

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 2024 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2024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	
	2024 年	2023 年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
收益	1,233,336	1,535,444
期內(虧損)/溢利	(241,051)	50,995
歸屬於母公司擁有人的期內(虧損)/溢利	(236,220)	56,824
經調整淨(虧損)/溢利 ⁽¹⁾	(208,036)	76,168

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，性質為非經營及非經常性的開支。經調整淨(虧損)/溢利更貼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，專注打造IP遊戲精品及傳播中華優秀文化的優質內容，在全球化IP精品遊戲、創新小遊戲、自研遊戲領域持續發力。本集團在自主研發領域中，深耕開放世界RPG品類遊戲、策略品類遊戲和傳奇品類的遊戲，並堅持圍繞《仙劍奇俠傳》IP開展自有IP運營業務。本集團自主研發的全球首款基於《仙劍奇俠傳》IP開發的國風仙俠開放世界跨端遊戲《仙劍世界》即將於2024年內上線。

由於本集團計劃於2024年4月發行的《斗破蒼穹：巔峰對決》延期到2024年6月發行，計劃於上半年發行的《斗羅大陸：逆轉時空》延期至2024年9月上線，且自主研發的遊戲《仙劍世界》於報告期間內仍處於測試期，未能產生收益，截至2024年6月30日止六個月，本集團業務收入為人民幣1,233.3百萬元，同比下降19.7%。報告期間內淨虧損為人民幣241.1百萬元。產生淨虧損的主要原因是由於本集團投資的部分企業在報告期間經營表現欠佳，導致本集團計提了相應投資減值及其他非經營性開支合計人民幣175.8百萬元；及計提了非經營性金融資產減值人民幣62.9百萬元。除去上述非經營性減值、其他非經營性開支等因素影響，本集團在報告期間內經營性業務仍持續產生盈利。通過資源持續整合優化以及降本增效，加上本集團已獲得用於新遊戲發行的版號，2024年下半年將有多款新遊戲上線產生收益，本集團2024年下半年的經營業績預計將有所改善。

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	
	2024年	2023年
平均每月活躍用戶(千人)	14,392	15,627
平均每月付費用戶(千人)	1,027	1,132
ARPPU(人民幣元)	200.2	226.1
新註冊用戶總數(千人)	47,297	48,683

IP精品遊戲及創新小遊戲全球發行

IP精品遊戲國內地區發行

本集團基於《斗羅大陸》小說及動畫改編的手遊《斗羅大陸：史萊克學院》已經於2024年1月31日由本集團與貪玩遊戲聯合發行，上線前預約玩家數量超過600萬人，上線首月獲得蘋果商店免費榜第一名、暢銷榜第二十四名和TapTap熱門榜第一名的成績，並被華為開發者大會評為年度最佳國漫IP遊戲，上線首月流水突破人民幣一億元，展現了此IP的極大人氣和玩家消費潛力。

由本集團投資的研發商深圳易帆互動科技有限公司研發的根據《斗破蒼穹》小說及動畫改編的手遊《斗破蒼穹：巔峰對決》已經於2024年6月於中國大陸地區正式上線。產品首發上線前，全平台預約量突破600萬，上線首月獲得蘋果商店免費榜第二名、暢銷榜第三十名的成績，並獲得硬核聯盟超明星推薦。

創新小遊戲國內地區發行

本集團持續積極佈局小遊戲版塊，在2024年上半年，本集團推出的小遊戲新品《消個錘子》上線後衝上微信遊戲暢銷榜第32位，同時名列小遊戲塔防三合消除品類遊戲第一名，優秀的產品數據也證明了玩家對《消個錘子》遊戲的喜愛。在已有微信渠道基礎上，未來《消個錘子》還將登陸包括華為等更多國內渠道，以及登陸港澳台和新加坡、馬來西亞等海外地區，向更廣泛的用戶群體進行擴張；並不斷新增各類玩法內容，為更廣泛玩家群體不斷帶來新的體驗，進一步擴大市場份額。本集團推出的另一款小遊戲《主公別跑》在報告期間內亦錄得多月月流水過千萬的優異成績。

海外地區遊戲發行

基於本集團自有IP《仙劍奇俠傳》打造的角色扮演類卡牌《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》於2023年12月港澳台地區上線，上線首月獲得上述三個地區蘋果應用商店免費榜第一名、香港及澳門地區蘋果商店暢銷榜第一名、台灣地區蘋果商店暢銷榜第三名的成績。截至2024年6月30日止六個月，本集團錄得海外業務收入人民幣176.4百萬元，同比增長41.5%，海外業務收入佔本集團收益的比重達到14.3%。

遊戲長線運營

《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》、《航海王熱血航線》、《真·三國無雙霸》及《航海王強者之路》等多款已上線運營的IP精品遊戲，以及已上線運營的創新小遊戲《凌霄戰紀》和《全民槍神：邊境王者》等，於2024年仍舊持續為本集團貢獻收入和利潤。截至2024年6月30日止六個月，本集團錄得發行收入人民幣999.9百萬元。

遊戲自主研發

自主遊戲研發作為本集團打造核心競爭力的重要佈局版塊，截至2024年6月30日止六個月，本集團錄得遊戲開發收入人民幣126.3百萬元，在報告期間研發投入達到人民幣110.2百萬元。通過將生成式人工智能(「AIGC」)技術革新應用於遊戲研發，本集團於2024年切實降低了遊戲研發成本，提升了研發效率，研發成本得到有效控制。

全球首款國風仙俠開放世界跨端遊戲大作－《仙劍世界》

由本集團旗下的滿天星工作室自主研發的基於《仙劍奇俠傳》IP 打造的全球首款國風仙俠題材開放世界跨端遊戲《仙劍世界》已打磨超過三年時間，於 2023 年 6 月獲得 PC 端和移動端雙端版號。

《仙劍世界》的製作人及核心研發人員擁有豐富的遊戲研發經驗，曾參與了《征途》端遊的研發，並主導過《巨人》端游、《仙俠世界》系列端游及《龍珠最強之戰》手遊的研發，對高品質遊戲的設計和研發及品質把控有獨到的見解。研發團隊將過往的成功研發經驗融入到《仙劍世界》遊戲的開發過程中，為《仙劍世界》遊戲帶來了精美絕倫的遊戲畫質和特效表現，必將為玩家帶來驚豔的遊戲感受。

《仙劍世界》作為仙劍 IP 系列的最新鴻篇巨作，從故事和劇情上延續了仙劍的精髓。在仙劍 33 年的世界觀下，《仙劍世界》打造出了一個由浪漫唯美的江南全景、磅礴恢弘的蜀山、神秘苗疆等區域構成的 384 平方公里完整的無縫開放大世界。《仙劍世界》將中國傳統文化的文化符號自如融入到遊戲中。美輪美奐的江南水鄉在遊戲中完整的呈現，余杭鎮獨特的自然景觀在遊戲中得以重現，歷史悠久的蘇州評彈以非遺戲曲的形式在遊戲中展現仙劍最經典的劇情。中國悠久的歷史文化與《仙劍世界》遊戲得到了完美結合，在目前國產遊戲在全球取得巨大成功的當下，本集團希望進一步在全球展現更多樣化的中國遊戲的魅力。

目前《仙劍世界》遊戲已經開始上線預約活動，預約人數接近 500 萬，並多次被評為 2024 年度「最受期待遊戲」。《仙劍世界》在 2024 年 5 月進行了第三次測試「風啟測試」，本次測試為付費刪檔測試，測試數據表現優異。該項目即將迎來第四次終測，並計劃於 2024 年內正式上線。

