

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 2025 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2025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	
	2025 年	2024 年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
收益	763,034	1,233,336
期內虧損	(644,254)	(241,051)
歸屬於母公司擁有人的期內虧損	(638,550)	(236,220)
經調整淨虧損 ⁽¹⁾	(638,550)	(208,036)

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」。本集團將經調整淨虧損界定為歸屬於母公司擁有人的淨虧損，不包括以權益結算以股份為基礎，性質為非經營性的開支。經調整淨虧損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

截至2025年6月30日止六個月，本集團業務收入為人民幣763.0百萬元，同比下降38.1%。報告期內淨虧損為人民幣644.3百萬元，其中包括本集團撇銷部分合同到期的預付款項及因本集團投資的部分企業在報告期經營表現欠佳，導致本集團按公平值計入損益的金融資產錄得公平值虧損，兩項合計錄得虧損人民幣266.2百萬元。

本集團自主研發的核心遊戲《仙劍世界》於2025年2月上線後進行了較大推廣的營銷推廣，但是由於其在上線後暴露了較多品質問題，在報告期內收益表現未達預期，亦使得本集團在報告期內自中國內地產生的收益較2024年同期下降，是導致本集團業務收入下降的主要原因。本集團於2025年1月上線的新遊戲《春秋玄奇》及於2025年2月上線的《仙劍世界》在報告期內產生了較多的營銷推廣費用，及本集團針對《仙劍世界》遊戲的研發團隊及其他人力崗位進行了人員優化調整，產生了較大的一次性裁撤費用，亦是造成本集團虧損的部分主要原因。

雖然報告期內面臨了一定的挑戰，但本集團針對《仙劍世界》遊戲的研發團隊人力安排進行了優化調整後，該項目的研發成本將會明顯下降；並且針對《仙劍世界》遊戲上線後的版本更新設計了新的更新計劃和推廣方向，力求降低其推廣費用。同時，本集團在報告期內上線了《春秋玄奇》、《新三國志曹操傳》、《三千幻世》和《聊天群的日常生活》等多款新遊戲，並在海外地區推出多款遊戲的海外版本，包括在港澳台地區推出了《牛頭人GO》和《斗羅大陸：逆轉時空》、在港澳台地區及新加坡和馬來西亞推出了《斗破蒼穹：無雙》及在越南推出了《斗羅大陸：史萊克學院》等，為本集團帶來了新的收入。截至2025年6月30日止六個月，本集團錄得海外業務收入人民幣235.0百萬元，同比增長33.2%，海外業務收入佔公司收益的比重達到30.8%。有賴於新遊戲項目的收入增長，以及本集團持續進行降本增效，對人員及項目進行有效的整合優化，本集團在報告期內經營性現金流量淨額為人民幣108.7百萬元；同時，依託本集團於2025年下半年豐富的產品儲備，包括《火影忍者：木葉高手》、《代號：暗夜傳奇》、《新鎮魂街》、《代號：仙》和《代號：傳說》等多款新遊戲計劃於2025年下半年上線，本集團經營性業務有望在2025年下半年扭轉局面。

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	
	2025年	2024年
平均每月活躍用戶(千人)	11,573	14,392
平均每月付費用戶(千人)	833	1,027
ARPPU(人民幣元)	152.7	200.2
新註冊用戶總數(千人)	42,824	47,297

IP精品遊戲及創新小遊戲全球發行

報告期內，本集團在中國大陸地區及海外地區推出了多款全新知識產權(「**IP**」)精品遊戲及創新小遊戲，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，由於對市場變化應對不足，部分新推出的遊戲營收表現欠佳，使得本集團報告期內發行收入規模受到一定影響。截至2025年6月30日止六個月，本集團發行業務收入為人民幣656.4百萬元。

IP精品遊戲國內地區發行

本集團於2025年4月推出全新像素化國漫策略卡牌角色扮演遊戲(「**RPG**」)《三千幻世》。作為跨越國漫「黃金十年」的集大成之作，本作以騰訊動漫正版授權為基石，匯聚《狐妖小紅娘》、《屍兄》及《從前有座靈劍山》等十三部國民級IP國漫，以像素藝術與策略卡牌為核心，打造兼具情懷與創新的沉浸式體驗。《三千幻世》遊戲上線首月獲得蘋果商店免費榜第1名、TapTap熱門榜第1名和TapTap新品榜第1名的成績。但是由於《三千幻世》在付費用戶轉化時效率較低，營銷推廣費用未能及時回收，使得該遊戲在報告期內收益表現未達預期。

本集團基於《修真聊天群》小說改編的手遊《聊天群的日常生活》已經於2025年5月正式上線。該遊戲上線後的營收表現未達預期。本集團將繼續聯合研發商共同對遊戲進行持續更新，並及時根據市場變化調整廣告推廣策略，提升利潤回收效率。

由光榮特庫摩遊戲正版授權，本集團負責發行的策略戰棋手遊《新三國志曹操傳》於2025年6月27日在中國大陸地區正式上線。遊戲將當年震撼無數玩家的大地圖戰場，高自由度策略玩法以正版授權的形態再次回歸。《新三國志曹操傳》上線後，其市場表現和玩家口碑較為穩健，尤其在核心目標用戶群體中獲得了正向評價。《新

《三國志曹操傳》遊戲上線首月，遊戲在TapTap的評價保持在8分(10分制)、在華為商城的評價保持在4.5分(5分制)左右的高水準。在蘋果商店收獲超過6,000條玩家評價，評分穩定在4.8分(5分制)；並取得策略遊戲榜第3名的優異成績。

創新小遊戲國內地區發行

創新小遊戲業務板塊是本集團2025年重要的業務增長點。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。本集團亦不遺餘力的對《春秋玄奇》進行營銷推廣。《春秋玄奇》在報告期內發生的較大推廣費用，預計將在2025年內逐步回收，為本集團帶來可觀的收益回報。

本集團過往推出的多款小遊戲，如《凌霄戰紀》、《消個錘子》、《全民槍神：邊境王者》等運營穩健，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。

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榜第1名。該遊戲是本集團於中國大陸地區上線的創新小遊戲《消個錘子》的海外APP版本。遺憾的是，雖然該遊戲取得了優異的榜單排名，但是在海外地區發行後，出現了不適應海外地區的玩家付費習慣的問題，使得用戶生命週期價值(LTV)低於預期，未能在報告期內為本集團帶來利潤。

由閱文集團正版授權、本集團投資的研發商深圳易帆互動科技有限公司開發，並由本集團發行的神級還原無雙動作手遊《斗破蒼穹：無雙》，自2025年4月9日正式登陸港澳台地區及新加坡、馬來西亞(「**港澳台新馬地區**」)後，迅速獲得用戶熱烈反響。遊戲上線首月獲得台灣地區蘋果商店遊戲免費榜第1名、香港地區蘋果商店遊戲免費榜第1名，並取得台灣地區蘋果商店暢銷榜第28名、香港地區蘋果商店暢銷

榜第41名的佳績，迄今流水表現良好。該作的成功再次驗證了《斗破蒼穹》這一頂級IP不僅在中國大陸深入人心，在港澳台新馬等華人文化圈市場同樣具備強大的市場號召力與商業潛力。

2025年3月，本集團授權上海靈木網絡科技有限公司旗下公司在越南發行《斗羅大陸：史萊克學院》，上線首月獲得越南蘋果商店免費榜第1名、暢銷榜第9名，及獲得谷歌商店免費榜第2名、暢銷榜第15名的優異成績。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》，經本集團授權於2025年5月由亦樹遊戲在港澳台地區發行。遊戲上線首月獲得台灣地區蘋果商店遊戲免費榜第1名、暢銷榜第19名，並獲得香港地區蘋果商店免費榜第3名、暢銷榜第9名的優異成績。

