

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

中手游科技集團有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：0302)

**截至 2024 年 12 月 31 日止年度
全年業績公告**

中手游科技集團有限公司(「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 12 月 31 日止年度的經審核綜合全年業績。

2024 年財務摘要

	截至 12 月 31 日止年度	
	2024 年	2023 年
	人民幣千元	人民幣千元
收益	1,930,091	2,605,884
毛利	603,058	943,102
年內虧損	(2,110,819)	(38,041)
經調整淨(虧損)/溢利 ⁽¹⁾	(2,077,723)	5,379
每股基本及攤薄虧損(人民幣)	(74.56)分	(0.73)分
經調整每股基本及攤薄(虧損)/盈利(人民幣) ⁽¹⁾	(73.59)分	0.20分

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)/溢利可更貼切地反映本集團的經營業績(經扣除上述非經營項目)。「經調整每股基本及攤薄(虧損)/盈利」分別為本集團的經調整淨(虧損)/溢利除以年內已發行加權平均股份數目及潛在攤薄加權平均股份數目。

董事長致辭

致各位股東

2024年是充滿挑戰與變數的一年，地緣政治的動盪、外部環境的壓力以及內部經濟的複雜形勢，都為遊戲行業的發展增添了不確定性。隨著遊戲市場的日益成熟，玩家群體的增長逐漸放緩，頭部遊戲公司為了維持和擴大市場份額，對玩家的爭奪變得更加激烈。市場競爭的加劇導致獲客難度增加；同時，硬核渠道流量下滑也進一步加大了獲客難度。為了應對這些挑戰，本集團通過在全球範圍持續推出精品遊戲來增加業務營收。本集團在2024年的收入達到人民幣1,930.1百萬元，其中海外收入達到人民幣272.1百萬元，佔本集團收益的14.1%。

儘管本集團為提升業績做了不少的努力，但在多重不利因素的影響下，本集團的多款項目，特別是自研核心遊戲《仙劍世界》仍不可避免地遭遇了延期上線的困境，其上線後的表現亦未能達到預期。此外，部分由本集團投資的遊戲研發及發行企業同樣面臨著不少的經營挑戰，在報告期內，本集團計提了較大的商譽減值和投資減值以及其他非經營性開支，對2024年財務業績造成了不少的壓力。

綜合行業競爭環境及趨勢變化，本集團充分進行反思與規劃，堅定執行「業務聚焦+成本控制」的發展策略，將確定性的業務做精做深，並在2025年及未來做出以下戰略調整：

1、做精做深IP精品遊戲。本集團多年來一直深耕知識產權（「IP」）精品遊戲發行，在行業內擁有強大的競爭力。本集團擁有包括《航海王強者之路》、《航海王熱血航線》和《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》等多款持續貢獻收入的IP精品長青遊戲。本集團在2025年至2026年還將陸續上線包括《三千幻世》、《聊天群的日常生活》、《火影忍者：木葉高手》、《新三國志曹操傳》、《新鎮魂街》、《奧特曼：光之戰士》、《代號：迪士尼全明星》和《代號：夢工廠全明星》等多款IP遊戲新品。上述新計劃上線的遊戲，都是基於擁有超高熱度的IP改編而成，結合本集團長期積累的IP遊戲發行經驗，本集團有信心從中挖掘出爆款和長青遊戲，繼續在未來為本集團貢獻可觀和長期的利潤。

針對IP精品遊戲未來的立項選擇，本集團將堅持選擇有明確核心粉絲群體的IP進行獨佔性合作，以及選擇市場熱度高且未被充分開發的IP進行合作。同時，選擇具備成功遊戲產品研發經驗、擁有長線玩法和成熟商業化模型、能夠支持產品版本快速迭代的敏捷型研發商，與他們深度捆綁、持續合作。在發行立項時，確保IP屬性與遊戲玩法互相匹配。在遊戲品類的選擇上，本集團考慮選擇能兼顧覆蓋小遊戲市場和海外市場的遊戲品類。在遊戲立項時針對項目成本和開發週期進行精準把控，嚴格執行立項把關。

- 2、**深耕港澳台市場，並在2025年進一步開拓日、韓、東南亞市場。**本集團在港澳台市場擁有豐富的發行經驗，在過往年度成功發行過月流水過億元人民幣的《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》，以及《真·三國無雙霸》和《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》等多款獲得過蘋果商店遊戲暢銷榜第一名的遊戲。本集團將在2025及2026年，在海外地區陸續推出多款遊戲，包括在港澳台地區推出《斗破蒼穹：巔峰對決》遊戲，在亞洲地區推出《斗羅大陸：逆轉時空》遊戲、《新三國志曹操傳》，在日本推出《真·三國無雙霸》遊戲。

本集團在海外市場的發行策略，以發行遊戲商業化數據已被國內市場驗證過成熟遊戲產品為主，確保海外市場發行成功率。

3、發力小遊戲市場，力爭成為國內頭部的小遊戲發行商。本集團在小遊戲市場成功推出過《凡人飛仙傳》、《全民槍神：邊境王者》、《凌霄戰紀》等多款累計流水均超過數億元人民幣的爆款遊戲。在2025年1月，上線的融合港漫美學與輕量化策略玩法的《春秋玄奇》小遊戲，上線三個月內累計流水亦超過人民幣一億元。這些發行成績充分證明本集團在小遊戲產品挑選和發行方面積累了豐富的經驗。

本集團在2025年4月將上線獲得騰訊動漫正版授權改編的全新像素化國漫合集小遊戲《三千幻世》，後續將陸續推出更多小遊戲產品。

4、優化自主研發團隊，聚焦傳奇品類遊戲和創新小遊戲研發。本集團投入巨大成本，由本集團旗下滿天星工作室基於仙劍IP研發的開放世界遊戲《仙劍世界》上線後不達預期，令本集團自研業務的發展面臨巨大挑戰。本集團痛定思痛，及時針對《仙劍世界》項目進行組織架構和人力的優化調整，同時針對遊戲設計新的商業化模式，在保持原有《仙劍世界》版本常規維護和版本迭代的前提下，最大化回收前期研發投入。

本集團旗下全資子公司北京文脈互動科技有限公司（「文脈互動」），曾研發過多款業界知名的爆款傳奇品類遊戲《傳奇世界之雷霆霸業》、《熱血戰歌之創世》和《龍城傳奇》，該團隊在過往的成功經驗上，繼續研發的傳奇品類新遊戲《代號：暗夜傳奇》將在2025年上半年正式上線。文脈互動將保持聚焦研發傳奇品類的遊戲，在傳承的基礎上持續創新。同時，文脈互動還將充分發揮敏捷開發的特長，以低成本投入、快速驗證的方式在創新小遊戲研發業務板塊上發力，為本集團在小遊戲市場提供更多有競爭力的遊戲產品。

除上述戰略調整外，本集團亦積極探索AI遊戲藍海潛力。隨著AI技術的不斷成熟，特別是近期一款國產AI智能體的成功問世，更是令人矚目。這款AI憑藉其「擬人化交互+自主決策」的能力在社交媒體一夜之間火速登頂，引發熱議。這不僅是科技突破的展現，更標誌著AI應用正在從「實驗室炫技」向「全民級產品」大跨越。這一轉變對遊戲行業而言，猶如一場及時雨，催生了更多的創新思維。本集團將探索小遊戲研發與AI的深度結合，在遊戲玩法的變革上做更多有意義的嘗試，期待未來能夠做出由AI自主設計遊戲關卡和內容創作的創新AI小遊戲產品。

本集團將繼續做好符合粉絲預期的《仙劍奇俠傳》IP運營。2025年仙劍IP好事連連，隨著仙劍全新單機遊戲系列故事開始啟動，《仙劍三》的動畫番劇將於2025年內由騰訊視頻正式推出，多個動漫項目亦正在推動與優質合作夥伴合作開展，已經上線的多款基於仙劍IP改編的遊戲持續為仙劍IP帶來源源不斷的新粉絲。隨著多部動畫番劇播出，仙劍IP的衍生品和衍生授權收益也有望進一步提升。在回合制遊戲和創新小遊戲產品領域，本集團還將進一步推動業界優秀的合作夥伴共同開發，創造新的收益。本集團在仙劍IP的影視劇、互動劇、音樂會、舞台劇、實景娛樂和覆蓋衣食住行娛的各業開展授權合作，必將進一步豐富仙劍IP的泛娛樂佈局，為粉絲帶來更好的互動體驗。

另外，本集團在公司治理方面採取了更大力度和更為有效的成本控制措施。本集團在報告期內進行了組織架構精簡，薪酬成本、場地成本及其他固定開支等成本在2024年均均有大幅度下降。本集團亦在提升工作效率及人員綜合素質、強化立項把控及並行項目精簡、各項費用支出精簡和加強應用生成式人工智能（「AIGC」）來降低成本等方面都做了大量的梳理工作，目前本集團各項成本均得到了有效控制。經過上述降本增效的調整後，本集團的組織架構變得更加精練，組織運營效率得到了進一步提升。通過AIGC應用，本集團已在美術製作、文案創作、配音和測試等方面降低了遊戲研發成本，提高了研發效率。2024年本集團研發支出同比下降了34.0%，相信在未来隨著AI應用在研發和運營的全流程深化，降本增效的成果將會更加顯著。

本集團堅信，依託本集團在遊戲發行及研發領域的優勢與積累，結合自身優勢IP資源，本集團將在全球化IP精品遊戲、創新小遊戲、自研遊戲領域及IP運營板塊持續發力，並隨著經過長時間優化後的多款IP精品遊戲、創新小遊戲和自主研發遊戲在全球範圍的陸續上線，本集團在2025年將進入全面的利潤回收期，使本集團各業務板塊重回增長軌道。

業績回顧

IP精品遊戲及創新小遊戲全球發行

報告期內，本集團推出3款全新IP精品遊戲及2款創新小遊戲，為全球遊戲玩家帶來了全新的遊戲體驗，亦為本集團帶來良好的營收貢獻。同時，本集團旗下多款已上線運營的遊戲持續保持穩定的營收表現。遺憾的是，原計劃於2024年內上線的部分新遊戲，由於受到用戶需求變化影響，需要投入更多時間進行精細化打磨，使得版本調優週期延長，導致原定於2024年內上線的計劃未能如期實現。並且有部分報告期內新推出的遊戲產品營收表現欠佳，使得本集團報告期內發行收入規模受到一定影響。截至2024年12月31日止年度，本集團發行業務收入為人民幣1,664.5百萬元。

IP精品遊戲國內地區發行

本集團於報告期內成功推出3款全新IP精品遊戲。

基於《斗羅大陸》小說及動畫改編、由本集團與貪玩遊戲聯合發行的手遊《斗羅大陸：史萊克學院》於2024年1月31日在中國大陸地區上線。該遊戲上線前預約玩家數量超過600萬人，上線首月流水突破人民幣一億元，並獲得蘋果商店免費遊戲榜第一名、暢銷榜第24名和TapTap熱門榜第一名的成績。該遊戲被華為開發者大會評為「2024年度最佳國漫IP遊戲」，並被多家開發者大會評為「2024年度最佳新遊」。

由本集團投資的研發商深圳易帆互動科技有限公司(「易帆互動」)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》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。產品上線後首月獲得蘋果商店免費遊戲榜第二名、暢銷榜第三十名的成績，並獲得硬核聯盟超明星推薦。遺憾的是，該遊戲在長線玩法設計中存在一定缺陷，未能持續保持首發階段的營收優勢，在2024年下半年出現了較大的營收下滑，未能達到預期收益。本集團針對上述情況，聯合研發商易帆互動針對遊戲進行了深度的調優，優化用戶體驗，並將持續完善遊戲版本，進行定期更新。

2024年9月，本集團在中國大陸地區上線了由本集團投資的研發商樂府互娛(上海)網絡科技有限公司研發的基於《斗羅大陸》IP改編的第三款手遊《斗羅大陸：逆轉時空》，上線後獲得了蘋果免費遊戲榜第一名。由於手遊市場流量競爭加劇，買量成本持續上升，《斗羅大陸：逆轉時空》遊戲上線初期新增用戶數量未達預期，在報告期內未能達到預期營收。但是該遊戲的用戶留存率、付費率和日均活躍用戶數(DAU)表現穩定，用戶口碑在上線後亦持續上漲，TapTap評分從6.0上升至6.7。本集團對該遊戲的長期營收能力充滿信心。

