

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倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



CMGE Technology Group Limited

中手游科技集团有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：0302)

**截至 2022 年 6 月 30 日止六個月
中期業績公告**

中手游科技集团有限公司(「本公司」)，連同其附屬公司及在中華人民共和國(「中國」)的合併營運實體，統稱「本集團」董事(「董事」)會(「董事會」)欣然公佈本集團截至2022年6月30日止六個月(「報告期間」)的未經審核綜合中期業績。本報告期間之中期業績已由本公司之審核委員會(「審核委員會」)審閱。

財務摘要

	截至 6 月 30 日止六個月	
	2022 年	2021 年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
收益	1,232,764	2,180,133
期內(虧損)／溢利	(25,408)	378,250
歸屬於母公司擁有人的期內(虧損)／溢利	(21,901)	393,532
經調整淨(虧損)／溢利 ⁽¹⁾	(15,654)	401,780

附註：

1. 香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)並無界定「經調整淨(虧損)／溢利」。本集團將經調整淨(虧損)／溢利界定為歸屬於母公司擁有人的淨(虧損)／溢利，不包括以權益結算以股份為基礎的開支，性質為非營運及非經常性。經調整淨(虧損)／溢利可更密切地反映本集團的經營業績(經扣除上述非經營項目)。

業務回顧

本集團依託自身在遊戲發行及研發領域的優勢與積累，結合自身優勢知識產權（「IP」）資源，在形成「IP資源－自主研發與聯合研發－全球發行－自有IP運營－元宇宙平台」這一極具核心競爭力的IP遊戲生態體系，並建立了IP遊戲研發及全球發行、自有IP運營和元宇宙平台三大業務版塊。於2022年上半年，本集團研發開支總額為人民幣204.3百萬元，同比增長65.1%，歷史累計已上線自主研發產品11款，待上線自研產品10款。本集團加速佈局海外發行業務，截至2022年6月30日，本集團已有5款遊戲登錄海外多個地區，本集團海外地區收入為人民幣227.6百萬元，海外地區收入佔本集團總收入比重達到18.5%。

由於本集團計劃上線的多款遊戲未能如期取得版號導致上線計劃推遲，受此不利影響，截至2022年6月30日止六個月，本集團收入為人民幣1,232.8百萬元，同比下降43.5%。

下表載列本集團於所示期間的關鍵績效指標，即(i)平均每月活躍用戶（「每月活躍用戶」）；(ii)平均每月付費用戶（「每月付費用戶」）；(iii)每名付費用戶每月平均收益（「ARPPU」）；及(iv)新註冊用戶總數：

	截至6月30日止六個月	
	2022年	2021年
平均每月活躍用戶(千人)	12,780	19,084
平均每月付費用戶(千人)	941.4	1,442
ARPPU(人民幣元)	218.3	251.9
新註冊用戶總數(千人)	38,367	58,014

IP 遊戲研發及全球發行版塊

海外市場

截至2022年6月30日止六個月，本集團在海外市場推出數款遊戲，並取得亮眼業績。由本集團自主發行的遊戲《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》於2022年1月和6月分別在泰國和越南上線。由本集團投資的研發公司深圳易帆互動科技有限公司研發的動作角色扮演遊戲(ARPG)遊戲《真·三國無雙霸》於2022年1月登陸港澳台三地、新加坡及馬來西亞，上線當月取得港澳台三個地區和新加坡蘋果及谷歌免費榜第一名，香港和澳門蘋果暢銷榜第一名、台灣蘋果暢銷榜第二名的成績；並於2022年8月10日正式上線東南亞地區，包括越南、泰國、菲律賓和印尼，上線當月取得越南和菲律賓蘋果免費榜第一名、越南蘋果暢銷榜第三名的成績。由本集團發行的遊戲《斗羅大陸：鬥神再臨》於2022年3月在越南上線，上線當月取得越南地區蘋果免費榜第一名、暢銷榜第六名的成績。截至2022年6月30日止六個月，本集團錄得海外地區收入人民幣227.6百萬元，同比增長3.6%，海外地區收入佔本集團總收入比重達到18.5%。

自主研發及發行

本集團於2022年以前在線運營的遊戲，包括自主研發的《傳奇世界之雷霆霸業》、《龍城傳奇》及棋牌類遊戲，自主發行的《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》和《斗羅大陸：鬥神再臨》，以及與第三方聯合出品的《航海王熱血航線》、《真·三國無雙霸》，連同其他已上線運營的遊戲，於2022年上半年仍舊持續為本集團貢獻收入和利潤。本集團在2022年1月推出一款新遊戲《新凡人修仙傳》，上線當月獲得硬核聯盟月度明星推薦。本集團預計在2022年上半年上線的多款新遊戲，由於未能如期取得版號，如《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《我的御劍日記》、《鎮魂街：天生為王》等遊戲，以及本集團自主研發的遊戲《城主天下》等，不得不推遲上線計劃。

本集團持續加大研發業務投入，已成立滿天星工作室和大禹工作室等多個研發團隊，在2022年上半年，研發人員數量達到632人，研發投入為人民幣204.3百萬元，同比增長65.1%。本集團全資子公司北京文脈互動科技有限公司（「**文脈互動**」）自主研發的多款手機遊戲已進入上線前的準備階段，其中，全球化題材的融合性策略手游《召喚先鋒》已獲得版號，計劃於2022年12月上線；同類型手遊《代號：奇兵》將於2022年第四季度開始測試；手遊《城主天下》已進入完成最終測試，待取得版號後即可正式上線。軟星科技(北京)有限公司（「**北京軟星**」）於2021年下半年推出的自主研發遊戲《仙劍奇俠傳七》，截至2022年6月30日，PC版本銷量累計超過45萬套；雲遊戲版本銷量累計超過21萬套；主機版本亦於2022年8月在港澳台、東南亞地區、日本及北美地區上市。北京軟星自主研發的PC遊戲《大富翁10》，截至2022年6月30日，全球銷量突破123萬套，在2022年7月登陸Xbox One、Xbox Series S、Xbox Series X、PlayStation 4和PlayStation 5平台。本集團全資子公司軟星科技(上海)有限公司於2022年上半年正式立項單機遊戲《仙劍奇俠傳四：重製版》，項目進入研發階段。

研發商投資

作為本集團IP遊戲生態體系的一環，本集團一貫堅持投資業內優質研發商，為本集團供應具備競爭力的遊戲產品。於2022年上半年，本集團完成對上海洲競網絡科技有限公司（「**上海洲競**」）的入股，持有其51%股份並正式成為其控股股東。上海洲競目前全力打造的跨PC端、主機端和手機端遊戲《代號：籃球3v3》，將成為本集團重要的長生命週期類型遊戲產品，並將於2022年第四季度正式進行測試，預計於2023年上半年正式上線。本集團在上半年投資入股了海南赫墨拉信息科技有限公司（「**海南赫墨拉**」），其研發的手遊《太古封魔錄》上線之初即取得月流水超人民幣2億元的不俗成績，其核心團隊研發的《奧特曼：集結》手遊獲得日本圓谷株式會社授權的奧特曼系列IP正版授權，並由本集團獨家發行，將於2022年下半年正式上線。

自有 IP 運營版塊

授權業務

2022年上半年，本集團的知識產權授權收益約人民幣30.8百萬元。本集團深度佈局仙劍IP的全產業鏈合作，覆蓋遊戲、影視、動漫、內容文學、音樂、衍生品及實景娛樂等領域，並聯手相關領域的頂尖合作夥伴共同打造仙劍IP宇宙。

繼成功推出《仙劍奇俠傳四VR》遊戲後，本集團與沉浸世界繼續合作於2022年7月15日推出了全新體驗的VR遊戲《仙劍奇俠傳一VR》，將仙劍奇俠傳的經典故事，搭配VR360度近距離觀感和環繞立體音效，帶給玩家完全的沉浸式體驗。本集團並將在2022年下半年推出劇情卡牌手遊《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》，本集團自研平台式開放世界遊戲《仙劍世界》即將開啟測試；本集團與阿里巴巴旗下靈犀互娛合作的大型MMORPG手遊《仙劍·緣起》也已進入最後的測試階段。

