

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示概不就因本公告全部或任何部分內容而產生或因依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



China Animation Characters Company Limited

華夏動漫形象有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：1566)

截至2016年9月30日止六個月 之中期業績公告

董事會謹此宣佈本集團截至2016年9月30日止六個月之未經審核中期業績如下：

- 截至2016年9月30日止六個月的收入為312.5百萬港元，較截至2015年9月30日止六個月的258.6百萬港元上升20.8%。
- 截至2016年9月30日止六個月的毛利為97.5百萬港元，較截至2015年9月30日止六個月的62.5百萬港元上升56.0%。截至2016年9月30日止六個月的毛利率為31.2%，較截至2015年9月30日止六個月的24.2%上升29.1%。
- 本公司擁有人應佔利潤為43.8百萬港元，較截至2015年9月30日止六個月的32.1百萬港元上升36.4%。
- 截至2016年9月30日止六個月的每股基本盈利為5港仙，較截至2015年9月30日止六個月的4港仙上升25%。

華夏動漫形象有限公司(「本公司」)之董事(「董事」)會(「董事會」)謹此呈列本公司(連同其附屬公司，統稱「本集團」)截至2016年9月30日止六個月之未經審核中期業績連同截至2015年9月30日止六個月之比較數字如下：

簡明綜合損益及其他全面收益表

截至2016年9月30日止六個月

	附註	2016年 (未經審核) 千港元	2015年 (未經審核) 千港元
收入	2	312,493	258,621
銷售及服務成本		<u>(214,944)</u>	<u>(196,123)</u>
毛利		97,549	62,498
其他收入		938	1,162
銷售及分銷開支		(5,153)	(6,365)
行政開支		(33,148)	(21,422)
持作買賣投資虧損		(5,180)	–
持至到期投資之匯兌虧損		(455)	–
財務成本		<u>(1,345)</u>	<u>(148)</u>
除稅前利潤		53,206	35,725
稅項	3	<u>(14,825)</u>	<u>(10,952)</u>
期間利潤	4	38,381	24,773
其他全面開支：			
其後可能重新分類至損益的項目：			
換算海外附屬公司產生的匯兌差異		<u>(4,375)</u>	<u>(455)</u>
期間全面收益總額		<u>34,006</u>	<u>24,318</u>

	2016年 (未經審核) 千港元	2015年 (未經審核) 千港元
應佔期間利潤(虧損)：		
本公司擁有人	43,826	32,124
非控股權益	<u>(5,445)</u>	<u>(7,351)</u>
	<u>38,381</u>	<u>24,773</u>
應佔全面收益(開支)總額：		
本公司擁有人	41,435	31,645
非控股權益	<u>(7,429)</u>	<u>(7,327)</u>
	<u>34,006</u>	<u>24,318</u>
每股盈利	6	
—基本(港元)	0.05	0.04
—攤薄(港元)	<u>0.05</u>	<u>0.04</u>

簡明綜合財務狀況表
於2016年9月30日

		2016年 9月30日 (未經審核) 千港元	2016年 3月31日 (經審核) 千港元
	附註		
非流動資產			
物業、廠房及設備		206,596	227,861
無形資產		56,620	24,254
持至到期投資	7	–	14,626
收購廠房及設備的按金		204,786	204,593
收購長期投資的按金		5,359	5,359
		<u>473,361</u>	<u>476,693</u>
流動資產			
貿易應收款項	8	266,601	208,934
其他應收款項、按金及預付款項		15,055	12,974
預付遊戲開發商款項		15,950	20,000
持作買賣投資	9	77,420	67,560
持至到期投資	7	14,171	–
已質押銀行存款	10	95,264	95,264
銀行結餘及現金		84,316	81,619
		<u>568,777</u>	<u>486,351</u>
流動負債			
貿易應付款項	11	5,484	16,529
其他應付款項及應計款項		18,231	24,269
應付一名董事款項		37,226	39,027
應付稅項		112,861	98,184
有抵押銀行借款	12	94,550	94,550
		<u>268,352</u>	<u>272,559</u>
流動資產淨值		<u>300,425</u>	<u>213,792</u>
資產淨值		<u>773,786</u>	<u>690,485</u>
資本及儲備			
股本		87,322	85,822
儲備		673,830	584,600
本公司擁有人應佔權益		761,152	670,422
非控股權益		12,634	20,063
權益總額		<u>773,786</u>	<u>690,485</u>

簡明綜合財務報表附註

截至2016年9月30日止六個月

1. 編製基準及主要會計政策

簡明綜合財務報表乃按香港會計師公會頒佈的香港會計準則第34號「中期財務報告」，以及聯交所證券上市規則附錄16的適用披露規定編製。

本簡明綜合財務報表乃根據歷史成本法編製，惟於適用情況下，若干金融工具乃按公允價值計算。

截至2016年9月30日止六個月之簡明綜合財務報表所採用之會計政策及計算方法，與本集團編製截至2016年3月31日止年度之全年財務報表所採用者一致。

於本中期期間，本集團首次應用由香港會計師公會頒佈於本中期期間強制生效之若干香港財務報告準則（「香港財務報告準則」）之修訂本。

於本中期期間，應用上述香港財務報告準則修訂本對該等簡明綜合財務報表所呈報之金額及／或該等簡明綜合財務報表所載之披露資料並無重大影響。

2. 收入及分部資料

收入指期內來自在香港及中國的動漫衍生產品貿易、授出動漫角色許可、設立及經營室內主題遊樂園及多媒體動漫娛樂的收入。

向本公司行政總裁（即主要經營決策者（「主要經營決策者」））報告以作資源分配及評估分部表現用途的資料著重於所交付貨品或所提供服務的種類。主要經營決策者在達致本集團的可呈報分部時並無彙合所識別的經營分部。