深耕策略品類遊戲研發

本集團全資子公司北京文脈互動科技有限公司(「文脈互動」)自主研發的三國題材戰略遊戲《城主天下》採用了獨特的國漫剪紙風格美術風格，由三七互娛在國內市場進行獨家發行。《城主天下》遊戲在報告期間內仍處於上線後的調優階段，並未進行大規模推廣；該遊戲預計將於2024年下半年完成調優目標並放大推廣規模。

持續打造傳奇品類遊戲

繼文脈互動研發的傳奇品類遊戲《傳奇世界之雷霆霸業》取得單月最高月流水超過人民幣2億元的成績之後，文脈互動另外一款自研傳奇品類遊戲《代號：暗夜傳奇》亦於報告期間內結束研發，即將開始上線前測試，其玩法與過往的成功遊戲《傳奇世界之雷霆霸業》一脈相承，計劃於2024年內上線。

大規模應用人工智能(「AIGC」)技術

為切實降低遊戲研發成本，本集團將生成式AIGC技術革新應用於遊戲內美術製作和內容文案創作等方面，充分實現降本增效。在技術應用方面，本集團通過多項技術應用全面提升環境真實性，增強虛擬世界代入感。AIGC技術被大量的應用與非遊戲玩家角色(「NPC」)角色的製作上，基於事件驅動的AI決策框架，可以快速生成NPC行為。智能NPC將會根據自然環境表現出相應的行為和交談，形成一個自然真實的社會生態，提高虛擬世界的真實性。這些技術革新有效的節省了研發開支，並提高了遊戲研發效率，對於有效保證遊戲本身的研發及測試進度非常有幫助。

《仙劍奇俠傳》IP 運營

2024 年上半年，本集團的 IP 授權收益約人民幣 107.1 百萬元，同比增長 79.0%。

影視方面，聯手愛奇藝等拍攝的《仙劍四》影視劇已於 2024 年 1 月在愛奇藝平台正式播出。同時，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基於《仙劍奇俠傳六》改編的影視劇《祁今朝》亦於 2024 年 1 月在騰訊視頻平台正式播出。兩部仙劍 IP 影視劇前後開播，佔據春節檔期，吸引了眾多觀眾目光。本集團與企鵝影視合作的基於《仙劍奇俠傳一》改編的影視劇《又見逍遙》已於 2024 年 4 月上映，並取得了非常好的口碑。本集團聯手東陽奇樹有魚文化傳媒有限公司、廣州河馬遊戲科技有限公司 (HippoJoy)、廣州小有內容互動娛樂有限公司 (INTINY) 共同打造的基於《仙劍奇俠傳》IP 的互動影像作品的製作亦於 2023 年 11 月正式啟動。

基於仙劍 IP 在動漫的開發方面，本集團已與企鵝影視達成戰略合作，共同製作《仙劍奇俠傳一》及《仙劍奇俠傳三》的動畫番劇。《仙劍奇俠傳三》動畫番劇預告片已於 2023 年推出，動畫正片計劃於 2025 年內上映。本集團與嗶哩嗶哩達成合作的《仙劍奇俠傳四》的動畫番劇也已正在立項製作中。

基於仙劍 IP 衍生品的開發方面，本集團與泡泡瑪特持續合作，先後推出盲盒系列《仙劍奇俠傳中國傳統節日系列手辦》及《仙劍奇俠傳中國傳統樂器系列手辦》進行全球發售。同時，本集團與上海起酷網絡科技有限公司旗下的開天工作室、上海湃思文化科技發展有限公司的 APEX-TOYS、彌索(杭州)文化傳媒有限公司的 Myethos、上海懌稟仔動漫有限公司的 TriEagles、北京超級玩咖科技有限公司的 Suplay 潮玩等知名合作方共同合作，於 2024 年繼續推出仙劍系列萌粒、Gift+ 系列手辦、阿奴手辦、趙靈兒雕像、林月如雕像等模玩並在市場上獲得消費者的追捧。

2024年7月，本集團成功舉辦了《仙劍奇俠傳》29周年慶典，分別在浙江省杭州市、江蘇省常州市和重慶市等地舉辦了《仙劍奇俠傳》29周年的相關線下活動，以音樂會、實景劇本殺、花車巡遊、煙花慶典、仙劍客棧快閃店等多種形式，和玩家們一起慶祝仙劍的29周年。仙劍實景項目於2023年已經在重慶市開啟運營，並於2024年7月在浙江省杭州市和江蘇省常州市啟動運營。上海及蘇州項目已在最後籌備中，屆時將會為仙劍粉絲呈現出更沉浸式且互動有趣豐富的線下體驗。

2024年上半年，本集團與廣州超競投資有限公司(「**超競集團**」)正式達成戰略合作，超競集團利用旗下EDG電子競技俱樂部和上海眾沃文化傳播有限公司及上海超會元文化有限公司兩家MCN機構達人資源，以及推動關聯企業合生商業有限公司(「**合生商業**」)，發揮其商業綜合體、酒店和公寓等線下業態，助力本集團IP遊戲發行，拓展線上+線下的跨界流量創新模式，為本集團的IP遊戲帶來更多低成本的玩家增量，提升玩家規模。《仙劍世界》正聯手合生商業旗下合生匯策劃一系列活動，培養和搭建《仙劍世界》線下流量陣地。雙方共同推動在合生匯內打造多種創意活動事件，提高玩家沉浸感，帶動商場內部消費者人群活躍，增進消費者情感聯繫，強化品牌認知度。基於本集團自有IP《仙劍奇俠傳》商業化合作方面，雙方將聯合推進有關快消品、文旅、快閃、個護美妝、主題樂園、主題餐飲酒店等相關業務商業授權合作，進一步發揮仙劍IP的影響力和挖掘IP商業價值。

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i獎2024年度創新應用獎	2024年6月	中國科學院《互聯網周刊》、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
2024年度最受期待遊戲 《仙劍世界》	2024年6月	華為開發者大會
2024年度最佳國漫IP遊戲 《斗羅大陸：史萊克學院》	2024年6月	華為開發者大會
強基領航遊戲企業TOP 10	2024年7月	CGDC中國遊戲市場數據洞察論壇
2024年度中國遊戲企業白馬獎	2024年7月	CGDC中國遊戲市場數據洞察論壇
第八屆黑石獎硬核年度 最佳合作夥伴公司	2024年7月	硬核聯盟
第八屆黑石獎硬核年度 最受期待遊戲 《仙劍世界》	2024年7月	硬核聯盟

社會責任

本集團一如既往的從多維度踐行社會責任。本集團積極投身公益事業發展，尤其重點關注青少年的健康學習和成長。先後與中國人口福利基金會、靈山基金會合作，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，穩步推進該項目的實施，自2017年開始至今，已經建成了十二所「中手游築夢圖書館」。本集團亦在由伽馬數據主辦的2023中國遊戲企業社會責任報告中被評選為「社會責任表現突出的企業」，並獲得廣東省文化和旅遊廳及廣東省遊戲產業協會頒發的「2023年度社會責任獎」。

本集團致力通過多樣化形式踐行自身社會責任。包括積極推動行業自律，淨化網絡環境，保護未成年人健康成長。本集團先後參與《網絡遊戲術語》團體標準、《遊戲適齡提示規範》、《遊戲企業內容自審流程規範》、《家長監護平台規範》四項標準的研製工作，為行業標準化的推進與落實貢獻自身力量。同時嚴格遵循國家相關規定，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，全力保護未成年人健康成長。2024年上半年，18周歲以下的未成年玩家對本集團中國遊戲收入的佔比低於0.01%。