截至2025年6月30日止六個月，本集團錄得海外業務收入人民幣235.0百萬元，同比增長33.2%，海外業務收入佔本集團收益的比重達到30.8%。

遊戲長線運營

針對遊戲產品制定合理的長期運營計劃，是本集團長線運營回收利潤的有效戰略。IP精品遊戲《航海王強者之路》已上線超過9年，創新小遊戲《全民槍神：邊境王者》也已上線超過6年，《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《航海王熱血航線》及《真·三國無雙霸》等多款IP精品遊戲，以及創新小遊戲《凌霄戰紀》等均在穩健運營，於2025年仍持續為本集團貢獻收入和利潤。

遊戲自主研發

本集團自主研發遊戲《仙劍世界》於2025年2月上線後表現未達預期。《仙劍世界》於2021年開始立項，研發超過三年，是本集團投入巨大資金和心血的最重要的自研項目。《仙劍世界》遊戲雖經過多輪測試調優，但遊戲在上線後暴露出體量過大、畫面精度低、遊戲內用戶引導不佳等品質缺陷，導致遊戲在上線後營收嚴重不達預期，給本集團帶來了重大的財務損失。面對《仙劍世界》遊戲項目的失敗，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，以降低研發成本；同時更換了新的項目負責人，重新設計遊戲內的商業化模式，最大化回收前期研發投入。雖然本集團為《仙劍世界》投入了巨大的研發成本以及營銷推廣費用，人力優

化所產生的裁撤費用也對本集團的業績表現帶來不利影響，但是這些一次性費用的產生不會對本集團未來年度的財務產生持續的不良影響。在新的研發團隊接手《仙劍世界》遊戲後，已完成近20次版本更新，並會確保在未來繼續保持既定的調優及版本發佈計劃，保證穩定運營，努力提升遊戲營收。同時，本集團在公司治理方面更加強化立項決策的風險把控機制和項目預算管控機制，確保內部決策和控制機制更加有效。在《仙劍世界》項目之後，本集團將吸取經驗教訓，在擅長的業務方向夯實基礎，敏銳把握新的市場機會，尋求風險與收益的平衡。

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**」）自主研發的三國題材策略遊戲《城主天下》，由三七互娛在國內市場進行獨家發行。《城主天下》遊戲的海外版《三國·群英燎原》由杭州玩心不止網絡科技有限公司（「**玩心不止**」）獨家代理發行，於2025年7月31日在港澳台地區、新加坡和馬來西亞正式上線，上線首月獲得台灣地區蘋果商店免費榜第1名。《三國·群英燎原》作為一款三國策略遊戲，將會成為本集團長線運營的海外項目。

由文脈互動自主研發的傳奇類新遊戲《代號：暗夜傳奇》於報告期內開展了多輪上線前測試。為將產品品質打造成同類產品的標杆，研發團隊延長了調優時間，力爭帶給玩家完美的用戶體驗。該遊戲將延期至2025年下半年上線。本集團有信心該遊戲不僅能夠延續前作《傳奇世界之雷霆霸業》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

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。正值國民級IP《仙劍奇俠傳》迎來其三十周年之際，本集團積極推出豐富多元的周年慶系列活動，橫跨遊戲、影視、互動娛樂、授權商品及實體衍生品等多個文娛領域，涵蓋線上線下的沉浸式體驗。

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，並已確定於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。同時，本集團將與嗶哩嗶哩再次合作，共同打造經典遊戲《仙劍奇俠傳一》的動畫作品。籌備中的仙劍首部原創真人劇集《仙劍染歸塵》，是《仙劍奇俠傳》系列影視劇第一次嘗試基於遊戲世界觀所創作的全新故事。而另一部正在籌備中的真人劇集《仙劍奇俠傳二外傳·憶如傳》則是對於人氣角色商業價值的重點開發，讓經典角色再次綻放新的光彩。《仙劍染歸塵》與《仙劍奇俠傳二外傳·憶如傳》將承接2024年初上線的三部仙劍新電視劇《又見逍遙》、《仙劍六祈今朝》、《仙劍四》的熱度，實現本集團在IP影視化方面的長線佈局。2025年6月，本集團與中文在線達成深度合作，聯合打造《仙劍奇俠傳》廣播劇，以全明星聲優陣容，融合電影級音效製作技術，用聲音重新演繹經典。該作品將在廣播劇App「兔U」獨家上線。同時，《仙劍奇俠傳》IP也在為傳統藝術曲目創新發展貢獻自己的一份力量。2025年6月，本集團聯手位於上海市的專業劇場「曉聚場」開發新版越劇《仙劍奇俠傳》，用「非遺」的方式打開全新的仙劍世界，向大眾傳遞仙劍特有的東方美學。

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。《仙劍奇俠傳三》、《仙劍奇俠傳三外傳》、《仙劍奇俠傳五》、《仙劍奇俠傳五前傳》、《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。

遊戲業務的持續投入是仙劍IP保持活力的關鍵。《仙劍奇俠傳四》重製版開發工作仍在有條不紊地推進當中。已上線的手遊產品《仙劍奇俠傳：新的開始》和《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》也將通過豐富的長線運營活動，繼續服務其用戶群體。本集團攜手愷英網絡，繼《仙劍奇俠傳：新的開始》IP授權續約之後，新確立另外一款基於《仙劍奇俠傳》IP改編的卡牌RPG遊戲授權合作，該產品將於2026年進入開發期。

在實體衍生品與商業授權領域，本集團已建立起一個廣泛的合作網絡，在仙劍IP衍生品開發方面持續產出新產品。2025年上半年，本集團聯手潮流IP消費品公司Suplay，設計推出頗具IP特色與中華元素的仙術生活迷你盲盒，其Q版萌趣造型及盲抽樂趣吸引了大量用戶購買。

為慶祝《仙劍奇俠傳》三十周年，本集團於2025年推出「仙劍一面」全國巡迴專題漫展，年內將在全國舉行十餘場大型線下活動，覆蓋全國十個省份，總展區面積累計將達到五萬平方米。2025年上半年，已分別在安徽省合肥市、北京市和浙江省杭州市等地成功舉辦多場仙劍三十周年主題漫展，為仙劍粉絲帶來線下親密互動，並將繼續在2025年下半年在更多城市舉辦仙劍漫展。作為仙劍三十周年的慶祝活動之一，本集團聯手魔池音樂推出《仙劍奇俠傳》原聲音樂豪華版禮盒等三十周年實體專輯系列供粉絲收藏。

截至2025年6月30日止六個月，本集團《仙劍奇俠傳》IP授權收入為人民幣33.1百萬元，相比2024年同期增長134.8%。

大規模應用人工智能AIGC技術

本集團始終大力推進生成人工智能（「AIGC」）在遊戲研發、發行營銷和遊戲運營方面的應用，並取得了卓有成效的成果。通過AIGC技術生成營銷創意腳本、創意內容、美宣圖等已經成為發行營銷工作中的日常環節。同時，本集團亦將AIGC技術應用於遊戲運營工作，通過使用AI內容引擎，可以智能生成玩法設計、活動方案等內容，大大提高遊戲運營效率。