2022年4月，本集團與泡泡瑪特合作推出的首款盲盒系列《仙劍奇俠傳中國傳統節日系列手辦》正式全球發售。同時，本集團與良笑塑美、上海起酷網絡科技有限公司旗下的開天工作室、萬代南夢宮(上海)娛樂有限公司等知名合作方，還將共同推出包括黏土人阿奴、黏土人紅藍龍葵、小雅集林月如雕像、韓菱紗手辦、月清疏雕像、李逍遙手辦及雕像、重樓雕像、仙劍女俠武器模型等的國潮模玩。

2022年1月《仙劍奇俠傳》數字藏品首次上線唯一藝術平台大獲成功，發行40,000枚NFT仙劍角色徽章，並於一秒售罄。本集團聯合數字藏品電商平台阿里魚平台，在2022年4月發行80,000件《仙劍奇俠傳》數字藏品版支付寶付款碼皮膚，這是本集團首次嘗試數字藏品的多主題應用場景。2022年5月，本集團再次推出仙劍數字藏品，通過數字藏品電商平台騰訊幻核平台發行24,240枚NFT《仙劍奇俠傳七》數字神兵，近19萬人參與抽選提前認購資格，數字神兵開售後一秒售罄。

本集團與企鵝影視合作的《仙劍奇俠傳一》已於2021年11月正式開拍，聯手愛奇藝等拍攝的《仙劍奇俠傳四》已於2022年2月正式開拍。《仙劍奇俠傳二》影視作品已於2022年上半年開拍，本集團聯手出品過《琅琊榜》、《偽裝者》等熱門電視劇的山東影視製作股份有限公司推出的《仙劍奇俠傳六》將於2022年下半年正式開拍。動漫方面，本集團將與嗶哩嗶哩合作製作《仙劍奇俠傳四》動畫，並與企鵝影視合作拍攝《仙劍奇俠傳一》及《仙劍奇俠傳三》的動畫番劇。2022年7月，本集團以微博直播形式成功舉辦了《仙劍奇俠傳》27周年慶典，為玩家帶來了豐富的視聽體驗。

本集團推出的仙劍實景娛樂項目杭州西溪仙劍小鎮已正式立項，預計將於2022年下半年對外試營業。著眼未來，本集團將創造更多更優質的內容，通過多重渠道全方位觸達對國風元素有興趣的年輕消費者群體，持續提升《仙劍奇俠傳》在年輕人群中的口碑，為用戶帶來更豐富的互動體驗。

元宇宙平台版塊

《仙劍世界》：開放世界遊戲+娛樂社交元宇宙平台

由本集團旗下的滿天星工作室自主研發的遊戲《仙劍世界》是國內首個具備開放世界元素的跨PC、主機、虛擬現實設備和手機的國風文化元宇宙遊戲，也是國內首個提供虛擬現實深度體驗，並讓玩家利用虛擬現實設備真正化身虛擬角色的國風文化元宇宙娛樂社交平台。依託研發團隊在虛擬現實技術、開放世界RPG技術研發方面的豐富經驗和積累，融合自由創造的用戶原創內容和豐富的社交功能，該遊戲將向玩家提供極具差異化的沉浸式體驗。品牌商戶亦將入駐遊戲平台，為玩家提供全新且真實的消費情景。玩家將可以不同的虛擬身份參與到整個「仙劍大世界」發展與變革中。玩家可以根據自己的行為理念選擇自己在「仙劍大世界」中的生活、遊玩和社交的方式，按照自己的願望和夢想探索遊戲世界。

《仙劍奇俠傳》國內知名度第一的仙俠類IP，《仙劍世界》作為一個具備開放世界元素的國風元宇宙遊戲，其豐富的開放世界內容與MMO玩法，結合《仙劍奇俠傳》的國風元素和IP屬性，給這個遊戲帶來了極強的用戶粘性，而《仙劍世界》打造的天空之城「仙劍靈鏡」則是一個娛樂社交的元宇宙平台，是給開放世界遊戲玩家的一個極好的玩法延展。「仙劍靈鏡」給玩家一個輕鬆、休閒的田園、山水和高山峻嶺的仙鏡，可以在上面建造自己的山莊、庭院、農舍；可以和喜歡的朋友一起打魚、泛舟、農作；可以設計自己喜歡的服裝、寵物和休閒小遊戲，一起分享一起玩樂，並能實現創作者更好的回報；可以參加派對和觀看平台精心準備的演出；國風品牌商戶可以為玩家提供沉浸式的消費體驗，還可以連接製造業和農林牧業，讓玩家體驗一下線上就能操控實體經濟產出的樂趣。

《仙劍世界》遊戲將於2022年下半年進行首輪測試，計劃於2023年上半年上線。

獎項及榮譽

本集團因遊戲及服務的品質及人氣而獲得的獎項及榮譽如下：

獎項／榮譽	獲獎日期	頒獎機構／機關
金鑽榜2021最具影響力企業	2022年1月	廣東省遊戲產業協會
金鑽榜2021社會責任獎	2022年1月	廣東省遊戲產業協會
最具成長海外上市公司	2022年1月	每日經濟新聞
2021廣東企業500強	2022年1月	廣東省企業聯合會
2021廣東創新企業100強	2022年1月	廣東省企業聯合會
2021互聯網企業TOP 100	2022年2月	中國科學院《互聯網週刊》
2021年度元宇宙潛力企業TOP 50	2022年3月	中國科學院《互聯網週刊》、 中國社會科學院信息化研究中心、 eNet研究院及德本諮詢 (北京)有限公司
深圳文化企業100強	2022年4月	深圳市文化廣電旅遊體育局
第七屆黑石獎硬核年度最受歡迎 卡牌遊戲《斗羅大陸：鬥神再臨》	2022年1月	硬核聯盟
第七屆黑石獎硬核年度最受歡迎 小遊戲《全民槍神：邊境王者》	2022年1月	硬核聯盟
第七屆黑石獎硬核年度最受期待 遊戲《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》	2022年1月	硬核聯盟
金鑽榜2021最佳國產遊戲 《新射鵬群俠傳之鐵血丹心》	2022年1月	廣東省遊戲產業協會

社會責任

本集團一如既往的從多維度踐行社會責任。本集團長期支持開展有利於青少年閱讀的「中手游築夢圖書館」項目，仍然以每年捐贈兩所圖書館的速度，穩步推進該項目的實施。在2022年6月，第十所「中手游築夢圖書館」已經在廣東省河源市紫金縣建成，這也是首次通過線上捐贈方式建立的「中手游築夢圖書館」。本集團於2022年3月10日為支援香港抗疫，首批撥款等值人民幣1.0百萬元在當地採購抗疫物資，並聯繫香港社會抗疫組織進行有序分配，首批抗疫款項將重點用於香港社會缺乏抗疫物資的長者及學童等弱勢群體。本集團亦在由人民網主辦的2021遊戲責任論壇上被評選為「社會責任表現相對突出的企業」。

在未成年人保護方面，本集團嚴格遵循國家相關政策，將發行的全部遊戲接入實名認證、防沉迷系統以及遊戲適齡提醒，嚴格執行國家新聞出版署未成年人防沉迷限制新規，僅在周五、周六、周日和法定節假日每日下午8時至9時向未成年人提供1小時網絡遊戲服務，全力保護未成年人健康成長。

本集團旗下遊戲均有限制低齡消費的規定。未滿12週歲的玩家禁止在本集團的遊戲內付費；12至16週歲的未成年人在本集團的遊戲內單次充值金額不得超過人民幣50元，每月充值金額累計不得超過人民幣200元；16至18週歲的未成年人在本集團的遊戲內單次充值金額不得超過人民幣100元，每月充值金額累計不得超過人民幣400元。2022年上半年，18週歲以下的未成年玩家對本集團中國遊戲收入的佔比約為0.0029%。

2022年下半年展望

即將於國內市場發行的重量級遊戲

2022年下半年，本集團將面向中國大陸市場陸續推出多款重量級遊戲。

《全明星激鬥》——由本集團自主研發的大型IP改編手機遊戲「全明星激鬥」，是一款採用寫實畫風的3D動作卡牌遊戲，遊戲內容涵蓋SNK旗下所有遊戲系列IP知名角色，聯動多個頂級日漫角色，歷經三年時間打磨，遊戲質量已臻精品。該遊戲已順利取得版號，將於2022年下半年率先在中國大陸地區上線，之後將陸續在全球多個國家和地區上線。