2024年下半年展望

IP精品遊戲和創新小遊戲全球發行

IP精品遊戲國內地區發行

由本集團投資的研發商樂府互娛(上海)網絡科技有限公司(「樂府互娛」)研發的基於《斗羅大陸》IP改編的手遊《斗羅大陸：逆轉時空》計劃於2024年9月在中國大陸地區上線。《斗羅大陸：逆轉時空》已於2024年2月開啟上線前玩家預約，並於2024年8月開啟上線針對產品貨幣化能力的計費測試，確保該遊戲商業化運營順利推進。《斗羅大陸：逆轉時空》是一款卡牌RPG玩法的手遊，研發商樂府互娛斥資人民幣2億元打造高品質遊戲，以逐幀手繪呈現精美的遊戲畫面和華麗的全角色動畫演繹，超高品質美術將是該遊戲的巨大賣點。遊戲支持自動戰鬥技術，對輕度玩家非常友好，可以最大化擴大玩家的規模。同時，遊戲採用獨特的雙重形態卡牌設計，不僅為戰鬥注入了更多的策略元素，更將遊戲的多樣性推向新的高度，滿足玩家對遊戲的無限探索欲。

基於閱文集團旗下起點讀書，撰寫「聖騎士的傳說」的著名作家所撰寫的暢銷超能異術小說《修真聊天群》改編的RPG手遊《聊天群的日常生活》在遊戲中專門為年輕玩家打造了一場關於探險、發現和無盡歡笑的盛宴。該遊戲已取得版號，並於2024年4月開啟上線前的玩家預約，並計劃於2024年內上線，邀請玩家踏上一個笑料連連、別開生面的修行旅程，體驗一場奇妙的探索之旅。《聊天群的日常生活》遊戲巧妙地將現代都市生活與東方修真文化相結合，創造出一個既幽默又充滿想像力的遊戲世界。在遊戲中設計了六個獨特而又經典的地圖，隨著玩家在地鐵線路的常規生活中逐步解鎖展開，包括羅信街區、鬼燈寺、白雲城等，劇情比電影還要戲劇化。結合這些離奇又逗趣的劇情反轉，為玩家們帶來了前所未有的爆笑都市修真體驗和輕鬆無厘頭的反轉樂趣。

獲《火影忍者》動畫製作委員會正版授權，由本集團獨家發行的放置卡牌手遊《火影忍者：木葉高手》已順利取得版號，並於2024年8月開啟上線前的玩家預約，並計劃於2024年內上線。《火影忍者：木葉高手》是本集團繼《火影忍者：忍者大師》之後，基於《火影忍者》IP推出的第二款改編手遊。《火影忍者：木葉高手》承繼了前作經典的卡牌玩法，操作簡便，一根手指即可輕鬆暢玩。遊戲中包含的競技挑戰、忍術對決、生存探險、日常修煉等玩法將給玩家帶來豐富的遊戲體驗。

由光榮特庫摩正版授權，改編自經典單機戰棋遊戲《三國志曹操傳》的全新戰棋手遊大作《新三國志曹操傳》已於2024年2月順利取得版號，並於2024年8月開啟了第一次計費測試，計劃於2025年春節檔期上線。《新三國志曹操傳》遊戲中集合了經典的戰棋玩法和創新的卡牌玩法，在忠於原作的同時，在遊戲中添加了「天時元素」、「地利元素」的影響，將氣象變幻和地形轉換融入到每一場戰鬥中。如何巧妙利用兵種與天時和地利相結合，成為玩家在每一場戰鬥中必須深思的制勝策略，玩家將在千變萬化的戰場上，巧妙佈局、步步為營，得出獨屬於自己的勝利方程式。

創新小遊戲國內地區發行

2023年以來，小遊戲迎來了一段爆發式增長，是當前存量市場生態內罕有的增量新賽道。巨量引擎發佈數據顯示，中國小遊戲整體市場規模在2023年已達到人民幣400億元以上，2024年整體或將超過人民幣600億元。騰訊官方數據顯示，小遊戲的付費用戶和原來手遊市場的付費用戶重合度只有35%，意味著小遊戲的付費用戶與傳統手遊的付費用戶重合度不高，創新小遊戲必將為遊戲行業帶來更多新鮮的用戶，並成為本集團全新的業務增長點。本集團立足自身的發行優勢，繼推出《凌霄戰紀》和《全民槍神：邊境王者》等多款小遊戲產品之後，在2024年上半年繼續推出了《消個錘子》、《主公別跑》等新遊戲，並將在港澳台地區上線《消個錘子》遊戲。本集團計劃在2024年內持續推出包括《鄉村愛情之經營人生》、《春秋玄奇》和《三千幻世》等多款小遊戲產品，實現小遊戲發行業務的進一步增長。

海外地區遊戲發行

在港澳台地區及海外市場，已經在中國大陸地區大獲成功的手游《斗羅大陸：史萊克學院》已由本集團於2024年8月22日在港澳台地區正式推出上線，該遊戲由斗羅大陸動畫片主題曲《破繭》的原唱曙光女神張韶涵代言，上線首周即榮登港澳台三地蘋果商店免費榜第一名，並獲得香港蘋果商店暢銷榜第四名、台灣蘋果商店暢銷榜第七名的優異成績，並獲得台灣蘋果商店首發及當日推薦，港澳台三地的谷歌商店亦於該遊戲上線當日在商店首頁進行了重點推薦。同時，本集團計劃於2024年下半年在港澳台地區推出《代號：FA》、《消個錘子》及在日本推出《真·三國無雙霸》手遊等。

遊戲自主研發

由本集團旗下滿天星工作室自主研發的基於《仙劍奇俠傳》IP 打造的全球首款國風仙俠題材開放世界跨端遊戲《仙劍世界》即將迎來第四次測試，並將在 2024 年內全力推進正式上線，《仙劍世界》終將迎來正式的收穫期。根據本集團的統計，《仙劍世界》遊戲上線前預約人數將有望突破 1000 萬人。

三國題材策略手遊《城主天下》預計將於 2024 年下半年完成調優目標並放大推廣規模。文脈互動自研傳奇品類全新遊戲《代號：暗夜傳奇》亦於報告期間內結束研發，即將於 2024 年下半年開始上線前測試，其玩法與過往的成功遊戲《傳奇世界之雷霆霸業》一脈相承，計劃於 2024 年內上線。

《仙劍奇俠傳》IP 運營

基於《仙劍奇俠傳》改編的系列文字作品《仙劍奇俠傳二》已於 2024 年 6 月由中信出版社出版。《仙劍奇俠傳一》文字作品即將於 2024 年下半年出版。《仙劍奇俠傳五》、《仙劍奇俠傳五前傳》、《仙劍奇俠傳三》、《仙劍奇俠傳三外傳》、《仙劍奇俠傳六》以及兩部官方原創衍生作品《瑤台雪》、《瓊華後傳》均處於創作階段，並將陸續於 2024 年及 2025 年面世。

仙劍實景項目於 2023 年 12 月已經在重慶市開啟運營，並於 2024 年 7 月在浙江省杭州市和江蘇省常州市啟動運營。上海蘇州項目已在最後籌備中，屆時將會為仙劍粉絲呈現出更沉浸式且互動有趣豐富的線下體驗。