在過往年度已經上線運營的多款遊戲表現穩定。如《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》、《真·三國無雙霸》、《航海王熱血航線》和《航海王強者之路》等多款遊戲在中國大陸地區均保持了良好的營收能力，為本集團在報告期內帶來穩定營收。

原計劃於2024年內上線的部分新遊戲，如《聊天群的日常生活》、《新三國志曹操傳》和《火影忍者：木葉高手》等，由於受到用戶需求變化影響，需要投入更多時間進行精細化打磨，使得版本調優週期延長，導致原定於2024年內上線的計劃未能如期實現。本集團高度重視產品品質，已與各研發合作夥伴建立專項工作組，通過優化資源配置、加強技術協同、完善測試體系等措施，全力推進項目進度。本集團將秉持「精品化」戰略，在確保遊戲品質的前提下，全力爭取在2025年內實現這些產品的分批上線，為玩家帶來更優質的遊戲體驗。

創新小遊戲國內地區發行

2024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。本集團在報告期內推出的另一款小遊戲《主公別跑》上線後錄得多月月流水過千萬人民幣。

本集團過往年度已經上線的創新小遊戲《凌霄戰紀》和《全民槍神：邊境王者》等，在報告期內運營穩定，並將保持遊戲版本更新，在為玩家提供遊戲服務的同時，繼續為本集團貢獻穩定的收入和利潤。

海外地區遊戲發行

報告期內，本集團旗下多款新上線運營的IP精品遊戲和已上線遊戲在海外地區亦取得不俗的營收表現。2024年度，海外業務收入佔本集團收益的比重達到14.1%。

基於本集團自有IP《仙劍奇俠傳》打造的角色扮演類卡牌遊戲《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遊戲榜第一名、香港及澳門地區蘋果商店暢銷榜遊戲第一名、台灣地區蘋果商店暢銷遊戲榜第三名的成績。該遊戲在2024年延續強勁勢頭，為本集團帶來可觀收益，並被廣東省遊戲產業協會評為「2024最受歡迎原創網絡遊戲」。

《斗羅大陸：史萊克學院》於2024年8月在港澳台地區上線，上線首周即榮登港澳台三地蘋果商店免費遊戲榜第一名，並獲得香港蘋果商店暢銷遊戲榜第四名、台灣蘋果商店暢銷遊戲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。

遊戲自主研發

本集團在2024年全心投入遊戲研發工作。2024年，本集團自主研發的開放世界遊戲《仙劍世界》先後被華為開發者大會、硬核聯盟、vivo開發者大會、OPPO開發者大會、榮耀遊戲、金翎獎、聯想天禧生態夥伴大會、小米合作夥伴大會等多家機構評為「2024年度最受期待遊戲」。

由文脈互動自主研發的傳奇品類新遊戲《代號：暗夜傳奇》已於2024年內完成開發，該遊戲玩法與文脈互動過往的同品類成功遊戲《傳奇世界之雷霆霸業》一脈相承，以經典傳奇遊戲用戶的核心訴求為設計導向，保留了原汁原味的傳奇美術風格。在玩法設計方面，《代號：暗夜傳奇》完整保留了經典職業體系、標誌性地圖、裝備收集系統、BOSS挑戰、副本及玩家對戰玩家（「PVP」）等核心玩法，同時創新性地融入行會社交、跨服競技等特色功能，既滿足了老玩家的情懷需求，又通過社交互動增強了用戶粘性，為產品長線運營奠定堅實基礎。該遊戲將於2025年上半年正式與玩家見面。

由本集團控股子公司上海洲競網絡科技有限公司（「上海洲競」）自主研發的競技類遊戲《全民街籃》，在2024年度進行了多次測試，測試數據未能達成預期，對本集團亦造成不少的損失。該項目已於報告期內轉至第三方合作夥伴進行調優及發行。

《仙劍奇俠傳》IP 運營

報告期內，本集團的IP授權收益約為人民幣116.5百萬元。

2024年9月，本集團完成了對《仙劍奇俠傳》海外版權的收購，對仙劍IP的統一規劃有很大的幫助。打造「仙劍IP宇宙」是本集團IP授權業務板塊非常重要的核心任務。在這一過程中，本集團注重與合作方的深度溝通與協作，共同挖掘仙劍IP的潛力，力求在每一個領域都能呈現出最具特色的仙劍文化。

影視方面，本集團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製作的基於《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2024年春節檔期，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。

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，與阿里巴巴集團旗下創新娛樂平台阿里魚合作的經典仙劍武器模型系列眾籌規模已超千萬元人民幣。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旗下的APEX-TOYS、彌索(杭州)文化傳媒有限公司旗下的Myethos、上海懌稟仔動漫有限公司旗下的TriEagles、北京超級玩咖科技有限公司旗下的Suplay潮玩等知名合作方共同合作，推出多個潮玩單品，於2024年相繼推出仙劍系列萌粒、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。

2024年4月，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機構的達人資源，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的影響力和挖掘其IP商業價值。

社會責任

本集團一如既往的從多維度踐行社會責任。本集團的業務並不會對環境造成重大影響，而且本集團始終堅持環保理念，將環保及環境管理融入其商業決策中。本集團建立了環境、社會及管治政策與程序，並將可持續發展理念融入其日常管理，不斷提升本集團僱員的環保意識。本集團通過貫徹無紙化審批流程以及全面使用網絡會議的方式，減少紙張使用及降低出差頻率以降低碳排放，減少生產經營活動對自然環境的影響。在2024年度，本集團被經濟觀察報評為「ESG綜合治理標杆企業」。

本集團亦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。本集團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2024年，已經先後於廣東郁南、河北正定、吉林梅河口、廣東陽春、山西稷山、江西蘆溪、安徽霍邱、湖北恩施、河南濟源、廣東河源、天津薊州、江西吉安、湖南花垣建成了13所「中手游築夢圖書館」。在2024年9月，第13所「中手游築夢圖書館」在湖南省湘西土家族和苗族自治州花垣縣花垣鎮團結中心小學建成。憑藉長期堅持投入的「中手游築夢圖書館」公益項目，本集團被《互聯網週刊》評為「2024年度社會責任傑出企業」，並被《證券之星》評為「最具社會責任上市公司」。

本集團積極推動行業自律，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。本集團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。截止2024年，18周歲以下的未成年玩家對本集團遊戲收入的佔比連續5年低於0.01%。

2025年業務展望

面對目前行業的激烈競爭和外部環境變化所帶來的挑戰，本集團非常明確堅定地走「業務聚焦+成本控制」的發展策略。業務聚焦，意味著本集團將集中全部力量於核心競爭力的打造上。本集團將強化對自主研發的資源投入，持續優化發行服務，力求在每一個細節上都超越用戶的期待。成本控制，則是本集團應對外部壓力、保障企業健康發展的另一大利器。本集團將梳理所擁有的資源，深入推行AIGC應用進行降本增效，持續優化管理流程，不斷提升人力資源效率，降低各項開支，實現資

源的最大化利用。在此過程中，本集團還將秉持開放合作的態度，積極尋求與行業內外夥伴的共贏合作。通過資源共享、優勢互補，共同抵禦市場風險，拓寬發展空間。在國內遊戲行業政策環境持續向好的市場環境下，本集團將充分利用過往兩年在遊戲研發中推行AI應用降本增效的經驗，努力實現在遊戲業務中更加深入的使用AI技術進行玩法創新，加速向AI原生遊戲創新業務領域邁進。

下表為本集團計劃於2025年上線的產品儲備：

項目	最新進度	平台	類型	發行區域	版號
1. 春秋玄奇	已於2025年 1月上線	移動／ 小遊戲	卡牌	中國大陸地區	已獲得
2. 仙劍世界	已於2025年 2月上線	跨端	開放世界角色 扮演遊戲 「(RPG)」	中國大陸地區	已獲得
3. 牛頭人GO	已於2025年 1月上線	移動	塔防消除類	港澳台、 新加坡、 馬來西亞	／
4. 三千幻世	首測	移動／ 小遊戲	策略卡牌	中國大陸地區	已獲得
5. 聊天群的日常生活	首測	移動	RPG + 卡牌	中國大陸地區	已獲得
6. 新三國志曹操傳	二測	移動	策略RPG	中國大陸地區	已獲得
7. 火影忍者：木葉高手	首測	移動	放置卡牌	中國大陸地區	已獲得
8. 奧特曼：光之戰士	在研	移動	卡牌	中國大陸地區	已獲得
9. 代號：暗夜傳奇	三測	移動	傳奇	中國大陸地區	申請中
10. 新鎮魂街	在研	移動／ 小遊戲	放置卡牌	中國大陸地區	申請中
11. 代號C	在研	小遊戲	卡牌	中國大陸地區	申請中
12. 代號D	在研	小遊戲	卡牌	中國大陸地區	申請中
13. 斗破蒼穹：巔峰對決	在研	移動	動作遊戲 (ACT)	港澳台	／
14. 斗羅大陸：逆轉時空	在研	移動	卡牌	亞洲區域	／
15. 斗羅大陸：史萊克學院	在研	移動	MMORPG	韓國、越南	／
16. 真·三國無雙霸	在研	移動	動作遊戲 (ACT)	日本	／
17. 代號A	在研	移動	卡牌	港澳台	／
18. 代號B	在研	移動	卡牌+塔防	港澳台	／

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

本集團籌備已久的多款 IP 精品遊戲，如《聊天群的日常生活》、《新三國志曹操傳》、《火影忍者：木葉高手》、《新鎮魂街》和《奧特曼：光之戰士》等多款遊戲歷經多輪調優，將於 2025 年內陸續上線。

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正版放置卡牌手遊《火影忍者：木葉高手》已於 2024 年 8 月開啟上線前的玩家預約，於 2024 年 12 月開啟測試，並計劃於 2025 年上半年上線。玩家在遊戲中將跟隨原班聲優再度邂逅鳴人、佐助、小櫻、卡卡西等經典角色，沉浸式感受豎屏新視角帶來的策略樂趣。

由光榮特庫摩遊戲正版授權，改編自經典遊戲《三國志曹操傳》的多元戰場策略 RPG 手遊大作《新三國志曹操傳》於 2024 年 8 月開啟了第一次計費測試，並在 2025 年 2 月開啟了第二次計費測試「逐鹿測試」，將於 2025 年年內上線。《新三國志曹操傳》歷時 4 年匠心打磨，以恢弘的原創劇情與列傳演繹雙線交織，呈現波瀾壯闊的三國史詩。獨具設計的多元戰場，超過 200 位以上的歷史名將登場，超過 30 種地形及 8 種天氣條件，結合兵種克制與 ZOC 領域控制，為玩家提供了豐富的戰術策略體驗。

全系列奧特曼正版授權的 3D 戰鬥卡牌遊戲《奧特曼：光之戰士》，於 2025 年 1 月 20 日國家新聞出版署官網公佈的新一批遊戲版號審批信息中，確認獲得版號。遊戲即將開啟全渠道預約，為玩家奉上精彩冒險之旅，並計劃於 2025 年內上線。通過沉浸式體驗帶領玩家親臨奧特曼宇宙，感受經典 IP 與現代技術的碰撞融合。《奧特曼：光之戰士》創新結合卡牌策略與 3D 戰鬥玩法，玩家可收集全系列經典奧特曼卡牌，通過策略性搭配和升級組建最強戰隊。每位角色均還原標誌性技能與攻擊方式，玩家需運用多元卡牌組合制定戰術，應對不同挑戰。遊戲將奧特曼經典元素與現代卡牌策略深度結合，既保留原作熱血精髓，又賦予策略養成的全新維度，為玩家打造兼具情懷與創新的獨特遊戲體驗。

本集團基於從環球影業授權公司獲得的正版IP授權《代號：夢工廠全明星》，以及基於從華特迪士尼(中國)有限公司獲得的正版IP授權《代號：迪士尼全明星》，開展研發的手機遊戲項目，有望於2025年內完成研發工作，進入測試階段。

