

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



CMGE Technology Group Limited

中手游科技集团有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：0302)

**截至 2022 年 12 月 31 日止年度
全年業績公告**

中手游科技集团有限公司(「本公司」)，連同其附屬公司及在中華人民共和國(「中國」)的合併營運實體，統稱「本集團」)董事(「董事」)會(「董事會」)欣然公佈本集團截至 2022 年 12 月 31 日止年度的綜合全年業績。

2022 年財務摘要

	截至 12 月 31 日止年度	
	2022 年 人民幣千元	2021 年 人民幣千元
收益	2,713,892	3,956,570
毛利	1,111,695	1,473,490
年內(虧損)/溢利	(216,880)	593,943
經調整淨(虧損)/溢利 ⁽¹⁾	(196,134)	630,028
每股基本(虧損)/盈利(人民幣)	(7.42)分	22.85分
每股攤薄(虧損)/盈利(人民幣)	(7.42)分	22.84分
經調整每股基本(虧損)/盈利(人民幣) ⁽¹⁾	(7.09)分	23.54分
經調整每股攤薄(虧損)/盈利(人民幣) ⁽¹⁾	(7.09)分	23.52分

附註：

1. 香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)並無對經調整淨溢利作出定義。本集團將該詞彙定義為歸屬於母公司擁有人的淨(虧損)/溢利，惟不包括以權益結算以股份為基礎開支。經調整淨(虧損)/溢利(經扣除上述的非經營項目)可更貼切反映本集團的經營業績。「經調整每股基本(虧損)/盈利」及「經調整每股攤薄(虧損)/盈利」分別為本集團的經調整淨(虧損)/溢利除以於年內的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：

2022年，中央網信辦連同國家發改委、工信部、市場監管總局召開的促進互聯網企業健康持續發展工作座談會，肯定了互聯網企業在提高資源配置效率、推動技術創新和產業變革、優化社會公共服務、暢通國內國際雙循環等方面發揮的重要作用。同時，遊戲已成為人民群眾日益增長的精神文化需求中的一部分，隨著全社會遊戲素養的提升、遊戲玩家的成長、新興科技的持續助力、文化傳播的不斷深入，遊戲行業的未來將充滿希望。本集團依託自身在遊戲發行及研發領域的優勢與積累，精準把握數字經濟發展機會，增強科技創新能力，結合自身優勢知識產權(IP)資源，建立了IP遊戲研發及全球發行、自有IP運營和國風元宇宙平台三大業務版塊，打造了「IP資源－自主研發與聯合研發－全球發行－自有IP運營－國風元宇宙平台」這一極具核心競爭力的IP遊戲生態體系。

受新冠疫情和版號政策影響，部分研發項目出現不同程度的延期，新遊戲產品上線也受到影響。2022年度本集團業務收入為人民幣2,713.9百萬元，同比下降31.4%，業績由盈轉虧，2022年度淨虧損為人民幣216.9百萬元。產生淨虧損的主要原因是由於本集團投資的部分企業在2022年度經營表現欠佳，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193.4百萬元；及計提了非經營性金融及合約資產減值人民幣137.0百萬元。除去上述非經營性減值、其他非經營性開支等因素影響，截至2022年12月31日，本集團經營性業務仍持續產生盈利。面對這些不確定性，本集團在2022年著力於增加平穩運營期產品的收入貢獻，以提升業績的穩定性；同時確保研發投入，保障重點研發項目能夠順利進行。2022年，本集團針對已上線的遊戲如「新射鵰群俠傳之鐵血丹心」和「斗羅大陸－鬥神再臨」，以及與第三方

聯合出品的《航海王熱血航線》、《真•三國無雙霸》加強精細化運營，持續提升已上線項目的盈利能力。從2022年4月開始，版號發放逐步常態化，本集團多款遊戲陸續取得版號後進行了上線推廣，包括本集團自主研發及發行、獲得SNK多系列正版授權的3D手游《全明星激鬥》和本集團發行的《鎮魂街：天生為王》手遊等，均獲得了非常亮眼的成績。

2022年本集團繼續加大研發業務投入，研發投入從2021年的人民幣310.7百萬元，增長至2022年的526.7百萬元，同比增長69.5%。本集團旗下的滿天星工作室自主研發的《仙劍世界》是國內首款具備開放世界元素的國風仙俠題材開放世界元宇宙遊戲，《仙劍世界》遊戲採用了包括24小時光照、天氣變化系統、真實水流效果、人工智能非玩家角色(AI NPC)、開放大世界技術、百萬級同時在線、高清建模多維捏臉和外觀，以及用戶生成(UGC)創作工具等八個技術優勢創新點，同時支持玩家跨平台多端體驗，包括移動端、個人電腦(PC)端、雲端、主機端、虛擬現實(VR)端，不受限於平台和設備，無論用戶處於何時何地，都能獲得超強的「沉浸式」的遊玩體驗。《仙劍世界》預期將在2023年內上線。

在2023年，本集團將始終圍繞IP遊戲研發及全球發行、自有IP運營和國風元宇宙平台三大業務版塊，堅持高質量、精品化發展，不斷給全球玩家帶來精品IP遊戲以及自有《仙劍奇俠傳》IP遊戲的豐富內容和互動體驗。

業績回顧

IP 遊戲全球發行

本集團發行的《鎮魂街：天生為王》手遊在中國大陸地區有超過5百萬用戶預約下載，並斬獲vivo年度最受期待遊戲獎項。該遊戲於2022年12月上線，獲得硬核聯盟超明星推薦。上線首日新註冊用戶數超過200萬，首周流水破億，上線首月獲得中國大陸蘋果商店免費榜第一名、暢銷榜第四名的優異成績。由本集團自主研發及發行、獲得SNK多系列正版授權的3D手游《全明星激鬥》獲2022年度玩家最期待的移動網絡遊戲金翎獎，該遊戲於2022年11月在中國大陸地區上線，上線首月獲得中國大陸蘋果商店免費榜第一名的成績，並獲得2022年度人氣IP類遊戲金陀螺獎。本集團發行的《新凡人修仙傳》手遊於2022年1月推出，並獲得了硬核聯盟明星推薦。由日本圓谷株式會社授權的奧特曼系列IP正版授權改編手遊《奧特曼：集結》，預約開啟一個月內即獲得了超百萬用戶預約，該遊戲已於2023年1月在中國大陸地區正式上線，上線首月獲得中國大陸蘋果商店免費榜第二名的成績。本集團自主發行的《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》和《斗羅大陸—鬥神再臨》，以及與第三方聯合出品的《航海王熱血航線》、《真•三國無雙霸》，連同其他已上線運營的遊戲，於2022年仍舊持續為本集團貢獻收入和利潤。

港澳台地區及海外市場，由本集團發行的遊戲《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》於2022年1月、6月和7月分別在泰國、越南和印尼上線，上線首月分別獲得泰國蘋果應用商店暢銷榜第八名、泰國谷歌應用商店暢銷榜第七名、越南蘋果應用商店免費榜第一名和印尼蘋果應用商店暢銷榜第五名的成績。由本集團投資的深圳易帆互動科技有限公司研發的動作角色扮演手遊(ARPG)《真•三國無雙霸》於2022年1月登陸港澳台三地、新加坡及馬來西亞，上線首月取得港澳台三個地區和新加坡蘋果及谷歌應

用商店免費榜第一名、香港和澳門蘋果應用商店暢銷榜第一名和台灣蘋果應用商店暢銷第二名的成績；並於2022年8月10日正式上線東南亞地區，包括越南、泰國、菲律賓和印尼，上線首月取得越南和菲律賓蘋果應用商店免費榜第一名、越南蘋果應用商店暢銷榜第三名的成績。由本集團發行的手游《斗羅大陸：鬥神再臨》於2022年3月在越南上線，上線首月取得越南地區蘋果應用商店免費榜第一名和暢銷榜第四名的成績。由本集團自主研發及發行的手游《全明星激鬥》在2023年2月登陸港澳台地區、新加坡及馬來西亞，上線首月獲得上述五個國家及地區蘋果應用商店免費榜最高第一名、暢銷榜最高第五名、谷歌應用商店免費榜最高第一名的成績。由本集團投資的研發公司樂府互娛(上海)網絡科技有限公司研發的手遊《我的御劍日記》已於2022年11月在港澳台地區上線，上線首月獲得台灣地區蘋果應用商店免費榜第三名的成績。2022年度本集團海外業務收入為人民幣361.2百萬元，海外業務收入佔公司收益的比重達到13.3%。