通過本集團的多年努力，仙劍IP矩陣目前已覆蓋遊戲、漫畫、文學、內容體驗、娛樂實景、影視、動畫、音樂、虛擬偶像、衍生產品等領域。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仙劍IP及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。預期隨著超競集團的加入，將會加速仙劍於IP運營服務、主題業態策劃執行、衍生品設計研發等相關賽道的業務發展，雙方也將在IP產業鏈上資源互助，緊密結合，互利共生。

本集團將延續「IP精品遊戲與創新小遊戲全球發行+自主研發」這個發展戰略，並堅持圍繞《仙劍奇俠傳》IP開展自有IP運營業務，專注打造本集團在遊戲行業的核心競爭力，努力成長為具有長線增長空間的傑出遊戲企業。本集團全體成員將始終秉持「正直守信、透明坦誠、深度思考、長期主義」的價值觀，「用熱愛鑄造精品」的使命，做一家永遠充滿熱愛與創造力的公司！弘揚中國優秀傳統文化、弘揚社會主義價值觀，成為責任擔當的踐行者和文化價值的傳播者。

感謝各位股東和投資者的一如既往的鼎力支持！

中期簡明綜合損益表

以下載列截至2024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2023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	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
收益	1,233,336	1,535,444
銷售成本	(860,572)	(1,019,249)
毛利	372,764	516,195
其他收入及收益淨額	4,631	69,573
銷售及分銷開支	(148,554)	(120,324)
行政開支	(192,430)	(351,732)
金融資產減值虧損淨額	(62,859)	(35,114)
其他開支	(175,830)	(35,674)
融資成本	(11,109)	(9,859)
應佔一間合營企業的虧損	—	—
應佔聯營公司的溢利及虧損	2,780	9,507
除稅前(虧損)／溢利	(210,607)	42,572
所得稅(開支)／抵免	(30,444)	8,423
期內(虧損)／溢利	<u>(241,051)</u>	<u>50,995</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	(236,220)	56,824
非控股權益	(4,831)	(5,829)
	<u>(241,051)</u>	<u>50,995</u>
經調整淨(虧損)／溢利	<u>(208,036)</u>	<u>76,168</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	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023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	(236,220)	56,824
加：		
以權益結算以股份為基礎開支	<u>28,184</u>	<u>19,344</u>
經調整淨(虧損)／溢利	<u>(208,036)</u>	<u>76,168</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IP。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			
	2024年		2023年	
	人民幣千元 (未經審核)	%	人民幣千元 (未經審核)	%
遊戲發行	999,925	81.1	1,217,004	79.3
遊戲開發	126,330	10.2	258,634	16.8
IP授權	<u>107,081</u>	<u>8.7</u>	<u>59,806</u>	<u>3.9</u>
總計	<u>1,233,336</u>	<u>100.0</u>	<u>1,535,444</u>	<u>100.0</u>

本集團收益由截至2023年6月30日止六個月的人民幣1,535.4百萬元減少約19.7%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣1,233.3百萬元。收益減少主要由於：

- (i) 本集團的遊戲發行收益由截至2023年6月30日止六個月的人民幣1,217.0百萬元減少17.8%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣999.9百萬元。於報告期間內，本集團推出的新遊戲《斗羅大陸：史萊克學院》在中國大陸地區取得了非常亮眼的成績，同時本集團發行的《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》在港澳台地區營收表現優異。本集團在報告期間內推出多款小遊戲新品《消個錘子》等獲得了玩家的認可，連同過往已經上線的小遊戲產品《凌霄戰紀》、《全民槍神：邊境王者》等為本集團帶來了豐厚的收益。但《航海王熱血航線》、《射雕群俠傳之鐵血丹心》等多款遊戲已經上線超過兩年，該等遊戲營收能力出現下滑；且本集團新上線的遊戲《斗破蒼穹：巔峰對決》上線時間為2024年6月，在報告期間內上線時間過短；以上多種原因使得遊戲發行收益下降；
- (ii) 本集團的遊戲開發收益由截至2023年6月30日止六個月的人民幣258.6百萬元減少51.2%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣126.3百萬元。本集團旗下全資子公司文脈互動自主研發的《城主天下》策略手遊於2023年10月上線，於報告期間內尚處於收集用戶階段，並未能即時創造大量營收；且文脈互動開發的《傳奇世界之雷霆霸業》、《龍城傳奇》等多款遊戲已進入其生命週期的後期階段，該等遊戲的收益能力持續下降；且在報告期間內暫未有其他自主研發遊戲上線，使得遊戲開發收益下降；及
- (iii) 本集團的IP授權收益由截至2023年6月30日止六個月的人民幣59.8百萬元增加79.0%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣107.1百萬元。IP授權收益主要來源於本集團《仙劍奇俠傳》IP及《全民街籃》遊戲相關的授權合作業務。

銷售成本

本集團的銷售成本主要包括(i)渠道及CP供應商收取的分成；(ii)第三方遊戲開發商及本集團持有的遊戲及IP的版權費攤銷；及(iii)IP版權方收取的分成。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			
	2024年		2023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)	
渠道及CP供應商				
收取的分成	683,585	55.4	827,683	53.9
IP版權方收取的分成	67,417	5.5	46,372	3.0
IP版權費攤銷	51,709	4.2	35,715	2.3
遊戲版權費攤銷	22,925	1.9	12,323	0.8
其他	34,936	2.8	97,156	6.4
總計	<u>860,572</u>	<u>69.8</u>	<u>1,019,249</u>	<u>66.4</u>

本集團的銷售成本由截至2023年6月30日止六個月的人民幣1,019.2百萬元減少約15.6%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣860.6百萬元。銷售成本減少主要由於：(i)本集團遊戲發行及遊戲開發收益減少，使得對應的渠道及CP供應商收取的分成相應減少；(ii)本集團於2023年上半年產生的主要收入來自IP遊戲《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》，該遊戲IP為本集團自有IP，無需支付IP版權方分成；本集團在2024年上半年上線的IP遊戲主要為非自有IP遊戲，因此IP版權方收取的分成較去年同期相比有所上升；及(iii)在報告期間內，本集團多款IP的授權合約及多款遊戲的研發商合約到期，IP版權費及遊戲版權費攤銷增加。

毛利及毛利率

由於上述原因，本集團的毛利由截至2023年6月30日止六個月的人民幣516.2百萬元減少27.8%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣372.8百萬元。本集團的毛利率由截至2023年6月30日止六個月的33.6%下降至截至2024年6月30日止六個月的30.2%。毛利率下降的主要原因是本集團在報告期間內遊戲開發收入下降，且多款自主研發遊戲由第三方渠道商發行，使得遊戲開發收入對應的渠道成本上升。

其他收入及收益淨額

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			
	2024年		2023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	1,047	22.6	970	1.4
與收入有關的政府補助	2,171	46.9	11,848	17.0
按公平值計入損益 的金融資產的公平值收益	—	—	27,769	39.9
投資股息收益	—	—	7,561	10.9
匯兌收益	—	—	7,088	10.2
其他	1,413	30.5	14,337	20.6
總計	4,631	100.0	69,573	100.0

本集團的其他收入及收益由截至2023年6月30日止六個月的人民幣69.6百萬元減少約93.3%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣4.6百萬元。該減少主要是由於：(i)本集團若干中國境內被投資企業收益未達預期，因此未錄得按公平值計入損益的金融資產公平值淨收益；(ii)本集團在報告期間內獲得的政府補助有所下降；及(iii)報告期間內沒有錄得投資股息收益及匯兌收益。