本集團的經營及可呈報分部現時為：(i) 動漫衍生產品貿易；(ii) 授出動漫角色許可；(iii) 設立及經營室內主題遊樂園；及(iv) 多媒體動漫娛樂。主要經營決策者認為根據內部組織及申報架構，本集團有四個經營及可呈報分部。此乃本集團組織的基準。

分部收入及業績

下列為本集團按經營及可呈報分部劃分的收入及業績分析：

截至2016年9月30日止期間(未經審核)

	動漫衍生 產品貿易 千港元	授出動漫 角色許可 千港元	設立及 經營室內 主題遊樂園 千港元	多媒體 動漫娛樂 千港元	總計 千港元
分部收入	<u>262,524</u>	<u>-</u>	<u>47,917</u>	<u>2,052</u>	<u>312,493</u>
分部利潤(虧損)	<u>82,500</u>	<u>(570)</u>	<u>4,643</u>	<u>(3,651)</u>	<u>82,922</u>
未分配收入					938
未分配開支					(23,674)
持作買賣投資虧損					(5,180)
持至到期投資之匯兌虧損					(455)
財務成本					<u>(1,345)</u>
除稅前利潤					<u>53,206</u>

截至2015年9月30日止期間(未經審核)

	動漫衍生 產品貿易 千港元	授出動漫 角色許可 千港元	設立及 經營室內 主題遊樂園 千港元	多媒體 動漫娛樂 千港元	總計 千港元
分部收入	<u>252,771</u>	<u>-</u>	<u>3,945</u>	<u>1,905</u>	<u>258,621</u>
分部利潤(虧損)	<u>75,018</u>	<u>(570)</u>	<u>(15,361)</u>	<u>(5,325)</u>	<u>53,762</u>
未分配收入					1,162
未分配開支					(19,051)
財務成本					<u>(148)</u>
除稅前利潤					<u>35,725</u>

分部利潤(虧損)指各分部所賺取(產生)的利潤(虧損)，而並無分配若干行政開支及未分配收入。此乃就資源分配及表現評估向主要經營決策者呈報的計量標準。

上述呈報的所有分部收入均來自外部客戶。

分部資產及負債

本集團按經營及可呈報分部劃分的資產及負債分析如下：

分部資產

	2016年 9月30日 (未經審核) 千港元	2016年 3月31日 (經審核) 千港元
動漫衍生產品貿易	240,006	186,995
授出動漫角色許可	148	594
設立及經營室內主題遊樂園	402,633	416,932
多媒體動漫娛樂	87,401	56,511
總分部資產	730,188	661,032
物業、廠房及設備	37,763	41,707
其他應收款項、按金及預付款項	3,016	1,236
持至到期投資	14,171	14,626
持作買賣投資	77,420	67,560
已質押銀行存款	95,264	95,264
銀行結餘及現金	84,316	81,619
綜合資產	1,042,138	963,044

分部負債

	2016年 9月30日 (未經審核) 千港元	2016年 3月31日 (經審核) 千港元
動漫衍生產品貿易	116,146	114,686
設立及經營室內主題遊樂園	8,675	14,965
多媒體動漫娛樂	4,690	2,040
總分部負債	129,511	131,691
其他應付款項及應計款項	7,065	7,291
應付一名董事款項	37,226	39,027
有抵押銀行借款	94,550	94,550
綜合負債	268,352	272,559

分部資產指直接歸屬於有關經營及可呈報分部的若干物業、廠房及設備、無形資產、收購廠房及設備的按金、收購長期投資的按金、貿易應收款項、若干其他應收款項、按金及預付款項以及預付遊戲開發商款項。分部負債指直接歸屬於有關經營及可呈報分部的貿易應付款項、若干其他應付款項及應計款項及應付稅項。上述各項均為就資源分配及評估分部表現向主要經營決策者呈報的計量標準。

3. 稅項

	截至9月30日止六個月	
	2016年 (未經審核) 千港元	2015年 (未經審核) 千港元
香港利得稅	<u>14,825</u>	<u>10,952</u>

兩個期間的香港利得稅乃按估計應課稅利潤的16.5%計算。

根據中國企業所得稅法(「**企業所得稅法**」)及企業所得稅法實施條例，自2008年1月1日起，中國附屬公司的稅率為25%。由於應課稅利潤由結轉的稅項虧損全數抵銷或兩個期間並無源自中國附屬公司的應課稅利潤，故概無就中國附屬公司的中國企業所得稅計提撥備。

本集團的未動用稅項虧損於2016年9月30日約為46,764,000港元(2016年3月31日：35,058,000港元)，可供抵銷未來應課稅利潤。由於未來利潤來源不可預測，故並無確認遞延稅項資產。未確認稅項虧損包括一筆由開始至2021年為止5年內即將屆滿的虧損41,636,000港元(2016年3月31日：30,787,000港元)。其他虧損則可無限期結轉。

本集團往年並無依時知會香港稅務局(「**稅務局**」)有關其於2008/09、2009/10、2010/11、2011/12及2012/13評稅年度的應課稅利潤，而是本集團於2014年2月方就自2008年起產生的應課稅利潤作出通知。作出通知後，稅務局向本集團發出報稅表，而本集團於各份報稅表所規定的時限內填妥並向稅務局提交。