獎項及榮譽

2025年5月，國家商務部服貿司發佈的《關於2025-2026年度國家文化出口重點企業和重點項目的公告》顯示，本集團再次成功入選國家文化出口重點企業。一直以來，作為全球化IP遊戲運營商，本集團在遊戲研運及IP運營過程中深度應用中華優秀傳統文化，不斷推出具有全球傳播價值的中國文化IP遊戲作品。繼2021年、2023年入選年度國家文化出口重點企業名單後，本集團再次入選國家文化出口重點企業這一名單，是相關部門對本集團始終堅持加強中國故事國際化探索成果的認可與支持。本集團將繼續積極推出多樣化文化產品，持續不斷地在全球範圍傳播中國文化。

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
2025年度國家文化出口 重點企業	2025年5月	國家商務部
ESG信息披露卓越企業	2025年7月	伽馬數據
內容共創先鋒獎 《斗破蒼穹：巔峰對決》	2025年7月	華為遊戲中心
2025年度強基領航遊戲企業 「白馬獎」	2025年8月	伽馬數據
智能終端領域最具影響力企業	2025年8月	中國軟件協會智雲分會(硬核聯盟)
智能終端年度最受期待遊戲 《火影忍者：木葉高手》	2025年8月	中國軟件協會智雲分會(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 2025 年 7 月，本集團被伽馬數據評為「ESG 信息披露卓越企業」。

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。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、湖南花垣已經建成了 13 所「中手游築夢圖書館」。

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。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。2025 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%。

2025年下半年展望

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，在擅長的業務方向夯實基礎，敏銳把握新的市場機會，尋求風險與收益的平衡。本集團將深耕創新小遊戲發行領域，持續謀求海外業務拓展機會。本集團將在創新小遊戲發行市場持續發力，通過快速選品、快速調優的策略來增加小遊戲市場發行成功的幾率。本集團將進一步深耕海外市場，重點拓展港澳台市場和日、韓、東南亞市場的發行業務。在自主研發領域，本集團吸取《仙劍世界》自研失敗的經驗教訓，將研發方向聚焦在已有成功經驗的傳奇品類遊戲上，嚴控研發成本，提升自研項目成功率。同時，本集團將謹慎探索創新小遊戲的自主研發領域，尋找新的市場機會。成本控制，則是指本集團將繼續加強研發成本和管理成本的管控，利用AI技術不斷提升管理效率，降低各項開支。同時，本集團將不斷反思及強化立項決策的風險把控機制和項目預算管控機制，確保內部決策和控制機制更加有效。

下表為本集團計劃於 2025 年下半年上線的產品儲備：

項目	最新進度	平台	類型	發行區域	版號
火影忍者： 木葉高手	已上線	移動	放置卡牌	中國大陸地區	已獲得
代號：暗夜傳奇	四測	移動	傳奇	中國大陸地區	申請中
新鎮魂街	在研	小遊戲 ／移動	放置卡牌	中國大陸地區	已獲得
代號：仙 (原代號C)	在研	小遊戲	卡牌	中國大陸地區	申請中
代號：傳說 (原代號D)	在研	小遊戲	卡牌	中國大陸地區	申請中
斗羅大陸： 逆轉時空	在研	移動	角色扮演遊戲 (RPG)	東南亞地區	/
斗羅大陸： 史萊克學院	在研	移動	多人角色 扮演遊戲 (MMORPG)	韓國	/
真·三國無雙霸	在研	移動	動作遊戲(ACT)	日本	/
三國·群英燎原 (原代號A)	港澳台 已上線	移動	策略	港澳台、越南	/
三國·群英燎原 (原代號B)	在研	移動	策略	韓國	/

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

由本集團獨家發行的《火影忍者：木葉高手》是一款正版火影動畫級劇情全新手遊，於 2025 年 7 月在中國大陸地區上線。將「火影忍者動畫」的熱血劇情、經典角色與炫酷忍術，以細膩的畫面與流暢的表現，鮮活重現於掌間。原汁原味的劇情複刻、原班聲優全新演繹、全忍者集結，帶來前所未有的沉浸式體驗。《火影忍者：木葉高

手》遊戲上線首月獲得蘋果商店免費榜第1名的成績。本集團基於從環球影業授權公司獲得的正版IP授權《代號：夢工場全明星》開展研發的手機遊戲，計劃2025年內完成研發工作，進入測試階段。

創新小遊戲國內地區發行

本集團立足自身的發行優勢，繼推出《全民槍神：邊境王者》、《凌霄戰紀》、《消個錘子》、《主公別跑》等多款小遊戲產品之後，在2025年上半年繼續推出小遊戲新品《春秋玄奇》，並獲得亮眼成績。《春秋玄奇》上線後微信遊戲暢銷榜最高排名第10位，其付費留存率遠超同類產品，上線三個月內累積流水過億人民幣，營收表現超出預期。本集團亦不遺餘力地對《春秋玄奇》進行營銷推廣，本集團相信其在2025年度的收益回報將非常可觀。本集團計劃在2025年下半年推出一系列小遊戲新品，實現小遊戲發行業務的進一步增長。小遊戲《代號：仙》(原《代號C》)是一款仙俠題材的小遊戲，其美術風格融合「水墨國風」與「華夏文明」元素，非常受到中國內地玩家的青睞。小遊戲《代號：傳說》(原《代號D》)是一款模擬經營養成的小遊戲，該類型遊戲的用戶基礎十分廣泛，單次遊戲時間可以控制在20分鐘之內的輕量化操作很容易吸引微信輕度玩家。同時，《新鎮魂街》遊戲的小遊戲版本亦會先於APP版本提前上線，成為本集團小遊戲佈局中的另外一個重磅產品。

海外地區遊戲發行

由本集團投資的研發商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》於2024年9月在中國大陸地區上線，並於2025年5月在港澳台地區上線，均獲得優異表現。本集團計劃於2025年10月在東南亞地區上線該遊戲，相信《斗羅大陸：逆轉時空》遊戲將一如既往地取得良好表現。

由本集團發行的在中國大陸地區、港澳台地區及海外市場已大獲成功的手遊《斗羅大陸：史萊克學院》計劃於2025年內在韓國上線。憑藉該遊戲過往的優良收入表現，本集團對其在韓國的數據表現充滿信心。

由本集團發行的《真·三國無雙霸》手遊自2021年上線以來，已先後在中國大陸地區和港澳台地區取得了不俗的成績，並獲得了用戶的認可。本集團計劃於2025年下半年在日本上線該遊戲，必將為玩家帶來全新體驗。

遊戲自主研發

文脈互動自研的三國題材策略手遊《城主天下》的海外地區發行由玩心不止代理，已於2025年7月31日在港澳台地區、新加坡和馬來西亞正式推出海外版《三國·群英燎原》，並將陸續在越南及韓國上線。文脈互動自研的傳奇品類全新遊戲《代號：暗夜傳奇》亦已開啟多輪測試，由玩心不止獨家代理發行，即將於2025年內正式上線。其玩法與過往的成功遊戲《傳奇世界之雷霆霸業》一脈相承，本集團有信心該遊戲不僅能夠延續前作《傳奇世界之雷霆霸業》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。

《仙劍奇俠傳》IP 運營

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。預期隨著廣州超競投資有限公司（「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。

仙劍原創真人劇集《仙劍染歸塵》和《仙劍奇俠傳二外傳·憶如傳》已經開啟籌備階段，並將儘快開始製作。《仙劍染歸塵》與《仙劍奇俠傳二外傳·憶如傳》將承接2024年初上線的三部仙劍新電視劇《又見逍遙》、《仙劍六祈今朝》、《仙劍四》的熱度，實現本集團在IP影視化方面的長線佈局。本集團與兔U平台聯合制作的《仙劍奇俠傳》廣播劇亦在開發中，有望於2025年內上映。