本集團堅持投資業內優質研發商，並與其展開持續的和深度的遊戲聯合研發和全球發行合作，作為擴充本集團遊戲儲備的強力支持。於2022年上半年，本集團完成對上海洲競網絡科技有限公司(「上海洲競」)的入股，持有其51%股份並正式成為其控股股東，其研發的《代號：籃球3v3》(暫定名)遊戲目前已經完成研發並進入測試階段，預期將於2023年內上線。本集團在2022年上半年投資入股了海南赫墨拉信息科技有限公司(「海南赫墨拉」)，其研發的《奧特曼：集結》手遊獲得日本圓谷株式會社授權的奧特曼系列IP正版授權，並由本集團獨家發行，遊戲已於2023年1月正式上線。

遊戲自主研發

2022年本集團繼續加大研發業務投入，研發人員數量達到650人，研發人員佔集團全部員工數量的比例達到55.8%。研發投入從2021年的人民幣310.7百萬元，增長至2022年的526.7百萬元，同比增長69.5%。由本集團自主研發及發行、獲得SNK多系列正版授權的3D手游《全明星激鬥》獲2022年度玩家最期待的移動網絡遊戲金翎獎，該遊戲於2022年11月在中國大陸地區上線，獲得硬核聯盟超明星推薦，上線首月取得中國大陸蘋果商店免費榜第一名的成績，並獲得2022年度人氣IP類遊戲金陀螺獎。本集團於2022年以前在線運營的自主研發遊戲的「傳奇世界之雷霆霸業」、「龍城傳奇」及棋牌類遊戲，在保持不斷迭代升級，持續為集團貢獻穩定的收入。本集團全資子公司北京文脈互動科技有限公司（「文脈互動」）自主研發的模擬遊戲（SLG）策略手遊《城主天下》於2023年2月順利取得版號，遊戲已進入最終測試期，計劃於2023年上半年由三七互娛在國內市場進行獨家發行。軟星科技（北京）有限公司（「北京軟星」）於2021年下半年推出的自主研發遊戲《仙劍奇俠傳七》，截至2022年12月31日，PC版本銷量累計超過51萬套；雲遊戲版本銷量累計超過21萬套；主機版本亦於2022年8月在港澳台、東南亞地區、日本及北美地區上市，截至2022年12月31日，主機版本銷量累計超過7萬套。北京軟星自主研發的PC遊戲《大富翁10》，截至2022年12月31日，全球銷量突破141萬套，在2022年7月順利登陸Xbox One、Xbox Series S、Xbox Series X、PlayStation 4和PlayStation 5平台。北京軟星精心研發的《大富翁11》亦於2022年10月上線Steam與Switch平台。本集團全資子公司軟星科技（上海）有限公司（「上海軟星」）於2022年上半年正式立項單機遊戲《仙劍奇俠傳四：重製版》，項目已進入研發階段。

在電競遊戲方面，本集團在2022年投資控股的上海洲競，在研項目《代號：籃球3v3》(暫定名)由「街頭籃球」之父趙勇碩先生加盟製作，核心團隊由《街頭籃球》項目的中韓原班人馬組成，具備《街頭籃球》和《自由籃球》等競技體育遊戲研發經驗，傾全力將《代號：籃球3v3》(暫定名)打造成PC端體育電競類精品遊戲，並將圍繞該遊戲打造極具影響力的電競賽事。《代號：籃球3v3》(暫定名)遊戲目前已經完成研發進入測試階段，預期將於2023年內上線。

自有IP運營

2022年上半年，本集團的知識產權授權收益約人民幣147.1百萬元。本集團深度佈局《仙劍奇俠傳》IP的全產業鏈合作，覆蓋遊戲、影視、動漫、內容文學、音樂、衍生品及實景娛樂等領域，並聯手相關領域的頂尖合作夥伴共同打造仙劍IP宇宙。

本集團計劃於2023年上半年推出劇情卡牌手遊《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》，該遊戲已取得版號；本集團與愷英網絡合作的放置掛機手遊《仙劍奇俠傳：新的開始》已取得版號，將於2023年內上線；本集團與阿里巴巴旗下靈犀互娛合作的大型MMORPG手遊《仙劍•緣起》已進入最後的測試階段。

本集團繼成功推出《仙劍奇俠傳四VR》遊戲後，與沉浸世界合作於2022年7月15日推出了全新體驗的VR遊戲《仙劍奇俠傳一VR》，將《仙劍奇俠傳》的經典故事，搭配VR360度近距離觀感和環繞立體音效，帶給玩家完全的沉浸式體驗。於2022年11月，本集團與VR終端企業大朋VR達成戰略合作，多款《仙劍奇俠傳》的VR遊戲將全面兼容大朋VR即將推出的6DoF「遊戲級」新品E4。本集團還與字節跳動旗下的XR品牌PICO達成合作，《仙劍奇俠傳》VR遊戲將登陸PICO VR平台。

影視方面，本集團與騰訊旗下企鵝影視合作的《仙劍奇俠傳一》和聯手愛奇藝等拍攝的《仙劍奇俠傳四》影視劇均於2022年內拍攝完成，有望於2023年上映。本集團聯手出品過《琅琊榜》、《偽裝者》等熱門電視劇的山東影視製作股份有限公司（「山東影視」）推出的《仙劍奇俠傳六》於2022年下半年正式殺青。企鵝影視還將進一步與本集團合作，開拍《仙劍奇俠傳三》。本集團還將啟動包括《仙劍奇俠傳五前傳》和《仙劍奇俠傳七》等多部仙劍IP正傳影視劇的合作計劃。動漫和小說方面，本集團已與企鵝影視合作，共同拍攝《仙劍奇俠傳一》及《仙劍奇俠傳三》的動畫番劇。2022年8月，《仙劍奇俠傳三》首個概念預告片發佈，動畫將由炎央文化製作，企鵝影視出品，騰訊視頻和極光TV平台播出。本集團已與嗶哩嗶哩達成合作，由嗶哩嗶哩負責《仙劍奇俠傳四》的動畫化工作。2022年7月，本集團以微博直播形式成功舉辦了《仙劍奇俠傳》27周年慶典，為玩家帶來了豐富的視聽體驗。《仙劍奇俠傳四》作為第一部仙劍實體書，由本集團聯合中信出版·墨狸出版在2022年11月正式出版銷售。

2022年4月，本集團與泡泡瑪特合作推出的首款盲盒系列《仙劍奇俠傳中國傳統節日系列手辦》正式全球發售。同時，本集團與良笑塑美、上海起酷網絡科技有限公司旗下的開天工作室、萬代南夢宮(上海)娛樂有限公司等知名合作方共同合作，成功推出黏土人紅藍龍葵、小雅集林月如雕像、李逍遙手辦及雕像、仙劍女俠武器模型等的國潮模玩，並將繼續合作推出韓菱紗手辦、月清疏雕像、酒劍仙手辦等模玩，及與泡泡瑪特繼續合作推出第二款盲盒系列《仙劍奇俠傳中國傳統樂器系列手辦》。2022年1月《仙劍奇俠傳》數字藏品首次上線唯一藝術平台大獲成功，發行40,000枚NFT仙劍角色徽章，一秒售罄。本集團聯合數字藏品電商平台阿里魚平台，在2022年4月發行80,000件《仙劍奇俠傳》數字藏品版支付寶付款碼皮膚，這是本集團首次嘗試數字藏品的多主題應用場景。2022年5月，本集團再次推出仙劍數字藏品，通過數字藏品電商平台騰訊幻核平台發行24,240枚NFT《仙劍奇俠傳七》數字神兵，近19萬人參與抽選提前認購資格，數字神兵開售後一秒售罄。