本集團擁有豐富的長線運營經驗，多款精品IP遊戲的生命週期遠超同類型產品，如《航海王強者之路》已上線運營超過9年，至今仍有穩定的營收表現。本集團將長線運營經驗推廣至其他遊戲，如《航海王熱血航線》、《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《斗羅大陸：史萊克學院》等遊戲亦都制定了詳細的版本更新及玩家獎勵計劃，持續為玩家提供優質的遊戲服務，並為本集團創造穩定利潤。

創新小遊戲國內地區發行

2025年1月，本集團再次推出小遊戲新品《春秋玄奇》，在其上線後首月微信遊戲暢銷榜排名為24位，次月排名即上升至第10位，榜單排名持續走高，其付費留存率遠超同類產品。《春秋玄奇》上線三個月內累計流水過億人民幣，營收表現超出預期。基於《春秋玄奇》在2025年的優秀市場表現，本集團將在2025年加大對該遊戲的宣傳力度，提升遊戲曝光度，相信該遊戲將在2025年取得更好的成績，為本集團持續貢獻利潤。

本集團還將在2025年上半年推出全新像素化國漫合集小遊戲《三千幻世》，該遊戲獲得騰訊動漫正版授權，遊戲內集合了十餘部頂尖IP，必將帶給用戶獨一無二的遊戲體驗。《三千幻世》曾位居Taptap預約榜第二名，基於本集團在IP遊戲研發與小遊戲運營領域積累的深厚經驗，本集團對這款產品的市場前景充滿信心。本集團預計，該產品的成功上線將進一步鞏固本集團在小遊戲領域的領先地位，為本集團整體業績增長注入新的動力。

《全民槍神：邊境王者》作為本集團在2019年推出的第一款小遊戲，已穩健走過六個春秋。作為一款在FPS槍戰遊戲領域極具影響力的小遊戲，它在激烈的市場競爭中實現了跨越式發展。截至2024年12月31日，該遊戲全渠道活躍用戶數量已升至9,100萬，全渠道註冊用戶量強勢突破6億大關。這一龐大的用戶基數，不僅是玩家

對遊戲熱愛的有力見證，更是遊戲品牌深入人心的直接體現。同時，遊戲秉持高頻更新的理念，不斷推出新穎內容，每一次更新都致力於滿足玩家日益多元化的遊戲需求。憑藉著上述優勢，《全民槍神：邊境王者》已然成為超長生命週期的成功小遊戲，並將連同過往已經上線的其他創新小遊戲一起，繼續為本集團貢獻利潤。

騰訊官方數據顯示，小遊戲的付費用戶和傳統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2025年全新的業務增長點。

海外地區遊戲發行

2025年1月，由本集團發行的小遊戲《牛頭人GO》正式在港澳台及新加坡和馬來西亞上線，上線後4天即成功衝上香港、台灣及新加坡三地蘋果商店免費遊戲榜第一名。該遊戲亦是本集團於中國大陸地區上線的成功創新小遊戲《消個錘子》的海外APP版本。

在海外發行方面，本集團將於2025年內陸續在港澳台地區上線《斗破蒼穹：巔峰對決》遊戲，在亞洲區域上線《斗羅大陸：逆轉時空》遊戲和《斗羅大陸：史萊克學院》遊戲，在日本上線《真·三國無雙霸》遊戲。

本集團在2025年有計劃簽約合作多款榜單排名頭部的成功遊戲產品，目前已有確定的合作項目《代號A》和《代號B》，並將在2025年內在海外地區發行。新增的海外發行遊戲，將與已上線的遊戲一起，為本集團增加海外業務收入。

遊戲自主研發

《仙劍世界》遊戲於2025年2月19日正式上線，已有數百萬玩家下載並體驗了遊戲，並在過程中給予了項目組真誠的建議和反饋，讓本集團看到了產品存在的一些問題和更多的優化空間。目前《仙劍世界》遊戲存在幾個較大的缺陷，包括遊戲體量過大，使得對手機硬件性能依賴過高，導致移動端用戶體驗不佳；移動端遊戲畫面質量欠佳，畫面精度較低、畫面偏暗；遊戲前期關卡缺少對新用戶的有效引導，使得用戶在遊戲前期流失嚴重，商業化效果較差；以上缺陷嚴重影響了其市場表現，首

月營收未達預期。《仙劍世界》項目組第一時間展開了各項修復與優化工作，集中修復遊戲內出現的問題，並於2025年3月18日更新了最新的優化大版本，盡全力提升玩家的遊戲體驗。在後續的版本和規劃中，將從畫面基礎品質、操作與交互、遊戲的主線流程梳理、禦靈核心玩法調優、遊戲樂趣性幾個方面持續迭代，加速解決熱心玩家們反饋的問題和卡點，做好持續性內容更新和長線運營。基於《仙劍世界》項目長期發展的考量，以及更好的適應市場變化，提升研發效率，本集團對研發團隊相關工作職能和模塊進行了優化調整，確保團隊在快速變化的市場中保持可持續發展能力。調整後，核心研發資源將集中至版本開發，玩法創新及技術攻堅等直接影響玩家體驗的關鍵領域，更聚焦地提升《仙劍世界》產品的調優和新版本的開發效能。同時，本集團也會加強與玩家的溝通，通過開發者日誌讓玩家更清楚瞭解追蹤新版本和當前版本優化進度，增加版本更新及優化的透明度，不辜負玩家的信任。在團隊優化調整、提升效率的前提下，《仙劍世界》在2025年會保持既定的調優及後續版本發佈計劃，保持後續穩定運營。

由文脈互動自主研發的傳奇類新遊戲《代號：暗夜傳奇》將於2025年上半年正式上線。憑藉文脈互動多年來在傳奇品類遊戲研發領域積累的深厚經驗與專業技術優勢，《代號：暗夜傳奇》經過長達八個月的精細化打磨與多輪測試調優，在產品品質和用戶體驗方面均已達到行業領先水平。基於前作《傳奇世界之雷霆霸業》單月最高流水超過人民幣2億元的優秀業績，《代號：暗夜傳奇》在核心玩法創新、社交系統優化及商業化設計等方面實現了顯著突破。在美術設計方面，《代號：暗夜傳奇》

巧妙平衡傳承與創新，通過次世代渲染技術提升畫面表現力，打造更具視覺衝擊力的遊戲場景與角色外觀。美術設計的創新將能夠使遊戲在滿足核心用戶審美的基礎上，增加對年輕新用戶的吸引力，有助於提升遊戲獲客機會。在用戶引導方面，遊戲針對泛用戶群體，特別設計了漸進式體驗體系，通過簡明的引導系統、清晰的目標設定和循序漸進的玩法解鎖機制，幫助新手玩家快速建立遊戲認知。在確保用戶持續獲得目標感和新鮮感的同時，潛移默化地引導其接受並喜愛傳奇核心玩法，最終實現從泛用戶到核心用戶的自然轉化。這一設計理念既照顧了新手玩家的入門體驗，又確保了遊戲生態的健康發展，能夠有效提升用戶留存率及活躍度。在遊戲玩法方面，遊戲內創新設計的行會社交、跨服競技等社交互動功能，可以有效增強用戶黏性，且有助於提升用戶付費意願，增強遊戲營收能力。本集團有信心該遊戲不僅能夠延續前作的市場表現，更將在用戶規模、營收貢獻和品牌影響力等多個維度實現新的突破，成為文脈互動又一款自研力作，為本集團在遊戲自主研發領域持續發力提供有力支撐。

《仙劍奇俠傳》IP 運營

即將到來的2025年是《仙劍奇俠傳》誕生30周年，在這個歲月如歌的時刻，本集團將積極推出多種慶祝盛典。隨著《仙劍世界》在2025年2月上線，仙劍IP迎來了新的發展篇章。本集團精心策劃了多元化的周年慶系列活動，橫跨影視、動漫、遊戲等多個文娛領域，涵蓋線上線下的沉浸式體驗。通過舉辦主題動漫展覽、沉浸式遊戲體驗館、大型漫展活動、主題音樂節以及嘉年華慶典等形式，這些活動不僅為新老粉絲提供了深度互動的平台，更創造了一個共享情懷、傳承經典的獨特空間，讓不同世代的粉絲能夠在共同的仙劍宇宙中產生情感共鳴，進一步強化用戶粘性和品牌認同度。

本集團與企鵝影視達成戰略合作，共同製作《仙劍奇俠傳三》的動畫番劇，並推動與優質合作夥伴共同展開《仙劍奇俠傳一》動畫番劇的開發。《仙劍奇俠傳三》動畫番劇計劃於2025年內由騰訊視頻播出。《仙劍奇俠傳四》的動畫番劇也已正在立項製作中，將由嗶哩嗶哩與本集團共同推出。

由本集團聯合中信出版集團股份有限公司出版的《仙劍奇俠傳一》小說，於2025年1月正式與讀者見面。《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2025年內面世。

本集團將與各合作方通力合作，在仙劍IP衍生品開發方面持續出產新產品。於2025年，本集團將在收藏級雕像領域推出更多高收藏價值的產品，與TriEagles品牌、田也工作室、光年工作室、STAREXVA工作室(星星社)等專業模型機構推出的雕像作品都將陸續推出市場。隨著仙劍IP各類作品的不斷推出，本集團相信相關的衍生品和衍生授權收益也有望進一步提升。

由本集團推出的手機遊戲《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》目前正在穩定運營中，將為本集團持續帶來IP分成收益。仙劍系列全新單機遊戲系列故事於2025年開始進入籌備階段。全新系列單機的故事體量會從更長線角度進行考慮，劇情體量巨大，相當於包括三部單機遊戲來進行設計。既可以避免幾部單機作品劇情上不能很好銜接的問題，也會讓整個遊戲新的系列內容更加宏大和完整。相關的大綱已完成，接下來將推動與優質合作夥伴共同開展動畫和遊戲的開發合作。單機遊戲《仙劍奇俠傳四：重製版》的研發正在有序開展，首個宣傳視頻已於2024年發佈，在不久的將來會正式與玩家見面。本集團亦積極推動《仙劍奇俠傳一》單機重製版的合作開發工作。未來，本集團亦有意在回合制遊戲和創新小遊戲產品領域與業界優秀的合作夥伴開啟新的合作，共同打造新的仙劍遊戲。

橫跨PC端、移動端和雲遊戲端的遊戲《仙劍世界》於2025年2月上線後，本集團即刻於微博、抖音、Bilibili、TapTap、小紅書、仙劍聯盟等平台開啟全民使用者生成內容(「UGC」)共創活動，面向廣大創作者開放翻唱、角色扮演(「COS」)、同人畫、同人文、攻略等多個賽道，以用戶共創內容為核心，進一步推動IP生態建設。本次活動為優秀創作者配備百萬級資源池，涵蓋現金獎勵及商業合作機會，並聯動多平台流量扶持，讓用戶作品能夠觸達更廣泛的受眾。通過搭建UGC創作與官方運營的雙向互動橋樑，該活動不僅能激發用戶的內容生產熱情，也能讓優質內容反哺遊戲生態，推動IP長期價值增長。《仙劍世界》內深度植入蘇州評彈、古琴藝術等非遺文化，通過交互式玩法賦予傳統文化全新生命力。同時，《仙劍世界》攜手仙劍音樂製作人駱集益進行遊戲音樂創作，圍繞開放世界的動態音頻設計，打造探索、戰鬥、角色塑造等多元場景的背景音樂(「BGM」)，使音樂與玩法深度融合，增強沉浸感。經過重新編曲的仙劍經典旋律，以現代音色煥新IP記憶。本集團還特別推出了「仙劍世界×駱集益」黑膠唱片，作為獨家限量福利回饋玩家，以跨媒介方式延展仙劍音樂影響力。

《仙劍奇俠傳·沉浸劇場》於2025年1月在上海正式開業，並舉辦了「遇劍」三十載主題線下活動。《仙劍奇俠傳·沉浸劇場》將《仙劍一》、《仙劍三》、《仙劍四》的人物故事巧妙融合，重新編劇形成超過500條任務線，玩家將與多位專業演員在精心搭建的仙劍古風實景劇場內進行沉浸式互動，體驗解鎖劇情的樂趣。