《仙劍奇俠傳三》、《仙劍奇俠傳三外傳》、《仙劍奇俠傳五》、《仙劍奇俠傳五前傳》、《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，並將陸續面世。

本集團與北京幻景數研科技有限公司合作的沉浸式互動娛樂項目 AStation 仙劍 XR，將於 2025 年 10 月推出市場。這一項目將會登陸蘋果的 Apple Vision Pro，擺脫傳統 VR 的手柄操作，以手勢操作的方式帶給玩家更加新奇的自由體驗與沉浸感。同時，本集團與愷英網絡再度攜手開啟仙劍奇俠傳新遊戲項目，將於 2026 年進入研發期。

為順應數字時代的發展，本集團選擇與螞蟻集團旗下的鯨探科技合作，共同探索 IP 資產的數字化呈現。雙方將聯合推出《仙劍三十周年·江湖長伴紀念卡》，此舉旨在將承載著無數玩家回憶的經典人物與場景，轉化為具備收藏與互動價值的數字卡牌，為用戶創造新的 IP 連接點。

本集團將在收藏級雕像領域與專業模型機構合作，推出限定雕像、可動人偶等一系列高品質高收藏價值的周邊商品。本集團與光年工作室合作出品的仙劍三十周年趙靈兒雕像，與 STAREXVA 工作室(星星社)合作出品的韓菱紗、柳夢璃雕像，與非玩玩具合作出品的李逍遙、趙靈兒布衣可動玩偶等，均將在 2025 年內面世。在不斷推出高品質的實體產品、滿足粉絲的收藏需求的同時，本集團與零售品牌三月獸共同合作拓展線下渠道，持續打造全方位、沉浸式的 IP 衍生生態，讓仙劍文化全面融入大眾生活。

繼本集團為慶祝《仙劍奇俠傳》三十周年推出的「仙劍一面」全國巡迴專題漫展在 2025 年上半年取得巨大成功並獲得粉絲的強烈反響之後，本集團將於 2025 年下半年繼續在全國多個城市舉辦漫展，大力宣揚仙劍 IP 文化。2025 年 7 月已成功在廣東省深圳市、四川省成都市和廣西省南寧市舉辦漫展。該專題漫展將持續 2025 年全年，為粉絲帶來更多新奇的線下互動體驗，為仙劍三十周年活動劃上圓滿句號。

仙劍 IP 在遊戲、影視、互動娛樂、授權商品及實體衍生品等多個領域與合作方開展的廣泛而深入的溝通與協作，標誌著《仙劍奇俠傳》這一國民級 IP，在全產業鏈運營下，邁向一個價值更多元、生態更繁榮的全新發展階段。在仙劍 IP 的運營過程中，本集團將持續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。

Web3 戰略佈局

穩定幣因其能夠打通傳統金融與數字資產世界的壁壘，在提升跨境支付效率、降低交易成本和增強金融普惠性方面展現出巨大潛力，已成為全球 Web3 生態發展的核心趨勢。現實世界資產（「RWA」）與穩定幣等關鍵領域的突破性進展，正強力推動 Web3 跨越概念鴻溝，邁向規模化商業應用，展現了其重塑資產價值與技術格局的巨大潛力。

本集團正在加速推進一系列具里程碑意義的戰略舉措，包括加速推動《仙劍奇俠傳》頂級 IP 的 RWA 上鏈計劃、推出 Web3 聚合支付工具，以及推出去中心化 Web3 電競遊戲平台。此次的戰略舉措，旨在把握住香港 Web3 政策帶來的歷史性機遇，通過 Web3 技術引領新的 IP 價值釋放和流通範式、完善 Web3 聚合支付體系及拓展全球化遊戲生態，為本集團開闢增長新曲線。

本集團將通過以下三點戰略舉措，對本集團在 IP 價值鏈和全球化遊戲生態的系統性延展。

一、加速推動《仙劍奇俠傳》頂級 IP 的 RWA 計劃

本集團深耕《仙劍奇俠傳》IP 運營，《仙劍奇俠傳》長期豐富的實體內容和商業活動已經體現出這個超級 IP 的商業價值，其三十年積累的整體品牌價值和巨大的粉絲基礎。本集團將通過加速推動《仙劍奇俠傳》IP 的 RWA 計劃，從而發掘出該 IP 新的無限活力和商業潛力。

二、推出 Web3 聚合支付工具，深度嵌入本集團遊戲生態及海外業務場景

基於本集團在遊戲發行領域的深厚積累，本集團將計劃推出 Web3 聚合支付工具，用於聚合法幣、全球主流虛擬貨幣及穩定幣（其發行受香港新法例監管）的支付。該 Web3 聚合支付工具將深度嵌入本集團遊戲生態及海外業務場景，基於 Web3 技術優化的跨境支付流程，將能夠有效縮短結算週期，降低結算成本，更好地支持本集團及合作夥伴的海外業務發展。

三、計劃推出去中心化 Web3 電競遊戲平台「KKFun Esports」

為進一步加強本集團海外業務發展及在 Web3 遊戲領域的佈局，本集團計劃推出一款去中心化的 Web3 電競遊戲平台「KKFun Esports」，該平台預計將於 2025 年末至 2026 年初在海外市場正式上線。「KKFun Esports」定位為 Web3 電競遊戲平台，讓更多的用戶能夠以健康的方式加入到具有競技性、公平性、趣味性和安全性的新一代去中心化 Web3 電子競技平台。

2025 年 7 月 29 日，本集團已與其中一家獲香港金融管理局首批穩定幣沙盒試點的發行人簽署合作備忘錄，雙方將就穩定幣支付進行接入測試。2025 年 8 月 15 日，本集團與全球領先的合規數字金融基建平台 OSL 集團達成戰略合作。此次合作旨在深度整合 OSL 集團領先的合規虛擬資產金融基建能力與本集團豐富的全球化 IP 遊戲應用生態，共同推動合規穩定幣生態合作應用場景。2025 年 8 月 18 日，本集團與總部位於新加坡的 Web3 及 AI 遊戲平台開發公司 Pangu 達成戰略合作，雙方將在 Web3 支付及遊戲推廣領域展開深度合作。同時，雙方將圍繞 Pangu 新作《Cyber Crash》，雙方共同推動 Web2 玩家向 Web3 轉化，及在 Web3 玩家生態中聯合推廣；圍繞本集團將上線的 Web3 電競遊戲平台－KKFun Esports 的聯合推廣展開深度合作。

以上多個戰略合作是本集團 Web3 戰略的關鍵落地舉措，意在搶佔香港於 2025 年 8 月 1 日生效的穩定幣監管新規帶來的市場先機。通過率先與香港穩定幣沙盒試點發行人合作，本集團得以提前進入合規框架內拓展自身業務場景，並借助合作方的合規網絡和成熟技術架構開展出海業務，更將為本集團探索「Web3 支付+ Web3 遊戲」的商業模式打開全新的想像空間。本集團將作為該穩定幣發行方在海外遊戲領域應用場景的重要合作夥伴。雙方攜手合作，共同推廣和擴大穩定幣的支付場景。此次合作具有深遠的長遠利好意義。通過接入在香港新規下申請並獲得許可的合規穩定幣，本集團的 Web3 聚合支付工具將獲得更強的安全性，能夠更有效保障用戶資產安全。而穩定幣的低成本、高效率結算特性，將極大優化本集團全球遊戲業務的支付體驗和資金流轉效率，為海外業務擴張提供支持。