本集團推出的仙劍實景娛樂項目杭州西溪仙劍小鎮已進入最後驗收階段，預計將於2023年內對外試營業。著眼未來，本集團將創造更多更優質的內容，通過多重渠道全方位觸達對仙劍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。

國風元宇宙平台－《仙劍世界》

本集團旗下的滿天星工作室自主研發的《仙劍世界》元宇宙遊戲已研發超過兩年時間，並於2022年下半年正式提交了版號申請，預期將在2023年內獲得版號並上線。該遊戲是國內首款國風仙俠題材開放世界元宇宙遊戲。該遊戲採用了包括24小時光照、天氣變化系統、真實水流效果、AI NPC、開放大世界技術、百萬級同時在線、高清建模多維捏臉和外觀，以及UGC創作工具等八個技術優勢創新點，同時支持玩家跨平台多端體驗，包括移動端、PC端、雲端、主機端、VR(虛擬現實)端，不受限於平台和設備，無論用戶處於何時何地，都能獲得超強的「沉浸式」的遊玩體驗。

依託研發團隊在開放世界RPG技術和虛擬現實技術研發方面的豐富經驗和積累，融合自由創造的用戶原創內容和豐富的社交功能，該遊戲將向玩家提供極具差異化的沉浸式體驗。品牌商戶亦將入駐遊戲平台，為玩家提供全新且真實的消費情景。玩家將可以不同的虛擬身份參與到整個「仙劍大世界」發展與變革中，根據自己的行為理念選擇自己在「仙劍大世界」中的生活、遊玩和社交的方式，按照自己的願望和夢想探索遊戲世界。

社會責任

作為全球化IP遊戲運營商，本集團的業務並不會對環境造成重大影響。本集團積極履行企業社會責任，將環保及環境管理融入其商業決策中，並進行慈善活動致力構建健康和諧的在線及線下生態系統。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，以提升本集團僱員的環保意識。

本集團一如既往的從多維度踐行社會責任。本集團長期支持開展有利於青少年閱讀的「中手游築夢圖書館」項目，穩步推進該項目的實施，已經建成了十所「中手游築夢圖書館」。在2022年6月，第十所「中手游築夢圖書館」已經在廣東省河源市紫金縣建成，這也是首次通過線上捐贈方式建立的「中手游築夢圖書館」。

本集團於2022年3月10日為支援香港抗疫，首批撥款等值人民幣1.0百萬元在當地採購抗疫物資，並聯繫香港社會抗疫組織進行有序分配，首批抗疫款項將重點用於香港社會缺乏抗疫物資的長者及學童等弱勢群體。本集團亦在由人民網主辦的2022遊戲責任論壇上被評選為「社會責任表現相對突出的企業」，並由中國公司治理研究院、深圳市鄉村振興和協作交流局評為「粵港澳大灣區社會責任創新典範」。

本集團嚴格遵循國家相關政策，將發行的全部遊戲接入實名認證、防沉迷系統以及遊戲適齡提醒，嚴格執行國家新聞出版署未成年人防沉迷限制新規，僅在週五、週六、週日和法定節假日每日下午8時至9時向未成年人提供1小時網絡遊戲服務，全力保護未成年人健康成長。本集團旗下遊戲均有限制低齡消費的規定。未滿12周歲的玩家禁止在本集團的遊戲內付費；12至16周歲的未成年人在本集團的遊戲內單次充值金額不得超過人民幣50元，每月充值金額累計不得超過人民幣200元；16至18周歲的未成年人在本集團的遊戲內單次充值金額不得超過人民幣100元，每月充值金額累計不得超過人民幣400元。2022年，18周歲以下的未成年玩家對本集團中國遊戲收入的佔比約為0.0029%。

業務展望

IP 遊戲全球發行

隨著國內版號常態化下發，本集團為實現2023年的業績增長制定了周詳的產品發行計劃。其中，由日本圓谷株式會社授權的奧特曼系列IP 正版授權改編手遊《奧特曼：集結》，已於2023年1月正式上線，上線首月獲得中國大陸蘋果商店免費榜第二名的成績。由本集團投資的樂府互娛(上海)網絡科技有限公司研發的卡牌手遊《我的御劍日記》已取得版號，將於2023年上半年上線；由《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》原班研發團隊基於本集團自有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》已取得版號，將於2023年上半年上線；由本集團投資的廣州麥吉信息科技有限公司基於閱文集團旗下重量級頭部IP《吞噬星空》研發的手遊《吞噬星空：黎明》已取得版號，將於2023年上半年上線。除上述遊戲外，本集團還將於2023年在中國大陸地區上線基於《斗羅大陸》IP 研發的首款大型多人角色扮演手遊(MMORPG 手遊)《斗羅大陸：史萊克學院》、基於《修真聊天群》IP 改編RPG 卡牌手遊《聊天群的日常生活》和基於《鄉村愛情》IP 改編的模擬經營手遊《鄉村愛情故事》等多款新遊戲。

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遊《鎮魂街：天生為王》計劃於2023年下半年在港澳台地區上線；《斗羅大陸一鬥神再臨》遊戲亦將於2023年上半年登陸韓國和歐美市場；《真三國無雙霸》遊戲將在2023年分別在日本及歐美市場上線。同時，本集團計劃與2023年在港澳台地區推出多款新遊戲，包括3D 放置卡牌手遊《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《新三國志曹操傳》、《別對童話說晚安》、《聊天群的日常生活》和《代號：FA》等。

遊戲自主研發

本集團全資子公司文脈互動自主研發的三國題材策略手遊《城主天下》已進入最終測試，並於2023年2月順利取得版號，計劃於2023年上半年由三七互娛進行獨家發行。本集團全資子公司上海軟星於2022年上半年正式立項單機遊戲《仙劍奇俠傳四：重製版》，項目已進入研發階段。在電競向遊戲方面，本集團旗下控股子公司上海洲競在研的PC端體育電競類遊戲《代號：籃球3v3》(暫定名)目前已經完成研發，進入測試階段，並已提交了版號申請，預期將於2023年內上線。本集團目前已在線運營的自主研發遊戲的《全明星激鬥》、「傳奇世界之雷霆霸業」、「龍城傳奇」及棋牌類遊戲，將繼續保持不斷迭代升級，增加平穩運營期產品的收入貢獻。

自有IP運營

本集團將持續致力於提升《仙劍奇俠傳》IP價值，培育IP生命力與影響力發展。仙劍奇俠傳首個集個人空間、內容共創、內容變現、社交為一體的社區《仙劍聯盟》將於2023年上半年向用戶開放註冊。

本集團與企鵝影視合作的《仙劍奇俠傳三》、與愛奇藝等合作的《仙劍奇俠傳四》有望於2023年內上映；本集團與山東影視聯手拍攝的《仙劍奇俠傳六》有望於2024年內上映。本集團與企鵝影視合作的《仙劍奇俠傳三》動畫番劇預告片有望於2023年內推出，正式動畫計劃於2024年內上映。本集團與嗶哩嗶哩合作製作的《仙劍奇俠傳四》動畫番劇將在2023年正式籌拍。仙劍小說《瑤台雪》亦將於2023年面世。《仙劍奇俠傳一》新版小說、《仙劍奇俠傳二》小說、《仙霞傳》、《瓊華後傳》等作品亦在創作過程中。

2023年也將是線下旅遊娛樂蓬勃發展的一年，本集團將繼續落實仙劍實景娛樂項目杭州西溪仙劍小鎮的正式營業計劃。

國風元宇宙平台－《仙劍世界》

2023年2月，本集團成為百度「文心一言」首批生態合作夥伴，並將把百度領先的智能對話技術成果應用在開放世界遊戲領域，這也標誌著本集團在研的國風仙俠題材開放世界元宇宙遊戲《仙劍世界》將優先獲得領先AI技術的加持。《仙劍世界》將應用文心一言的技術，在遊戲內實現NPC交互的功能和更加便捷的用戶UGC創作。NPC可以獲得獨立的人物故事背景和個人性格，並與玩家自由對話，NPC可根據設定的性格做出反應，進而影響到遊戲後續劇情發展。通過與人工智能生成內容(AIGC)技術的結合，《仙劍世界》目標是希望為玩家提供「萬物皆可交互」的沉浸式體驗。UGC創作工具結合AI技術，玩家將能夠讓用戶更加低成本、便捷創造豐富的內容。該遊戲預期將在2023年內獲得版號並上線。敬請大家期待！