《**奧特曼：集結**》——由本集團戰略投資的海南赫墨拉研發、由日本圓谷株式會社授權的奧特曼系列IP 正版授權改編手遊《奧特曼：集結》，已進行了近兩年的開發工作並且已獲得版號，將於2022年下半年正式上線。《奧特曼：集結》遊戲在測試期獲得超過百萬用戶註冊，該遊戲上線後預期將會取得不俗的成績。

《**我的御劍日記**》——是由本集團戰略投資的樂府互娛(上海)網絡科技有限公司的金牌製作人程良奇帶領的研發團隊傾力打造的一款放置卡牌手遊。該遊戲注重產品長線留存打造，已於2022年8月取得版號，將於2022年下半年上線。

《**召喚先鋒**》——由本集團全資子公司文脈互動開發的全球化題材的3D 卡牌策略手遊，遊戲採用了清新的全球化卡通美術格調表現，在成熟的卡牌玩法之上對核心戰鬥做了創新。《召喚先鋒》遊戲已獲得版號，將於2022年下半年上線。

《**大富翁 11**》——由本集團全資子公司北京軟星自主研發的《大富翁 11》PC 遊戲，預計將於年內登陸 NS 和 Steam 平台。

《**新仙劍奇俠傳之揮劍問情**》——由《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》原班研發團隊打造的《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》集合了《仙劍奇俠傳》全系列正版授權，遊戲將於2022年下半年推出。

《**鎮魂街：天生為王**》——《鎮魂街：天生為王》是一款新國潮美術風格 3D ARPG 手遊，該遊戲獲得了鎮魂街漫畫及動畫雙正版授權，預計於2022年下半年上線。

《**城主天下**》——由本集團全資子公司文脈互動開發的融合性策略手遊《城主天下》採用了創新度較高的群體對抗爭奪賽玩法和深度社交功能，遊戲預計於2022年下半年上線。

海外市場發行排期

本集團將持續貫徹全面出海戰略，堅持全球一體化發行模式，確立以港澳台(含東南亞)、日本、韓國和歐美為主力發展區域，展開遊戲開發與全球發行。

《真·三國無雙霸》遊戲已於2022年8月在東南亞地區及越南推出，並將於2022年下半年繼續在韓國地區上線。《斗羅大陸一鬥神再臨》遊戲繼上線越南後，亦將在2022年下半年登陸韓國。本集團還計劃在2022年下半年在泰國推出《神判包青天》手遊，在新馬地區和港澳台地區推出《我的御劍日記》手遊，在港澳台地區推出3D放置卡牌手遊《別對童話說晚安》。

自主研發遊戲項目進入密集測試和上線期

本集團旗下滿天星工作室自主研發的大型IP改編手遊《全明星激鬥》已獲得版號，將於2022年下半年在中國大陸地區正式上線。本集團全資子公司北京軟星研發的《仙劍奇俠傳七》主機版於2022年8月在港澳台、東南亞地區、日本及北美地區上市。北京軟星將繼續推出單機遊戲《大富翁11》，並於2022年三季度上線。本集團全資子公司文脈互動在研發多款全球題材的融合性策略玩法手遊《城主天下》、《召喚先鋒》、《代號：奇兵》等進展順利，其中《召喚先鋒》遊戲已獲得版號，將於2022年下半年正式上線，《城主天下》遊戲已達成測試期目標，待取得版號後即將排期上線，《代號：奇兵》遊戲計劃於2022年第四季度結束研發階段，進入上線前的測試期。本集團旗下滿天星工作室自主研發的遊戲《仙劍世界》，其研發已近兩年，並將於2022年下半年進行首輪測試，預計2023年上線。

面對三人籃球職業化及電競業務快速發展的市場局面，本集團把握建設體育強國的發展機遇窗口，由本集團控股子公司上海洲競打造跨PC端、主機端和手機端電競類遊戲《代號：籃球3v3》遊戲，並以此為核心建設「街籃體育電競生態」、該遊戲由「街頭籃球」之父趙勇碩先生加盟製作，核心研發團隊由具備競技體育遊戲經驗的《街頭籃球》項目的中韓原班人馬組成。《街頭籃球》PC遊戲自2005年上線後至今已經運營了16年，取得了累積註冊用戶超2億和累積總流水35億的佳績。研發團隊和本集團將致力於把街頭籃球題材的新一代遊戲《代號：籃球3v3》打造成大螢幕街籃體育競技類的王牌遊戲。該遊戲將於2022年年內開啟測試，預計在2023年上半年正式上線。

持續打造仙劍IP品牌

仙劍首個集個人空間、內容共創、內容變現、社交為一體的社區《仙劍聯盟》將於2022年下半年進入測試期，將為「杻米」們提供一個創作、交流和社交的平台。本集團將在2022年下半年推出劇情卡牌手遊《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》，本集團自主研發的開放世界遊戲《仙劍世界》及與阿里巴巴旗下靈犀互娛合作的大型MMORPG手遊《仙劍·緣起》也即將於2023年上線。《仙劍奇俠傳四》作為第一部仙劍實體書，即將由本集團聯合中信出版·墨狸出版在2022年年內上市，仙劍小說《瑤台雪》亦將於2022年下半年面世。《仙劍奇俠傳一》新版小說、《仙劍奇俠傳二》小說、《仙霞傳》、《瓊華後傳》等作品亦在創作過程中。IP衍生品方面，本集團將在2022年下半年推出首個虛擬數字人龍葵及其快手和抖音等短視頻號，並陸續推出更多具備收藏價值的仙劍數字藏品，以及眾多具備吸引力的衍生外圍商品。同時落實好仙劍實景娛樂項目杭州西溪仙劍小鎮於2022年下半年試營業的工作。

中期簡明綜合損益表

以下載列截至2022年6月30日止六個月的未經審核簡明綜合損益表，連同截至2021年6月30日止六個月未經審核的比較數字：

	截至6月30日止六個月	
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
收益	1,232,764	2,180,133
銷售成本	(731,801)	(1,340,502)
毛利	500,963	839,631
其他收入及收益淨額	29,740	34,098
銷售及分銷開支	(114,635)	(225,264)
行政開支	(312,522)	(183,877)
金融及合約資產減值虧損淨額	(9,168)	(18,738)
其他開支	(90,678)	(9,653)
融資成本	(16,340)	(11,271)
應佔一間合營企業的虧損	(54)	(3)
應佔聯營公司的溢利及虧損	(6,678)	(2,307)
除稅前(虧損)/溢利	(19,372)	422,616
所得稅開支	(6,036)	(44,366)
期內(虧損)/溢利	<u>(25,408)</u>	<u>378,250</u>
歸屬於母公司所有人	(21,901)	393,532
歸屬於非控股權益	<u>(3,507)</u>	<u>(15,282)</u>
經調整淨(虧損)/溢利	<u>(15,654)</u>	<u>401,780</u>

經調整淨(虧損)／溢利

下表載列本集團於所示期間經調整淨(虧損)／溢利的量化對賬：

	截至6月30日止六個月	
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
歸屬於母公司擁有人的期內(虧損)／溢利	(21,901)	393,532
加：		
以權益結算以股份為基礎開支	6,247	8,248
經調整淨(虧損)／溢利	<u>(15,654)</u>	<u>401,780</u>

收益

本集團的收益來自(i)就第三方開發的遊戲提供遊戲發行服務；(ii)授權及發行其內部開發的遊戲；及(iii)向第三方授權其自有知識產權。下表載列本集團於所示期間按類別劃分的收益：

	截至6月30日止六個月			
	2022年		2021年	
	人民幣千元 (未經審核)	%	人民幣千元 (未經審核)	%
遊戲發行	1,019,941	82.7	1,525,296	70.0
遊戲開發	182,064	14.8	567,036	26.0
知識產權授權	30,759	2.5	87,801	4.0
總計	<u>1,232,764</u>	<u>100.0</u>	<u>2,180,133</u>	<u>100.0</u>