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			
	2024年		2023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
營銷開支	136,027	11.0	100,988	6.5
薪酬及福利	11,044	0.9	13,304	0.9
辦公室成本及 公用設施	629	0.0	3,008	0.2
其他	854	0.1	3,024	0.2
總計	148,554	12.0	120,324	7.8

本集團的銷售及分銷開支由截至2023年6月30日止六個月的人民幣120.3百萬元增加23.5%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣148.6百萬元。本集團積極控制銷售人員成本，推行降本增效，使得相關薪酬及福利費用以及辦公室成本均有所下降，整體銷售及分銷開支增加主要是由於：(i) 本集團在2024年上半年上線了新IP遊戲《斗羅大陸：史萊克學院》及《斗破蒼穹：巔峰對決》，以及多款微信小遊戲如《凌霄戰紀》、《消個錘子》等持續進行廣告推廣，因此推廣費用較去年同期有所上升；及(ii) 2023年12月在港澳台地區上線的《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》遊戲於報告期間內正處於推廣期，使得相關推廣費用增加。

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			
	2024年		2023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
薪酬及福利	56,320	4.6	49,069	3.2
辦公室成本及 公用設施	25,719	2.1	34,445	2.2
研發開支	110,173	8.9	266,859	17.4
其他	218	0.0	1,359	0.1
總計	192,430	15.6	351,732	22.9

本集團的行政開支由截至2023年6月30日止六個月的人民幣351.7百萬元減少45.3%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣192.4百萬元。該減少主要是由於(i)本集團自主研發的《城主天下》項目在報告期間內已經結束研發，相關研發費用降低；及《仙劍世界》項目在研發中應用AIGC技術節約了研發成本，並於報告期間內結束了主要研發工作，因此研發相關的設計及開發費用降低；《仙劍世界》遊戲已進入上線前的測試階段，本集團針對《仙劍世界》的研發開支進行了資本化；因此研發開支由截至2023年6月30日止六個月的人民幣266.9百萬元減少58.7%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣110.2百萬元；以及(ii)針對辦公室成本及公用設施費用加強管控，使得辦公室成本支出下降；及(iii)本集團在報告期間內對管理人員薪酬進行了更嚴格的控制，因此薪酬及福利由截至2023年6月30日止六個月的人民幣38.2百萬元減少19.7%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣30.6百萬元；由於本集團於報告期間內授出了新的購股權，因此管理人員薪酬及福利整體有所上升。

金融資產減值虧損淨額

本集團的資產減值損失指貿易應收款項、其他應收款項及其他資產的金融資產的減值虧損。本集團根據香港財務報告準則第9號採納的相關會計政策而錄得金融及合約資產減值虧損由截至2023年6月30日止六個月的人民幣35.1百萬元增加79.0%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣62.9百萬元，該增加主要是由於本集團對多個未決訴訟計提了減值準備。

其他開支

本集團的其他開支由截至2023年6月30日止六個月的人民幣35.7百萬元增加約392.9%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣175.8百萬元。該增加主要是由於：(i) 本集團若干中國境內被投資企業收益未達預期，因此本集團對上述被投資企業計提相應投資減值準備；(ii) 在報告期間內，本集團對尚未上線及合約已到期的遊戲及IP確認預付款項減值；及(iii) 按公平值計入損益的金融資產公平值產生虧損。

融資成本

本集團的融資成本主要包括利息開支。本集團的融資成本由截至2023年6月30日止六個月的人民幣9.9百萬元增加12.7%至截至2024年6月30日止六個月的人民幣11.1百萬元，主要由於本集團銀行及其他借款利息支出增加。

應佔一間合營企業的虧損

於2024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。本集團截至2024年6月30日止六個月應佔一間合營企業的虧損為人民幣零元(截至2023年6月30日止六個月：人民幣零元)。

應佔聯營公司的溢利及虧損

於2024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2023年6月30日止六個月的溢利人民幣9.5百萬元減至截至2024年6月30日止六個月的溢利人民幣2.8百萬元。主要由於應佔深圳市志成千里投資企業(有限合夥)盈利相比去年同期有所下降。

除稅前虧損／溢利

基於上述原因，本集團的除稅前虧損／溢利由截至2023年6月30日止六個月的盈利人民幣42.6百萬元轉為截至2024年6月30日止六個月的虧損人民幣210.6百萬元。

所得稅開支／抵免

本集團的所得稅開支／抵免由截至2023年6月30日止六個月的抵免人民幣8.4百萬元轉為截至2024年6月30日止六個月的開支人民幣30.4百萬元。主要是由於本集團確認遞延所得稅支出人民幣24.0百萬元。

期內虧損／溢利

基於上述原因，本集團的期內虧損／溢利由截至2023年6月30日止六個月的盈利人民幣51.0百萬元轉為截至2024年6月30日止六個月的虧損人民幣241.1百萬元。

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。截至2024年6月30日止，本集團主要透過經營活動及融資活動產生的現金為其現金需求提供資金。於2024年6月30日及2023年12月31日，本集團擁有的現金及現金等價物分別約為人民幣164.8百萬元及人民幣210.6百萬元。就呈列中期簡明綜合現金流量表而言，現金及現金等價物包括手頭現金、活期存款及可隨時轉換為已知數額現金、價值變動風險極微及一般於購入後三個月內到期的短期高流動性投資，並減除須按要求償還且構成本集團現金管理重要部分的銀行透支。就中期簡明綜合財務狀況表而言，現金及現金等價物包括手頭及銀行現金(包括定期存款及並無限制用途且性質與現金類似的資產)。

本集團一般將多餘現金存入計息銀行賬戶及活期賬戶。本集團相信其流動資金需求將以(i)經營活動產生的現金；(ii)銀行借貸；(iii)不時自資本市場籌集的其他資金；及(iv)自於遠富投資有限公司認購新股份(「認購事項」(定義見下文「購買、出售或贖回上市證券」一節))收到的所得款項淨額共同滿足。

於2024年6月30日，本集團的流動資產約為人民幣2,068.5百萬元，而本集團的流動負債約為人民幣1,241.4百萬元。

於2024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1.67倍，於2023年12月31日為1.71倍，而該比率相對穩定。

於2024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8.5%，於2023年12月31日為8.7%，而該比率相對穩定。

負債

於報告期間，本集團獲取銀行及其他借款人民幣333.6百萬元及償還銀行借款人民幣359.1百萬元。

於2024年6月30日，本集團的銀行及其他借款總額人民幣469.6百萬元為無抵押(2023年12月31日：人民幣495.0百萬元)。本集團無抵押銀行貸款的實際年利率介乎2.1%至5.5%。

於2024年6月30日，本集團的租賃負債為人民幣29.0百萬元(2023年12月31日：人民幣26.9百萬元)。

按公平值計入損益的金融資產

本集團於2024年6月30日按公平值計入損益的金融資產較2023年12月31日有所減少。該減少主要是由於報告期間內出售若干非上市股權投資共計約人民幣54.8百萬元以及確認主要針對非上市股權投資的未變現公平值虧損約人民幣59.1百萬元。於2024年6月30日，本集團按公平值計入損益的金融資產主要包括上市股權投資、非上市股權投資、可轉股貸款及其他債務工具，分別佔按公平值計入損益的金融資產的10.6%、60.3%和29.1%。於2024年6月30日，本集團投資大約30家企業，被投資方的業務性質以遊戲開發為主。本集團定期委任專業獨立評估師為非上市的投資項目作公平值評估，包括歸類為公平值等級第二級及第三級的金融資產。非上市投資的公平值乃使用多種適用的估值方法進行估計，包括貼現現金流量法、資產調整淨值法及其他定價模型。