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

以下載列截至至2025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2024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	
	2025年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
收益	763,034	1,233,336
銷售成本	(504,455)	(860,572)
毛利	258,579	372,764
其他收入及收益淨額	8,072	4,631
銷售及分銷開支	(372,861)	(148,554)
行政開支	(85,829)	(82,257)
研發成本	(93,908)	(110,173)
金融資產減值淨額	(52,291)	(62,859)
其他開支		
— 商譽減值	(11,524)	(16,844)
— 撇銷預付款項	(189,487)	(65,240)
— 按公平值計入損益的金融資產的公平值虧損	(76,728)	(59,099)
— 其他無形資產減值	—	(24,251)
— 其他	(6,569)	(10,396)
融資成本	(10,360)	(11,109)
應佔聯營公司的溢利及虧損	(11,646)	2,780
除稅前虧損	(644,552)	(210,607)
所得稅抵免／(開支)	298	(30,444)
期內虧損	(644,254)	(241,051)
歸屬於：		
母公司擁有人	(638,550)	(236,220)
非控股權益	(5,704)	(4,831)
	(644,254)	(241,051)
經調整淨虧損	(638,550)	(208,036)

經調整淨虧損

下表載列本集團於所示期間經調整淨虧損的量化對賬：

	截至6月30日止六個月	
	2025年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
歸屬於母公司擁有人的期內虧損	(638,550)	(236,220)
加：		
以權益結算以股份為基礎開支	—	28,184
經調整淨虧損	<u>(638,550)</u>	<u>(208,036)</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			
	2025年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
	(未經審核)		(未經審核)	
遊戲發行	656,364	86.0	999,925	81.1
遊戲開發	73,193	9.6	126,330	10.2
IP授權	33,477	4.4	107,081	8.7
總計	<u>763,034</u>	<u>100.0</u>	<u>1,233,336</u>	<u>100.0</u>

本集團收益由截至2024年6月30日止六個月的人民幣1,233.3百萬元減少38.1%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣763.0百萬元。收益減少主要由於：

- (i) 本集團的遊戲發行收益由截至2024年6月30日止六個月的人民幣999.9百萬元減少34.4%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣656.4百萬元。本集團於報告期內推出的小遊戲《春秋玄奇》收益表現亮眼，獲得了市場及玩家的認可，且本集團在海外地區先後上線《斗破蒼穹：無雙》、《斗羅大陸：史萊克學院》和《斗羅大陸：逆轉時空》等重磅IP遊戲，令海外收入出現較大提升；但是於報告期內上線的新遊戲《三千幻世》及《聊天群的日常生活》上線後收入未能達到預期；於2025年6月27日新上線的遊戲《新三國志曹操傳》雖取得良好的榜單排名，但是其在報告期內上線時間過短，未能在報告期內貢獻較多收入；且本集團過往推出的成功遊戲《新射雕群俠傳之鐵血丹心》的IP授權已經到期，經與合作方友好協商，於2024年度終止了運營，未能在報告期內產生收入；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2024年6月30日止六個月的人民幣126.3百萬元減少42.1%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣73.2百萬元。本集團自主研發的遊戲《仙劍世界》於2025年2月上線後表現不佳，且在報告期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2024年6月30日止六個月的人民幣107.1百萬元減少68.7%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣33.5百萬元。本集團積極運營《仙劍奇俠傳》IP，《仙劍奇俠傳》IP授權收入由截至2024年6月30日止六個月的人民幣14.1百萬元增加134.8%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣33.1百萬元。整體IP授權收益相比去年同期下降的原因主要是除《仙劍奇俠傳》IP之外的其他授權收入下降。

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」)收取的分成；(ii)與IP版權方收取的分成；及(iii)CP及IP的版權攤銷。下表載列本集團於所示期間按類別劃分的銷售成本，連同其佔本集團總收益的百分比：

	截至6月30日止六個月			
	2025年		2024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
發行渠道及CP				
收取的分成	389,675	51.1	683,585	55.4
IP版權方收取的分成	26,382	3.5	67,417	5.5
CP版權攤銷	14,172	1.8	22,925	1.9
IP版權攤銷	29,559	3.9	51,709	4.2
其他	44,667	5.8	34,936	2.8
總計	<u>504,455</u>	<u>66.1</u>	<u>860,572</u>	<u>69.8</u>

本集團的銷售成本由截至2024年6月30日止六個月的人民幣860.6百萬元減少約41.4%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣504.5百萬元。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收取的分成相應減少，以及依賴於遊戲收益的IP版權方收取的分成相應減少；本集團的海外業務收入在報告期內出現較大增長，海外地區的渠道商收取的分成比例相對中國內地較低，因此使得渠道商收取的分成進一步降低；及(ii)報告期內，IP版權攤銷及CP版權方的項目大多在較早年度已經開始攤銷，且《新射雕群俠傳之鐵血丹心》在2024年度已經將全部IP版權攤銷完畢，因此IP版權及CP版權攤銷金額較2024年同期有所下降。

毛利及毛利率

由於上述原因，本集團的毛利由截至2024年6月30日止六個月的人民幣372.8百萬元減少30.6%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣258.6百萬元。本集團的毛利率由截至2024年6月30日止六個月的30.2%上升至截至2025年6月30日止六個月的33.9%。本集團的海外業務收入在報告期內出現較大增長，海外地區的渠道商收取的分成比例相對中國內地較低，因此渠道商收取的分成較2024年同期下降較多，使得報告期內毛利率較去年同期有所上升。

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)匯兌收益。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			
	2025年		2024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	137	1.7	1,047	22.6
政府補助	3,203	39.7	2,171	46.9
匯兌收益	2,578	31.9	—	—
其他	2,154	26.7	1,413	30.5
總計	<u>8,072</u>	<u>100.0</u>	<u>4,631</u>	<u>100.0</u>

本集團的其他收入及收益由截至2024年6月30日止六個月的人民幣4.6百萬元增加74.3%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣8.1百萬元。該增加主要是由於本集團在報告期內獲得的政府補助相較去年同期有所增加。

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			
	2025年		2024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	364,282	47.7	136,027	11.0
薪酬及福利	7,555	1.0	11,044	0.9
辦公室成本及 公用設施	553	0.1	629	0.0
其他	471	0.1	854	0.1
總計	<u>372,861</u>	<u>48.9</u>	<u>148,554</u>	<u>12.0</u>

本集團的銷售及分銷開支由截至2024年6月30日止六個月的人民幣148.6百萬元增加151.0%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣372.9百萬元。本集團積極控制銷售相關人員成本，推行降本增效，使得相關薪酬及福利費用有所下降。銷售及分銷開支增加主要是由於：(i)本集團在2025年2月上線了新遊戲《仙劍世界》，在該遊戲上線前後，產生了較多遊戲營銷及推廣費用；及(ii)本集團對2025年上半年上線的《春秋玄奇》、《三千幻世》及《新三國志曹操傳》等多款新遊戲，及在海外地區上線的《牛頭人GO》及《斗破蒼穹：無雙》等多款遊戲，進行了相應的營銷推廣。

行政開支

本集團的行政開支主要包括(i)薪酬及福利；及(ii)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，連同其佔本集團總收益的百分比：

	截至6月30日止六個月			
	2025年		2024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	61,706	8.1	56,320	4.6
辦公室成本及 公用設施	23,434	3.0	25,719	2.1
其他	689	0.1	218	0.0
總計	<u>85,829</u>	<u>11.2</u>	<u>82,257</u>	<u>6.7</u>