本集團的收益由截至2021年6月30日止六個月的人民幣2,180.1百萬元減少約43.5%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣1,232.8百萬元。該減少主要由於：

- (i) 本集團的遊戲發行收益由截至2021年6月30日止六個月的人民幣1,525.3百萬元減少約33.1%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣1,019.9百萬元，主要由於本集團預計在2022年上半年上線的《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《鎮魂街：天生為王》、《我的御劍日記》等多款新遊戲，未能如期取得版號，以致上線計劃延期；
- (ii) 本集團的遊戲開發收益由截至2021年6月30日止六個月的人民幣567.0百萬元減少約67.9%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣182.1百萬元，主要由

於本集團全資子公司文脈互動開發的《傳奇世界之雷霆霸業》及《龍城傳奇》的月均流水出現下降，及本集團自主研發的棋牌類遊戲收入增長減緩；及由於本集團預計在2022年上半年上線的自主研發遊戲《城主天下》等多款新遊戲，未能如期取得版號，以致上線計劃延期；及

- (iii) 本集團的知識產權授權收益由截至2021年6月30日止六個月的人民幣87.8百萬元減少約65.0%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣30.8百萬元。授權收益主要來自本集團將北京軟星所持有的《仙劍奇俠傳》系列對外許可所產生的授權產品收入，授權收益減少主要由於本集團在2022年上半年未產生較大的授權業務。

銷售成本

本集團的銷售成本主要包括(i)渠道收取的佣金；(ii)第三方遊戲開發商及本集團持有的遊戲及知名產權的版權費攤銷；(iii)IP收取的佣金；及(iv)遊戲開發成本。下表載列本集團於所示期間按類別劃分的銷售成本，連同佔本集團總收益的百分比：

	截至6月30日止六個月			
	2022年		2021年	
	人民幣千元 (未經審核)	佔收益百分比	人民幣千元 (未經審核)	佔收益百分比
渠道收取的佣金	590,119	47.9	1,147,316	52.6
IP收取的佣金	47,145	3.8	94,228	4.3
IP版權費攤銷	8,595	0.7	15,724	0.7
遊戲版權費攤銷	11,010	0.9	15,433	0.7
遊戲開發成本	—	—	12,600	0.6
其他	74,932	6.1	55,201	2.6
總計	731,801	59.4	1,340,502	61.5

本集團的銷售成本由截至2021年6月30日止六個月的人民幣1,340.5百萬元減少約45.4%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣731.8百萬元。該減少主要是由於本集團整體收益減少。

毛利及毛利率

由於上述原因，本集團的毛利由截至2021年6月30日止六個月的人民幣839.6百萬元減少約40.3%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣501.0百萬元。本集團的毛利率由截至2021年6月30日止六個月的38.5%增加至截至2022年6月30日止六個月的40.6%。毛利率增加主要由於本集團海外發行業務收入比重增加，本集團在海外區域的分享收益增加；以及已上線的自主研發遊戲所需承擔的運維成本減少，研發業務毛利率提升。

其他收入及收益

本集團的其他收入及收益主要包括(i)銀行利息收入；(ii)政府補助；及(iii)按公平值計入損益的金融資產的公平值收益。下表載列本集團於所示期間按類別劃分的其他收入及收益：

	截至6月30日止六個月			
	2022年		2021年	
	人民幣千元 (未經審核)	%	人民幣千元 (未經審核)	%
銀行利息收入	3,531	11.9	6,925	20.3
政府補助	17,477	58.8	10,599	31.1
或然代價的公平值調整	3,949	13.3	2,670	7.8
按公平值計入損益 的金融資產的公平值收益	—	—	10,790	31.6
滙兌收益	1,917	6.4	1,407	4.1
其他	2,866	9.6	1,707	5.1
總計	29,740	100.0	34,098	100.0

本集團的其他收入及收益由截至2021年6月30日止六個月的人民幣34.1百萬元減少約12.8%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣29.7百萬元。該減少主要是由於多個按公平值計入損益的金融資產的公平值收益相比2021年同期有所降低；以及本集團利息收入相比去年同期有所降低。

銷售及分銷開支

本集團的銷售及分銷開支主要包括(i)營銷開支；及(ii)其銷售及營銷團隊的薪酬及福利。下表載列本集團於所示期間按類別劃分的銷售及分銷開支，連同其佔本集團總收益的百分比：

	截至6月30日止六個月			
	2022年		2021年	
	人民幣千元	佔收益百分比	人民幣千元	佔收益百分比
	(未經審核)		(未經審核)	
營銷開支	91,220	7.4	194,115	8.9
薪酬及福利	21,535	1.7	28,048	1.3
辦公室成本及 公用設施	1,279	0.1	2,426	0.1
其他	601	0.1	675	0.0
總計	114,635	9.3	225,264	10.3

本集團的銷售及分銷開支由截至2021年6月30日止六個月的人民幣225.3百萬元減少約49.1%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣114.6百萬元。該減少主要是由於(i)本集團總收益減少；(ii)本集團多款計劃上線的遊戲由於版號未能如期取得而延期，以致推廣費用下降；(iii)本集團銷售人員減少以致職工薪酬減少。

行政開支

本集團的行政開支主要包括(i)管理及行政部門的薪酬及福利；及(ii)研發開支。下表載列本集團於所示期間按類別劃分的行政開支，連同其佔本集團總收益的百分比：

	截至6月30日止六個月			
	2022年		2021年	
	人民幣千元	佔收益百分比	人民幣千元	佔收益百分比
	(未經審核)		(未經審核)	
薪酬及福利	53,216	4.3	36,201	1.7
辦公室成本及 公用設施	54,154	4.4	23,114	1.0
研發開支	204,309	16.6	123,770	5.7
其他	843	0.1	792	0.0
總計	312,522	25.4	183,877	8.4

本集團的行政開支由截至2021年6月30日止六個月的人民幣183.9百萬元增加約70.0%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣312.5百萬元。該增加主要是由於本集團增大研發業務投入，研發開支由截至2021年6月30日止六個月的人民幣123.8百萬元增加約65.1%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣204.3百萬元。

金融及合約資產減值虧損淨額

本集團的金融及合約資產減值虧損淨額指貿易應收款項減值虧損。本集團根據香港財務報告準則第9號採納的相關管理政策而錄得金融及合約資產減值虧損由截至2021年6月30日止六個月的人民幣18.7百萬元減少約51.1%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣9.2百萬元。

其他開支

本集團的其他開支由截至2021年6月30日止六個月的人民幣9.7百萬元增加約839.4%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣90.7百萬元。該增加主要是由於(i)截至2022年6月30日止六個月，按公平值計入損益的金融資產公平值虧損為人民幣43.7百萬元；及(ii)因若干IP遊戲未能如期上線導致合約到期而確認的資產減值虧損增加約人民幣31.5百萬元。

融資成本

本集團的融資成本主要包括利息開支，並由截至2021年6月30日止六個月的人民幣11.3百萬元增加約45.0%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣16.3百萬元，主要由於本集團銀行借款利息支出增加。

應佔一間合營企業的虧損

於2022年6月30日，本集團持有深圳博良科技有限公司的60%權益，該公司根據適用會計政策被視為本集團的合營企業。

應佔聯營公司的溢利及虧損

於2022年6月30日，本集團持有若干聯營公司的少數股本權益。本集團應佔聯營公司的溢利及虧損由截至2021年6月30日止六個月的虧損人民幣2.3百萬元增加至截至2022年6月30日止六個月的虧損人民幣6.7百萬元。主要是由於應佔深圳市志成千里投資企業(有限合夥)盈利人民幣1.5百萬元，上海蜂果網絡科技有限公司虧損人民幣2.6百萬元，及杭州幻文科技有限公司虧損人民幣5.8百萬元。

除稅前虧損

基於上述原因，本集團的除稅前溢利由截至2021年6月30日止六個月的人民幣422.6百萬元轉為截至2022年6月30日止六個月的虧損人民幣19.4百萬元。

所得稅開支

本集團的所得稅開支由截至2021年6月30日止六個月的人民幣44.4百萬元減少約86.4%至截至2022年6月30日止六個月的人民幣6.0百萬元。該減少主要是由於本集團於截至2022年6月30日止六個月的除稅前溢利減少所致。