預付款項

於2024年6月30日，本集團的預付款項約為人民幣1,353.2百萬元，較2023年12月31日減少5.3%；本集團的預付款項主要包括預付版權金(非流動性)約人民幣792.8百萬元、預付最低保證金(流動性)約人民幣467.6百萬元及其他預付款項約人民幣92.8百萬元。有關版權金及最低保證金的預付款項代表了70多個運營或開發遊戲，其相關合約乃與全球70多間知名企業簽訂，且將在遊戲開發完成並正式上線後逐月攤銷。

資產負債表外承擔及安排

於2024年6月30日，本集團並無訂立任何資產負債表外交易(2023年12月31日：無)。

資產抵押

於2024年6月30日，本集團並無任何資產抵押(2023年12月31日：無)。

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2024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2023年12月31日及2024年6月30日，本集團的資本承擔分別為人民幣280.0百萬元及人民幣251.2百萬元。於2024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2024年6月30日止六個月

	附註	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
收益	5	1,233,336	1,535,444
銷售成本		<u>(860,572)</u>	<u>(1,019,249)</u>
毛利		372,764	516,195
其他收入及收益淨額		4,631	69,573
銷售及分銷開支		(148,554)	(120,324)
行政開支		(192,430)	(351,732)
金融資產減值虧損淨額		(62,859)	(35,114)
其他開支		(175,830)	(35,674)
融資成本		(11,109)	(9,859)
應佔溢利及虧損：			
一家合營企業		—	—
聯營公司		<u>2,780</u>	<u>9,507</u>
除稅前(虧損)/溢利	6	(210,607)	42,572
所得稅(開支)/抵免	7	<u>(30,444)</u>	<u>8,423</u>
期內(虧損)/溢利		<u>(241,051)</u>	<u>50,995</u>
歸屬於：			
母公司擁有人		(236,220)	56,824
非控股權益		<u>(4,831)</u>	<u>(5,829)</u>
		<u>(241,051)</u>	<u>50,995</u>
歸屬於母公司普通權益持有人的 每股(虧損)/盈利	9		
基本及攤薄			
—就期內(虧損)/溢利而言		<u>人民幣(8.58)分</u>	<u>人民幣2.06分</u>

中期簡明綜合其他全面收益表

截至2024年6月30日止六個月

	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
期內(虧損)／溢利	<u>(241,051)</u>	<u>50,995</u>
其他全面收益		
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>1,693</u>	<u>(26,669)</u>
期後可能重新分類至損益的其他全面收益／(虧損)淨額	<u>1,693</u>	<u>(26,669)</u>
期後將不會重新分類至損益的其他全面收益：		
將功能貨幣換算為呈列貨幣的匯兌差額	<u>10,636</u>	<u>62,137</u>
期後將不會重新分類至損益的其他全面收益淨額	<u>10,636</u>	<u>62,137</u>
期內除稅後其他全面收益	<u>12,329</u>	<u>35,468</u>
期內全面(虧損)／收益總額	<u>(228,722)</u>	<u>86,463</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	<u>(223,891)</u>	<u>92,292</u>
非控股權益	<u>(4,831)</u>	<u>(5,829)</u>
	<u>(228,722)</u>	<u>86,463</u>

中期簡明綜合財務狀況表

於2024年6月30日

	附註	2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
非流動資產			
物業及設備		13,092	14,222
使用權資產		26,524	24,860
商譽		1,042,460	1,059,304
其他無形資產		721,855	610,665
於一家合營企業的投資		—	—
於聯營公司的投資		157,520	159,329
按公平值計入損益的金融資產	10	1,918,832	2,021,044
遞延稅項資產		65,589	73,870
預付款項	12	833,319	910,287
非流動資產總額		<u>4,779,191</u>	<u>4,873,581</u>
流動資產			
貿易應收款項	11	1,138,922	1,187,136
預付款項、其他應收款項及其他資產	12	756,956	808,992
應收關聯方款項		7,851	8,851
現金及現金等價物		164,782	210,609
流動資產總額		<u>2,068,511</u>	<u>2,215,588</u>
流動負債			
貿易應付款項	13	241,543	261,054
其他應付款項及應計費用		302,362	311,556
業務合併的或然代價		101,000	100,000
計息銀行及其他借款		469,564	495,000
應付稅項		109,694	114,717
應付關聯方款項		2,334	1,998
租賃負債		14,925	11,077
流動負債總額		<u>1,241,422</u>	<u>1,295,402</u>
流動資產淨額		<u>827,089</u>	<u>920,186</u>
總資產減流動負債		<u>5,606,280</u>	<u>5,793,767</u>

中期簡明綜合財務狀況表(續)

於2024年6月30日

	2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
非流動負債		
遞延稅項負債	98,798	83,124
租賃負債	<u>14,060</u>	<u>15,830</u>
非流動負債總額	<u>112,858</u>	<u>98,954</u>
資產淨值	<u>5,493,422</u>	<u>5,694,813</u>
權益		
歸屬於母公司擁有人的權益		
股本	1,915	1,915
儲備	<u>5,497,230</u>	<u>5,693,790</u>
非控股權益	<u>5,499,145</u> (5,723)	<u>5,695,705</u> (892)
權益總額	<u>5,493,422</u>	<u>5,694,813</u>

中期簡明綜合財務報表附註

2024年6月30日

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、韓國及日本的手遊發行、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

該等截至2024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2023年年報一併閱讀。

3. 會計政策

本公司及其附屬公司(「本集團」)已於其中期簡明綜合財務報表中應用與其2023年年報相同的會計政策及計算方法，惟以下於2024年首次應用的新訂準則及修訂本除外。然而，並非所有新訂準則及修訂本預計會影響本集團，乃由於有關準則及修訂本與本集團業務並不相關或規定的會計政策與本集團的當前會計政策一致。下列新訂準則及修訂本於2024年1月1日起期間生效。

香港會計準則第7號及香港財務報告準則第7號(修訂本)	供應商融資安排
香港財務報告準則第16號(修訂本)	售後租回的租賃負債
香港會計準則第1號(修訂本)	流動或非流動負債之分類
香港會計準則第1號(修訂本)	附帶契諾的非流動負債
香港詮釋第5號(經修訂)	財務報表的呈列－借款人對包含於要求時償還之條款定期貸款的分類

採納該等新訂或經修訂香港財務報告準則對本集團的會計政策概無任何重大影響。

4. 經營分部資料

截至2024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5)				
銷售予外部客戶	999,925	126,330	107,081	1,233,336
分部間銷售	—	956	—	956
	<u>999,925</u>	<u>127,286</u>	<u>107,081</u>	<u>1,234,292</u>
對賬：				
分部間銷售抵銷				<u>(956)</u>
客戶合約收益總額				<u>1,233,336</u>
分部業績	254,818	19,526	98,420	372,764
對賬：				
其他收入及收益淨額				4,631
銷售及分銷開支				(148,554)
行政開支				(192,430)
金融資產減值虧損淨額				(62,859)
其他開支				(175,830)
融資成本				(11,109)
應佔溢利及虧損：				
聯營公司				<u>2,780</u>
除稅前虧損				<u>(210,607)</u>