在仙劍IP的運營過程中，本集團將仙劍與中國優秀傳統文化相結合，積極探索文化輸出的新路徑。通過舉辦線下文化活動、開發衍生品、與傳統文化機構合作等方式，不僅拓寬了IP的影響力邊界，也促進了中國優秀傳統文化的現代傳承與創新發展。通過虛擬現實體驗、線上互動展覽及線下互動演出等形式，讓仙劍以更加生動、直觀的方式呈現給用戶，進一步提升了中國文化的國際影響力。

感謝所有同事一直以來的努力與堅持，感謝投資人長期的信任與支持，感謝所有用戶對本集團的遊戲抱有的持久的熱情，這是支持本集團不斷奮進的動力源泉。本集團深信，通過不斷強化自身的自主研發能力，持續優化產品結構，提升遊戲品質至全新高度，同時深化與合作夥伴的戰略協同，本集團必將在激烈的市場競爭中突出重圍，綻放異彩。同時，本集團將加大對AIGC技術和市場趨勢的研究投入，積極探索遊戲行業的未來發展路徑，以期在即將到來的2025年及以後，實現更加穩健的增長，開創更加輝煌的業績篇章。長風破浪會有時，直掛雲帆濟滄海。本集團將始終秉持「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！

承董事會命

肖健

董事長

香港，2025年3月27日

管理層討論及分析

截至2024年12月31日，本集團擁有龐大的IP儲備，包括51個授權IP及68個自有IP，共計119個。

下表載列於所示年度本集團IP遊戲及非IP遊戲的收益及總流水帳額：

	截至12月31日止年度	
	2024年	2023年
	收益	收益
	人民幣千元	人民幣千元
IP 遊戲		
(i) 本集團持有的獲授權及自有IP	1,019,207	1,631,293
(ii) 遊戲開發商持有的IP	34,804	68,903
非IP 遊戲	876,080	905,688
總計	<u>1,930,091</u>	<u>2,605,884</u>

本集團致力於打造極具競爭力的IP遊戲生態體系，除擁有自有IP之外，本集團亦積極從第三方獲得大量獲授權的精選IP，並將其打造成優質的IP遊戲提供給用戶。截至2024年12月31日止年度，本集團在線運營的IP遊戲達到19個，本集團IP遊戲產生的總收益達到人民幣1,054.0百萬元。

下表載列所示年度本集團的關鍵業績指標，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12月31日止十二個月	
	2024年	2023年
平均每月活躍用戶(千人)	14,713	17,057
平均每月付費用戶(千人)	1,015	1,189
ARPPU(人民幣元)	158.5	182.6
新註冊用戶總數(千人)	74,536	92,870

本集團在報告期內新推出的小遊戲《消個錘子》和《主公別跑》，以及過往年度上線的小遊戲《凌霄戰紀》和《全民槍神：邊境王者》等多款小遊戲擴展了輕度遊戲玩家的數量，提升了新增用戶及活躍用戶規模。但是，由於報告期內新上線的部分遊戲項目市場表現未達預期，並且多款過往年度已上線的項目進入其生命週期晚期，因此平均每月活躍用戶數、平均每月付費用戶數及ARPPU均有所下降。於2024年，本集團新增加約74.5百萬註冊用戶。

本集團因遊戲或服務的品質及人氣，及社會責任的貢獻而載譽無數。本集團獲得的主要獎項和榮譽如下：

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
強基領航遊戲企業TOP10	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
廣東省企業500強	2024年9月	廣東省企業聯合會、廣東省企業家協會
現代服務業企業TOP100	2024年9月	深圳市企業聯合會、深圳市企業家協會
最具社會責任上市公司	2024年11月	證券之星
2024年度金手指獎中國遊戲行業優秀企業	2024年11月	中國文化娛樂行業協會《2024(第二十屆)中國遊戲行業年會》
金翎獎最具影響力移動遊戲發行商	2024年11月	上海漢威信恒展覽有限公司
最具投資價值數字經濟企業	2024年12月	財聯社
金鑽獎2024年度廣東遊戲企業20強	2025年1月	廣東省遊戲產業協會

綜合損益表

下表載列截至2023年及2024年12月31日止年度的比較數字：

	截至12月31日止年度	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
收益	1,930,091	2,605,884
銷售成本	(1,327,033)	(1,662,782)
毛利	603,058	943,102
其他收入及收益淨額	108,268	117,426
銷售及分銷開支	(494,316)	(306,494)
行政開支	(137,897)	(155,700)
研發成本	(244,255)	(370,256)
金融及合約資產減值淨額	(255,573)	(89,936)
其他開支		
— 商譽減值	(546,759)	(65,477)
— 撇銷預付款項	(211,827)	(26,858)
— 按公平值計入損益的金融資產的公平值虧損	(696,299)	(33,538)
— 其他無形資產減值	(211,557)	(3,094)
— 其他	(39,883)	(18,811)
融資成本	(19,852)	(19,638)
應佔一間合營企業的虧損	—	—
應佔聯營公司的溢利及虧損	4,010	3,545
除稅前虧損	(2,142,882)	(25,729)
所得稅抵免／(開支)	32,063	(12,312)
年內虧損	<u>(2,110,819)</u>	<u>(38,041)</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	(2,105,005)	(20,079)
非控股權益	(5,814)	(17,962)
	<u>(2,110,819)</u>	<u>(38,041)</u>
經調整淨虧損／(溢利)	<u>(2,077,723)</u>	<u>5,379</u>

經調整淨(虧損)/溢利

下表載列本集團於所示年度經調整淨(虧損)/溢利的量化對賬：

	截至12月31日止年度	
	2024年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
歸屬於母公司擁有人的年內虧損	(2,105,005)	(20,079)
加		
(i) 以權益結算以股份為基礎開支	<u>27,282</u>	<u>25,458</u>
經調整淨(虧損)/溢利	<u>(2,077,723)</u>	<u>5,379</u>

收益

本集團收益由截至2023年12月31日止年度的人民幣2,605.9百萬元減少約25.9%至截至2024年12月31日止年度的人民幣1,930.1百萬元。

按類別劃分的收益：

	截至十二月三十一日止年度			
	2024年		2023年	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
遊戲發行	1,664,508	86.2	2,133,803	81.9
遊戲開發	149,122	7.7	215,105	8.3
IP授權	116,461	6.1	256,976	9.8
總計	<u>1,930,091</u>	<u>100.0</u>	<u>2,605,884</u>	<u>100.0</u>

- (i) 本集團遊戲發行收益由截至2023年12月31日止年度的人民幣2,133.8百萬元減少22.0%至截至2024年12月31日止年度的人民幣1,664.5百萬元。本集團在報告期內新上線手遊《斗羅大陸：史萊克學院》、《斗破蒼穹：巔峰對決》及《斗羅大陸：逆轉時空》上線後均取得優良榜單名次；《消個錘子》、《主公別跑》、《凌霄戰紀》和《全民槍神：邊境王者》等多款小遊戲產品營收表現優異。但是原計劃在報告期內上線的多款遊戲出現不同程度的版本調優延期，導致未能如期上線，新上線的遊戲《斗破蒼穹：巔峰對決》及《斗羅大陸：逆轉時空》營收表現未達預期，且部分已上線的遊戲進入其生命周期晚期，收入出現下滑，使得發行收入較同期有所減少；
- (ii) 本集團的遊戲開發收益由截至2023年12月31日止年度的人民幣215.1百萬元減少30.7%至截至2024年12月31日止年度的人民幣149.1百萬元。由本集團自主研發的仙劍IP遊戲《仙劍世界》雖已在2024年內圓滿完成研發工作，遺憾的是，其首發檔期被定在了2025年，未能如願在2024年推向市場，從而錯過了在報告期內為本集團貢獻營收的寶貴機會。由文脈互動自主研發的傳奇品類遊戲《代號：暗夜傳奇》於2024年內完成開發進入測試階段，但其測試週期超出預計時間，導致未能在報告期內上線；由上海洲競自主研發的競技品類遊戲《全民街籃》2024年內的多次測試未達目標，未能上線；及
- (iii) 本集團的知識產權授權收益由截至2023年12月31日止年度的人民幣257.0百萬元減少54.7%至截至2024年12月31日止年度的人民幣116.5百萬元。

銷售成本

本集團的銷售成本主要包括(i)與發行渠道及內容供應商(「CP」)的收益分成；(ii)與IP版權方的收益分成；及(iii)第三方遊戲開發商及本集團持有的遊戲及IP的授權費攤銷。下表載列本集團於所示年度按類別劃分的銷售成本，連同其佔本集團收益的百分比：

	截至十二月三十一日止年度			
	2024年		2023年	
	人民幣千元	佔收益的百分比	人民幣千元	佔收益的百分比
發行渠道及CP收取的分成	1,027,361	53.2	1,264,338	48.5
IP版權方收取的分成	81,314	4.2	151,989	5.8
遊戲版權費攤銷	41,479	2.1	143,189	5.5
IP版權費攤銷	59,655	3.1	20,838	0.8
其他	117,224	6.1	82,428	3.2
總計	1,327,033	68.7	1,662,782	63.8

本集團的銷售成本由截至2023年12月31日止年度的人民幣1,662.8百萬元減少20.2%至截至2024年12月31日止年度的人民幣1,327.0百萬元。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、CP及IP版權方收取的分成相應減少；(ii)在報告期內，本集團多款IP的授權合約到期，IP版權費攤銷增加。IP版權費攤銷由截至2023年12月31日止年度的人民幣20.8百萬元增加186.3%至截至2024年12月31日止年度的人民幣59.7百萬元。

毛利及毛利率

本集團的毛利由截至2023年12月31日止年度的人民幣943.1百萬元減少36.1%至截至2024年12月31日止年度的人民幣603.1百萬元。本集團的毛利率由截至2023年12月31日止年度的36.2%下降至截至2024年12月31日止年度的31.2%。毛利率下降的原因主要是本集團在報告期內遊戲開發收入下降，且文脈互動生產的多款自主研發遊戲均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，致使毛利率下降。

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)或然代價的公平值調整。下表載列本集團於所示年度按類別劃分的其他收入及收益：

	截至十二月三十一日止年度			
	2024年		2023年	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
銀行利息收入	773	0.7	1,567	1.3
政府補助	5,631	5.2	28,680	24.4
或然代價的公平值調整	100,000	92.4	68,925	58.7
來自按公平值計入損益的 金融資產的股息收入	—	—	10,569	9.0
其他	1,864	1.7	7,685	6.6
總計	108,268	100.0	117,426	100.0

本集團的其他收入及收益由截至2023年12月31日止年度的人民幣117.4百萬元減少7.8%至截至2024年12月31日止年度的人民幣108.3百萬元。該減少主要由於：(i)本集團在報告期內獲得的政府補助有所下降；及(ii)報告期間內沒有錄得投資股息及外匯收益；兩者均已部分被報告期內錄得的或然代價的公平值調整所抵銷。

銷售及分銷開支

本集團的銷售及分銷開支主要包括(i)市場推廣費；及(ii)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：

	截至十二月三十一日止年度			
	2024年		2023年	
	人民幣千元	佔收益的 百分比	人民幣千元	佔收益的 百分比
營銷及宣傳開支	468,317	24.3	262,741	10.1
薪酬及福利	19,102	1.0	34,117	1.3
折舊及攤銷	1,092	0.1	3,830	0.2
其他	5,805	0.3	5,806	0.2
總計	494,316	25.7	306,494	11.8

本集團的銷售及分銷開支由截至2023年12月31日止年度的人民幣306.5百萬元增加61.3%至截至2024年12月31日止年度的人民幣494.3百萬元。本集團持續進行組織運營效率提升及人員精簡，積極控制銷售相關人員成本，使得相關薪酬及福利費用持續降低。報告期內銷售及分銷開支增加主要是由於：(i)本集團在2024年上線了新IP遊戲《斗羅大陸：史萊克學院》、《斗破蒼穹：巔峰對決》及《斗羅大陸：逆轉時空》，以及多款微信小遊戲如《消個錘子》、《主公別跑》，新遊戲上線產生了較多營銷費用；(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》遊戲於報告期內正處於推廣期，使得相關推廣費用增加；及(iii)《仙劍世界》遊戲在2024年內加大了上線前的用戶預約宣傳營銷，產生了較多宣傳開支。