期內虧損

基於上述原因，本集團的期內溢利由截至2021年6月30日止六個月的人民幣378.3百萬元轉為截至2022年6月30日止六個月的虧損人民幣25.4百萬元。

流動資金及財務資源

本集團採納一套審慎的財資管理政策，以確保本集團維持穩健的財務狀況。

本集團的現金及現金等價物總額由2021年12月31日的人民幣818.5百萬元減少約45.5%至2022年6月30日的人民幣446.2百萬元。該減少乃主要由於(i) 截至2022年6月30日止六個月，預付款項、其他應收款項及其他資產增加約人民幣136.4百萬元，主要用於向知識產權(「IP」)版權方及遊戲開發商預付許可費，從而有權根據IP 開發、發行及營運手遊及已開發遊戲；(ii) 由於本期間產生的應付款項金額較少及結算自過往年度結轉的大部分應付款項，貿易應付款項減少約人民幣138.1百萬元；(iii) 購買按公平值計入綜合損益的金融資產約人民幣456.3百萬元；及部分被(iv) 出售按公平值計入綜合損益的金融資產約人民幣230.4百萬元所抵銷。

於2022年6月30日，本集團的流動資產約為人民幣2,855.5百萬元，而本集團的流動負債約為人民幣1,808.4百萬元。

於2022年6月30日，本集團的流動比率(即各期末的流動資產除以流動負債)為1.6倍，於2021年12月31日為1.9倍，而該比率於2021年12月31日及2022年6月30日相對穩定。

於2022年6月30日，本集團的資本負債比率(即各期末的債務總額除以權益總額)為13.7%，於2021年12月31日為13.2%，而該比率於2021年12月31日及2022年6月30日相對穩定。

負債

於報告期間，本集團獲取銀行貸款人民幣273.2百萬元及償還銀行貸款人民幣250.1百萬元。

於2022年6月30日，本集團的計息銀行及其他借款為人民幣799.7百萬元(2021年12月31日：人民幣764.6百萬元)，包括(i)無抵押銀行借款人民幣629.7百萬元；及(ii)銀行借款人民幣170.0百萬元(以本集團定期存款合共人民幣211.8百萬元作抵押)。本集團有抵押銀行貸款的實際年利率為4.50%，而本集團無抵押銀行貸款的實際年利率介乎2.41%至5.50%。

於2022年6月30日，本集團的租賃負債為人民幣41.6百萬元(2021年12月31日：人民幣25.1百萬元)。

資產負債表外承擔及安排

於2022年6月30日，本集團並無訂立任何資產負債表外交易(2021年12月31日：無)。

資產抵押

在本集團於2022年6月30日的銀行及其他借款總額中，約人民幣170.0百萬元(2021年12月31日：人民幣170.0百萬元)為有抵押，佔本集團借款總額約21.3%(2021年12月31日：22.2%)。

資本開支

本集團的過往資本開支主要包括支付予遊戲開發商及IP版權方的版稅。截至2022年6月30日止六個月，本集團主要通過內部資源為資本開支需求提供資金。

於2021年12月31日及2022年6月30日，本集團的資本承擔分別為人民幣305.1百萬元及人民幣255.5百萬元。於2022年6月30日，本集團的資本承擔主要用於購買IP及遊戲授權。

中期簡明綜合損益表

截至2022年6月30日止六個月

	附註	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
收益	6	1,232,764	2,180,133
銷售成本		<u>(731,801)</u>	<u>(1,340,502)</u>
毛利		500,963	839,631
其他收入及收益淨額		29,740	34,098
銷售及分銷開支		(114,635)	(225,264)
行政開支		(312,522)	(183,877)
金融及合約資產減值虧損淨額		(9,168)	(18,738)
其他開支		(90,678)	(9,653)
融資成本		(16,340)	(11,271)
分佔以下公司的損益：			
一家合營企業		(54)	(3)
聯營公司		<u>(6,678)</u>	<u>(2,307)</u>
除稅前(虧損)/溢利	7	(19,372)	422,616
所得稅開支	8	<u>(6,036)</u>	<u>(44,366)</u>
期內(虧損)/溢利		<u>(25,408)</u>	<u>378,250</u>
歸屬於：			
母公司擁有人		(21,901)	393,532
非控股權益		<u>(3,507)</u>	<u>(15,282)</u>
歸屬於母公司普通權益持有人的 每股(虧損)/盈利	10		
基本及攤薄			
就期內(虧損)/溢利而言		<u>人民幣(0.79)分</u>	<u>人民幣15.23分</u>

中期簡明綜合全面收益表
截至2022年6月30日止六個月

	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
期內(虧損)／溢利	<u>(25,408)</u>	<u>378,250</u>
其他全面收益／(虧損)		
期後可能重新分類至損益的其他全面收益／(虧損)：		
換算海外業務的匯兌差額	<u>1,095</u>	<u>(432)</u>
期後可能重新分類至損益的其他全面收益／(虧損)淨額	<u>1,095</u>	<u>(432)</u>
期後將不會重新分類至損益的其他全面 收益／(虧損)：		
將功能貨幣換算為呈列貨幣的匯兌差額	<u>47,203</u>	<u>(15,444)</u>
期後將不會重新分類至損益的其他全面 收益／(虧損)淨額	<u>47,203</u>	<u>(15,444)</u>
期內除稅後其他全面收益／(虧損)	<u>48,298</u>	<u>(15,876)</u>
期內全面收益總額	<u>22,890</u>	<u>362,374</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	26,397	377,656
非控股權益	<u>(3,507)</u>	<u>(15,282)</u>
	<u>22,890</u>	<u>362,374</u>

中期簡明綜合財務狀況表

於2022年6月30日

	附註	2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
非流動資產			
物業及設備		9,248	8,747
使用權資產		40,056	24,180
商譽		1,137,069	1,107,937
其他無形資產		512,282	536,513
於一家合營企業的投資		4,639	4,692
於聯營公司的投資		224,723	231,400
按公平值計入損益的金融資產	11	2,099,127	1,896,914
遞延稅項資產		67,275	58,182
預付款項	13	797,664	647,973
非流動資產總額		<u>4,892,083</u>	<u>4,516,538</u>
流動資產			
貿易應收款項及應收票據	12	1,109,158	1,052,446
預付款項、其他應收款項及其他資產	13	1,075,051	940,869
應收關聯方款項		12,368	11,064
已抵押存款		212,780	502,282
現金及現金等價物		446,177	818,520
流動資產總額		<u>2,855,534</u>	<u>3,325,181</u>
流動負債			
貿易應付款項	14	240,358	378,488
其他應付款項及應計費用		428,368	488,966
業務合併的或然代價		174,287	—
計息銀行及其他借款		799,718	764,601
應付稅項		138,710	135,303
應付關聯方款項		6,450	4,215
租賃負債		20,522	16,631
流動負債總額		<u>1,808,413</u>	<u>1,788,204</u>

	2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
流動資產淨額	<u>1,047,121</u>	<u>1,536,977</u>
總資產減流動負債	<u>5,939,204</u>	<u>6,053,515</u>
非流動負債		
遞延稅項負債	66,152	72,973
業務合併的或然代價	—	178,236
租賃負債	<u>21,067</u>	<u>8,444</u>
非流動負債總額	<u>87,219</u>	<u>259,653</u>
資產淨值	<u>5,851,985</u>	<u>5,793,862</u>
權益		
歸屬於母公司擁有人的權益		
已發行股本	1,925	1,925
儲備	<u>5,824,763</u>	<u>5,791,937</u>
	5,826,688	5,793,862
非控股權益	<u>25,297</u>	<u>—</u>
權益總額	<u>5,851,985</u>	<u>5,793,862</u>

中期簡明綜合財務報表附註
截至2022年6月30日止六個月

1. 公司及集團資料

本公司於2018年3月20日根據開曼群島公司法(經修訂)在開曼群島註冊成立為一家獲豁免有限公司。本公司的註冊辦事處地址為P.O. Box 309, Ugland House, Grand Cayman, KY1-1104, Cayman Islands。