本集團於2014年3月接獲稅務局就2008/09評稅年度發出的評稅通知，於2014年5月接獲稅務局就2009/10評稅年度發出的評稅通知，並於2014年7月接獲稅務局就2010/11、2011/12及2012/13評稅年度發出的評稅通知，當中述明2008/09、2009/10、2010/11、2011/12及2012/13評稅年度的應付稅項總額約為4,566,000港元，此乃根據本集團就相關年度提交的報稅表所呈報的金額計算(假設稅務局不會施加罰款)。截至本報告日期，稅務局並無就上述相關年度延遲通知應課稅事項而向本集團發出任何罰款通知，且在徵詢專業意見後，董事相信於截至2016年3月31日止年度後，2008/09及2009/10評稅年度的申索期限已在六年的法定期限下屆滿。

除就上文所述的相關年度計提稅項撥備外，董事亦考慮到稅務局於各報告日期可能就相關集團實體在2008/09、2009/10、2010/11、2011/12及2012/13評稅年度延遲通知應課稅事項而向本集團施加的潛在罰款(如有)。在徵詢專業意見後，董事明白潛在罰款(如有)可能是少徵收稅款金額的50%，即經考慮2008/09及2009/10評稅年度的申索期限屆滿後，於2016年9月30日及2016年3月31日為1,632,000港元。然而，根據相關事實及情況及經考慮專業意見後，董事相信本集團不大可能會被徵收有關罰款，因此，概無就有關潛在罰款計提撥備。

本集團已就源自香港境外的貿易收入(源自日本客戶的香港聯屬公司的貿易收入除外)及許可收入提交境外利潤申索。因此，本集團估計2008/09至2012/13評稅年度的應付稅項總額(假設上述境外利潤申索將獲稅務局接納)為4,566,000港元，並已根據所收到的報稅表向稅務局支付該筆款項。截至本報告日期，稅務局仍在審視境外利潤申索。經尋求專業意見後，本公司董事認為倘稅務局接納許可收入的境外利潤申索但不接納貿易收入的境外利潤申索，經計及2008/09及2009/10評稅年度的超額撥備後，本集團於截至2016年3月31日止六個年度及截至2016年9月30日止六個月的估計未付應付稅項將為108,943,000港元(2016年3月31日：96,915,000港元)。於2016年9月30日，本集團已於簡明綜合財務報表累計計提撥備108,171,000港元(2016年3月31日：96,143,000港元)，作為應付稅項。經考慮專業意見，董事相信本集團已就潛在稅項負債計提適當撥備。

4. 期間利潤

	截至9月30日止六個月	
	2016年 (未經審核) 千港元	2015年 (未經審核) 千港元
計算期間利潤時已扣除(計入)：		
員工成本：		
董事薪酬	3,113	2,193
其他員工成本		
薪金及其他福利	12,393	4,544
退休福利計劃供款	1,041	450
以股份為基礎的付款開支	1,597	—
	<u>18,144</u>	<u>7,187</u>
核數師酬金	804	809
確認為開支的存貨成本	178,182	174,960
物業、廠房及設備折舊	20,091	4,656
無形資產攤銷	1,684	684
確認為開支的研發成本(列入銷售及服務成本)	550	866
利息收入	(736)	(838)
租賃物業的經營租金	8,618	11,478
已租用車輛的經營租金	65	65
外匯虧損淨額	479	2,368

5. 股息

於本中期期間，本公司擁有人獲宣派截至2016年3月31日止年度末期股息每股1港仙(截至2015年9月30日止六個月：無)。於中期期間宣派之末期股息總額為8,582,000港元(截至2015年9月30日止六個月：無)。

董事不建議派付截至2016年9月30日止期間之中期股息(截至2015年9月30日止六個月：以每一股所持現有普通股獲發行一股每股面值0.1港元的紅利普通股的方式派發中期股息)。

6. 每股盈利

本公司擁有人應佔每股基本盈利乃按下列數據計算：

	截至9月30日止六個月	
	2016年 (未經審核) 千港元	2015年 (未經審核) 千港元
盈利：		
計算每股基本及攤薄盈利所採用的盈利 (本公司擁有人應佔期間利潤)	<u>43,826</u>	<u>32,124</u>
	千股	千股 (經重列)
股份數目：		
計算每股基本盈利所採用的加權平均普通股數目	<u>860,183</u>	858,216
本公司購股權計劃之潛在攤薄股份的影響	<u>2,790</u>	—
計算每股攤薄盈利的加權平均普通股數目	<u>862,973</u>	<u>858,216</u>

兩個期間呈列的每股基本及攤薄盈利所採用的加權平均普通股數目乃根據新股份數目計算及作追溯調整，並假設紅股發行已於截至2015年9月30日止期間初進行。

7. 持至到期投資

	2016年 9月30日 (未經審核) 千港元	2016年 3月31日 (經審核) 千港元
上市債券證券，按攤銷成本計 於新加坡交易所有限公司上市，固定票息為年息6.25%， 到期日為2017年5月22日	<u>14,171</u>	<u>14,626</u>
持至到期投資以相關集團實體之功能貨幣以外之貨幣計值：		
	2016年 9月30日 (未經審核) 千港元	2016年 3月31日 (經審核) 千港元
人民幣(「人民幣」)	<u>14,171</u>	<u>14,626</u>