本集團敏感於AIGC技術的快速發展，已將AIGC技術應用於內容營銷文案創作、投放素材製作、遊戲研發的劇本創作和美術製作等方面，充分實現降本增效。

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！

承董事會命

肖健

董事長

香港，2023年3月22日

管理層討論及分析

截至2022年12月31日，本集團擁有龐大的IP儲備，包括64個授權IP及68個自有IP，共計132個。Analysys（易觀智庫）數據顯示，截至2022年12月31日，除騰訊遊戲外，本集團是擁有IP儲備數量最多的中國遊戲發行商，以及過往兩年中推出最多的移動IP遊戲數量的中國遊戲發行商。

下表載列於所示年度本集團IP遊戲及非IP遊戲的收益：

	截至12月31日止年度	
	2022年	2021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	1,388,064	2,266,149
(ii) 遊戲開發商持有的IP	288,269	699,359
非IP遊戲	1,037,559	991,062
總計	<u>2,713,892</u>	<u>3,956,570</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。其中在2022年新獲授權IP包括《迪士尼全明星》、《斗破蒼穹》、《奧特曼》等多個優質IP。截至2022年12月31日止年度，本集團在線運營的IP遊戲達到25個，本集團IP遊戲產生的收益達到人民幣1,676.3百萬元。

2022年註冊用戶的數量持續保持增長。

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；(ii)平均每月付費用戶；(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	
	2022年	2021年
平均每月活躍用戶(千人)	15,523	19,063
平均每月付費用戶(千人)	1,124	1,439
ARPPU(人民幣元)	201.2	229.2
新註冊用戶總數(千人)	84,609	116,880

本集團著力於不斷提升運營能力，增加平穩運營期產品的生命週期，擴大既有產品吸引用戶的能力；同時不斷向市場推出受玩家歡迎的新遊戲。於2022年，本集團新增加約84.6百萬註冊用戶，與截至2022年12月31日，本集團累計註冊用戶達到611.5百萬。

我們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。本集團於報告期內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
金鑽榜2022社會責任獎	2023年2月	廣東省文化和旅遊廳、 廣東省遊戲產業協會
金鑽榜2022年度突出貢獻獎	2023年2月	廣東省文化和旅遊廳、 廣東省遊戲產業協會
金翎獎最具影響力移動遊戲發行商	2022年12月	上海漢威信恒展覽有限公司
元宇宙領軍企業獎	2022年11月	商務部、科學技術部、 工業和信息化部、國家發展改革委
2022年廣東省數字貿易龍頭企業	2022年11月	廣東省商務廳
2022廣東企業500強	2022年10月	廣東省企業聯合會
2022深圳企業500強	2022年9月	深圳市企業聯合會、深圳市企業家協會
2022新文創企業TOP50	2022年12月	中國科學院《互聯網週刊》、 中國社會科學院信息化研究中心、 eNet研究院及德本諮詢(北京)有限公司
2022出海企業TOP100	2022年11月	中國科學院《互聯網週刊》、 中國社會科學院信息化研究中心、 eNet研究院及德本諮詢(北京)有限公司
2022元宇宙產業應用與先鋒技術百強	2022年12月	財聯社
2021-2022年度中國互聯網行業 自律貢獻和公益獎	2022年11月	工業和信息化部、深圳市人民政府
社會責任表現相對突出企業	2022年7月	人民網
粵港澳大灣區社會責任創新典範	2022年8月	中國公司治理研究院、 深圳市鄉村振興和協作交流局、 深圳廣播電影電視集團、香港商報

綜合損益表

下表載列截至2021年及2022年12月31日止年度的比較數字：

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
收益	2,713,892	3,956,570
銷售成本	<u>(1,602,197)</u>	<u>(2,483,080)</u>
毛利	1,111,695	1,473,490
其他收入及收益	63,877	236,969
銷售及分銷開支	(237,981)	(497,627)
行政開支	(730,695)	(445,751)
金融及合約資產減值淨額	(137,033)	(54,103)
其他開支	(193,368)	(30,980)
融資成本	(35,280)	(24,292)
應佔一間合營企業的虧損	(8)	(4,131)
應佔聯營公司的溢利及虧損	<u>(16,680)</u>	<u>(2,469)</u>
除稅前(虧損)/溢利	(175,473)	651,106
所得稅開支	<u>(41,407)</u>	<u>(57,163)</u>
年內(虧損)/溢利	<u>(216,880)</u>	<u>593,943</u>
歸屬於母公司擁有人	(205,035)	611,770
歸屬於非控股權益	<u>(11,845)</u>	<u>(17,827)</u>
經調整淨(虧損)/溢利	<u>(196,134)</u>	<u>630,028</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	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
歸屬於母公司擁有人的年內(虧損)／溢利	(205,035)	611,770
加：		
以權益結算以股份為基礎開支	<u>8,901</u>	<u>18,258</u>
經調整淨(虧損)／溢利	<u>(196,134)</u>	<u>630,028</u>

收益

本集團截至2022年12月31日止年度的收入為2,713.9百萬元人民幣，相比截至2021年12月31日止年度的收入3,956.6百萬元人民幣下降約31.4%。

按類別劃分的收益：

	截至12月31日止年度			
	2022年		2021年	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
遊戲發行	2,114,226	77.9	2,819,638	71.3
遊戲開發	452,569	16.7	904,989	22.9
IP授權	<u>147,097</u>	<u>5.4</u>	<u>231,943</u>	<u>5.8</u>
總計	<u>2,713,892</u>	<u>100.0</u>	<u>3,956,570</u>	<u>100.0</u>

- (i) 本集團遊戲發行收益由截至2021年12月31日止年度的人民幣2,819.6百萬元減少25.0%至截至2022年12月31日止年度的人民幣2,114.2百萬元。本集團在報告期內在中國大陸地區上線手遊《鎮魂街：天生為王》獲得極大成功；本集團發行的《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》、《真·三國無雙霸》等手遊在海外多個地區上線，取得優秀成績。新遊戲的發行為本集團帶來了新的發行收入，但是由於本集團在2022年預計上線的多款遊戲，如《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《我的御劍日記》、等未能如期取得版號而推遲上線計劃導致發行收入規模略有減少。
- (ii) 本集團的遊戲開發收益由截至2021年12月31日止年度的人民幣905.0百萬元減少50.0%至截至2022年12月31日止年度的人民幣452.6百萬元。由本集團自主研發及發行、獲得SNK多系列正版授權的3D手游《全明星激鬥》於2022年11月在中國大陸地區上線，上線首月獲得中國大陸蘋果商店免費榜第一名的成績，但由於本集團計劃於2022年上線的多款自研遊戲，如《城主天下》等未能如期取得版號而推遲上線計劃，且本集團附屬全資子公司文脈互動開發的「傳奇世界之雷霆霸業」的收益表現較去年同期有所下降，導致遊戲開發收益有所下降；及
- (iii) 本集團的知識產權授權收益由截至2021年12月31日止年度的人民幣231.9百萬元減少36.6%至截至2022年12月31日止年度的人民幣147.1百萬元。主要由於本集團《仙劍奇俠傳》IP的授權收入減少。

銷售成本

本集團的銷售成本主要包括(i)與發行渠道及CP供應商的收益分成，(ii)第三方遊戲開發商及本集團持有的遊戲及知名IP的授權費攤銷，(iii)與IP版權方的收益分成，及(iv)遊戲開發成本。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12月31日止年度			
	2022年		2021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
渠道及CP供應商收取的分成	1,366,266	50.3	2,113,537	53.4
遊戲版權費攤銷	56,041	2.1	27,529	0.7
軟件著作權及商標權攤銷	11,723	0.4	13,619	0.3
IP版權費攤銷	16,745	0.6	33,433	0.9
IP收取的分成	114,607	4.2	155,974	3.9
遊戲開發成本	—	—	65,945	1.7
其他	36,815	1.4	73,043	1.9
總計	<u>1,602,197</u>	<u>59.0</u>	<u>2,483,080</u>	<u>62.8</u>