本集團的行政開支由截至2024年6月30日止六個月的人民幣82.3百萬元增加4.3%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣85.8百萬元。該增加主要是由於本集團針對《仙劍世界》遊戲的研發團隊進行了重組及裁撤，產生一次性的員工裁撤支出費用，因此薪酬及福利由截至2024年6月30日止六個月的人民幣56.3百萬元增加9.6%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣61.7百萬元。然而，本集團積極降低辦公成本，辦公室相關成本及公用設施費用有所下降。

研發成本

本集團的研發成本主要包括(i)研發部門的薪酬及福利；(ii)製作費用；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研發成本，連同其佔本集團總收益的百分比：

	截至6月30日止六個月			
	2025年		2024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	68,213	8.9	63,540	5.1
製作費用	15,091	2.0	27,194	2.2
辦公室成本及 公用設施	7,477	1.0	9,847	0.8
其他	3,127	0.4	9,592	0.8
總計	<u>93,908</u>	<u>12.3</u>	<u>110,173</u>	<u>8.9</u>

本集團研發成本由截至2024年6月30日止六個月的人民幣110.2百萬元減少14.8%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣93.9百萬元，該減少主要是由於：(i)《仙劍世界》遊戲在2024年內結束研發，並於2025年2月上線，報告期內相關外包製作費用大幅減少，因此製作費用則由截至2024年6月30日止六個月的人民幣27.2百萬元減少44.5%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣15.1百萬元；及(ii)本集團在報告期內針對《仙劍世界》項目的辦公場地進行了提前清退，使得辦公室成本及公用設施的費用比2024年同期略有減少。

金融資產減值淨額

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資產減值虧損由截至2024年6月30日止六個月的人民幣62.9百萬元減少16.8%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣52.3百萬元。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，於報告期內回收了部分較前年度的貿易應收款項。2024年同期，本集團對多個未決訴訟計提了減值準備，本集團亦積極敦促被訴訟方儘快履約，保護本集團合法權益。

其他開支

本集團的其他開支由截至2024年6月30日止六個月的人民幣175.8百萬元增加約61.7%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣284.3百萬元。該增加主要是由於：(i) 對未能如期上線及合約到期的遊戲及IP授權撤銷預付款項約人民幣189.5百萬元；(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，在報告期內收益未達預期，經獨立第三方評估機構評估，按公平值計入損益的金融資產錄得公平值虧損人民幣76.7百萬元；及(iii) 文脈互動於報告期內業績表現不佳出現虧損，本集團錄得文脈互動商譽減值約人民幣11.5百萬元。

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2024年6月30日止六個月的人民幣11.1百萬元減少6.7%至截至2025年6月30日止六個月的人民幣10.4百萬元，主要由於本集團銀行及其他借款總額比2024年同期有所下降，利息支出減少。

應佔聯營公司的溢利及虧損

於2025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2024年6月30日止六個月的溢利人民幣2.8百萬元轉為截至2025年6月30日止六個月的虧損人民幣11.6百萬元。主要由於應佔深圳市志成千里投資企業(有限合夥)虧損人民幣8.3百萬元及上海蜂果網絡科技有限公司虧損人民幣3.6百萬元。

除稅前虧損

基於上述原因，本集團的除稅前虧損由截至2024年6月30日止六個月的虧損人民幣210.6百萬元增加至截至2025年6月30日止六個月的虧損人民幣644.6百萬元。

所得稅抵免／開支

本集團的所得稅抵免／開支由截至2024年6月30日止六個月的開支人民幣30.4百萬元轉為截至2025年6月30日止六個月的抵免人民幣0.3百萬元，主要由於本集團確認遞延所得稅抵免人民幣13.0百萬元。

期內虧損

基於上述原因，本集團的期內虧損由截至2024年6月30日止六個月的虧損人民幣241.1百萬元增加至截至2025年6月30日止六個月虧損人民幣644.3百萬元。

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。於報告期間，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2025年6月30日及2024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133.3百萬元及人民幣101.8百萬元。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)銀行及其他借款；(iii)不時自資本市場籌集的其他資金；及(iv)自於Infini Global Master Fund、遠富投資有限公司及Actoz Soft Hong Kong Limited於2024年10月22日完成的認購新股份(「認購事項」)收到的所得款項淨額共同滿足。

於2025年6月30日，本集團的流動資產約為人民幣1,270.8百萬元，而本集團的流動負債約為人民幣1,108.4百萬元。

於2025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1.15倍，於2024年12月31日為1.44倍。

於2025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13.6%，於2024年12月31日為13.2%，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220.4百萬元及償還銀行借款人民幣293.3百萬元。

於2025年6月30日，本集團有以人民幣計值的銀行及其他借款人民幣439.9百萬元(2024年12月31日：人民幣512.8百萬元)。本集團無抵押銀行貸款人民幣397.9百萬元(2024年12月31日：人民幣462.0百萬元)及無抵押其他貸款人民幣34.3百萬元(2024年12月31日：人民幣22.0百萬元)的實際利率分別介乎1.6%至5.5%及0%至5.0%。本集團有抵押銀行貸款人民幣7.7百萬元(2024年12月31日：人民幣28.8百萬元)無實際利率及以於2025年6月30日賬面值為人民幣7.7百萬元(2024年12月31日：28.8百萬元)之本集團之應收票據作抵押。

於2025年6月30日，本集團的租賃負債為人民幣13.5百萬元(2024年12月31日：人民幣22.5百萬元)。

按公平值計入損益的金融資產

本集團於2025年6月30日按公平值計入損益的金融資產較2024年12月31日有所減少。該減少主要是由於報告期間內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76.7百萬元，出售一項非上市股權投資約人民幣14.2百萬元及收購一項非上市股權投資約人民幣49.8百萬元。於2025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、非上市股權投資及可換股貸款，分別佔按公平值計入損益的金融資產的3.2%、73.5%和23.3%。於2025年6月30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2025年6月30日，本集團的預付款項約為人民幣1,114.2百萬元，較2024年12月31日減少18.5%。預付款項主要包括預付版權金(非流動性)約人民幣567.6百萬元、預付最低保證金(流動性)約人民幣419.3百萬元、預付投資款項約人民幣99.5百萬元及其他預付款項約人民幣27.8百萬元。有關版權金及最低保證金的預付款項代表了超過40個運營中或開發中的遊戲，其相關合約乃與全球超過40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。預付投資款是指本集團於2024年投資了超競集團擁有豐富達人資源的MCN機構上海眾沃文化傳播有限公司(「上海眾沃」)所產生的投資款項，該投資已於2025年7月23日完成。於該投資完成後，本集團持有上海眾沃19.9%的股權。

資產負債表外承擔及安排

於2025年6月30日，本集團並無訂立任何資產負債表外交易(2024年12月31日：無)。

資產抵押

於2025年6月30日，本集團已質押賬面價值約人民幣7.7百萬元(2024年12月31日：人民幣28.8百萬元)的應收票據，以擔保本集團的銀行貸款人民幣7.7百萬元(2024年12月31日：人民幣28.8百萬元)。

除上文披露者外，於2025年6月30日，本集團資產並無任何押記。

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2025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2025年6月30日及2024年12月31日，本集團的資本承擔分別為人民幣104.7百萬元及人民幣134.1百萬元。於2025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 2025 年 6 月 30 日止六個月