8. 貿易應收款項

本集團賦予其貿易客戶介乎30天至90天的信貸期。以下為按發票日期(與收入確認日期相若)呈列的貿易應收款項的賬齡分析：

	2016年 9月30日 (未經審核) 千港元	2016年 3月31日 (經審核) 千港元
0至90天	158,707	143,194
91至180天	72,536	40,448
181至365天	35,336	25,289
超過365天	22	3
	<u>266,601</u>	<u>208,934</u>

9. 持作買賣投資

	2016年 9月30日 (未經審核) 千港元	2016年 3月31日 (經審核) 千港元
於香港上市的股本證券	<u>77,420</u>	<u>67,560</u>

已上市股本證券的公平值乃根據其於活躍市場的當時買入價，因此於公平值層級中分類為第一級。

10. 已質押銀行存款

已質押銀行存款指為抵押向本集團授出的銀行融資而向銀行質押的存款。已質押銀行存款按市場年利率0.55%(2016年3月31日：0.60%)計息。存款將於報告期末後十二個月內解除。因此，該金額包括在流動資產內。

11. 貿易應付款項

採購貨品的平均信貸期為30天。下列為於報告期末按發票日期呈列的貿易應付款項賬齡分析：

	2016年 9月30日 (未經審核) 千港元	2016年 3月31日 (經審核) 千港元
0至30天	5,484	16,365
31至60天	—	164
	<u>5,484</u>	<u>16,529</u>

12. 有抵押銀行借款

於本中期期間，貸款按三個月或六個月之倫敦銀行同業拆息加200個基準點的固定年利率計息，並須於三至六個月內償還。貸款的平均實際年利率約為2.93% (2016年3月31日：2.75%)。所得款項主要用作為收購物業、廠房及設備提供資金。

13. 關連方披露

(a) 與關連方的交易

於本中期期間，本集團與關連方訂立下列交易：

		截至9月30日止六個月	
		2016年 (未經審核) 千港元	2015年 (未經審核) 千港元
控股股東	汽車租金開支	65	65
	物業租金開支	<u>1,140</u>	<u>475</u>

(b) 主要管理層人員薪酬

期內主要管理層人員(即本公司執行董事及主要行政人員)的薪酬如下：

		截至9月30日止六個月	
		2016年 (未經審核) 千港元	2015年 (未經審核) 千港元
薪金及其他福利		3,589	3,121
退休福利計劃供款		131	103
以股份為基礎的付款		<u>2,383</u>	—
		<u>6,103</u>	<u>3,224</u>

14. 以股份為基礎的付款

本公司以股權結算的購股權計劃

根據於2015年2月16日通過的決議案，本公司的購股權計劃（「計劃」）已獲採納，主要旨在吸引及留聘最稱職人員、向本集團僱員（全職及兼職）、董事、諮詢人士、顧問、分銷商、承包商、供應商、代理、客戶、商業夥伴或服務供應商（「合資格參與者」）提供額外獎勵以及推動本集團業務創出佳績，將自採納日期起計有效十年，並應於2025年2月15日屆滿。本公司董事會可向合資格參與者授出購股權以供認購本公司股份。

於2016年9月30日，根據計劃已授出及餘下未行使之購股權之股份數目為21,455,400股（2016年3月31日：21,455,400股），佔本公司於該日已發行股份之2.46%（2016年3月31日：2.50%）。於本報告日期，根據計劃可供發行的本公司證券數目為65,866,200，佔本公司於本報告日已發行股本約7.54%。在未有本公司股東事前批准的情況下，各合資格參與者根據計劃可能獲授的購股權的股份總數不得超過本公司任何時間的已發行股份的1%。然而，悉數行使根據計劃及本公司任何其他購股權計劃授出但未行使的全部尚未行使購股權後可能發行的股份最高總數不得超過本公司不時的已發行股本10%。倘向一名本公司主要股東或獨立非執行董事或任何彼等各自的聯繫人授出的購股權於截至及包括授出日期任何12個月期間超過本公司任何時間的已發行股份0.1%及總價值（以聯交所於授出日期發出的每日報價表所述本公司股份收市價為基準）超過五百萬港元，須事先於股東大會上取得股東批准。

授出的購股權須於授出日期起30日內承購，各承授人須支付名義代價合共1港元。購股權可於董事釐定的期間任何時間予以行使，其不得遲於緊接授出日期十週年前當日。購股權行使價最少須為以下最高者：(i)於授出購股權日期聯交所每日報價表所列本公司股份的收市價；(ii)緊接授出日期前五個交易日聯交所的每日報價表所列本公司股份的平均收市價；及(iii)於授出日期普通股的面值。

購股權之特定類別詳情如下：

授出日期	歸屬期	行使期	於2016年 9月30日 及2016年 3月31日 尚未行使
2016年2月29日	2016年2月29日－2016年8月31日	2016年9月1日－2021年2月28日	4,291,080
2016年2月29日	2016年2月29日－2017年2月27日	2017年2月28日－2021年2月28日	4,291,080
2016年2月29日	2016年2月29日－2018年2月27日	2018年2月28日－2021年2月28日	4,291,080
2016年2月29日	2016年2月29日－2019年2月27日	2019年2月28日－2021年2月28日	4,291,080
2016年2月29日	2016年2月29日－2020年2月27日	2020年2月28日－2021年2月28日	4,291,080
			<u>21,455,400</u>