截至2023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5)				
銷售予外部客戶	1,217,004	258,634	59,806	1,535,444
分部間銷售	—	18,529	—	18,529
	<u>1,217,004</u>	<u>277,163</u>	<u>59,806</u>	<u>1,553,973</u>
對賬：				
分部間銷售抵銷				<u>(18,529)</u>
客戶合約收益總額				<u><u>1,535,444</u></u>
分部業績	266,511	193,340	56,344	516,195
對賬：				
其他收入及收益淨額				69,573
銷售及分銷開支				(120,324)
行政開支				(351,732)
金融資產減值虧損淨額				(35,114)
其他開支				(35,674)
融資成本				(9,859)
應佔溢利及虧損：				
聯營公司				<u>9,507</u>
除稅前溢利				<u><u>42,572</u></u>

5. 收益

收益分析如下：

截至2024年6月30日止六個月，本集團發佈的多款遊戲未達最佳表現，導致收益下降。

分拆收益資料

截至2024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	999,925	—	—	999,925
遊戲開發相關服務	—	126,330	—	126,330
知識產權授權	—	—	107,081	107,081
收益總額	<u>999,925</u>	<u>126,330</u>	<u>107,081</u>	<u>1,233,336</u>
根據香港財務報告準則第15號 按地區市場劃分的 客戶合約收益：				
中國內地	833,084	116,795	107,081	1,056,960
其他國家／地區	166,841	9,535	—	176,376
	<u>999,925</u>	<u>126,330</u>	<u>107,081</u>	<u>1,233,336</u>
根據香港財務報告準則第15號 按收益確認時間劃分 的客戶合約收益：				
隨時間轉移的服務	999,925	126,330	13,442	1,139,697
於時間點轉移的服務	—	—	93,639	93,639
	<u>999,925</u>	<u>126,330</u>	<u>107,081</u>	<u>1,233,336</u>

截至2023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	1,217,004	—	—	1,217,004
遊戲開發相關服務	—	258,634	—	258,634
知識產權授權	—	—	59,806	59,806
	<u>1,217,004</u>	<u>258,634</u>	<u>59,806</u>	<u>1,535,444</u>
收益總額	<u>1,217,004</u>	<u>258,634</u>	<u>59,806</u>	<u>1,535,444</u>
根據香港財務報告準則第15號				
按地區市場劃分的				
客戶合約收益：				
中國內地	1,108,813	258,634	43,318	1,410,765
其他國家／地區	108,191	—	16,488	124,679
	<u>1,217,004</u>	<u>258,634</u>	<u>59,806</u>	<u>1,535,444</u>
根據香港財務報告準則第15號				
按收益確認時間劃分				
的客戶合約收益：				
隨時間轉移的服務	1,217,004	258,634	32,421	1,508,059
於時間點轉移的服務	—	—	27,385	27,385
	<u>1,217,004</u>	<u>258,634</u>	<u>59,806</u>	<u>1,535,444</u>

6. 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	
		2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023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)	683,585	827,683
知識產權(「IP」)版權方收取的佣金		67,417	46,372
宣傳開支		136,027	100,988
僱員福利開支(包括董事及最高行政人員酬金)：			
工資及薪金		143,496	192,044
以權益結算以股份為基礎開支		28,184	19,344
退休金計劃供款(界定供款計劃)	(b)	16,518	25,325
		<u>188,198</u>	<u>236,713</u>
物業及設備折舊		2,615	3,789
使用權資產折舊		7,877	6,712
其他無形資產攤銷		87,321	55,074
研發成本		210,459	266,859
減：無形資產資本化金額		(100,286)	—
		<u>110,173</u>	<u>266,859</u>
不計入租賃負債計量的租賃付款		1,582	4,357
匯兌差額淨額		4,392	(7,088)
金融資產減值虧損淨額：			
貿易應收款項減值淨額		29,123	52,854
其他應收款項預期信貸虧損減值/(撥回)		33,736	(17,740)
撇銷預付款項、其他應收款項及其他資產	(c)	65,240	15,299
租賃修改收益		—	(317)
其他無形資產減值虧損	(d)	24,251	3,933
於一家合營企業及一家聯營公司的投資之減值虧損	(d)	4,589	12,484
商譽減值	(d)	16,844	—
銀行利息收入		(1,047)	(970)
出售物業及設備項目的虧損/(收益)		7	(10)
核數師酬金		1,400	1,400
按公平值計入損益的金融資產的公平值虧損/(收益)		59,099	(27,769)
業務合併的或然代價公平值調整		1,000	3,075

附註：

- (a) 浙江世紀華通集團股份有限公司(「世紀華通」)為深圳證券交易所上市的公司(深圳證券交易所：002602)，及世紀華通的一間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，而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。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，亦未對本公司有重大影響，因此，本公司董事認為，世紀華通為本集團的獨立第三方。世紀華通於截至2024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11,670,000元(2023年：人民幣35,282,000元)，於2024年6月30日，應收世紀華通貿易款項結餘為人民幣632,000元(2023年12月31日：人民幣909,000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) 撤銷預付款項、其他應收款項及其他資產已計入簡明綜合損益表的「其他開支」。該等預付款項與本集團已決定終止的若干手機遊戲項目有關。
- (d) 商譽、其他無形資產減值虧損、一家合營企業及一家聯營公司已計入簡明綜合損益表的「其他開支」。

7. 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課稅溢利按16.5%(2023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(2023年：2,000,000港元)的應課稅溢利按8.25%(2023年：8.25%)徵稅，其餘應課稅溢利按16.5%(2023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2023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2023年至2026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自2016年被認定為高新技術企業，證書自其於2022年更新起有效期為三年，並有權享有15%的稅率。

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，並有權享有15%的稅率。

北京鐘聲互娛科技有限公司於2021年根據相關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2020年至2021年有權享有稅務豁免及於2022年至2024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2021年根據相關中國法律及法規被認定為「軟件企業」。因此，該公司於2020年至2021年有權享有稅務豁免及於2022年至2024年有權享有12.5%的優惠企業所得稅稅率。

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，於2023年及2024年，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，於2023年及2024年，海南創躍及海南戰神的適用稅率各為15%。

上海凡影網絡科技有限公司於2021年根據相關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2021年至2022年有權享有稅務豁免及於2023年至2026年有權享有12.5%的優惠企業所得稅稅率。

加計扣除

根據中國國家稅務總局所頒佈自2018年起生效的政策，從事研發活動的企業在釐定其應課稅溢利時有權將產生的研究與發展(「研發」)開支的175%列作可扣稅開支。本集團的若干合資格附屬公司確定其於截至2023年及2024年6月30日止六個月的應課稅溢利/(虧損)時已提出該加計扣除。

於2023年3月26日，中國國家稅務總局發佈公告2023年第7號，宣佈自2023年起，從事研發活動的企業於釐定應課稅溢利時，有權要求將其產生的「研發」開支的200%列作可扣稅開支。本集團若干合資格附屬公司已要求進行加計扣除，以確定截至2023年及2024年6月30日止六個月的應課稅溢利/(虧損)。

期內所得稅開支/(抵免)的主要組成部分如下：

	截至6月30日止六個月	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (未經審核)
即期稅項開支		
中國	5,086	10,389
香港		
期內開支	54	2,666
過往年度超額撥備	—	(5,415)
其他地區	1,349	1,388
	6,489	9,028
遞延稅項開支/(抵免)		
原本及撥回暫時性差額及稅項虧損	23,955	(17,451)
期內稅項開支/(抵免)總額	30,444	(8,423)