	附註	2025 年 人民幣千元 (未經審核)	2024 年 人民幣千元 (未經審核)
收益	5	763,034	1,233,336
銷售成本		(504,455)	(860,572)
毛利		258,579	372,764
其他收入及收益淨額		8,072	4,631
銷售及分銷開支		(372,861)	(148,554)
行政開支		(85,829)	(82,257)
研發成本		(93,908)	(110,173)
金融資產減值淨額		(52,291)	(62,859)
商譽減值		(11,524)	(16,844)
撇銷預付款項		(189,487)	(65,240)
按公平值計入損益的金融資產的公平值虧損		(76,728)	(59,099)
其他無形資產減值		—	(24,251)
其他開支		(6,569)	(10,396)
融資成本		(10,360)	(11,109)
應佔聯營公司的溢利及虧損		(11,646)	2,780
除稅前虧損	6	(644,552)	(210,607)
所得稅抵免／(開支)	7	298	(30,444)
期內虧損		(644,254)	(241,051)
歸屬於：			
母公司擁有人		(638,550)	(236,220)
非控股權益		(5,704)	(4,831)
		(644,254)	(241,051)
歸屬於母公司普通權益持有人的每股虧損			
基本			
— 就期內虧損而言	9	人民幣(21.32)分	人民幣(8.58)分
攤薄			
— 就期內虧損而言	9	人民幣(21.32)分	人民幣(8.58)分

中期簡明綜合其他全面收益表

截至 2025 年 6 月 30 日止六個月

	2025 年 人民幣千元 (未經審核)	2024 年 人民幣千元 (未經審核)
期內虧損	<u>(644,254)</u>	<u>(241,051)</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收益：		
換算海外業務的匯兌差額	<u>18,599</u>	<u>1,693</u>
期後將不會重新分類至損益的其他全面(虧損)/收益：		
將功能貨幣換算為呈列貨幣的匯兌差額	<u>(29,642)</u>	<u>10,636</u>
期內除稅後其他全面(虧損)/收益	<u>(11,043)</u>	<u>12,329</u>
期內全面虧損總額	<u>(655,297)</u>	<u>(228,722)</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	(649,593)	(223,891)
非控股權益	<u>(5,704)</u>	<u>(4,831)</u>
	<u>(655,297)</u>	<u>(228,722)</u>

中期簡明綜合財務狀況表

於 2025 年 6 月 30 日

	附註	2025 年 6 月 30 日 人民幣千元 (未經審核)	2024 年 12 月 31 日 人民幣千元 (經審核)
非流動資產			
物業及設備		9,267	11,599
使用權資產		13,748	22,442
商譽		501,021	512,545
其他無形資產		524,883	563,880
於聯營公司的投資		102,925	120,350
按公平值計入損益的金融資產	10	1,188,471	1,238,509
遞延稅項資產		111,826	113,036
預付款項及其他應收款項	12	682,462	902,407
非流動資產總額		3,134,603	3,484,768
流動資產			
貿易應收款項及應收票據	11	530,060	846,345
預付款項、其他應收款項及其他資產	12	596,578	638,515
應收關聯方款項		10,838	10,680
現金及現金等價物		133,349	101,756
流動資產總額		1,270,825	1,597,296
流動負債			
貿易應付款項	13	233,982	218,583
其他應付款項及應計費用		298,585	245,819
銀行及其他借款		439,862	512,806
應付稅項		125,909	120,426
應付一名關聯方款項		1,169	—
租賃負債		8,850	12,446
流動負債總額		1,108,357	1,110,080
流動資產淨額		162,468	487,216
總資產減流動負債		3,297,071	3,971,984

中期簡明綜合財務狀況表(續)

於 2025 年 6 月 30 日

	2025 年 6 月 30 日 人民幣千元 (未經審核)	2024 年 12 月 31 日 人民幣千元 (經審核)
非流動負債		
遞延稅項負債	51,843	66,007
租賃負債	4,605	10,057
非流動負債總額	56,448	76,064
資產淨值	3,240,623	3,895,920
權益		
歸屬於母公司擁有人的權益		
股本	2,089	2,089
儲備	3,250,614	3,900,207
非控股權益	3,252,703 (12,080)	3,902,296 (6,376)
權益總額	3,240,623	3,895,920

中期簡明綜合財務報表附註

2025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2025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2024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2024年年報相同的會計政策及計算方法，惟以下於2025年首次應用的新修訂本除外。然而，並非所有新修訂本預計會影響本集團，乃由於有關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。下列修訂本於2025年1月1日起期間生效。

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

採納該等香港財務報告準則會計準則修訂本對本集團的會計政策沒有任何重大影響。

4. 經營分部資料

截至 2025 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	656,364	73,193	33,477	763,034
分部間銷售	—	—	1,837	1,837
	<u>656,364</u>	<u>73,193</u>	<u>35,314</u>	<u>764,871</u>
對賬：				
分部間銷售抵銷				<u>(1,837)</u>
客戶合約收益總額				<u><u>763,034</u></u>
分部業績	227,210	9,329	22,040	258,579
對賬：				
其他收入及收益淨額				8,072
銷售及分銷開支				(372,861)
行政開支				(85,829)
研發成本				(93,908)
金融資產減值淨額				(52,291)
商譽減值				(11,524)
撇銷預付款項				(189,487)
按公平值計入損益的金融資產 的公平值虧損				(76,728)
其他開支				(6,569)
融資成本				(10,360)
應佔溢利及虧損：				
聯營公司				<u>(11,646)</u>
除稅前虧損				<u><u>(644,552)</u></u>

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
	999,925	127,286	107,081	1,234,292
對賬：				
分部間銷售抵銷				(956)
客戶合約收益總額				1,233,336
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				(82,257)
研發成本				(110,173)
金融資產減值淨額				(62,859)
商譽減值				(16,844)
撇銷預付款項				(65,240)
按公平值計入損益的金融資產 的公平值虧損				(59,099)
其他無形資產減值				(24,251)
其他開支				(10,396)
融資成本				(11,109)
應佔溢利及虧損：				
聯營公司				2,780
除稅前虧損				(210,607)

5. 收益

收益分析如下：

截至2025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2025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	656,364	—	—	656,364
遊戲開發相關服務	—	73,193	—	73,193
知識產權授權	—	—	33,477	33,477
收益總額	<u>656,364</u>	<u>73,193</u>	<u>33,477</u>	<u>763,034</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	426,536	68,501	33,018	528,055
其他國家／地區	<u>229,828</u>	<u>4,692</u>	<u>459</u>	<u>234,979</u>
	<u>656,364</u>	<u>73,193</u>	<u>33,477</u>	<u>763,034</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	<u>656,364</u>	<u>73,193</u>	<u>33,477</u>	<u>763,034</u>
	<u>656,364</u>	<u>73,193</u>	<u>33,477</u>	<u>763,034</u>

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
	<u>999,925</u>	<u>126,330</u>	<u>107,081</u>	<u>1,233,336</u>
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>