本集團的銷售成本由截至2021年12月31日止年度的人民幣2,483.1百萬元減少35.5%至截至2022年12月31日止年度的人民幣1,602.2百萬元。報告期間本集團的發行業務因多款原計劃於2022年內上線的遊戲未能如期取得版號而使得發行收入下降，導致渠道及CP供應商收取的分成由截至2021年12月31日止年度的人民幣2,113.5百萬元下降35.4%至截至2022年12月31日止年度的人民幣1,366.3百萬元。在報告期內本集團的多款遊戲的研發商合約到期，遊戲版權費攤銷由截至2021年12月31日止年度的人民幣27.5百萬元增加103.6%至截至2022年12月31日止年度的人民幣56.0百萬元；本集團自研的新遊戲產品《城主天下》由於未及時取得版號而未能於報告期內上線，及多款在研項目尚未到上線階段，於報告期內未產生相應的版權金收入，因此截至2022年12月31日止年度未有對應的遊戲開發成本計入。

毛利及毛利率

本集團的毛利由截至2021年12月31日止年度的人民幣1,473.5百萬元減少24.6%至截至2022年12月31日止年度的人民幣1,111.7百萬元。本集團的毛利率由截至2021年12月31日止年度的37.2%上升至截至2022年12月31日止年度的41.0%。

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；(iii)視作出售聯營公司的投資的收益；及(iv)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12月31日止年度			
	2022年		2021年	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
銀行利息收入	5,560	8.7	12,149	5.1
政府補助	23,454	36.7	25,808	10.9
出售於聯營公司的投資的收益	—	—	185,145	78.2
或然代價的公平值調整	9,311	14.6	—	—
匯兌差額，淨額	1,473	2.3	3,139	1.3
其他	24,079	37.7	10,728	4.5
總計	63,877	100.0	236,969	100.0

本集團的其他收入及收益由截至2021年12月31日止年度的人民幣237.0百萬元減少73.0%至截至2022年12月31日止年度的人民幣63.9百萬元。主要由於本集團截至2021年12月31日止年度錄得出售若干聯營公司的投資所產生的相對可觀的收益。

銷售及分銷開支

本集團的銷售及分銷開支主要包括(i)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12月31日止年度			
	2022年		2021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
市場推廣費	186,423	6.9	428,938	10.8
薪酬及福利	36,432	1.3	61,031	1.5
辦公室成本及公用設施	11,856	0.5	5,795	0.2
其他	3,270	0.1	1,863	0.1
總計	237,981	8.8	497,627	12.6

本集團的銷售及分銷開支由截至2021年12月31日止年度的人民幣497.6百萬元減少52.2%至截至2022年12月31日止年度的人民幣238.0百萬元。主要是由於(i)多款計劃上線的新遊戲未能如期取得版號而未能在報告期內上線導致市場推廣費用減少；及(ii)本集團縮減市場推廣人員數量使得相關薪酬及福利費用下降。

行政開支

本集團的行政開支主要包括(i)研發開支；(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，連同其佔本集團總收益的百分比：

	截至12月31日止年度			
	2022年		2021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
研發開支	526,745	19.4	310,673	7.9
薪酬及福利	109,521	4.0	82,847	2.1
辦公室成本及公用設施	85,910	3.2	46,365	1.2
其他	8,519	0.3	5,866	0.1
總計	730,695	26.9	445,751	11.3

本集團行政開支由截至2021年12月31日止年度的人民幣445.8百萬元增加63.9%至截至2022年12月31日止年度的人民幣730.7百萬元。該增加主要是由於(i)本集團在報告期內增加了《全明星激鬥》項目及《仙劍世界》項目的研發投入，滿天星工作室由於《全明星激鬥》項目的上線而增加了相關研發人員數量，研發開支由截至2021年12月31日止年度的人民幣310.7百萬元增加69.5%至截至2022年12月31日止年度的人民幣526.7百萬元；以及(ii)研發人員數量增多並擴充了相關辦公場地面積，使得辦公室成本支出增加；及(iii)本集團在報告期內新設立了數字藝術發行管理團隊，以及部分研發管理人員薪酬併入到管理部門的薪酬及福利，因此薪酬福利費用比上年度有所增加。

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、計入預付款項、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2021年12月31日止年度的人民幣54.1百萬元增加153.3%至截至2022年12月31日止年度的人民幣137.0百萬元。該增加主要是由於就有條件購股支付的預付款項減值，於截至2021年12月31日止年度重新分類至按金及其他應收款項。

其他開支

本集團的其他開支由截至2021年12月31日止年度的人民幣31.0百萬元增加524.2%至截至2022年12月31日止年度的人民幣193.4百萬元。該增加主要是由於(i)本集團若干中國境內被投資企業於2022年數字出版表現未達預期，導致經營業績有所下滑。因此，本集團對上述被投資企業計提相應投資減值準備；及(ii)按公平值計入損益的金融資產預期將錄得重大公平值虧損。

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2021年12月31日止年度的人民幣24.3百萬元增加45.2%至截至2022年12月31日止年度的人民幣35.3百萬元，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

於2022年12月31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。

本集團應佔一間合營企業的虧損由截至2021年12月31日止年度的虧損人民幣4.1百萬元，減少至截至2022年12月31日止年度的虧損人民幣8.0千元。

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2021年12月31日止年度的虧損人民幣2.5百萬元增加至截至2022年12月31日止年度的虧損人民幣16.7百萬元。主要由於本集團投資的多家遊戲研發企業及數字出版企業於2022年推出的遊戲市場表現未達預期，或因數字出版業績未達預期，導致其經營業績有所下滑。因此本集團對上述被投資企業認列了相應的虧損。

除稅前虧損

基於上述原因，本集團的除稅前溢利由截至2021年12月31日止年度的人民幣651.1百萬元轉為截至2022年12月31日止年度的虧損人民幣175.5百萬元。

所得稅開支

本集團的所得稅開支由截至2021年12月31日止年度的人民幣57.2百萬元減少27.6%至截至2022年12月31日止年度的人民幣41.4百萬元。本集團於2022年度產生淨虧損但仍存在所得稅開支，是由於若干中國內地附屬公司於截至2022年12月31日止年度錄得經營性盈利，因此計提了所得稅開支。

年內虧損

基於上述原因，本年度的年內溢利由截至2021年12月31日止年度的人民幣593.9百萬元轉為截至2022年12月31日止年度的虧損人民幣216.9百萬元。

流動資金及財務資源

截至2022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2021年及2022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818.5百萬元及人民幣237.0百萬元。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；及(iv)自於2021年5月10日的嗶哩嗶哩股份有限公司及其他認購人認購新股份(「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。

現金流量

下表載列本集團於所示年度的現金流量概要：

	截至12月31日止年度	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
經營活動(所用)／所得現金流量淨額	(1,873)	355,576
投資活動所用現金流量淨額	(176,642)	(994,761)
融資活動(所用)／所得現金流量淨額	(409,864)	689,815
現金及現金等價物(減少)／增加淨額	(588,379)	50,630
於年初的現金及現金等價物	818,520	794,888
匯率變動的影響淨額	6,819	(26,998)
於年末的現金及現金等價物	<u>236,960</u>	<u>818,520</u>

經營活動所用現金流量淨額

截至2022年12月31日止年度，本集團錄得經營活動所用現金流量淨額人民幣1.9百萬元，主要是由於本集團的除稅前虧損人民幣175.5百萬元，主要調整經(i)貿易應收款項減值人民幣64.8百萬元；(ii)其他無形資產攤銷人民幣70.0百萬元；(iii)計入預付款項、其他應收款項及其他資產的金融資產減值人民幣72.2百萬元；(iv)於一家聯營公司的投資減值人民幣58.1百萬元；及(v)按公平值計入損益的金融資產的公平值虧損人民幣56.3百萬元。營運資金的變動導致現金流出淨額人民幣285.1百萬元，當中主要包括(a)貿易應收款項及應收票據增加人民幣83.2百萬元；(b)預付款項、其他應收款項及其他資產增加人民幣104.5百萬元；(c)貿易應付款項減少人民幣71.8百萬元；及(d)已付所得稅人民幣25.6百萬元。