8. 股息

本公司董事會決議不向股東派付截至2024年6月30日止六個月的中期股息(2023年：無)。

9. 歸屬於母公司普通權益持有人的每股(虧損)/盈利

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	
	2024年 人民幣千元 (未經審核)	2023年 人民幣千元 (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>(236,220)</u>	<u>56,824</u>
	截至6月30日止六個月	
	2024年 (未經審核)	2023年 (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(不包括庫存股份)加權平均數	<u><u>2,752,241,000</u></u>	<u><u>2,752,672,000</u></u>

截至2024年及2023年6月30日止六個月，本集團並無已發行攤薄潛在普通股，乃由於相關期間購股權的行使價格超過普通股的平均市價。因此，每股基本(虧損)/盈利與攤薄(虧損)/盈利相同。

10. 按公平值計入損益的金融資產

	2024年	2023年
	6月30日 人民幣千元 (未經審核)	12月31日 人民幣千元 (經審核)
上市股權投資，按公平值計	<u>204,158</u>	201,133
非上市股權投資，按公平值計	<u>1,155,715</u>	1,251,887
可轉股貸款及其他債務工具，按公平值計	<u>558,959</u>	<u>568,024</u>
	<u><u>1,918,832</u></u>	<u><u>2,021,044</u></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2024年6月30日，於天使基金投資的公平值為人民幣37,463,000元(2023年12月31日：人民幣39,906,000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2024年6月30日，於國宏嘉信資本投資的公平值為人民幣223,446,000元(2023年12月31日：人民幣218,359,000元)。

於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2024年6月30日，於天使創投投資的公平值為人民幣212,000,000元(2023年12月31日：人民幣219,000,000元)。

根據該三項基金的相關協議，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產生重大影響，而彼等按公平值計入損益的金融資產處理。

11. 貿易應收款項

	2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
貿易應收款項	1,431,233	1,450,544
減值撥備	<u>(292,311)</u>	<u>(263,408)</u>
貿易應收款項淨額	<u>1,138,922</u>	<u>1,187,136</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：

	2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
6個月內	758,495	746,711
6個月至1年	219,397	325,281
1年至18個月	114,753	52,405
18個月至2年	34,435	36,474
2年以上	<u>11,842</u>	<u>26,265</u>
總計	<u>1,138,922</u>	<u>1,187,136</u>

12. 預付款項、其他應收款項及其他資產

	2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
非流動部分		
預付款項(附註)	<u>833,319</u>	<u>910,287</u>
流動部分		
預付款項(附註)	519,866	519,035
押金及其他應收款項	202,450	205,595
合約成本	<u>34,640</u>	<u>84,362</u>
	<u>756,956</u>	<u>808,992</u>
總計	<u><u>1,590,275</u></u>	<u><u>1,719,279</u></u>

附註：

於2024年6月30日，預付款項主要包括預付最低保證金約人民幣467,580,000元(2023年12月31日：人民幣513,229,000元)及預付版權金約人民幣792,761,000元(2023年12月31日：人民幣899,731,000元)。

13. 貿易應付款項

於報告期末根據賬單日期的貿易應付款項賬齡分析如下：

	2024年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2023年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	101,590	93,933
3至6個月	68,740	54,625
6個月至1年	40,591	47,358
1年以上	<u>30,622</u>	<u>65,138</u>
總計	<u><u>241,543</u></u>	<u><u>261,054</u></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

於截至2024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。

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2024年5月29日及2024年7月22日的相關公告所載動用認購事項(定義見下文「購買、出售或贖回上市證券」一節)所得款項淨額。於2024年6月30日，本集團並無重大投資或資本資產的實質計劃。

遠富投資有限公司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167.0百萬港元。本公司將會按本公司日期為2024年5月29日及2024年7月22日的公告所載的方式動用所得款項淨額。

下表載列(i)本公司就完成認購事項至本公告日期已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於本公告日期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淨額的時間表：

編號	用途	所得 款項淨額 (百萬港元)	於完成	於本公告	預期
			認購事項至 本公告日期 已動用的 所得款項 淨額 (百萬港元)	日期 未動用的 所得款項 淨額 (百萬港元)	將充分動用 剩餘所得 款項淨額的 時間表
1.	透過收購及／或投資， 進一步提升IP遊戲發行 及開發業務	167.0	113.7	53.3	於2025年 6月30日前

本公司將繼續評估情況，為本集團長遠利益及發展審慎且可靈活動用其認購事項所得款項淨額。目前使用認購事項所得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的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。

購買、出售或贖回上市證券

截至2024年6月30日止六個月，本集團於香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)購回合共1,036,000股普通股，總代價約為1.05百萬港元(相等於約人民幣0.97百萬元)。購回股份其後將註銷。購回股份的詳情如下：

購回月份	購回 普通股數目	已付每股 最高價 港元	已付每股 最低價 港元	已付 總代價 百萬港元 (概約)
2024年4月	1,036,000	1.03	0.99	1.05

於2024年5月29日(交易時段後)，本公司與遠富投資有限公司(作為認購方)訂立認購協議，據此，該認購方有條件地同意按每股1.68港元的認購價(於認購協議日期前的交易日在聯交所所報收市價為每股1.49港元)認購而本公司有條件地同意配發及發行合共100,000,000股普通股(「認購股份」)(「認購事項」)。

認購事項已於2024年7月22日完成，本集團於完成後獲得總所得款項淨額約167.0百萬港元。認購股份的總面值為10,000美元。本集團擬透過收購及／或投資(i)擁有良好研發能力的領先遊戲開發商；及(ii)在大中華與受歡迎及具有潛力的動畫、文學作品、遊戲及電影有關的強大IP，將認購事項所得款項淨額用於進一步提升其IP遊戲發行及開發業務。董事認為，發行認購股份是為本集團一般營運資金需要籌集資金的機會。董事亦相信，本公司透過訂立認購協議，將促進本集團的長期發展並擴大股東及資本基礎，有利於其業務的未來增長發展。有關認購事項所得款項用途的進一步詳情載於本公告「遠富投資有限公司認購新股份所得款項用途」一節。

除上文所披露者外，於截至2024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。

股息

董事會並不建議宣派任何截至2024年6月30日止六個月的中期股息(2023年6月30日：無)。

董事資料變動

董事會已委任江育凱先生(「江先生」)為非執行董事，自2024年4月22日起生效。江先生的履歷詳情載於本公司日期為2024年4月22日的公告。為符合本公司章程細則的規定，江先生已於2024年5月27日自股東週年大會(「股東週年大會」)退任並於股東週年大會上獲重選為非執行董事。

獨立非執行董事伍綺琴女士已辭任謝瑞麟珠寶(國際)有限公司(「謝瑞麟珠寶」)(於聯交所上市的一家公司，股份代號：0417)執行董事，自2024年5月27日起生效，並擔任謝瑞麟珠寶的顧問至2024年6月30日。

除上文所披露者外，於截至2024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2024年6月30日止六個月，本公司已遵守上市規則附錄C1所載企業管治守則(「企業管治守則」)第二部分的適用守則條文，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)、兩名非執行董事及三名獨立非執行董事組成，因此認為其組成具有相當高的獨立性。董事會亦認為，現行安排下權力和授權平衡不會受損，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

本公司已採用上市規則附錄C3所載上市發行人董事進行證券交易的標準守則(「標準守則」)，作為其自身有關因任職或受聘而可能獲得關於本集團或本公司證券內幕消息的董事、高級管理層人員及僱員進行本公司證券交易的行為守則。

經本公司進行具體查詢後，全體董事均已確認彼等在2024年1月1日至2024年6月30日整個期間已全面遵守標準守則所載規定的標準。

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(www.hkexnews.hk)及本公司網站(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，2024年8月28日

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