本公司為一家投資控股公司。本公司附屬公司主要從事中國內地、香港、台灣及韓國的手遊發行、遊戲開發以及知識產權授權及中國內地的投資業務。

2. 編製基準

本集團截至2022年6月30日止六個月的中期簡明綜合財務報表已根據香港會計準則(「香港會計準則」)第34號中期財務報告編製。其並不包括完整財務報表所需的所有披露，並應與本集團截至2021年12月31日止年度的綜合財務報表一併閱讀。

3. 會計政策及披露事項變動

除以下於本期間之財務報表中首次採納的經修訂香港財務報告準則(「香港財務報告則」)外，編製中期簡明綜合財務報表所採納的會計政策與編製本集團截至2021年12月31日止年度的年度綜合財務報表所應用者一致。

香港財務報告準則年度改進	香港財務報告準則2018至2020年的年度改進
香港財務報告準則第3號(修訂本)	概念框架之提述
香港財務報告準則第16號(修訂本)	2021年6月30日後的Covid-19相關租金優惠
香港會計準則第16號(修訂本)	廠房及設備、物業—作擬定用途前的所得款項
香港會計準則第37號(修訂本)	虧損合約—履行合約的成本

採納該等新或經修訂香港財務報告準則對本集團的會計政策沒有任何重大影響。

4. 判斷及估計的應用

編製此中期簡明綜合財務報表時，管理層在應用本集團會計政策時作出的重大判斷和估計不明朗因素的主要來源與於本集團截至2021年12月31日止年度的綜合財務報表中的相同。

5. 經營分部資料

截至2022年6月30日止六個月

分部	遊戲發行 人民幣千元 (未經審核)	遊戲開發 人民幣千元 (未經審核)	知識產權授權 人民幣千元 (未經審核)	總計 人民幣千元 (未經審核)
分部收益(附註6)				
銷售予外部客戶	1,019,941	182,064	30,759	1,232,764
分部間銷售	—	131,536	—	131,536
	<u>1,019,941</u>	<u>313,600</u>	<u>30,759</u>	<u>1,364,300</u>
對賬：				
分部間銷售撤銷				<u>(131,536)</u>
客戶合約收益總額				<u>1,232,764</u>
分部業績	367,015	110,279	23,669	500,963
對賬：				
其他收入及收益淨額				29,740
銷售及分銷開支				(114,635)
行政開支				(312,522)
金融及合約資產減值				
虧損淨額				(9,168)
其他開支				(90,678)
融資成本				(16,340)
分佔以下公司的損益：				
一家合營企業				(54)
聯營公司				<u>(6,678)</u>
除稅前虧損				<u>(19,372)</u>

截至2021年6月30日止六個月

分部	遊戲發行 人民幣千元 (未經審核)	遊戲開發 人民幣千元 (未經審核)	知識產權授權 人民幣千元 (未經審核)	總計 人民幣千元 (未經審核)
分部收益(附註6)				
銷售予外部客戶	1,525,296	567,036	87,801	2,180,133
分部間銷售	—	321,299	—	321,299
	<u>1,525,296</u>	<u>888,335</u>	<u>87,801</u>	<u>2,501,432</u>
對賬：				
分部間銷售撤銷				<u>(321,299)</u>
客戶合約收益總額				<u><u>2,180,133</u></u>
分部業績	513,951	263,144	62,536	839,631
對賬：				
其他收入及收益淨額				34,098
銷售及分銷開支				(225,264)
行政開支				(183,877)
金融及合約資產減值 虧損淨額				(18,738)
其他開支				(9,653)
融資成本				(11,271)
分佔以下公司的損益：				
一家合營企業				(3)
聯營公司				<u>(2,307)</u>
除稅前溢利				<u><u>422,616</u></u>

6. 收益

收益分析如下：

截至2022年6月30日止六個月，計劃上線的多款遊戲遲於預期取得版號而導致收益減少。

客戶合約收益

分拆收益資料

截至2022年6月30日止六個月

分部	遊戲發行 人民幣千元 (未經審核)	遊戲開發 人民幣千元 (未經審核)	知識產權授權 人民幣千元 (未經審核)	總計 人民幣千元 (未經審核)
商品或服務種類				
手遊發行服務	1,019,941	—	—	1,019,941
遊戲開發相關服務	—	182,064	—	182,064
知識產權授權	—	—	30,759	30,759
客戶合約收益總額	<u>1,019,941</u>	<u>182,064</u>	<u>30,759</u>	<u>1,232,764</u>
地區市場				
中國內地	797,867	180,535	26,795	1,005,197
其他國家／地區	222,074	1,529	3,964	227,567
客戶合約收益總額	<u>1,019,941</u>	<u>182,064</u>	<u>30,759</u>	<u>1,232,764</u>
收益確認時間				
隨時間轉移的服務	1,019,941	182,064	3,964	1,205,969
於時間點轉移的服務	—	—	26,795	26,795
客戶合約收益總額	<u>1,019,941</u>	<u>182,064</u>	<u>30,759</u>	<u>1,232,764</u>

截至2021年6月30日止六個月

分部	遊戲發行 人民幣千元 (未經審核)	遊戲開發 人民幣千元 (未經審核)	知識產權授權 人民幣千元 (未經審核)	總計 人民幣千元 (未經審核)
商品或服務種類				
手遊發行服務	1,525,296	—	—	1,525,296
遊戲開發相關服務	—	567,036	—	567,036
知識產權授權	—	—	87,801	87,801
客戶合約收益總額	<u>1,525,296</u>	<u>567,036</u>	<u>87,801</u>	<u>2,180,133</u>
地區市場				
中國內地	1,305,636	567,036	87,801	1,960,473
其他國家／地區	219,660	—	—	219,660
客戶合約收益總額	<u>1,525,296</u>	<u>567,036</u>	<u>87,801</u>	<u>2,180,133</u>
收益確認時間				
隨時間轉移的服務	1,525,296	497,499	38,388	2,061,183
於時間點轉移的服務	—	69,537	49,413	118,950
客戶合約收益總額	<u>1,525,296</u>	<u>567,036</u>	<u>87,801</u>	<u>2,180,133</u>

7. 除稅前(虧損)/溢利

本集團的除稅前(虧損)/溢利已扣除/(計入)以下各項：

	附註	截至6月30日止六個月	
		2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
渠道及第三方遊戲開發商收取的佣金	(a)	590,119	1,147,316
知識產權(「IP」)版權方收取的佣金		47,145	94,228
遊戲開發成本		—	12,600
宣傳開支		91,220	194,115
僱員福利開支(包括董事及最高行政人員薪金)：			
工資及薪金		175,710	115,571
以權益結算以股份為基礎開支		6,247	8,248
退休金計劃供款(界定供款計劃)	(b)	23,820	12,428
		205,777	136,247
物業及設備折舊		2,220	1,555
使用權資產折舊		8,605	10,284
其他無形資產攤銷	(c)	32,577	39,204
研發成本		204,309	123,770
不計入租賃負債計量的租賃付款		3,814	977
匯兌差額，淨額		(1,917)	(1,407)
金融及合約資產減值虧損，淨額：			
貿易應收款項減值，淨額		9,168	18,738
撇銷預付款項、其他應收款項及其他資產	(d)	34,743	3,283
提早終止租賃的影響		(267)	—
其他無形資產減值	(e)	10,151	6,018
銀行利息收入		(3,531)	(6,925)
出售物業及設備虧損		103	259
核數師酬金		1,350	1,050
按公平值計入損益的金融資產的公平值虧損/(收益)		43,659	(10,790)
業務合併的或然代價公平值調整		(3,949)	(2,670)