截至2016年9月30日止六個月，概無授出購股權。

本集團就本公司授出的購股權於截至2016年9月30日止六個月確認以股份為基礎的付款5,784,000港元。

管理層討論及分析

本集團於動漫相關行業從事多項業務，主要集中於日本市場以知名第三方擁有的動漫角色為藍本的動漫衍生產品(主要為玩具)的貿易，同時向客戶提供增值服務。本集團的業務目標為在中國打造多媒體動漫業務，就此，在截至2016年9月30日止六個月內，其一直積極擴充業務，包括上海JOYPOLIS的全面開幕、授出動漫角色的許可，以及發展以本集團專有動漫角色為藍本的多媒體動漫娛樂業務。

業務回顧

動漫衍生產品貿易

本集團的核心業務為玩具貿易，以多種第三方擁有的受歡迎動漫角色為藍本，並向客戶提供增值服務。本集團的產品範圍包括一般塑膠玩具、食品級玩具(即擬直接接觸食物或隨同糖果附奉的玩具)以及向供應商採購的產品模具。產品模具乃由供應商設計及製作，用於生產動漫衍生塑膠玩具產品。

本集團的客戶大多是日本公司，該等公司負責為日本的玩具公司、日本領先的戶外主題遊樂園以及在日本和美國分銷產品的日本公司採購動漫衍生產品。透過提供優質玩具產品及服務，本集團一直能夠與客戶保持穩固的業務關係。

本集團提供的增值服務，包括向若干客戶(如有要求)提供質量控制及產品設計改進服務，提供此等增值服務使本集團從其他並無提供額外服務的玩具貿易商中脫穎而出。

室內主題遊樂園

本集團乃中國第一個許可的JOYPOLIS營運商。上海JOYPOLIS第1期已於2015年1月1日開幕，建築面積約為1,000平方米，而上海JOYPOLIS亦已於2016年2月6日開幕，建築面積為8,239平方米。上海JOYPOLIS於2016年7月30日進一步擴建至8,499.64平方米。上海JOYPOLIS策略性以上海市中心的購物中心為據點，坐擁便利的交通網絡。

上海JOYPOLIS瞄準中國年輕一族，提供刺激的動漫機動遊戲，以及新奇有趣的互動歷奇體驗，打造幻影世界，採用尖端技術，運用映像製作帶來密集的數碼動漫體驗。

憑藉經營上海JOYPOLIS全面開幕後的成功往績記錄，本集團現正透過與Sega Sammy Holdings Inc. (「世嘉」) 訂立買賣協議以收購Sega Live Creation Inc. (「SLC」) 的85.1%股份(預期於2016年12月31日或之前完成)，以尋求進一步擴充主題遊樂園業務。SLC的主要業務為規劃、開發及經營娛樂設施。完成後，本集團將能夠在全球其他城市擴大室內遊樂園的營運，包括日本東京及大阪、阿拉伯聯合酋長國杜拜及中國青島。詳情請參閱本公司日期為2016年11月1日的公告。

授出動漫角色許可

本集團在創造及開發動漫角色方面有強大的研發能力。透過收購或自主開發，本集團擁有多個受歡迎的專有動漫的知識產權，例如「憨八龜」、「紫媽」、「動物環境會議」及「神奇的優悠」，眾多角色當中以「紫媽」最受歡迎。「紫媽」乃首個於中國透過採用三維混合實境技術，以兩種方言舉行音樂動漫演唱會的虛擬偶像。

多媒體動漫娛樂

本集團採用虛擬現實技術打造動漫遊戲環境，以此帶來潛在商機及強大的發展勢頭。於2016年9月30日，於中國已有約1,200個備有虛擬現實設備的遊戲體驗中心需本集團提供遊戲內容，本集團更計劃未來將與第三方聯營虛擬現實遊戲中心。本集團開展各項工作的其中一環，是已在上海、常州及深圳中心書城開設虛擬現實遊戲體驗中心，提供以其專有動漫角色為主題的虛擬現實遊戲及可配戴的裝置。該等遊戲體驗中心分別毗鄰上海JOYPOLIS、常州江南環球港及位於深圳市福田區。來客可戴上虛擬現實眼鏡，便有360度虛擬現實體驗，親嘗三維虛擬環境，享受多感觀互動體驗。此外，用家可購買虛擬現實可配戴式裝置，透過本集團獨家的網站，上載或下載遊戲應用程式，隨時享受全新的虛擬現實互動體驗。

於2016年8月，本集團透過開設另一個名為「獵戶座」的虛擬現實遊戲體驗中心，進一步擴充於上海的虛擬現實遊戲體驗中心業務。

本集團於截至2016年9月30日止六個月已經推出八款以「紫媽」及「憨八龜」為藍本的動漫遊戲，包括五款虛擬現實遊戲、兩款手機遊戲及一款互聯網線上遊戲。

於2016年7月，本集團與在經營遊戲機及主題遊樂園方面擁有逾二十年經驗的因諾標準(香港)有限公司(「因諾標準」)訂立合作協議，在港澳兩地開設約100個線下遊戲熱點，安裝逾200台虛擬現實遊樂設備。本集團將為所有此等的線下遊戲熱點提供設備及自主研發遊戲內容。本集團已於香港動漫電玩節(「香港動漫節」)的攤位介紹了部分虛擬現實遊樂設備。

在此戰略合作下，本集團將為線下熱點提供遊戲內容及設備程式更新及維修指導工作，而因諾標準將負責設備投資、場地提供及日常營運。本集團有權就玩家每次進行遊戲收取專利費。