行政開支及研發成本

本集團的行政開支及研發成本主要包括(i)研發成本；(ii)管理及行政部門的薪酬及福利；及(iii)辦公室成本及公用設施。下表載列本集團於所示期間按類別劃分的行政開支及研發成本，連同其佔本集團總收益的百分比：

	截至十二月三十一日止年度			
	2024年		2023年	
	估收益的	估收益的	估收益的	估收益的
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
研發成本	244,255	12.7	370,256	14.2
管理及行政部門的薪酬及福利	88,159	4.6	87,147	3.4
辦公室成本及公用設施	46,982	2.4	49,752	1.9
其他	2,756	0.1	18,801	0.7
總計	382,152	19.8	525,956	20.2

本集團行政開支及研發成本由截至2023年12月31日止年度的人民幣526.0百萬元減少27.3%至截至2024年12月31日止年度的人民幣382.2百萬元。該減少主要是由於本集團持續通過在遊戲研發中應用AIGC技術來降低美術製作、文案創作、配音和測試等方面的研發成本，研發成本由截至2023年12月31日止年度的人民幣370.3百萬元減少34.0%至截至2024年12月31日止年度的人民幣244.3百萬元；及本集團積極推行降本增效，嚴格控制管理及行政部門的薪酬和辦公室各項開支，辦公室成本由截至2023年12月31日止年度的人民幣49.8百萬元減少5.6%至截至2024年12月31日止年度的人民幣47.0百萬元；由於本集團在報告期內發行了新的股權激勵，因此薪酬及福利相比去年同期略有增加。

金融及合約資產減值淨額

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號採納的相關管理政策而錄得金融及合約資產減值虧損由截至2023年12月31日止年度的人民幣89.9百萬元增加184.2%至截至2024年12月31日止年度的人民幣255.6百萬元，該增加主要是由於：(i)本集團針對多個合作方未能履約的合同發起訴訟，報告期內針對未決訴訟計提了減值準備人民幣63.8百萬元，及其他尚未回收的其他應收款項計提了減值準備人民幣15.9百萬元。本集團一直積極與專業律師團隊磋商，切實保護本集團合法利益；(ii)報告期內部分貿易應收款項信貸期延長，本集團對此計提了相應減值準備人民幣175.8百萬元。本集團堅持與合作方保持密切溝通，敦促合作方支付相關款項。

其他開支

本集團的其他開支由截至2023年12月31日止年度的人民幣147.8百萬元增加1,054.7%至截至2024年12月31日止年度的人民幣1,706.3百萬元。該增加主要是由於：(i)文脈互動及上海洲競於2024年度業績表現不佳出現虧損，本集團錄得文脈互動發生商譽減值約人民幣529.9百萬元，錄得上海洲競發生商譽減值約人民幣16.8百萬元；(ii)本集團若干被投資企業由於市場競爭加劇、產品創新難度提升及消費疲軟等綜合不利因素影響，在2024年度收益未達預期，經第三方評估機構評估，按公平值計入損益的金融資產錄得虧損人民幣696.3百萬元；(iii)在報告期內，本集

團對《仙劍世界》研發開支無形資產減值約人民幣157.7百萬元，對IP授權和CP授權等其他無形資產減值約人民幣53.9百萬元；及(iv)對未能如期上線及合約到期的遊戲及IP授權撇銷預付款項約人民幣211.8百萬元。

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12月31日止年度的人民幣19.6百萬元增加1.1%至截至2024年12月31日止年度的人民幣19.9百萬元，主要是由於本集團銀行借款利息開支增加。

應佔一間合營企業的虧損

深圳博良科技有限公司(根據適用會計政策被視為本集團的合營企業)已於截至2024年12月31日止年度註銷。於2023年12月31日，本集團持有該合營企業60%的權益。

截至2024年12月31日止年度，本集團對應佔一間合營企業的虧損為人民幣零元(截至2023年12月31日：人民幣零元)。

應佔聯營公司的溢利及虧損

本集團應佔聯營公司的溢利及虧損由截至2023年12月31日止年度的溢利人民幣3.5百萬元增加至截至2024年12月31日止年度的溢利人民幣4.0百萬元。主要包括應佔深圳市志成千里投資企業(有限合夥)盈利人民幣6.3百萬元及應佔上海蜂巢網絡科技有限公司虧損人民幣2.5百萬元。

除稅前虧損

基於上述原因，本集團的除稅前虧損由截至2023年12月31日止年度的虧損人民幣25.7百萬元增加至截至2024年12月31日止年度的虧損人民幣2,142.9百萬元。

所得稅抵免／開支

本集團的所得稅抵免／開支由截至2023年12月31日止年度的開支人民幣12.3百萬元轉為截至2024年12月31日止年度的抵免人民幣32.1百萬元，主要是由於本集團確認遞延所得稅抵免人民幣56.3百萬元。

年內虧損

基於上述原因，本年度的年內虧損由截至2023年12月31日止年度的虧損人民幣38.0百萬元增加至截至2024年12月31日止年度的虧損人民幣2,110.8百萬元。

流動資金及財務資源

截至2024年12月31日止年度，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2023年及2024年12月31日，本集團擁有的現金及現金等價物分別為人民幣210.6百萬元及人民幣101.8百萬元。就呈列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；(iv)自遠富投資有限公司於2024年7月22日完成認購新本公司普通股(「股份」)(「第一次認購事項」)收到的所得款項淨額；及(v)自Infini Global Master Fund、遠富投資有限公司及Actoz Soft Hong Kong Limited於2024年10月22日完成認購新股份(「第二次認購事項」)收到的所得款項淨額共同滿足。本集團目前並無任何重大額外外部融資計劃。

負債

截至2024年12月31日止年度，本集團獲取銀行及其他貸款人民幣627.2百萬元及償還銀行及其他貸款人民幣609.4百萬元。

於2024年12月31日，本集團有銀行及其他借款人民幣512.8百萬元(2023年：人民幣495.0百萬元)。本集團無抵押銀行貸款人民幣462.0百萬元(2023年：人民幣495.0百萬元)及無抵押其他貸款人民幣22.0百萬元(2023年：無)的實際利率分別介乎2.0%至4.7%及5.0%至12.0%。本集團有抵押銀行貸款人民幣28.8百萬元(2023年：無)無實際利率及以於2024年12月31日賬面值為人民幣28.8百萬元之本集團之應收票據作抵押。

於2024年12月31日，本集團的租賃負債為人民幣22.5百萬元(2023年：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12月31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125.8百萬元以及確認未變現公平值虧損約人民幣696.3百萬元。相對重大公平值虧損主要是由於本集團若干被投資企業由於市場競爭加劇、產品創新難度提升及消費疲軟等綜合不利因素影響，在2024年度陷入運營困難，以及本集團若干上市股權投資於2024年年底市價下跌所致。於2024年12月31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、可換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5.1%、71.3%和23.6%。於2024年12月31日，本集團投資大約20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12月31日，本集團的預付款項約為人民幣1,367.0百萬元，較2023年12月31日的約為人民幣1,429.3百萬元減少4.4%。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737.6百萬元、預付最低保證金(流動性)約人民幣443.3百萬元，預付投資款項約人民幣149.3百萬元及其他預付款項約人民幣36.8百萬元。有關版權金及最低保證金的預付款項代表了60多個運營中或開發中的遊戲，其相關合約乃與全球50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12月31日，本集團並無訂立任何資產負債表外交易(2023年：無)。

關鍵財務指標

下表載列於所示年度本集團的關鍵財務指標：

	截至12月31日止年度	
	／於12月31日	
	2024年	2023年
流動比率(倍) ⁽¹⁾	1.44	1.71
資本負債比率 ⁽²⁾	13.2%	8.7%
毛利率	31.2%	36.2%

附註：

- (1) 流動比率按各財政期間末本集團的流動資產除以其流動負債計算得出。
- (2) 資本負債比率按各財政期間末的債務總額除以權益總額計算得出。債務總額等於本集團銀行及其他借款總額。

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12月31日止年度，本集團主要通過內部資源為資本開支需求提供資金。

於2023年及2024年12月31日，本集團的資本承擔分別為人民幣280.0百萬元及人民幣134.1百萬元。於2024年12月31日，本集團的資本承擔乃用於購買IP及遊戲授權。

重大投資及重大收購或出售

於2024年9月11日(交易時段後)，本公司之全資附屬公司SuperNova Overseas Limited(「SuperNova」)與大宇資訊股份有限公司(「大宇」)訂立轉讓協議(「轉讓協議」)，據此SuperNova同意收購而大宇同意轉讓予SuperNova大宇及大宇關聯公司(「大宇關聯公司」)於所有地區(中國大陸除外)擁有與《仙劍奇俠傳》系列遊戲及該系列遊戲現有及未來衍生的演繹作品以及音樂、文字作品、美術作品、視聽作品及錄音錄像作品(無論該等作品乃於簽署轉讓協議之前或是之後創作)有關的所有註冊或未註冊的知識產權(包括但不限於著作權及商標權)、競爭性權益、商業機密、普通法項下的商譽及相關權利(「目標IP權益」)，總代價為現金人民幣18,300,000元及本公司按發行價每股1.68港元向大宇配發及發行的合共38,000,000股本公司普通股(「代價股份」)(「該轉讓」)。自轉讓協議日期起，SuperNova享有並承擔有關授出目標IP權益的授權或許可的所有權利及義務。

於2024年11月1日，大宇已在其股東大會上獲得其股東對該轉讓的批准，因此轉讓協議的先決條件已獲滿足。大宇於同日獲配發及發行代價股份。

於本公告日期，在人民幣18,300,000元的總現金代價中，SuperNova已向大宇支付人民幣14,640,000元，而尚未支付金額為人民幣3,660,000元現金代價的剩餘部分，因為該轉讓的註冊尚未於某些相關地區(中國大陸除外)完成，而且大宇及／或大宇關聯公司尚未完成與相關第三方訂立轉讓協議，以轉讓有關目標IP權益的授權協議中大宇及／或大宇關聯公司的所有權利、經濟利益及知識產權予SuperNova。有關進一步詳情，請參閱本公司日期為2024年9月11日及2024年11月1日的公告。

除上文披露者外，於截至2024年12月31日止年度，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、2024年7月22日、2024年10月13日及2024年10月22日的相關公告所載動用第一次認購事項及第二次認購事項所得款項淨額。於2024年12月31日，本集團並無重大投資或資本資產的實質計劃。

第一次認購事項所得款項用途

經扣除與第一次認購事項相關費用及開支後，第一次認購事項所得款淨額約為167.0百萬港元。本公司已按本公司日期為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)本公司於完成第一次認購事項至2024年12月31日已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於2024年12月31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淨額的時間表：

編號	用途	於完成第一次 認購事項至			預期 將充分動用 剩餘所得 款項淨額的 時間表
		已動用的 所得款項淨額 (百萬港元)	未動用的 所得款項淨額 (百萬港元)	於2024年 12月31日	
1.	透過收購及／或投資，進一步提升 IP遊戲發行及開發業務	<u>167.0</u>	<u>167.0</u>	<u>—</u>	不適用

誠如上表所示，本公司已悉數動用第一次認購事項的所得款項淨額，而於2024年12月31日並無尚未動用的第一次認購事項所得款項淨額。

第二次認購事項所得款項用途

經扣除與第二次認購事項相關費用及開支後，第二次認購事項所得款淨額約為94.2百萬港元。本公司已按本公司日期為2024年10月13日及2024年10月22日的公告所載的方式動用部分所得款項淨額。

下表載列(i)本公司於完成第二次認購事項至2024年12月31日已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於2024年12月31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淨額的時間表：

編號	用途	於完成 第二次 認購事項至			預期 將充分動用 剩餘所得 款項淨額的 時間表
		2024年 12月31日 已動用的 所得款項淨額 (百萬港元)	於2024年 12月31日 未動用的 所得款項淨額 (百萬港元)	2024年 12月31日 未動用的 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	<u>94.2</u>	<u>5.2</u>	<u>89.0</u>	於2026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靈活動用第二次認購事項所得款項淨額。目前使用第二次認購事項未動用所得款項淨額的預期時間表基於董事在撇除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。倘第二次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。