附註：

- (a) 浙江世紀華通集團股份有限公司(「世紀華通」，為於深圳證券交易所上市的公司(深圳證券交易所：002602)及世紀華通的全資附屬公司)為長需(上海)投資中心(有限合夥)(「上海長需」)的有限合夥人。根據上海長需的合夥協議，普通合夥人擁有對合夥事務的獨家管理權，有限合夥人無權處理合夥的業務或作為合夥的代表。此外，有限合夥人不得參與管理或控制合夥的投資業務。因此，由於世紀華通既未通過其控股公司在本公司擁有任何表決權，亦未對本公司產生重大影響，本公司董事相信，世紀華通為本集團的獨立第三方。世紀華通於截至2022年6月30日止六個月向本集團提供渠道服務，金額為人民幣62,620,000元(2021年：人民幣415,399,000元)，於2022年6月30日，應收世紀華通貿易款項結餘為人民幣9,741,000元(2021年12月31日：人民幣18,880,000元)。
- (b) 並無任何被沒收的供款可由本集團作為僱主用於減少現有的供款水平。
- (c) 期內其他無形資產攤銷已計入簡明綜合損益表的「銷售成本」。
- (d) 撇銷預付款項已計入簡明綜合損益表的「其他開支」。
- (e) 其他無形資產減值已計入簡明綜合損益表的「其他開支」。

8. 所得稅

本集團須就本集團成員公司所在地及營運業務所在司法權區產生或取得之溢利按實體基準繳納所得稅。

根據英屬處女群島(「英屬處女群島」)及開曼群島(「開曼」)之規則及條例，本集團毋須於英屬處女群島及開曼繳納任何所得稅。

香港利得稅乃根據期內源自香港的估計應評稅溢利按16.5%(2021年：16.5%)的稅率計提，本集團旗下一家附屬公司為兩級利得稅制度下的合資格實體除外。該附屬公司的首2,000,000港元(2021年：2,000,000港元)的應課稅利潤按8.25%(2021年：8.25%)徵稅，其餘應課稅利潤按16.5%(2021年：16.5%)徵稅。於其他地區產生之應課稅溢利稅項，乃根據本集團經營所在國家的現行稅率計算。

有關中國內地應課稅溢利的稅項已基於有關地方現有規例、詮釋及慣例，按現行稅率計算。根據於2008年1月1日生效的中華人民共和國(「中國」)企業所得稅法，本集團在中國內地營運的附屬公司於報告期間的中國企業所得稅稅率為其應課稅溢利的25%。

根據相關中國法律及法規，深圳市豆悅網絡科技有限公司(「深圳豆悅」)及深圳市中手游網絡科技有限公司(「深圳中手游」)於2020年被認定為高新技術企業(「高新技術企業」)。因此，深圳豆悅及深圳中手游於2020年至2022年有權享有15%的優惠企業所得稅(「企業所得稅」)稅率。

北京文脈互動科技有限公司(「文脈互動」)被認定為高新技術企業，證書自2019年續新起有效期為三年，並有權按15%的稅率繳稅。文脈互動須每三年續期高新技術企業證書，以享有15%的經扣減稅率。

軟星科技(北京)有限公司自2009年起被認定為高新技術企業，證書自其於2021年更新起有效期為三年，並有權按15%的稅率繳稅。

霍爾果斯鐘聲互娛科技有限公司於2016年在新疆霍爾果斯開發區成立。根據國務院及有關部門頒佈的適用規定，該公司自2016年首個生產及營運課稅年度起五年有權享有稅務豁免及於2021年至2025年五年有權享有12.5%的優惠企業所得稅稅率。

北京鐘聲互娛科技有限公司於2020年根據中國法律及法規被認定為「軟件企業」。根據相關政策，該公司於2019年至2020年有權享有稅務豁免及於2021年至2023年有權享有12.5%的優惠企業所得稅稅率。

盛悅軟件(深圳)有限公司於2019年根據中國法律及法規被認定為「軟件企業」。因此，該公司於2019年至2020年有權享有稅務豁免及於2021年至2023年有權享有12.5%的優惠企業所得稅稅率。

霍爾果斯文脈互動科技有限公司於2020年在新疆霍爾果斯開發區成立。根據國務院及有關部門頒佈的適用規定，該公司自2020年首個生產及營運課稅年度起五年有權享有稅務豁免。

西藏極創網絡科技有限公司(「西藏極創」)於西藏拉薩成立。根據國務院及有關部門頒佈的適用規定，截至2021年12月31日止年度及截至2022年12月31日止年度，西藏極創的適用稅率為15%。

海南創躍科技有限公司(「海南創躍」)及海南戰神網絡科技有限公司(「海南戰神」)於海南自由貿易港成立。根據國務院及有關部門頒佈的適用規定，截至2021年12月31日止年度及截至2022年12月31日止年度，海南創躍及海南戰神的適用稅率各為15%。

期內所得稅開支的主要組成部分如下：

	截至6月30日止六個月	
	2022年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元 (未經審核)
即期稅項開支		
中國	15,336	47,926
香港	6,615	—
	<u>21,951</u>	<u>47,926</u>
遞延稅項抵免		
中國	(15,915)	(3,560)
	<u>(15,915)</u>	<u>(3,560)</u>
期內稅項開支總額	<u>6,036</u>	<u>44,366</u>

9. 股息

董事會決議不向股東派付截至2022年6月30日止六個月的中期股息(截至2021年6月30日止六個月：無)。

10. 歸屬於母公司普通權益持有人的每股(虧損)/盈利

每股基本虧損/盈利乃根據歸屬於母公司普通權益持有人的期內虧損/溢利計算，以及期內的已發行普通股加權平均數2,768,050,000股股份(2021年6月30日：2,584,242,818股股份)。

於截至2022年及2021年6月30日止六個月，本集團並無潛在可攤薄已發行普通股。

每股基本及攤薄虧損/盈利乃根據以下各項計算：

	截至6月30日止六個月	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
(虧損)/盈利		
用於計算每股基本及攤薄虧損/盈利的歸屬於 母公司普通權益持有人的(虧損)/溢利	<u>(21,901)</u>	<u>393,532</u>
	截至6月30日止六個月	
	2022年	2021年
	(未經審核)	(未經審核)
股份		
用於計算每股基本及攤薄虧損/盈利的期內 已發行普通股加權平均數	<u>2,768,050,000</u>	<u>2,584,242,818</u>

11 按公平值計入損益的金融資產

	2022年	2021年
	6月30日	12月31日
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(經審核)
上市股權投資，按公平值計	186,165	195,267
於全國中小企業股份轉讓系統報價的股權投資，按公平值計	—	31,220
非上市股權投資，按公平值計	1,382,179	1,586,350
可換股貸款，按公平值計	530,783	84,077
	<u>2,099,127</u>	<u>1,896,914</u>

於2018年5月，本集團向Angel (Partners) Investments Limited收購天使基金(亞洲)投資有限公司(「天使基金」)已發行股份的26%，代價為本公司當時唯一股東Ridgeview Well Investment Limited的1,270,963股已發行股份。天使基金持有大宇資訊股份有限公司9,740,562股股份，佔其已發行股份總數的20.368%，該公司為一家在台灣證券交易所上市的公司(台灣證券交易所：6111)。於2022年6月30日，於天使基金投資的公平值為人民幣50,095,000元(2021年12月31日：人民幣65,679,000元)。

於2018年4月，中手游移動科技集團有限公司向本集團轉讓其於China Prosperity Capital Mobile Internet Fund L.P.（「國宏嘉信資本」）的投資。於2018年6月，本集團向國宏嘉信資本注資現金8,300,000美元（相當於人民幣54,442,000元）。本集團作為有限合夥人，持有其25.65%的有限合夥權益。於2022年6月30日，於國宏嘉信資本投資的公平值為人民幣212,607,000元（2021年12月31日：人民幣210,554,000元）。

2020年2月，國宏嘉信（深圳）天使創業投資企業（有限合夥）（「天使創投」）在取得所有相關執照和批文後成立。於2022年6月30日，於天使創投投資的公平值為人民幣178,000,000元（2021年12月31日：人民幣188,321,000元）。

本集團分別持有天使基金、國宏嘉信資本及天使創投26%、25.65%及38.08%的有限合夥權益。根據該三項基金的相關合夥協議，本集團有權獲得投資回報，但無權利或無權力參與基金的管理或控制。因此，本集團對天使基金、國宏嘉信資本及天使創投既無控制權亦無重大影響，而彼等按公平值計入損益的金融工具處理。

