互联网 B2C 游戏垂直电商平台之一，专门为正版授权/注册码及游戏虚拟物品提供相关交易服务。MMOGA 专注于线上游戏相关产品的零售行业，致力于为全球的优秀游戏商品经销商和游戏玩家提供一个安全、可靠、高效、便利、专业的中介交易平台。欧美地区市场为主的全球游戏玩家均可在 MMOGA 交易平台上采购到各类正版大型服务器游戏软件产品的授权码/注册码、游戏虚拟物品（点卡、道具、装备等）以及预付费卡等产品。

MMOGA 自 2007 年成立以来，作为欧洲地区领先的互联网游戏电商交易服务平台，持续且始终占据着德语区（德国、奥地利、瑞士）市场领导者地位，并且是德语区游戏社区意见领袖，以及德语区游戏虚拟物品在线交易市场的风向标。

2024 年全球游戏市场整体处于缓慢增长的趋势，消费人群在线参与游戏的时间以及购买游戏的消费动机都有所增加。在 2024 年期间，多款游戏颇受欢迎，在 MMOGA 平台上销售量相当不错，如 Palworld 《幻兽帕鲁》、HELLDIVERS 2 《绝地潜兵 2》、Dragon's Dogma 2 《龙之信条 2》、Horizon Forbidden West Complete Edition 《地平线 西之绝境》、Manor lords 《庄园领主》、Ghost of Tsushima DIRECTOR'S CUT 《对马岛之魂：导演剪辑版》、V Rising 《夜族崛起》、ELDEN RING Shadow of the Erdtree 《艾尔登法环：黄金树幽影》、Black Myth: Wukong 《黑神话：悟空》、Norland 《诺兰德》Star Wars Outlaws - Standard Edition Ubi 《星球大战：亡命之徒》、Warhammer 40,000: Space Marine 2 《战锤 40K：星际战士 2》、DRAGON BALL: Sparking! ZERO 《七龙珠：电光炸裂 Zero》、Silent Hill 2 《寂静岭 2》、Metaphor: ReFantazio 《暗喻幻想》、Farming Simulator 25 《模拟农场 25》、S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl 《潜行者 2》等。

报告期内，MMOGA 依旧深耕德语区市场，实时关注游戏市场动态，掌握游戏市场资讯，加强与产品合作商的沟通合作，及时跟进产品上架情况，完善合作商管理体制。报告期内，公司业务总收入达到 14,403.29 万元，主要受游戏授权/注册码营销模式变动影响，较上一年收入规模有所下滑。

二、主营业务分析

主要会计数据和财务指如下：

单位：元

	2024 年	2023 年	本年比上年增减
营业收入（元）	144,032,893.97	695,047,944.60	-79.28%
归属于挂牌公司股东的净利润（元）	-312,705,557.47	-283,486,921.27	-10.31%
归属于挂牌公司股东的扣除非经常性损益的净利润（元）	-300,419,712.37	-359,888,067.38	16.52%
经营活动产生的现金流量净额（元）	39,895,866.73	27,515,676.02	44.99%
基本每股收益（元/股）	-0.6	-0.54	-11.11%
稀释每股收益（元/股）	-0.6	-0.54	-11.11%
加权平均净资产收益率	不适用	不适用	不适用
	2024 年末	2023 年末	本年末比上年末增减
总资产（元）	273,689,637.33	453,646,885.23	-39.67%
归属于挂牌公司股东的净资产（元）	-1,637,736,808.35	-1,266,848,590.72	-29.28%