其他資料

購買、出售或贖回上市證券

截至2024年12月31日止年度，本集團於聯交所購回合共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)。所有購回股份其後已於2024年12月19日註銷。購回股份的詳情如下：

購回月份	購回		已付每股最低價 港元	已付總代價 百萬港元 (概約)
	普通股數目	已付每股最高價 港元		
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(作為認購人)訂立認購協議(「**第一份認購協議**」)，據此，該認購人有條件地同意按每股1.68港元的認購價(股份於第一份認購協議日期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(「**第一次認購股份**」)。

第一次認購事項已於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(本集團從每股第一次認購股份可得的淨價約為1.67港元)。第一次認購股份的總面值為10,000美元。本集團已透過收購及／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，將第一次認購事項部分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，發行第一次認購股份是為本集團一般營運資金需要籌集資金的机会。董事亦相信，本公司透過訂立第一份認購協議，將促進本集團的長期發展並擴大其股東及資本基礎，有利於其業務的未來增長發展。有關第一次認購事項所得款項用途的進一步詳情載於本公告「第一次認購事項所得款項用途」一節。

於2024年10月10日(交易時段後)，本公司與Infini Global Master Fund、遠富投資有限公司及Actoz Soft Hong Kong Limited(均為認購人)各自訂立單獨認購協議(合稱「**第二份認購協議**」)，據此，該等認購人有條件地同意按每股0.90港元的認購價(股份於第二份認購協議日期在聯交所所報收市價為每股0.91港元)認購而本公司有條件地同意配發及發行合共105,777,777股普通股(「**第二次認購股份**」)。

第二次認購事項已於2024年10月22日完成，本集團於完成後獲得總所得款項淨額約94.2百萬港元(本集團從每股第二次認購股份可得的淨價約為0.89港元)。第二次認購股份的總面值為10,577.7777美元。本集團已透過收購及／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，將第二次認購事項部分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，發行第二次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，本公司透過訂立第二份認購協議，將促進本集團的長期發展並擴大其股東及資本基礎，有利於其業務的未來增長發展。有關第二次認購事項所得款項用途的進一步詳情載於本公告「第二次認購事項所得款項用途」一節。

於2024年9月11日(交易時段後)，本公司之全資附屬公司SuperNova與大宇訂立轉讓協議，並有條件地同意收購目標IP權益，總代價為現金人民幣18,300,000元及本公司按發行價每股1.68港元向大宇配發及發行的合共38,000,000股代價股份。

該轉讓之先決條件已於2024年11月1日達成，而本公司於同日向大宇配發及發行代價股份。代價股份的總面值為3,800美元。當完成收購目標IP權益，本集團將擁有《仙劍奇俠傳》於全世界的所有知識產權。全面收購《仙劍奇俠傳》的全球知識產權及利益將鞏固本集團IP遊戲的生態競爭力及確保本集團IP遊戲策略的長期穩定實施。

除上文披露者外，於截至2024年12月31日止年度，本集團概無購買、出售或贖回本公司任何上市證券。

企業管治守則

於截至2024年12月31日止年度，本公司已遵守聯交所證券上市規則(「上市規則」)附錄C1所載的企業管治守則(「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，董事長與首席執行官的角色應予分開，不應由同一人士兼任。然而，本公司並無分開董事長與首席執行官的職務，現時由肖健先生兼任這兩個職務。董事會相信由同一人士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，並可使本集團的整體策略規劃更有效及更具效率。董事會目前由三名執行董事(包括肖健先生)、兩名非執行董事及三名獨立非執行董事組成，因此其組成有相當高的獨立性。董事會認為目前的安排不會使權力和授權平衡受損，而這個架構有助本公司迅速及有效地作出及實行決策。董事會將持續檢討並於適當及合適時候根據本公司的整體情況考慮分開本公司董事長及首席執行官的角色。

證券交易的標準守則

本公司已採納上市規則附錄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」)作為董事、高級管理層和僱員(彼等因有關職位或受僱工作而可能擁有有關本集團或本公司證券的內幕消息)買賣本公司證券的行為守則。

經向所有董事作出特定查詢後，各董事已確認，於截至2024年12月31日止年度，彼等已遵守標準守則所載的規定標準。此外，本公司並不知悉，截至2024年12月31日止年度，本集團高級管理層成員或相關僱員有任何未遵守標準守則的事宜。

僱員薪酬及關係

於2024年12月31日，本集團約有710名全職僱員(2023年：832名)。本集團的成功取決於其吸引、挽留並激勵優質人員的能力。作為本集團人力資源政策的一部分，本集團給予僱員具競爭力的薪金、按工作表現為基礎的晉升制度及其他獎勵。若干本集團僱員已根據首次公開發售後購股權計劃獲授購股權。本集團向僱員提供培訓課程，包括新僱員的入職培訓及本集團研發團隊及遊戲營運團隊的持續技術培訓以提升彼等的技術及知識。

薪酬政策

薪酬委員會已成立，以協助董事會設立及執行一套正規而具透明度的程序以制定董事及高級管理層的薪酬政策、評估董事及高級管理層的表現、審閱及批准獎勵計劃(包括首次公開發售後購股權計劃)及董事服務合約的條款，以及向董事會就所有董事及高級管理層的薪酬待遇作出推薦建議。董事的酬金應由董事會經參照董事的經驗、工作表現、職位以及市場狀況並按照本公司的薪酬政策而釐定。

審核委員會

本公司已遵照企業管治守則成立審核委員會(「**審核委員會**」)並制定書面職權範圍。於本公告日期，審核委員會由伍綺琴女士、唐亮先生及何猷啟先生組成。伍綺琴女士為審核委員會主席。

審核委員會連同本公司之核數師已審閱本集團截至2024年12月31日止年度的經審核綜合財務報表。董事會與審核委員會在本集團採納的會計處理方面並無意見分歧。

股東週年大會

股東週年大會通告將於適當時候在聯交所及本公司網站刊載並寄發予股東。

為確定有權出席股東週年大會並於會上投票的資格，本公司將於2025年5月22日(星期四)至2025年5月27日(星期二)(包括首尾兩天)期間暫停辦理股東過戶登記手續。為符合資格出席股東週年大會並於會上投票，未登記股東須確保所有股份過戶文件連同有關股票證書須不遲於2025年5月21日(星期三)下午四時三十分送達本公司香港股份過戶登記分處香港中央證券登記有限公司，地址為香港灣仔皇后大道東183號合和中心17樓1712-1716號舖。

末期股息

截至2024年12月31日止年度，董事會不建議派發末期股息(截至2023年12月31日止年度：無)。

於聯交所及本公司網站刊載全年業績及年報

全年業績公告將於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.cmge.com)刊載。2024年年報將於適當時候寄發予股東並在聯交所及本公司網站刊載。

綜合損益表

	附註	截至12月31日止年度	
		2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
收益	4	1,930,091	2,605,884
銷售成本		(1,327,033)	(1,662,782)
毛利		603,058	943,102
其他收入及收益淨額	4	108,268	117,426
銷售及分銷開支		(494,316)	(306,494)
行政開支		(137,897)	(155,700)
研發成本		(244,255)	(370,256)
金融及合約資產減值淨額		(255,573)	(89,936)
商譽減值		(546,759)	(65,477)
撇銷預付款項		(211,827)	(26,858)
按公平值計入損益的金融資產的 公平值虧損		(696,299)	(33,538)
其他無形資產減值		(211,557)	(3,094)
其他開支		(39,883)	(18,811)
融資成本		(19,852)	(19,638)
分佔以下公司的損益：			
合營企業		—	—
聯營公司		4,010	3,545
除稅前虧損	5	(2,142,882)	(25,729)
所得稅抵免／(開支)	6	32,063	(12,312)
年內虧損		(2,110,819)	(38,041)
歸屬於：			
母公司擁有人		(2,105,005)	(20,079)
非控股權益		(5,814)	(17,962)
		(2,110,819)	(38,041)
歸屬於母公司普通權益 持有人的每股虧損	8		
基本			
— 就年內虧損而言		人民幣(74.56)分	人民幣(0.73)分
攤薄			
— 就年內虧損而言		人民幣(74.56)分	人民幣(0.73)分

綜合全面收益表

	截至12月31日止年度	
	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
年內虧損	<u>(2,110,819)</u>	<u>(38,041)</u>
其他全面(虧損)/收益		
期後可能重新分類至損益的其他全面(虧損)/收益：		
換算海外業務的匯兌差額	<u>(24,095)</u>	<u>12,379</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>38,299</u>	<u>2,990</u>
年內除稅後其他全面收益	<u>14,204</u>	<u>15,369</u>
年內全面虧損總額	<u>(2,096,615)</u>	<u>(22,672)</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	(2,090,801)	(4,710)
非控股權益	<u>(5,814)</u>	<u>(17,962)</u>
	<u>(2,096,615)</u>	<u>(22,672)</u>

綜合財務狀況表

	附註	於12月31日	
		2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
非流動資產			
物業及設備		11,599	14,222
使用權資產		22,442	24,860
商譽	9	512,545	1,059,304
其他無形資產		563,880	610,665
於一家合營企業的投資		—	—
於聯營公司的投資		120,350	159,329
按公平值計入損益的金融資產	10	1,238,509	2,021,044
遞延稅項資產		113,036	73,870
預付款項及其他應收款項	12	902,407	910,287
非流動資產總額		<u>3,484,768</u>	<u>4,873,581</u>
流動資產			
貿易應收款項及應收票據	11	846,345	1,187,136
預付款項、其他應收款項及其他資產	12	638,515	808,992
應收關聯方款項		10,680	8,851
現金及現金等價物		101,756	210,609
流動資產總額		<u>1,597,296</u>	<u>2,215,588</u>
流動負債			
貿易應付款項	13	218,583	261,054
其他應付款項及應計費用		245,819	311,556
業務合併的或然代價		—	100,000
銀行及其他借款		512,806	495,000
應付稅項		120,426	114,717
應付一名關聯方款項		—	1,998
租賃負債		12,446	11,077
流動負債總額		<u>1,110,080</u>	<u>1,295,402</u>

	於12月31日	
	2024年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
流動資產淨額	<u>487,216</u>	<u>920,186</u>
總資產減流動負債	<u>3,971,984</u>	<u>5,793,767</u>
非流動負債		
遞延稅項負債	66,007	83,124
租賃負債	<u>10,057</u>	<u>15,830</u>
非流動負債總額	<u>76,064</u>	<u>98,954</u>
資產淨值	<u><u>3,895,920</u></u>	<u><u>5,694,813</u></u>
權益		
歸屬於母公司擁有人的權益		
已發行股本	2,089	1,915
儲備	<u>3,900,207</u>	<u>5,693,790</u>
	3,902,296	5,695,705
非控股權益	<u>(6,376)</u>	<u>(892)</u>
權益總額	<u><u>3,895,920</u></u>	<u><u>5,694,813</u></u>

財務報表附註

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、遊戲開發及知識產權授權以及中國內地的投資業務。

董事認為，本公司控股股東為肖健先生及冼漢迪先生榮譽勳章。

2.1 編製基準

該等綜合財務報表乃按照香港會計師公會(「香港會計師公會」)頒佈的香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)(包括所有香港財務報告準則、香港會計準則(「香港會計準則」)及詮釋)、香港公認會計原則及香港公司條例的披露規定編製。該等財務報表乃根據歷史成本法編製，惟已按公平值計量的按公平值計入損益的金融資產及業務合併的或然代價除外。除另有指明外，該等綜合財務報表以人民幣(「人民幣」)呈列且所有數值均湊整至千元。

2.2 會計政策及披露事項變動

本集團已就本年度的綜合財務報表採納以下經修訂香港財務報告準則：

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
香港詮釋第5號(經修訂)(修訂本)	財務報表的呈列－借款人對於包含須按要求償還條款的定期貸款的分類