專有動漫角色投放商業製作

儘管現有動漫業務及動漫角色玩具業務仍是本集團的核心業務，本集團現正加快發展動漫角色，計劃透過不同媒體，將動漫角色的商業製作，擴展至手機遊戲分部。

本集團於2016年7月參加深圳動漫節、中國國際數碼互動娛樂展覽會及香港動漫節，以推廣「紫嫣」及本集團的虛擬現實動漫遊戲及動漫角色。

財務回顧

以下載列本集團截至2016年9月30日止六個月的業績概要，並附比較數字如下：

	截至9月30日止六個月	
	2016年	2015年
收入(千港元)	312,493	258,621
毛利(千港元)	97,549	62,498
毛利率(%)	31.2	24.2
本公司擁有人應佔利潤(千港元)	43,826	32,124

收入

收入由截至2015年9月30日止六個月的258.6百萬港元增加53.9百萬港元或20.8%至截至2016年9月30日止六個月的312.5百萬港元。增加乃主要由於動漫衍生產品貿易收入增加9.8百萬港元、設立及經營室內主題遊樂園收入增加44.0百萬港元。

動漫衍生產品貿易

動漫衍生產品貿易的收入由截至2015年9月30日止六個月的252.8百萬港元增加3.8%至截至2016年9月30日止六個月的262.5百萬港元，乃主要由於對一名主要客戶較高單價產品的銷售量上升。

授出動漫角色許可

由於本集團許可業務進行業務模式重組，將動漫角色的許可授出予多個許可持有人，因此於截至2015年及2016年9月30日止各六個月並無產生收入。本集團的動漫角色由集團內公司用於多媒體動漫娛樂業務發展。

設立及經營室內主題遊樂園分部

受上海JOYPOLIS全面開幕所影響，設立及經營室內主題遊樂園的收入由截至2015年9月30日止六個月的3.9百萬港元增加1,128.2%至截至2016年9月30日止六個月的47.9百萬港元。根據門票銷售計算的遊客人數由截至2015年9月30日止六個月的50,279人次大幅增加674.9%至截至2016年9月30日止六個月的389,592人次。

多媒體動漫娛樂

多媒體動漫娛樂收入由截至2015年9月30日止六個月的1.9百萬港元增加0.1百萬港元或5.3%至截至2016年9月30日止六個月的2.0百萬港元。多媒體動漫娛樂收入包括來自虛擬現實遊戲體驗中心及活動的門票銷售。

銷售及服務成本

銷售及服務成本由截至2015年9月30日止期間的196.1百萬港元增加18.8百萬港元或9.6%至截至2016年9月30日止六個月的214.9百萬港元，增加乃主要由於隨著銷量增加，本集團增加向供應商採購生產的動漫衍生產品，以及由於建築面積超過8,000平方米已全面開幕的上海JOYPOLIS相關的經營成本，而截至2015年9月30日止六個月營運的建築面積約為1,000平方米。

毛利及毛利率

本集團的毛利由截至2015年9月30日止六個月的62.5百萬港元增加35.0百萬港元或56.0%至截至2016年9月30日止六個月的97.5百萬港元。本集團的毛利率由截至2015年9月30日止期間的24.2%增加至截至2016年9月30日止六個月的31.2%。毛利增加，乃主要由於上海JOYPOLIS於截至2016年9月30日止六個月全面經營。

其他收入

其他收入由截至2015年9月30日止六個月的1.2百萬港元減少0.3百萬港元至截至2016年9月30日止六個月的0.9百萬港元。減少主要由於已質押銀行存款及持至到期投資的利息收入減少(2015年：0.8百萬港元)。

銷售及分銷開支

銷售及分銷開支由截至2015年9月30日止六個月的6.4百萬港元減少1.2百萬港元或18.8%至截至2016年9月30日止六個月的5.2百萬港元。本集團的銷售及分銷開支佔收入的百分比由截至2015年9月30日止六個月的2.5%減少至截至2016年9月30日止六個月的1.6%。銷售及分銷開支減少，乃主要由於截至2015年9月30日止六個月「紫嫣」的香港首個演唱會的宣傳及推廣活動。

本公司擁有人應佔利潤

本公司擁有人應佔利潤由截至2015年9月30日止六個月的32.1百萬港元增加11.7百萬港元或36.4%至截至2016年9月30日止六個月的43.8百萬港元。增加主要由於上海JOYPOLIS於截至2016年9月30日止六個月全面經營。

業務前景

展望未來，除了玩具貿易核心業務外，本集團將繼續擴展主題遊樂園業務以及多媒體動漫娛樂業務，多媒體動漫娛樂業務包括線上動漫遊戲、電影及電視以及線上娛樂節目、線上平台以及專攻一系列動漫角色的其他娛樂及手機應用程式。虛擬現實技術等各種新技術將用於推廣不同業務分部，催化協同作用。

電影及電視節目

由於「紫嫣」吸引了大批愛好者，並在中國及香港越來越受歡迎，因此由「紫嫣」出演的銀河少女電影，目前正在製作，預期該電影將於2018年完成製作，而本集團的虛擬偶像「紫嫣」將擔演該電影的女主角。此外，現正計劃製作共有20集的銀河少女動漫電視劇，預期該劇將於2018年完成製作，並將會在中國和日本播出。

本集團亦已作出投資，目前共同製作將於2017年第一季在中國推出放映的動漫電影蛋計劃。預期本集團將從中國電影及動漫產業的蓬勃發展中獲益。

線上娛樂及手機應用程式

線上業務方面，本集團已推出採用「虛擬現實」技術的八款動漫遊戲。本集團計劃進一步擴展線上業務，設置專頁以供動漫遊戲開發。這可能涉及透過不同手段和戰略聯盟方式，在目標市場進行合作或收購互聯網業務。