投資活動所用現金流量淨額

截至2022年12月31日止年度，本集團錄得投資活動所用現金流量淨額人民幣176.6百萬元，主要是由於(i)購買按公平值計入損益的金融資產人民幣707.3百萬元；(ii)添置其他無形資產人民幣528.0百萬元，主要是IP授權及CP牌照；部分被(其中包括)(iii)出售按公平值計入損益的金融資產人民幣524.5百萬元；及(iv)於2022年12月31日釋放已抵押及其他存款人民幣489.2百萬元所抵銷。

融資活動所用現金流量淨額

截至2022年12月31日止年度，本集團錄得融資活動所用現金流量淨額人民幣409.9百萬元，主要是由於償還銀行及其他貸款人民幣812.6百萬元，部分由本集團新增銀行貸款人民幣474.2百萬元抵銷所致。

年內，本集團以總代價約人民幣19.3百萬元(21.2百萬港元)於聯交所購回合共15,378,000股普通股。

負債

截至2022年12月31日止年度，本集團獲取銀行貸款人民幣474.2百萬元及償還銀行及其他貸款人民幣812.6百萬元。

於2022年12月31日，本集團有計息銀行借款人民幣444.2百萬元(2021年：人民幣764.6百萬元)，包括銀行貸款人民幣104.2百萬元(以本集團若干附屬公司的股權及按公平值計入損益的金融資產作抵押)。本集團有抵押銀行貸款的實際年利率為6.67%，而本集團無抵押銀行貸款的實際年利率介乎1.85%至5.50%。

於2022年12月31日，本集團的租賃負債為人民幣42.5百萬元(2021年：人民幣25.1百萬元)。

資產負債表外承擔及安排

於2022年12月31日，本集團並無訂立任何資產負債表外交易(2021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	
	2022年	2021年
流動比率(倍) ⁽¹⁾	1.6	1.9
資本負債比率 ⁽²⁾	7.8%	13.2%
毛利率	41.0%	37.2%

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計息銀行借款總額。

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2022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2021年及2022年12月31日，本集團的資本承擔分別為人民幣305.1百萬元及人民幣300.2百萬元。於2022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

除下文所披露者外，於截至2022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。

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

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

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

重大投資或資本資產的未來計劃

除上文披露者外，於本公告日期，本集團並無重大投資或資本資產的實質計劃。

嗶哩嗶哩股份有限公司及其他認購人認購新股份所得款項用途

經扣除認購事項相關費用及開支後，認購事項所得款項淨額約為849.15百萬港元。本公司已按日期為2021年4月29日及2021年5月10日的本公司公告所載者應用所得款項淨額。

下表載列(i)本公司於完成認購事項至2021年12月31日及截至2022年12月31日止年度已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於2022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未動用所得款項的預期時間表：

編號	用途	於完成		於		預期將充分動用剩餘所得款項的時間表
		認購事項至2021年12月31日	所得款項淨額	截至2022年12月31日止年度	所得款項淨額	
1.	透過收購及／或投資，進一步提升IP遊戲發行及開發業務	849.15	470.90	378.25	—	不適用

誠如上表所示，本公司已悉數動用認購事項的所得款項淨額，而於2022年12月31日並無尚未動用的認購事項所得款項淨額。

其他資料

購買、出售或贖回上市證券

年內，本集團以總代價約人民幣19.3百萬元(21.2百萬元)於聯交所購回合共15,378,000股普通股。購回股份隨後將被註銷。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
2022年9月	3,198,000	1.72	1.31	5.1
2022年10月	12,180,000	1.50	1.13	16.1
	<u>15,378,000</u>			<u>21.2</u>

除上文所披露者外，於截至2022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2022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14所載的企業管治守則及企業管治報告(「企業管治守則」)的適用守則條文，惟偏離企業管治守則守則條文第C.2.1條。

根據企業管治守則守則條文第C.2.1條，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，本集團並無分開董事長與首席執行官的人選，肖健先生兼任這兩個職位。董事會相信由同一人士兼任董事長及首席執行官兩個職位有利確保貫徹本集團的領導力，並可使本集團的整體策略規劃更具效益。董事會目前由三

名執行董事(包括肖健先生)、一名非執行董事及三名獨立非執行董事組成，因此其組成有相當高的獨立性。董事會認為目前的安排不會削弱權力制衡，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根據本公司的整體情況考慮分開董事長及本公司首席執行官的角色。

證券交易的標準守則

本公司已採納上市規則附錄十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2022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2022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2022年12月31日，本集團有1,165名全職僱員(2021年：1,176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。若干本集團僱員根據本公司的首次公開發售前受限制股份單位計劃(「**首次公開發售前受限制股份單位計劃**」)獲得受限制股份單位及亦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、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（包括首次公開發售前受限制股份單位計劃及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。

審核委員會連同核數師已審閱本集團截至2022年12月31日止年度的綜合財務報表。董事會與審核委員會在本公司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2023年5月30日(星期二)至2023年6月2日(星期五)(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須不遲於2023年5月29日(星期一)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

為預留充足資金以滿足本集團業務營運及未來業務發展的財務需要，並考慮到COVID-19疫情之前對本集團業務及財務的影響，及整體經濟環境全面復甦的挑戰，截至2022年12月31日止年度，董事會不建議派發末期股息。

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(<http://www.hkexnews.hk>)及本公司網站(<http://www.cmge.com>)刊載。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	
		2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
收益	4	2,713,892	3,956,570
銷售成本		<u>(1,602,197)</u>	<u>(2,483,080)</u>
毛利		1,111,695	1,473,490
其他收入及收益	4	63,877	236,969
銷售及分銷開支		(237,981)	(497,627)
行政開支		(730,695)	(445,751)
金融及合約資產減值淨額		(137,033)	(54,103)
其他開支		(193,368)	(30,980)
融資成本		(35,280)	(24,292)
分佔以下公司的損益：			
一家合營企業		(8)	(4,131)
聯營公司		<u>(16,680)</u>	<u>(2,469)</u>
除稅前(虧損)/溢利	5	(175,473)	651,106
所得稅開支	6	<u>(41,407)</u>	<u>(57,163)</u>
年內(虧損)/溢利		<u>(216,880)</u>	<u>593,943</u>
歸屬於：			
母公司擁有人		(205,035)	611,770
非控股權益		<u>(11,845)</u>	<u>(17,827)</u>
		<u>(216,880)</u>	<u>593,943</u>
歸屬於母公司普通股權益	8		
持有人的每股(虧損)/盈利			
基本			
—就年內(虧損)/溢利而言		<u>人民幣(7.42)分</u>	<u>人民幣22.85分</u>
攤薄			
—就年內(虧損)/溢利而言		<u>人民幣(7.42)分</u>	<u>人民幣22.84分</u>

綜合全面收益表

	截至 12 月 31 日止年度	
	2022 年	2021 年
	人民幣千元	人民幣千元
年內(虧損)／溢利	<u>(216,880)</u>	<u>593,943</u>
其他全面收益／(虧損)		
期後可能重新分類至損益的其他全面(虧損)／收益：		
換算海外業務的匯兌差額	<u>(78,668)</u>	<u>1,770</u>
期後將不會重新分類至損益的其他全面收益／(虧損)：		
將功能貨幣換算為呈列貨幣的匯兌差額	<u>174,755</u>	<u>(50,099)</u>
年內除稅後其他全面收益／(虧損)	<u>96,087</u>	<u>(48,329)</u>
年內全面(虧損)／收益總額	<u>(120,793)</u>	<u>545,614</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	(108,948)	563,441
非控股權益	<u>(11,845)</u>	<u>(17,827)</u>
	<u>(120,793)</u>	<u>545,614</u>