於2021年12月31日，非上市股權投資包括對一家第三方投資公司的若干投資，金額為人民幣226,639,000元。該筆投資已於2022年3月悉數收回。

12. 貿易應收款項及應收票據

	2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
貿易應收款項	1,202,566	1,138,216
減值撥備	<u>(105,648)</u>	<u>(96,480)</u>
貿易應收款項，淨額	1,096,918	1,041,736
應收票據	<u>12,240</u>	<u>10,710</u>
	<u>1,109,158</u>	<u>1,052,446</u>

貿易應收款項主要指應收第三方發行渠道的款項。本集團通常允許既有渠道及其他對手方180日的信貸期，並將主要渠道及其他對手方的信貸期延長至最多270日。本集團致力於維持其對尚未收回應收款項的嚴格控制。逾期結餘由高級管理層定期審閱。貿易應收款項為不計息。

於報告期末根據賬單日期及扣除減值撥備後作出的貿易應收款項賬齡分析如下：

	2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
6個月內	789,437	620,678
6個月至1年	153,226	262,384
1年至18個月	106,521	121,238
18個月至2年	42,892	34,839
2年以上	<u>4,842</u>	<u>2,597</u>
	<u>1,096,918</u>	<u>1,041,736</u>

13. 預付款項、其他應收款項及其他資產

	2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
非流動部分		
預付款項	<u>797,664</u>	<u>647,973</u>
流動部分		
預付款項	613,829	508,816
押金及其他應收款項	416,836	374,709
合約成本	<u>44,386</u>	<u>57,344</u>
	<u>1,075,051</u>	<u>940,869</u>
	<u>1,872,715</u>	<u>1,588,842</u>

14. 貿易應付款項

於報告期末按賬單日期的貿易應付款項賬齡分析如下：

	2022年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2021年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	141,429	158,004
3至6個月	70,994	133,083
6個月至1年	6,557	83,273
1年至2年	16,729	2,586
2年以上	<u>4,649</u>	<u>1,542</u>
總計	<u>240,358</u>	<u>378,488</u>

貿易應付款項為不計息及通常於180天內結清。

重大投資及重大收購或出售

除下文所披露者外，於截至2022年6月30日止六個月及直至本公告日期，本集團並無作出任何重大投資或進行有關附屬公司、聯營公司及合營企業的任何重大收購或出售。

於2022年1月，本集團透過注資人民幣30百萬元收購廣州初歆科技有限公司70%股權。廣州初歆科技有限公司主要在中國從事軟件及資訊科技業務。收購之目的為擴充本集團的手遊發行業務，所產生的商譽約為人民幣9.6百萬元。

於2022年6月，本集團透過注資人民幣10百萬元收購海南古茗科技有限公司51%股權。海南古茗科技有限公司主要在中國從事數字藝術相關業務。收購之目的為使本集團的業務更多元化，並產生商譽約人民幣2.6百萬元。

於2022年6月，本集團透過注資人民幣30百萬元收購上海洲競51%股權。上海洲競主要在中國從事遊戲開發業務。收購之目的為擴充本集團的體育電競業務，所產生的商譽約為人民幣16.8百萬元。

重大投資或資本資產的未來計劃

本集團將繼續專注於現有業務，並根據日期為2021年4月29日及2021年5月10日的相關公告所載應用嗶哩嗶哩股份有限公司及其他認購人於2021年5月10日認購新股份事項（「認購事項」）所得款項淨額。於本公告日期，本集團並無重大投資或資本資產的實質計劃。

購買、出售或贖回上市證券

於截至2022年6月30日止六個月，本集團概無購買、出售或贖回本公司任何上市證券。

自2022年6月30日以來影響本集團的重要事項

自2020年以來，本集團一直密切監察COVID-19大流行的影響。COVID-19疫情目前並未對本集團的營運造成任何重大影響。隨著COVID-19疫情的發展，本集團將繼續檢討其應變措施。

除上述所披露者外，自2022年6月30日起及直至本公告日期，並無發生影響本集團的其他重要事項。

嗶哩嗶哩股份有限公司及其他認購人認購新股份所得款項用途

經扣除與認購事項相關費用及開支後，認購事項所得款淨額約為849.15百萬港元。本公司將會按日期為2021年4月29日及2021年5月10日的本公司公告所載動用所得款項淨額。

下表載列(i)本公司就完成認購事項至2021年12月31日及截至2022年6月30日止六個月已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於2022年6月30日未動用的所得款項淨額；及(iii)本公司預期將充分動用剩餘所得款項的時間表：

編號	用途	於完成		於截至		預期將充分 動用剩餘 所得款項 的時間表
		認購事項至 2021年 12月31日的 所得 款項淨額 (百萬港元)	12月31日的 已動用金額 (百萬港元)	2022年 6月30日 止六個月的 已動用金額 (百萬港元)	於2022年 6月30日的 未動用所得 款項淨額 (百萬港元)	
1.	透過收購及／或投資， 進一步提升IP遊戲 發行及開發業務	849.15	470.90	268.95	109.30	於2022年 12月31日前

鑑於全球COVID-19大流行對經濟的影響，本公司將繼續評估情況，為本集團長遠利益及發展審慎靈活動用其認購事項所得款項淨額。目前使用認購事項未動用所得款項淨額的預期時間表基於董事在未發生不可預見情況下的最佳估計，可能會因應市場狀況未來發展而有所變動。倘認購事項所得款項淨額的擬定用途有任何重大變動，本公司將適時作出公告。

股息

董事會並不建議宣派任何截至2022年6月30日止六個月的中期股息(2021年6月30日：無)。

董事資料變動

獨立非執行董事伍綺琴女士並無於中天順聯(國際)控股有限公司(「中天順聯」)(前稱「中天宏信(國際)控股有限公司」)(一家於香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)上市的公司，股份代號：0994)股東週年大會上膺選連任，因此已自中天順聯董事會退任，自2022年6月30日起生效。

除上文所披露者外，於截至2022年6月30日止六個月及直至本公告日期，概無有關任何董事的任何資料變動須根據聯交所證券上市規則(「上市規則」)第13.51(2)條第(a)至(e)及(g)段作出披露。

企業管治常規

於截至2022年6月30日止六個月，本公司已遵守上市規則附錄十四所載企業管治守則及企業管治報告(「企業管治守則」)的適用守則條文，惟偏離企業管治守則守則條

文第C.2.1條。根據企業管治守則守則條文第C.2.1條，上市公司的董事長與首席執行官的角色應予區分，且不應由同一人士擔任。然而，本集團並無區分董事長與首席執行官職務，現時由肖健先生兼任該兩個角色。董事會相信，由同一人兼任董事長及首席執行官的角色，可確保本集團內部領導貫徹一致，使本集團的整體策略規劃更有效及更具效率。董事會現時由三名執行董事（即肖健先生、冼漢迪先生榮譽勳章，及樊英傑先生）、一名非執行董事及三名獨立非執行董事組成，因此其組成具有相當高的獨立性。董事會認為，現行安排下不會使權力和授權平衡受損，且此架構可讓本公司迅速及有效地作出及落實決策。董事會將繼續檢討，並會在計及本公司整體情況後考慮於適當時候將本公司董事會董事長與首席執行官的角色分開。

董事進行證券交易

經本公司進行具體查詢後，全體董事均已確認彼等在2022年1月1日至2022年6月30日整個期間已全面遵守企業管治守則所載的規定準則以及上市規則附錄十所載上市發行人董事進行證券交易的標準守則。

審核委員會

審核委員會已審閱本公司於報告期間的未經審核綜合財務報表及本中期業績公告，包括本集團採納的會計原則及準則，並與管理層討論有關審核、風險管理、內部監控及財務報告等事宜。

於聯交所及本公司網站刊發中期業績及中期報告

本中期業績公告刊載於聯交所網站(<http://www.hkexnews.hk>)及本公司網站(<http://www.cmge.com>)。中期報告將於適當時候寄發予股東並在聯交所及本公司網站上刊登。

承董事會命
中手游科技集團有限公司
董事長
肖健

香港，2022年8月25日

於本公告日期，董事會包括執行董事肖健先生、冼漢迪先生榮譽勳章，及樊英傑先生；非執行董事張聖晏先生；以及獨立非執行董事伍綺琴女士、唐亮先生及何猷啟先生。