室內主題遊樂園

上海JOYPOLIS已全面經營，而本集團已取得世嘉的批准，在中國發展另一個JOYPOLIS。

董事認為收購SLC的85.1%股份為本集團帶來絕佳機會以(i)迎來更龐大的收入來源；(ii)依仗SLC集團的專業知識和資源，擴大主題遊樂園經營業務的參與；及(iii)為主題遊樂園經營業務設立全面的策略規劃。由於世嘉仍是持有SLC14.9%股權的股東，本集團認為與世嘉的夥伴關係亦將強化本集團作為主題遊樂園經營業務領導者的地位。

完成收購SLC後，本集團與夥伴將透過授出許可並與土地發展商合作，於中國西北地區及主要城市發展主題遊樂園。為達成此目標，本集團將與利益相關夥伴設立「JOYPOLIS」項目基金。

動漫角色投放商業製作

儘管現有動漫業務及動漫角色玩具業務仍是本集團的核心業務，本集團現正加快發展動漫角色，計劃透過不同媒體，將動漫角色的商業製作，擴展至手機遊戲分部。

本集團將繼續推廣「紫嫣」及其虛擬實境動漫遊戲，以及其他卡通角色。舉例而言，本集團將製作更多電影及動漫。本集團將會透過不同媒體和音樂，以及虛擬現實及混合實境技術，在中國境外開展「紫嫣」衍生產品的推廣工作。

本集團亦繼續開拓與互聯網業務有關的商機，將有助其動漫業務及動漫角色業務的發展及商業製作。此外，本集團繼續支持中國政府發展文化產業並與中國政府進行合作。本集團在此方面的工作，繼續提升「紫嫣」以及其他專有動漫角色的受歡迎程度，藉此進一步滲透市場。借助本身的研發團隊以及通過實施戰略合作，可提升產品內容和價值，進而增強本集團在不同媒體中動漫娛樂業務的綜合競爭力。本集團的業務計劃乃經過精心評估，預期有助繼續推進業務發展。故此董事對於本集團的業務前景非常樂觀。

全球發售所得款項淨額用途

本公司於2015年3月12日收取的所得款項，經扣除包銷費用及佣金以及有關全球發售的相關開支後，淨額約為298.6百萬港元。於2016年9月30日，本集團已動用所得款項淨額當中的約198.8百萬港元。所得款項淨額的未動用部分已經存入香港一家持牌銀行。下文載列所得款項淨額使用情況的概要：

	全球發售所得款項 淨額的原計劃分配		於2016年 9月30日 已實際動用	於2016年 9月30日 未動用
	%	百萬港元	百萬港元	百萬港元
用作上海JOYPOLIS的資本開支及營運 資金及計劃其後的JOYPOLIS	40.0	119.4	119.4	–
用作可能投資或收購經營動漫相關業 務的國內或國際公司及／或與彼等 組成戰略合作，包括但不限於動漫 相關活動主辦單位、手機及互聯網 應用程式開發商以及動漫相關多媒 體平台	30.0	89.6	36.6	53.0
用作音樂動漫演唱會開發、製作及技 術改善以及相關宣傳及營銷活動以 及開發寄售業務	20.0	59.7	12.9	46.8
用作營運資金及一般公司用途	10.0	29.9	29.9	–
總計	100.0	298.6	198.8	99.8

資本架構、流動資金及財務資源

於2016年9月30日，本公司的法定股本為500.0百萬港元，分為5,000,000,000股每股面值0.1港元的股份，而本公司已發行股本約為87.3百萬港元，分為873,216,000股每股面值0.1港元的股份。

於2016年8月24日，明揚企業有限公司(「明揚」)、本公司及中國銀河國際證券(香港)有限公司(「獨家配售代理」)訂立配售協議。於2016年9月1日，獨家配售代理已按每股3.60港元的價格，成功向不少於六名承配人配售15,000,000股股份。承配人及其實益擁有人乃獨立於本公司或其任何關連人士。於2017年9月7日，本公司已完成增補認購事項，並向明揚發行15,000,000股普通股，從中獲得的所得款項淨額約為52.1百萬港元。詳情請參閱本公司日期為2016年8月24日的公告。

於2016年9月30日，本集團的現金及銀行結餘為84.3百萬港元(2016年3月31日：81.6百萬港元)。基本上，本集團以其內部資源撥支本集團的營運資金需求。董事相信，經營所產生資金及可用銀行融資將可滿足本集團的未來營運資金需求。

於2016年9月30日，本集團的資產負債淨比率為5.8%(2016年3月31日：7.0%)。本集團的淨負債包括計息銀行借款、應付一名董事款項，減現金及現金等價物。於2016年的資產負債淨比率有所下跌，主要是由於上述提及於2016年9月發行新股份募集資金所致。

上述數字顯示，本集團擁有穩健財務資源，可應付其未來承擔及未來擴展計劃。

庫務政策

本集團採納審慎的庫務政策，在截至2016年9月30日止六個月期間保持了健康的流動資金狀況。本集團致力減低信貸風險，持續進行信貸評估，對其客戶的財務狀況加以評定。為管理流動資金風險，董事會密切留意本集團的流動資金狀況，以確保本集團資產、負債及其他承擔的架構，可應付不時的資金需要。

資本承擔

於2016年9月30日，本集團的資本承擔為53.3百萬港元(2016年3月31日：42.1百萬港元)。

持有的重大投資

於2015年8月，本集團與一名獨立第三方訂立戰略合作夥伴協議，以建立長期的戰略聯盟及合作夥伴關係，在虛擬實境技術項目方面展開合作。本集團已支付人民幣4.5百萬元(相等於5.4百萬港元)作為優先收購股權的按金，以投資或共同投資虛擬實境技術項目。