綜合財務狀況表

		於12月31日	
	附註	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
非流動資產			
物業及設備		17,873	8,747
使用權資產		40,904	24,180
商譽	9	1,124,781	1,107,937
其他無形資產		538,765	536,513
於一家合營企業的投資		4,684	4,692
於聯營公司的投資		156,629	231,400
按公平值計入損益的金融資產	10	2,099,456	1,896,914
遞延稅項資產		58,416	58,182
預付款項	12	881,220	647,973
非流動資產總額		<u>4,922,728</u>	<u>4,516,538</u>
流動資產			
貿易應收款項及應收票據	11	1,070,799	1,052,446
預付款項、其他應收款項及其他資產	12	909,899	940,869
應收關聯方款項		12,368	11,064
已抵押及其他存款		1,000	502,282
現金及現金等價物		236,960	818,520
流動資產總額		<u>2,231,026</u>	<u>3,325,181</u>
流動負債			
貿易應付款項	13	307,670	378,488
其他應付款項及應計費用		282,741	488,966
業務合併的或然代價		168,925	—
計息銀行借款		444,169	764,601
應付稅項		133,063	135,303
應付關聯方款項		7,338	4,215
租賃負債		15,435	16,631
流動負債總額		<u>1,359,341</u>	<u>1,788,204</u>

	於12月31日	
	2022年	2021年
	人民幣千元	人民幣千元
流動資產淨額	<u>871,685</u>	<u>1,536,977</u>
總資產減流動負債	<u>5,794,413</u>	<u>6,053,515</u>
非流動負債		
遞延稅項負債	75,474	72,973
業務合併的或然代價	—	178,236
租賃負債	<u>27,056</u>	<u>8,444</u>
非流動負債總額	<u>102,530</u>	<u>259,653</u>
資產淨值	<u>5,691,883</u>	<u>5,793,862</u>
權益		
歸屬於母公司擁有人的權益		
已發行股本	1,925	1,925
儲備	<u>5,672,888</u>	<u>5,791,937</u>
	5,674,813	5,793,862
非控股權益	<u>17,070</u>	<u>—</u>
權益總額	<u>5,691,883</u>	<u>5,793,862</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、台灣及韓國的手遊發行、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。

2.1 編製基準

該等綜合財務報表乃按照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，該等財務報表以人民幣(「人民幣」)呈列且所有數值均湊整至千元。

綜合賬目的基準

綜合財務報表包括本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)截至2022年12月31日止年度的財務報表。附屬公司為本公司直接或間接控制的實體(包括結構性實體)。當本集團對參與投資對象業務的浮動回報承擔風險或享有權利以及能透過對投資對象的權力(即本集團獲賦予現有能以主導投資對象相關活動的既存權利)影響該等回報時，即取得控制權。

倘本公司直接或間接擁有少於投資對象大多數投票或類似權利的權利，則本集團於評估其是否擁有對投資對象的權力時會考慮一切相關事實及情況，包括：

- (a) 與投資對象的其他投票權持有人的合約安排；
- (b) 其他合約安排所產生的權利；及
- (c) 本集團的投票權及潛在投票權。

附屬公司的財務報表使用與本公司一致的會計政策按同一報告期間編製。附屬公司的業績由本集團取得控制權當日起計入綜合賬目，並持續計入綜合賬目至該控制權終止當日為止。

損益及其他全面收益的各個組成部份歸屬於本集團母公司擁有人及非控股權益，即使此舉會導致非控股權益有虧絀結餘。所有有關本集團各成員公司間的交易，包括集團內部公司間資產及負債、權益、收入、開支及現金流量會於綜合賬目時全數抵銷。

倘事實及情況顯示上文所述三項控制因素之一項或多項出現變化，本集團會重新評估其是否控制投資對象。於一家附屬公司的擁有權權益變動，惟並無失去控制權，則以權益交易入賬。

倘本集團失去附屬公司的控制權，則會終止確認(i) 該附屬公司的資產(包括商譽)及負債；(ii) 任何非控股權益的賬面值；及(iii) 計入權益的累計匯兌差額；並確認(i) 已收取代價的公平值；(ii) 任何保留投資的公平值；及(iii) 所產生並於損益確認的任何盈餘或虧絀。先前已於其他全面收益確認的本集團應佔組成部分乃重新分類至損益或保留溢利(倘適用)，基準與本集團直接出售相關資產或負債所需使用的基準相同。

2.2 會計政策及披露事項變動

本集團已於本年度之綜合財務報表採納下列經修訂香港財務報告準則：

香港財務報告準則第3號(修訂本)	<i>對概念框架之提述</i>
香港會計準則第16號(修訂本)	<i>物業、廠房及設備—作擬定用途前的所得款項</i>
香港財務報告準則第16號(修訂本)	<i>2021年6月30日後Covid-19相關租金優惠</i>
香港會計準則第37號(修訂本)	<i>虧損性合約—履行合約的成本</i>
香港財務報告準則之修訂	<i>香港財務報告準則2018年至2020年之年度改進</i>

本集團已於2021年1月1日開始的年度報告期間提早採納上述香港財務報告準則第16號(修訂本)。採納餘下香港財務報告準則及香港會計準則之修訂對本集團於本期間或過往期間之業績及財務狀況並無重大影響。本集團並無提早應用任何於本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

本集團並未於該等綜合財務報表中應用以下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1號(修訂本)	流動或非流動負債之分類 ²
香港會計準則第1號(修訂本)	附帶契諾的非流動負債 ²
香港詮釋第5號(2022年)	財務報表的呈列－借款人對包含按要求償還條款的定期貸款的分類 ²
香港會計準則第1號及香港財務報告準則實務準則第2號(修訂本)	會計政策的披露 ¹
香港會計準則第8號(修訂本)	會計估計的定義 ¹
香港會計準則第12號(修訂本)	與單一交易產生的資產及負債有關的遞延稅項 ¹
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營企業之間的資產出售或注資 ³
香港財務報告準則第16號(修訂本)	售後租回之租賃負債 ²

¹ 於2023年1月1日或之後開始的年度期間生效。

² 於2024年1月1日或之後開始的年度期間生效。

³ 於待定期限或之後開始的年度期間生效。

本集團正在評估首次應用該等新訂或經修訂香港財務報告準則的影響。截至目前，本集團認為該等準則將不會對本集團的財務表現及財務狀況造成重大影響。

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。

截至2022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	2,114,226	452,569	147,097	2,713,892
分部間銷售	—	159,307	—	159,307
	<u>2,114,226</u>	<u>611,876</u>	<u>147,097</u>	<u>2,873,199</u>
對賬：				
分部間銷售撤銷				<u>(159,307)</u>
客戶合約收益總額				<u>2,713,892</u>
分部業績	722,854	253,475	135,366	1,111,695
對賬：				
其他收入及收益				63,877
銷售及分銷開支				(237,981)
行政開支				(730,695)
金融及合約資產減值淨額				(137,033)
其他開支				(193,368)
融資成本				(35,280)
分佔以下公司的損益：				
一家合營企業				(8)
聯營公司				<u>(16,680)</u>
除稅前虧損				<u>(175,473)</u>

截至2021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	總計 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	2,819,638	904,989	231,943	3,956,570
分部間銷售	—	521,109	—	521,109
	<u>2,819,638</u>	<u>1,426,098</u>	<u>231,943</u>	<u>4,477,679</u>
對賬：				
分部間銷售撤銷				<u>(521,109)</u>
客戶合約收益總額				<u><u>3,956,570</u></u>
分部業績	905,139	379,146	189,205	1,473,490
對賬：				
其他收入及收益				236,969
銷售及分銷開支				(497,627)
行政開支				(445,751)
金融及合約資產減值淨額				(54,103)
其他開支				(30,980)
融資成本				(24,292)
分佔以下公司的損益：				
一家合營企業				(4,131)
聯營公司				<u>(2,469)</u>
除稅前溢利				<u><u>651,106</u></u>