三、公司未来发展的展望

（一）行业格局和发展趋势

2024 年，全球游戏市场增速变得缓慢，全球范围内的游戏玩家数量达到 34 亿人次，同比增长 4%，付费玩家占比约 44.3%（约 15.1 亿付费用户，同比增长 1.6%），付费渗透率提升主因为新兴市场（东南亚、拉美）小额支付普及。随着游戏继续渗透到主流文化以及新兴市场，玩家数量将全面上升，游戏变得越来越主流，亦然成为娱乐业的核心产业。此外，整个游戏市场收入规模约 1,843 亿美元，同比增长 0.2%。其中手机游戏占 50%，份额为 925 亿美元，同比增长 2.8%；主机游戏占比 27%，为 503 亿美元，同比下降 4%；PC 端游戏占市场份额的 23%，为 415 亿美元，同比下滑 0.2%。在欧美市场中，销量靠前的游戏为 Call of Duty:Black Ops 6《使命召唤：黑色行动 6》、EA Sport FC 25、Hogwarts Legacy《霍格沃茨之遗》，德语市场销量冠军为《F1 24》（EA Sports/Codemasters），MMOGA 平台上的一款 Palworld《幻兽帕鲁》在 2024 年度成为被报道次数最多的游戏。由于游戏玩家高粘性的特征，未来市场需求将持续存在并保持增长，随着玩家数量的不断增加带动整个游戏市场规模的增长，据预测 2025 年全球游戏规模将突破 1,980 亿美元。

2024 年期间，全球游戏玩家支付人数达到 15.1 亿人，展望未来，我们会看到全球支付人数将持续增长，到 2025 年底预计达到 16.6 亿人。

上述市场因素的互相作用势必给游戏市场的增速带来一定影响，如今，随着全球经济的复苏，我们也开始真切感受到整个世界，以及游戏行业在此之中所扮演的角色，都发生了某种无可逆转的变迁。随着时代的变迁，玩游戏这项娱乐活动此前所带有的负面色彩已经渐渐消退，而逐渐成为人们娱乐和生活中的首选项目。

从另一个角度来说，游戏已经成为我们所身处世界的某种延伸：它可以是社交聚会的主要方式，也可以用来庆祝生活中的大小事件。在广袤的游戏世界中，数字化的人物角色成为人们自我表达的一部分，所有玩家同处于一个社群之中，共同感受着游戏世界所带来的丰盛的社交感及人际体验，而这一种体验是任何其他媒介无法做到、亦无法传递的。在线虚拟世界以及围绕其中的各种活动的日渐发展，都使元宇宙这一概念获得前所未有的关注，也有越来越多在此理念之下的行业动态不断发生。我们确信这一趋势必将对游戏行业的未来产生极大的影响。

（二）公司未来面临的挑战和应对措施

1、MMOGA法律风险

MMOGA平台用户群主要分布在欧洲地区，MMOGA在德国经营过程涉嫌税务上的违法违规，2024年12月收到德国地方法院下发的搜查决定书（编号：13.5 GS 2747/24、编号：503 Gs 2308/24 及编号：503 Gs 2330/24）以及冻结决定书（编号:503 Gs 2839/24），涉嫌欠缴税款8,468.49万欧元，折合人民币63,731.33万元。

应对措施：MMOGA已委托律师团队与当地法院积极协商解决中，MMOGA将持续关注并跟进相关法律法规的调整，同步更新MMOGA平台相应条款及政策。

2、债务风险

截至2024年12月31日，公司合并财务报表归属于母公司的净资产为-1,637,736,808.35元，资产负债率为698.44%，已经严重资不抵债。同时公司经营现金流不足以覆盖需要支付给债权人的本金、利息及罚息，面临较大的债务风险。

应对措施：①积极与债权人保持沟通，探讨达成债务和解的可行性；②寻找其他业务发展机会，力争化解相关债务风险。

3、持续经营风险

受2024年末德国税务调查事项影响，MMOGA平台的第三方支付渠道使用受限，严重影响了公司的正常运营，导致公司营业收入规模大幅下滑。

应对措施：寻求多元化发展机遇，结合公司多年深耕游戏行业细分市场领域的资源储备

与运营经验，寻找新的业务增长点。

4、诉讼风险

公司存在多项诉讼，详见公司2024年年度报告第三节重大事件“一、重大事件详情（一）诉讼、仲裁事项”。

众应互联科技股份有限公司

总经理：夏珂研

2025 年 5 月 28 日