於2016年9月，本集團以代價30百萬港元自獨立第三方收購虛擬現實遊戲機的全局獨家經銷權。根據該協議，獨家經銷權的可用年期為無限。根據本集團管理層就產品壽命週期、市場、競爭對手及環境趨勢所作的研究，董事認為獨家經銷權的可用年期不應超過十年。

重大投資及資本資產的未來計劃

本集團將繼續開發虛擬實境技術項目，包括與獨立第三方建立合作夥伴關係，出售虛擬實境設備及開發虛擬實境遊戲內容。

董事相信虛擬實境技術項目將為本集團日後的業務發展的另一主要貢獻。

收購及出售附屬公司及聯屬公司的重大事項

在截至2016年9月30日止六個月，本集團並無任何有關收購及出售附屬公司及聯屬公司的重大事項。

按揭及質押

於2016年9月30日，本集團向一家銀行質押賬面值約為95.3百萬港元的銀行存款(2016年3月31日：95.3百萬港元)，以取得銀行融資。

或然負債

本集團於2016年9月30日並無重大或然負債(2016年3月31日：無)。

外匯風險

本集團有關匯率風險的政策概無重大變動。本集團的交易主要以港元、人民幣或美元列值。本集團管理層密切注視外匯風險，在適當時會考慮使用對沖工具。

環境政策

本集團致力保護環境。本集團堅持循環再用及節能原則，鼓勵及推動員工在辦公室支持環保，包括於印刷及影印時使用環保紙以及關上閒置電燈及電器以減少耗電等。

僱員及酬金政策

於2016年9月30日，本集團有173名僱員(2015年9月30日：81名僱員)。截至2016年9月30日止六個月，僱員酬金及實物利益及退休金計劃供款(包括董事的酬金及實物利益及退休金計劃供款)為18,144,000港元(截至2015年9月30日止六個月：7,187,000港元)。增加主要由於僱員酬金增加10.0百萬港元及董事酬金增加0.9百萬港元。本集團的薪酬方案乃參考個別僱員的經驗及資歷以及整體市況而釐定。本集團亦確保能夠按僱員個別需要，為他們提供足夠培訓及持續專業發展的機會。本公司已設立購股權計劃，向合資格的董事及本集團僱員提供誘因及獎勵，肯定彼等的貢獻。於2016年2月29日，21,455,400份購股權已根據本公司於2015年2月16日採納的購股權計劃授予合資格董事、僱員及兩家諮詢公司。

購回、出售或贖回股份

本公司及其任何附屬公司於截至2016年9月30日止六個月內概無購回或出售任何本公司股份。

審核委員會及審閱中期業績

本公司審核委員會包括三位獨立非執行董事，分別為曾華光先生(主席)、洪木明先生及倪振良先生。本公司截至2016年9月30日止六個月的中期業績已由審核委員會審閱。審核委員會認為本公司已遵守適用的會計準則及規定，並已作出適當披露。

本中期期間的業績已經由我們的核數師香港執業會計師德勤•關黃陳方會計師行按照香港會計師公會頒佈的香港審閱委聘準則第2410號「由實體的獨立核數師對中期財務資料進行審閱」審閱。

遵守企業管治慣例守則

本公司於本期間一直遵守香港聯合交易所有限公司證券上市規則(「上市規則」)附錄14所述企業管治守則所載的守則條文，除以下個別情況外：

守則條文第A.2.1條

上市規則附錄14企業管治守則的守則條文第A.2.1條規定，主席與行政總裁的角色應有區分，並不應由一人同時兼任。庄先生為董事會主席兼行政總裁。由於庄先生為本集團的創辦人，而且於企業營運及管理方面有豐富經驗，董事相信為了有效管理及業務發展，由庄先生同時出任兩個職位合乎本集團的最佳利益。

遵守證券交易的標準守則

本公司已採納上市規則附錄10所載上市發行人董事進行證券交易的標準守則(「標準守則」)作為本公司董事進行證券交易的操守守則。經向董事作出特定查詢後，所有董事確認，彼等於截至2016年9月30日止六個月一直全面遵守標準守則所載的規定準則。

公眾持股量

按照本公司所得公開資料及據董事所知，於本中期業績公告日期，本公司已發行股份維持上市規則規定的足夠公眾持股量。

報告期間後事項

於2016年10月31日，本公司之全資附屬公司China Theme Park Limited(「CTP」)與世嘉訂立買賣協議，據此，世嘉已有條件同意出售而CTP已有條件同意以總現金代價600.0百萬日圓(相等於約44.5百萬港元)收購SLC的85.1%股權。董事現正評估此項交易的財務影響。有關建議收購SLC的進一步詳情載於本公司日期為2016年11月1日的公告。

在聯交所網站及本公司網站發佈資料

本公告在本公司網站(www.animatechina.com)及聯交所網站(www.hkexnews.hk)發佈。本公司截至2016年9月30日止六個月的中期報告載有上市規則規定的所有資料，將於適當時候寄發予股東並在上述網站發佈。

承董事會命
華夏動漫形象有限公司
行政總裁兼執行董事
庄向松

香港，2016年11月28日

於本公告日期，董事會包括六位董事，分別為執行董事庄向松先生(行政總裁)、丁家輝先生及劉萊香女士；及獨立非執行董事倪振良先生、曾華光先生及洪木明先生。