採納該等經修訂香港財務報告準則及香港會計準則對本集團綜合財務報表沒有重大影響。本集團並無提前應用任何於當前會計期間尚未生效的新訂或經修訂香港財務報告準則。

2.3 已頒佈但尚未生效的香港財務報告準則

本集團並無於該等綜合財務報表應用下列已頒佈但尚未生效的新訂及經修訂香港財務報告準則。

香港會計準則第21號及香港財務報告準則第1號(修訂本)	缺乏可兌換性 ¹
香港財務報告準則第9號及香港財務報告準則第7號(修訂本)	金融工具之分類及計量 ²
香港財務報告準則第9號及香港財務報告準則第7號(修訂本)	涉及依賴自然能源的電力的合約 ²
香港財務報告準則第1號、香港財務報告準則第7號、香港財務報告準則第9號、香港財務報告準則第10號及香港會計準則第7號(修訂本)	香港財務報告準則會計準則的年度改進—第11冊 ²
香港財務報告準則第18號	財務報表的呈列及披露 ³
香港財務報告準則第19號	非公共受託責任附屬公司：披露 ³
香港詮釋第5號(修訂本)	財務報表的呈列—借款人對於包含須按要求償還條款的定期貸款的分類 ³
香港財務報告準則第10號及香港會計準則第28號(修訂本)	投資者與其聯營公司或合資企業之間資產出售或注資 ⁴

¹ 於2025年1月1日或之後開始的年度期間生效。

² 於2026年1月1日或之後開始的年度期間生效。

³ 於2027年1月1日或之後開始的年度期間生效。

⁴ 於待釐定日期或之後開始的年度期間生效。

本集團正在評估該等新訂及經修訂香港財務報告準則在首次應用時的影響。

香港會計師公會於2024年7月頒佈的香港財務報告準則第18號財務報表的呈列及披露取代香港會計準則第1號，並對香港財務報告準則會計準則(包括香港會計準則第8號財務報表的編製基準(自會計政策、會計估計變更及錯誤更名))作出重大修訂。儘管香港財務報告準則第18號對綜合財務報表中項目的確認及計量並無任何影響，惟預期將對若干項目的列報及披露產生重大影響。該等變更包括在損益表中的分類及小計、資料匯總／分拆及標籤，以及管理層定義的績效指標的披露。

採納香港財務報告準則第19號屬可選。香港財務報告準則第19號規定實體允許應用的披露規定，以取代其他香港財務報告準則會計準則的披露規定。本公司股份於香港聯合交易所有限公司上市交易。因此，根據香港財務報告準則第19號，其負有公眾責任且不具備選擇應用準則編製財務報表之資格。

3. 經營分部資料

本集團主要從事手遊發行、遊戲開發及知識產權授權。

香港財務報告準則第8號經營分部要求以主要營運決策者（「主要營運決策者」）為分部的資源分配及表現評估而定期審閱本集團各組成部分的內部報告為基準，確定經營分部。概無向主要營運決策者提供分部資產及分部負債資料，原因為主要營運決策者並無使用該資料向經營分部分配資源或評估經營分部的表現。

截至2024年12月31日止年度

分部	遊戲發行 人民幣千元	遊戲開發 人民幣千元	知識產權 授權 人民幣千元	總計 人民幣千元
分部收益(附註4)				
銷售予外部客戶	1,664,508	149,122	116,461	1,930,091
分部間銷售	—	1,089	—	1,089
	<u>1,664,508</u>	<u>150,211</u>	<u>116,461</u>	<u>1,931,180</u>
對賬：				
分部間銷售抵銷				<u>(1,089)</u>
客戶合約收益總額				<u>1,930,091</u>
分部業績	460,956	45,421	96,681	603,058
對賬：				
其他收入及收益淨額				108,268
銷售及分銷開支				(494,316)
行政開支				(137,897)
研發成本				(244,255)
金融及合約資產減值淨額				(255,573)
商譽減值				(546,759)
撇銷預付款項				(211,827)
按公平值計入損益的金融資產的				
公平值虧損				(696,299)
其他無形資產減值				(211,557)
其他開支				(39,883)
融資成本				(19,852)
分佔以下公司的損益：				
聯營公司				<u>4,010</u>
除稅前虧損				<u>(2,142,882)</u>

截至2023年12月31日止年度

分部	知識產權			總計 人民幣千元
	遊戲發行 人民幣千元	遊戲開發 人民幣千元	授權 人民幣千元	
分部收益(附註4)				
銷售予外部客戶	2,133,803	215,105	256,976	2,605,884
分部間銷售	—	26,336	—	26,336
	<u>2,133,803</u>	<u>241,441</u>	<u>256,976</u>	<u>2,632,220</u>
對賬：				
分部間銷售抵銷				<u>(26,336)</u>
客戶合約收益總額				<u><u>2,605,884</u></u>
分部業績	633,657	69,516	239,929	943,102
對賬：				
其他收入及收益淨額				117,426
銷售及分銷開支				(306,494)
行政開支				(155,700)
研發成本				(370,256)
金融及合約資產減值淨額				(89,936)
商譽減值				(65,477)
撇銷預付款項				(26,858)
按公平值計入損益的金融資產的				
公平值虧損				(33,538)
其他無形資產減值				(3,094)
其他開支				(18,811)
融資成本				(19,638)
分佔以下公司的損益：				
聯營公司				<u>3,545</u>
除稅前虧損				<u><u>(25,729)</u></u>

地區資料

(a) 來自外部客戶的收益

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
中國內地	1,657,961	2,379,078
其他國家／地區	272,130	226,806
	<u>1,930,091</u>	<u>2,605,884</u>

以上收益資料乃按遊戲發行、遊戲開發及知識產權授權所在地劃分。

(b) 非流動資產

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
中國內地	1,990,963	2,694,972
其他國家／地區	127,218	83,695
	<u>2,118,181</u>	<u>2,778,667</u>

以上非流動資產資料乃按資產所在地劃分且不包括金融工具、遞延稅項資產。

主要客戶資料

截至2024年12月31日止年度，收益約人民幣245,613,000元來自佔總收益超過10%的一名單一遊戲發行外部客戶。

截至2023年12月31日止年度，收益約人民幣389,220,000元來自佔總收益超過10%的一名單一遊戲發行外部客戶。

4. 收益、其他收入及收益

收益分析如下：

(a) 分拆收益資料

截至2024年12月31日止年度

分部	遊戲發行 人民幣千元	遊戲開發 人民幣千元	知識產權授權 人民幣千元	總計 人民幣千元
商品及服務種類：				
手遊發行服務	1,664,508	—	—	1,664,508
遊戲開發相關服務	—	149,122	—	149,122
知識產權授權	—	—	116,461	116,461
收益總額	<u>1,664,508</u>	<u>149,122</u>	<u>116,461</u>	<u>1,930,091</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	1,393,647	148,332	115,982	1,657,961
其他國家／地區	270,861	790	479	272,130
	<u>1,664,508</u>	<u>149,122</u>	<u>116,461</u>	<u>1,930,091</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	1,664,508	149,122	22,822	1,836,452
於時間點轉移的服務	—	—	93,639	93,639
	<u>1,664,508</u>	<u>149,122</u>	<u>116,461</u>	<u>1,930,091</u>

截至2023年12月31日止年度

分部	遊戲發行 人民幣千元	遊戲開發 人民幣千元	知識產權授權 人民幣千元	總計 人民幣千元
商品及服務種類：				
手遊發行服務	2,133,803	—	—	2,133,803
遊戲開發相關服務	—	215,105	—	215,105
知識產權授權	—	—	256,976	256,976
收益總額	<u>2,133,803</u>	<u>215,105</u>	<u>256,976</u>	<u>2,605,884</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	1,926,081	215,105	237,892	2,379,078
其他國家／地區	207,722	—	19,084	226,806
	<u>2,133,803</u>	<u>215,105</u>	<u>256,976</u>	<u>2,605,884</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	2,133,803	215,105	143,768	2,492,676
於時間點轉移的服務	—	—	113,208	113,208
	<u>2,133,803</u>	<u>215,105</u>	<u>256,976</u>	<u>2,605,884</u>

下表載列於本報告期確認的計入各報告期初合約負債的根據香港財務報告準則第15號的客戶合約收益金額：

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
已確認計入年初合約負債結餘的收益：		
自遊戲發行收取的短期墊款及知識產權授權收入	23,859	53,754
銷售自行開發遊戲中的遊戲點數	99,127	61,606
	<u>122,986</u>	<u>115,360</u>

(b) 根據香港財務報告準則第15號的客戶合約收益的履約責任

有關本集團履約責任的資料概述如下：

發行服務

履約責任於提供服務時隨時間達成，及一般須於開票日期後180天內付款。

遊戲開發相關服務

自行開發及自行營運遊戲的履約責任於估計玩家關係期內達成。向其他發行商(作為客戶)授權自行開發遊戲的履約責任於授予客戶使用權的授權期間隨時間或授予客戶使用權的時間點達成。

知識產權授權服務

履約責任於授權期間(就獲取權而言)或於客戶首次使用經授權知識產權的時間點(就使用權而言)達成。一般須於交付後180天內付款。

於12月31日獲分配至剩餘履約責任(未達成或部分未達成)的交易價格金額如下：

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
預期將確認為收益的金額：		
一至兩年內	117,834	154,331

分配至剩餘履約責任的交易價格金額預期於一至兩年內確認為收益。上文所披露金額並不包括受限的可變代價。

(c) 其他收入及收益淨額

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
銀行利息收入	773	1,567
政府補助*	5,631	28,680
業務合併的或然代價公平值調整	100,000	68,925
來自按公平值計入損益的金融資產的股息收入	—	10,569
其他	1,864	7,685
	<u>108,268</u>	<u>117,426</u>

* 已收取多項地方政府部門發放的政府補助。概無與該等補助有關而未履行的條件及其他或然事項。

5. 除稅前虧損

本集團的除稅前虧損已扣除／(計入)以下各項：

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
發行渠道及第三方遊戲開發商收取的佣金 ^(a)	1,027,361	1,264,338
IP版權方收取的佣金	81,314	151,989
宣傳開支	468,317	262,741
僱員福利開支(不包括董事酬金)：		
工資及薪金	267,396	303,238
以權益結算以股份為基礎開支	24,618	21,753
退休金計劃供款(界定供款計劃) ^(b)	31,789	48,121
	<u>323,803</u>	<u>373,112</u>
物業及設備折舊	4,505	6,458
使用權資產折舊	15,317	13,916
其他無形資產攤銷	127,024	108,863
— 計入銷售成本	121,922	102,853
— 計入行政開支	5,102	6,010
研發成本	344,541	446,666
減：就無形資產資本化之金額	<u>(100,286)</u>	<u>(76,410)</u>
	<u>244,255</u>	<u>370,256</u>
不計入租賃負債計量的租賃付款	3,544	6,569
匯兌差額，淨額 ^(d)	1,925	5,904
出售於一家聯營公司的投資虧損 ^(d)	30,900	—
於一家合營企業的投資減值 ^(d)	—	4,684
於一家聯營公司的投資減值 ^(d)	4,589	846
貿易應收款項減值，淨額	175,843	103,232
計入預付款項、其他應收款項及其他資產的金融資產 減值／(撥回)	<u>79,730</u>	<u>(13,296)</u>
	<u>255,573</u>	<u>89,936</u>
撇銷預付款項 ^(c)	211,827	26,858
商譽減值	546,759	65,477
其他無形資產減值	211,557	3,094
銀行利息收入	(773)	(1,567)
出售物業及設備項目的虧損	40	333
租賃修改收益	(2,205)	(317)
核數師酬金	6,100	6,200
按公平值計入損益的金融資產的公平值虧損	696,299	33,538
業務合併的或然代價公平值調整	<u>(100,000)</u>	<u>(68,925)</u>

- (a) 浙江世紀華通集團股份有限公司(「世紀華通」，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。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2024年12月31日止年度向本集團提供發行渠道服務，金額為人民幣44,941,000元(2023年：人民幣53,835,000元)，於2024年12月31日，應收世紀華通貿易款項結餘為人民幣465,000元(2023年：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) 撤銷預付款項於綜合損益表呈列為獨立項目。該等預付款項與本集團已決定終止或於年內已到期的相關預付版權的若干手機遊戲項目有關。
- (d) 匯兌差額，淨額、出售於一家聯營公司的投資虧損、於一家聯營公司及一家合營企業的投资減值虧損已計入綜合損益表的「其他開支」。