6. 除稅前虧損

本集團的除稅前虧損已扣除／(計入)以下各項：

	附註	截至6月30日止六個月	
		2025年 人民幣千元 (未經審核)	2024年 人民幣千元 (未經審核)
發行渠道及第三方遊戲開發商收取的佣金	(a)	389,675	683,585
知識產權(「IP」)版權方收取的佣金		26,382	67,417
宣傳開支		364,282	136,027
僱員福利開支(包括董事酬金)：			
工資及薪金		118,043	143,496
以權益結算以股份為基礎開支		—	28,184
退休金計劃供款(界定供款計劃)	(b)	12,660	16,518
		<u>130,703</u>	<u>188,198</u>
物業及設備折舊		1,451	2,615
使用權資產折舊		6,943	7,877
其他無形資產攤銷			
— 計入銷售成本		46,370	86,357
— 計入行政開支		636	964
— 計入研發成本		7	—
		<u>47,013</u>	<u>87,321</u>
研發成本		93,908	210,459
減：無形資產資本化金額		—	(100,286)
		<u>93,908</u>	<u>110,173</u>
不計入租賃負債計量的租賃付款		874	1,582
匯兌差額淨額		(2,578)	4,392
於一家聯營公司的投資減值	(d)	5,779	4,589
貿易應收款項減值淨額		52,458	29,123
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)／減值		(167)	33,736
撇銷預付款項	(c)	189,487	65,240
商譽減值		11,524	16,844
其他無形資產減值		—	24,251
銀行利息收入		(137)	(1,047)
出售物業及設備項目的虧損		882	7
租賃修改收益		(130)	—
核數師酬金		1,415	1,400
按公平值計入損益的金融資產的公平值虧損		76,728	59,099
業務合併的或然代價公平值調整		—	1,000

附註：

- (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2025年6月30日止六個月向本集團提供發行渠道服務，金額為人民幣11,002,000元(2024年：人民幣11,670,000元)，於2025年6月30日，應收世紀華通貿易款項結餘為人民幣78,000元(2024年12月31日：人民幣465,000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) 撇銷預付款項於簡明綜合損益表呈列為獨立項目。該等預付款項與期內本集團已決定終止的若干手機遊戲項目或已到期的相關預付版權有關。
- (d) 於一家聯營公司的投資減值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%(2024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(2024年：2,000,000港元)的應課稅溢利按8.25%(2024年：8.25%)徵稅，其餘應課稅溢利按16.5%(2024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%。

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，成都卓星於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，該公司於2022年至2025年有權享有15%的優惠企業所得稅稅率。

盛悅軟件(深圳)有限公司於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，該公司於2022年至2025年有權享有15%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2024年及2025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2024年及2025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於截至2024年及2025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2024年及2025年6月30日止六個月的應課稅溢利／(虧損)。

期內所得稅(抵免)／開支的主要組成部分如下：

	截至6月30日止六個月	
	2025年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
即期稅項開支		
中國	12,522	5,086
香港	105	54
其他地區	29	1,349
	<u>12,656</u>	<u>6,489</u>
遞延稅項(抵免)／開支		
中國	(12,954)	23,955
期內稅項(抵免)／開支總額	<u>(298)</u>	<u>30,444</u>

8. 股息

本公司董事會決議不向股東派付截至2025年6月30日止六個月的中期股息(2024年：無)。

9. 歸屬於母公司普通權益持有人的每股虧損

每股基本及攤薄虧損乃根據以下各項計算：

		截至6月30日止六個月	
		2025年	2024年
		人民幣千元	人民幣千元
		(未經審核)	(未經審核)
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		(638,550)	(236,220)
		<u> </u>	<u> </u>
		截至6月30日止六個月	
		2025年	2024年
		(未經審核)	(未經審核)
股份			
用於計算每股基本及攤薄虧損的期內			
已發行普通股加權平均數		2,995,413,777	2,752,241,000
		<u> </u>	<u> </u>

截至2025年及2024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，每股基本虧損與攤薄虧損相同。

10. 按公平值計入損益的金融資產

		2025年	2024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		38,571	63,296
非上市股權投資，按公平值計		873,052	883,656
可換股貸款，按公平值計		276,848	291,557
		<u> </u>	<u> </u>
		1,188,471	1,238,509
		<u> </u>	<u> </u>

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國宏嘉信資本(「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2025年6月30日，於國宏嘉信資本投資的公平值為人民幣224,752,000元(2024年12月31日：人民幣227,526,000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2025年6月30日，於天使創投投資的公平值為人民幣208,000,000元(2024年12月31日：人民幣211,000,000元)。

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資產處理。

11. 貿易應收款項及應收票據

	2025年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2024年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
貿易應收款項	1,011,615	1,254,339
減值撥備	(489,206)	(436,808)
貿易應收款項淨額	522,409	817,531
應收票據	7,651	28,814
貿易應收款項及應收票據淨額	530,060	846,345

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。應收票據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2025年6月30日人民幣7,651,000元(2024年12月31日：人民幣28,814,000元)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。該等金融資產於簡明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：

	2025年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2024年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
6個月內	136,376	365,996
6個月至1年	112,908	180,511
1年至18個月	69,409	136,640
18個月至2年	129,474	117,213
2年以上	74,242	17,171
總計	522,409	817,531

12. 預付款項、其他應收款項及其他資產

	2025 年 6 月 30 日 人民幣千元 (未經審核)	2024 年 12 月 31 日 人民幣千元 (經審核)
非流動部分		
預付款項*	667,138	887,365
其他應收款項**	15,324	15,042
	682,462	902,407
流動部分		
預付款項*	447,051	479,658
押金及其他應收款項**	129,992	121,222
合約成本	19,535	37,635
	596,578	638,515
總計	1,279,040	1,540,922

附註：

* 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 2025 年 6 月 30 日，預付款項主要包括預付最低保證金約人民幣 419,331,000 元(2024 年 12 月 31 日：人民幣 443,293,000 元)及預付版權金約人民幣 567,638,000 元(2024 年 12 月 31 日：人民幣 737,550,000 元)。

** 於 2025 年 6 月 30 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 29,628,000 元(2024 年 12 月 31 日：人民幣 36,083,000 元)及可抵扣增值稅進項稅約人民幣 36,419,000 元(2024 年 12 月 31 日：人民幣 26,449,000 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：

	2025年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2024年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	61,428	92,507
3至6個月	52,597	51,434
6個月至1年	64,179	25,450
1年以上	55,778	49,192
總計	<u>233,982</u>	<u>218,583</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2025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10月13日及2024年10月22日的相關公告所載動用認購事項所得款項淨額。於2025年6月30日，本集團並無重大投資或資本資產的實質計劃。

INFINI GLOBAL MASTER FUND、遠富投資有限公司及ACTOZ SOFT HONG KONG LIMITED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，認購事項所得款項淨額約為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所得款項淨額。由上一個財政年度結轉至本財政年度的所得款項淨額為89.0百萬港元。

下表載列(i)本公司就完成認購事項至2025年6月30日已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於2025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未動用所得款項淨額的時間表：

用途	所得 款項淨額 (百萬港元)	於完成 認購事項至 2025年 6月30日 已動用的 所得款項 淨額 (百萬港元)		預期將充分 動用剩餘 未動用所得 款項淨額的 時間表
		於2025年 6月30日 未動用的 所得款項 淨額 (百萬港元)	於2025年 6月30日 未動用的 所得款項 淨額 (百萬港元)	
透過收購及／或投資， 進一步提升IP遊戲發行 及開發業務	94.2	25.0	69.2	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2025年6月30日止六個月，本集團並無購買、出售或贖回任何本公司上市證券。

股息

董事會並不建議宣派任何截至2025年6月30日止六個月的中期股息(2024年6月30日：無)。

董事資料變動

冼漢迪先生榮譽勳章，太平紳士獲香港特別行政區政府委任為太平紳士，自2025年7月1日起生效。

除上文所披露者外，於截至2025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2025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，太平紳士，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2025年1月1日至2025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，2025年8月27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，太平紳士及樊英傑先生；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。