6. 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。

香港利得稅乃根據年內源自香港的估計應評稅溢利按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日生效的中國企業所得稅法(「中國稅法」)，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%。

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年根據相關中國法律及法規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有權享有15%的優惠企業所得稅(「**企業所得稅**」)稅率。證書自其於2023年續新起有效期為三年。

成都卓星科技有限公司(「**成都卓星**」)於2022年根據相關中國法律及法規被認定為高新技術企業。因此，成都卓星自2022年至2025年有權享有15%的優惠企業所得稅稅率。

北京文脈互動科技有限公司(「**文脈互動**」)自2016年起被認定為高新技術企業，由於證書自其於2022年續新起有效期為三年，因此有權按15%的稅率繳稅。

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

盛悅軟件(深圳)有限公司於2019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，截至2023年及2024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2023年及2024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%。

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，其於2021年至2022年有權享有稅務豁免，並自2023年至2025年有權享有12.5%的優惠企業所得稅稅率。

深圳市凡盛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，其於2023年至2024年有權享有稅務豁免，並自2025年至2027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分別於截至2024年及2023年12月31日止年度的應課稅溢利／(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，以分別確定截至2024年及2023年12月31日止年度的應課稅溢利／(虧損)。

年內所得稅(抵免)／開支的主要組成部分如下：

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
即期稅項開支		
中國	22,624	25,874
香港		
年內開支	—	—
過往年度撥備不足／(超額撥備)	1,091	(7,912)
其他地區	505	2,154
總額	24,220	20,116
遞延稅項抵免		
中國	(56,283)	(7,804)
年內稅項(抵免)／開支總額	<u>(32,063)</u>	<u>12,312</u>

根據中國稅法，就向外國投資者宣派來自於中國內地成立之外商投資企業的股息徵收10%預扣稅。該規定自2008年1月1日起生效並適用於2007年12月31日後所產生之盈利。倘中國內地與外國投資者所屬司法權區之間定有稅務條約，則可按較低預扣稅率繳稅。就本集團而言，適用稅率為10%及或會減少至5%(倘若若干標準能符合雙重徵稅安排(香港)項下的要求)。因此，本集團須就該等於中國內地成立之附屬公司就2008年1月1日起產生之盈利而分派之股息繳交預扣稅。

於2024年12月31日，概無就因本集團於中國內地成立的附屬公司、合營企業及聯營公司的未匯出盈利(須繳納預扣稅者)而應付的預扣稅確認遞延稅項(2023年：無)。董事認為，該等附屬公司不大可能於可見將來派付有關盈利。與於中國內地附屬公司、合營企業及聯營公司的投資有關的尚未確認遞延稅項負債的暫時性差異總額約為人民幣166,990,000元(2023年：人民幣285,140,000元)。

7. 股息

本公司董事會議決不建議派付截至2024年12月31日止年度的末期股息(2023年：無)。

8. 歸屬於母公司普通權益持有人的每股虧損

每股基本虧損乃根據歸屬於母公司普通權益持有人的年內虧損以及年內的已發行普通股加權平均數計算。

截至2024及2023年12月31日止年度，由於購股權的行使價格超過相應期間普通股的平均市價，本集團並無任何已發行潛在攤薄普通股。因此，每股基本及攤薄虧損相同。

每股基本及攤薄虧損乃根據以下各項計算：

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
虧損		
用於計算每股基本及攤薄虧損的歸屬於 母公司普通權益持有人的虧損	<u>(2,105,005)</u>	<u>(20,079)</u>
		股份數目
	2024年	2023年
股份		
用於計算每股基本及攤薄虧損的年內已發行 普通股加權平均數	<u>2,823,325,000</u>	<u>2,752,672,000</u>

9. 商譽

人民幣千元

於2023年1月1日：

成本	1,147,749
累計減值	<u>(22,968)</u>

賬面淨值	<u>1,124,781</u>
------	------------------

於2023年1月1日的成本，扣除累計減值	1,124,781
年內減值(附註5)	<u>(65,477)</u>

於2023年12月31日的賬面淨值	<u><u>1,059,304</u></u>
-------------------	-------------------------

於2023年12月31日及2024年1月1日：

成本	1,147,749
累計減值	<u>(88,445)</u>

賬面淨值	<u>1,059,304</u>
------	------------------

於2024年1月1日的成本，扣除累計減值	1,059,304
年內減值(附註5)	<u>(546,759)</u>

於2024年12月31日的賬面淨值	<u><u>512,545</u></u>
-------------------	-----------------------

於2024年12月31日：

成本	1,147,749
累計減值	<u>(635,204)</u>

賬面淨值	<u><u>512,545</u></u>
------	-----------------------

文脈互動遊戲開發業務的現金產生單位

截至2024年12月31日止年度，本集團管理層已就分配至文脈互動遊戲開發業務的現金產生單位的商譽計提減值虧損人民幣529,915,000元(2023年：人民幣65,477,000元)，該減值虧損是由於文脈互動的現金產生單位於年度業績表現不佳出現虧損，以撇減其賬面值至人民幣140,768,000元(2023年：人民幣672,380,000元)。

上海洲競網絡科技有限公司(「上海洲競」)遊戲開發業務的現金產生單位

截至2024年12月31日止年度，本集團管理層已就分配至上海洲競遊戲開發業務的現金產生單位的商譽計提減值虧損人民幣16,844,000元(2023年：無)，以撇減其可收回金額至零(2023年：人民幣52,000,000元)，原因為彼等根據本集團的最新策略結束業務。

10. 按公平值計入損益的金融資產

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
非流動資產		
上市股權投資，按公平值計	63,296	201,133
非上市股權投資，按公平值計	883,656	1,251,887
可換股貸款及其他債務工具，按公平值計	291,557	568,024
	<u>1,238,509</u>	<u>2,021,044</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2023年12月31日，於天使基金的投資基金的公平值為人民幣39,906,000元。於2024年9月，本集團以人民幣37,000,000元的代價向本集團一名獨立第三方出售其於天使基金的26%全部權益。應收代價計入其他應收款項，其中50%於報告期十二個月後到期，並被分類為非流動部分。

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12月31日，於國宏嘉信資本投資的公平值為人民幣227,526,000元(2023年：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12月31日，於天使創投投資的公平值為人民幣211,000,000元(2023年：人民幣219,000,000元)。

本集團分別持有國宏嘉信資本及天使創投25.65%及39.01%的有限合夥權益。根據該兩項基金的相關協議，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。

11. 貿易應收款項及應收票據

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
貿易應收款項	1,254,339	1,450,544
減值撥備	(436,808)	(263,408)
貿易應收款項淨額	<u>817,531</u>	<u>1,187,136</u>
應收票據	<u>28,814</u>	<u>—</u>
貿易應收款項及應收票據淨額	<u><u>846,345</u></u>	<u><u>1,187,136</u></u>

貿易應收款項主要指應收第三方發行渠道的賬款。本集團通常允許既有渠道及其他對手方180天的信貸期，並將主要渠道及其他主要對手方的信貸期延長至最多270天。應收票據乃於日常業務過程中自獨立客戶收取。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。貿易應收款項及應收票據為不計息。

本集團於2024年12月31日人民幣28,814,000元(2023年：無)的應收票據透過全面追索權基準貼現而轉讓予銀行。由於本集團尚未轉移重大風險及回報，因此繼續確認全部賬面值，並已將轉讓時收取的現金確認為有抵押借款。該等金融資產於綜合財務狀況表按攤餘成本列賬。

於報告期末根據賬單日期及扣除虧損撥備後作出的貿易應收款項賬齡分析如下：

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
6個月內	365,996	746,711
6個月至1年	180,511	325,281
1年至18個月	136,640	52,405
18個月至2年	117,213	36,474
超過2年	17,171	26,265
	<u>817,531</u>	<u>1,187,136</u>

貿易應收款項減值虧損撥備的變動如下：

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
年初	263,408	161,303
減值虧損撥備淨額(附註5)	175,843	103,232
年內撇銷之不可收回應收款項	(2,443)	(1,127)
年末	<u>436,808</u>	<u>263,408</u>

本集團根據香港財務報告準則第9號應用簡化法計算預期信貸虧損(「預期信貸虧損」)，撥備率乃基於具有類似虧損模式的各客戶分部組別的逾期天數釐定。就對手方未能按要求償還款項的若干貿易應收款項而言，本集團已計提100%撥備(「違約應收款項」)。除違約應收款項外，本集團使用反映概率加權結果、貨幣時間價值以及於報告日期可獲得的關於過往事件的合理及可靠資料、當前狀況及未來經濟狀況預測的計算方法。

下表載列關於本集團的貿易應收款項信貸風險承擔(使用撥備矩陣法計算)的資料：

於2024年12月31日

	金額 人民幣千元	預期信貸 虧損比率	減值 人民幣千元
違約應收款項	3,526	100.0%	3,526
其他貿易應收款項的賬齡：			
即期	404,529	9.5%	38,531
逾期少於6個月	238,574	24.3%	58,063
逾期6個月至1年	198,233	31.1%	61,594
逾期1年至18個月	190,164	38.3%	72,951
逾期18個月至24個月	53,937	68.2%	36,767
逾期24個月以上	165,376	100%	165,376
	<u>1,254,339</u>		<u>436,808</u>

於2023年12月31日

	金額 人民幣千元	預期信貸 虧損比率	減值 人民幣千元
違約應收款項	3,461	100.0%	3,461
其他貿易應收款項的賬齡：			
即期	776,207	3.8%	29,496
逾期少於6個月	368,382	11.7%	43,101
逾期6個月至1年	67,186	22.0%	14,781
逾期1年至18個月	61,820	41.0%	25,346
逾期18個月至24個月	79,111	66.8%	52,846
逾期24個月以上	94,377	100.0%	94,377
	<u>1,450,544</u>		<u>263,408</u>

12. 預付款項、其他應收款項及其他資產

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
非流動部分		
預付款項*	887,365	910,287
其他應收款項**	15,042	—
	<u>902,407</u>	<u>910,287</u>
流動部分		
預付款項*	479,658	519,035
押金及其他應收款項**	121,222	205,595
合約成本***	37,635	84,362
	<u>638,515</u>	<u>808,992</u>
	<u><u>1,540,922</u></u>	<u><u>1,719,279</u></u>

* 於開發及發行手遊過程中，若干預付款項經協定由或已由本集團根據與遊戲開發商或相關知識產權的許可人訂立的相關遊戲製作合同支付。該等預付款項於業內通常稱為預付最低保證金及預付版權金。

預付最低保證金乃由本集團(作為遊戲發行商)於遊戲發行前向遊戲開發商作出。預付最低保證金作為鼓勵遊戲開發商將資源投入到若干遊戲的研發之激勵，並用於擔保與本集團(作為遊戲發行商)與遊戲開發商有關發行遊戲的合作。

預付版權金為本集團(作為遊戲發行商)向遊戲開發商或許可人作出的固定費用，作為收購若干遊戲的知識產權使用權、經銷權或分銷權的代價。

於2024年12月31日，預付款項主要包括預付最低保證金約人民幣443,293,000元(2023年：人民幣513,229,000元)及預付版權金約人民幣737,550,000元(2023年：人民幣899,731,000元)。

** 於2024年12月31日，押金及其他應收款項主要包括出售投資應收款項約人民幣36,083,000元(2023年：人民幣60,255,000元)、可抵扣增值稅進項稅約人民幣26,449,000元(2023年：人民幣34,960,000元)及以市場推廣為主的開支所付押金約人民幣14,304,000元(2023年：人民幣86,576,000元)。

*** 合約成本與平台所收取的佣金有關，並符合合約收購成本資本化基準。其入賬列為合約收購成本並於玩家關係期間攤銷，與確認相關收益的模式一致。本集團並無就合約成本確認減值虧損。

13. 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：

	2024年 人民幣千元	2023年 人民幣千元
3個月內	92,507	93,933
3至6個月	51,434	54,625
6個月至1年	25,450	47,358
1年以上	49,192	65,138
總計	<u>218,583</u>	<u>261,054</u>

貿易應付款項為不計息及通常於180天內結清。

承董事會命
中手游科技集團有限公司
董事長
肖健

香港，2025年3月27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。