地區資料

(a) 來自外部客戶的收益

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
中國內地	2,352,649	3,498,117
其他國家／地區	361,243	458,453
	<u>2,713,892</u>	<u>3,956,570</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

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
中國內地	2,727,662	2,523,130
其他國家／地區	37,194	38,312
	<u>2,764,856</u>	<u>2,561,442</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及遞延稅項資產。

主要客戶資料

於截至2022年12月31日止年度，收益約人民幣584,237,000元來自佔總收益超過10%的單一外部客戶。

於截至2021年12月31日止年度，概無收益來自佔總收益超過10%的單一外部客戶。

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2022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
商品或服務種類：				
手遊發行服務	2,114,226	—	—	2,114,226
遊戲開發相關服務	—	452,569	—	452,569
知識產權授權	—	—	147,097	147,097
收益總額	<u>2,114,226</u>	<u>452,569</u>	<u>147,097</u>	<u>2,713,892</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	1,767,075	452,569	133,005	2,352,649
其他國家／地區	347,151	—	14,092	361,243
	<u>2,114,226</u>	<u>452,569</u>	<u>147,097</u>	<u>2,713,892</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	2,114,226	452,569	45,832	2,612,627
於時間點轉移的服務	—	—	101,265	101,265
	<u>2,114,226</u>	<u>452,569</u>	<u>147,097</u>	<u>2,713,892</u>

截至2021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
商品或服務種類：				
手遊發行服務	2,819,638	—	—	2,819,638
遊戲開發相關服務	—	904,989	—	904,989
知識產權授權	—	—	231,943	231,943
收益總額	<u>2,819,638</u>	<u>904,989</u>	<u>231,943</u>	<u>3,956,570</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	2,361,185	904,989	231,943	3,498,117
其他國家／地區	458,453	—	—	458,453
收益總額	<u>2,819,638</u>	<u>904,989</u>	<u>231,943</u>	<u>3,956,570</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	2,819,638	786,121	60,423	3,666,182
於時間點轉移的服務	—	118,868	171,520	290,388
收益總額	<u>2,819,638</u>	<u>904,989</u>	<u>231,943</u>	<u>3,956,570</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：

	2022年 人民幣千元	2021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	42,453	92,611
銷售自行開發遊戲中的遊戲點數	69,231	34,222
	<u>111,684</u>	<u>126,833</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：

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
預期將確認為收益的金額：		
一年內	128,841	113,327

分配至剩餘履約責任的交易價格金額預期於一年內確認。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

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
其他收入		
銀行利息收入	5,560	12,149
政府補助－與收入相關*	23,454	25,808
匯兌差額，淨額	1,473	3,139
其他	24,079	4,449
	<u>54,566</u>	<u>45,545</u>
收益		
出售於聯營公司的投資的收益	—	185,145
或然代價的公平值調整	9,311	—
其他	—	6,279
	<u>9,311</u>	<u>191,424</u>
	<u><u>63,877</u></u>	<u><u>236,969</u></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)/溢利

本集團的除稅前(虧損)/溢利已扣除/(計入)以下各項：

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
渠道及CP供應商收取的佣金 ^(a)	1,366,266	2,113,537
IP收取的佣金	114,607	155,974
遊戲開發成本	—	65,945
宣傳開支	186,423	428,938
僱員福利開支(不包括董事薪酬)：		
工資及薪金	375,210	281,682
以權益結算以股份為基礎開支	8,163	17,072
退休金計劃供款(界定供款計劃) ^(b)	74,996	30,210
	<u>458,369</u>	<u>328,964</u>
物業及設備折舊	4,284	4,052
使用權資產折舊	18,875	24,923
其他無形資產攤銷 ^(c)	69,991	127,579
研發成本	526,745	310,673
不計入租賃負債計量的租賃付款	8,981	745
匯兌差額，淨額	(1,473)	(3,139)
於一家聯營公司的投資減值 ^(e)	58,092	5,805
金融及合約資產減值，淨額：		
貿易應收款項減值，淨額	64,823	29,359
計入預付款項、其他應收款項及其他資產的金融資產減值	72,210	24,744
	<u>137,033</u>	<u>54,103</u>
撇銷預付款項，淨額 ^(d)	50,934	3,334
商譽減值 ^(e)	12,288	—
其他無形資產減值 ^(e)	10,636	6,018
銀行利息收入	(5,560)	(12,149)
出售物業及設備項目的虧損	103	209
核數師酬金	6,150	5,200
出售於聯營公司的投資的收益	—	(185,145)
按公平值計入損益的金融資產公平值虧損	56,284	12,692
或然代價公平值調整	(9,311)	544

- (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其代表。此外，有限合夥人不得參與管理或控制合夥的投資業務。因此，由於世紀華通既未通過其控股公司在本公司擁有任何表決權，亦未對本公司產生重大影響，本公司董事相信，世紀華通為本集團的獨立第三方。世紀華通於截至2022年12月31日止年度向本集團提供渠道服務，金額為人民幣62,620,000元(2021年：人民幣415,399,000元)，於2022年12月31日，應收世紀華通貿易款項結餘為人民幣9,741,000元(2021年：人民幣18,880,000元)。
- (b) 並無任何被沒收的供款可由本集團作為僱主用於減少現有的供款水平。
- (c) 年內其他無形資產攤銷已計入綜合損益表的「銷售成本」。
- (d) 撤銷預付款項已計入綜合損益表的「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。
- (e) 商譽、其他無形資產減值及於一家聯營公司的投資減值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(「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課稅溢利按16.5%(2021年：16.5%)的稅率計提，本集團旗下一家附屬公司為兩級利得稅制度下的合資格實體除外。該附屬公司的首2,000,000港元(2021年：2,000,000港元)的應課稅溢利按8.25%(2021年：8.25%)徵稅，其餘應課稅溢利按16.5%(2021年：16.5%)徵稅。於其他地區產生之應課稅溢利稅項，乃根據本集團經營所在國家的現行稅率計算。

有關中國內地應課稅溢利的稅項已基於有關地方現有規例、詮釋及慣例，按現行稅率計算。根據於2008年1月1日生效的中國企業所得稅法(「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%。

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

北京文脈互動科技有限公司(「文脈互動」)被認定為高新技術企業，證書自2019年續新起有效期為三年。截至2022年12月31日及2021年12月31日止年度，文脈互動有權按15%的稅率繳稅。文脈互動須每三年續期高新技術企業證書，以享有15%的經扣減稅率。

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

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

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

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

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

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

海南創躍科技有限公司及海南戰神網絡科技有限公司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2022年12月31日止年度，海南創躍科技有限公司及海南戰神網絡科技有限公司的適用稅率各為15%（2021年：15%）。

北京閃訊星空科技有限公司、深圳市凡盛網絡科技有限公司及上海凡影網絡科技有限公司於2021年根據中國法律及法規被認定為「軟件企業」。根據相關政策，該公司自2021年至2022年享有稅項豁免，並自2023年至2025年享有12.5%的優惠企業所得稅稅率。

年內所得稅開支的主要組成部分如下：

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
即期稅項開支		
中國	34,518	29,124
香港	4,622	16,976
其他地區	—	24
總計	<u>39,140</u>	<u>46,124</u>
遞延稅項開支		
中國	<u>2,267</u>	11,039
總計	<u>2,267</u>	11,039
年內稅項開支總額	<u><u>41,407</u></u>	<u><u>57,163</u></u>

使用中國內地(主要營運實體所在地)的法定稅率(即25%)計算的除稅前(虧損)/溢利的適用稅項開支與按實際稅率計算的稅項開支的對賬如下：

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
除稅前(虧損)/溢利	<u>(175,473)</u>	<u>651,106</u>
按法定稅率計算的稅項	(43,869)	162,777
特定司法權區或地方部門頒佈的不同適用 稅率的影響	40,597	(73,829)
一家合營企業及聯營公司應佔溢利及虧損	1,890	911
研發開支加計扣除	(25,162)	(41,604)
不可扣稅開支	15,211	2,346
稅率增加對期初遞延稅項的影響	—	(11,342)
動用先前未確認稅項虧損	(26,451)	(1,492)
未確認稅項虧損	<u>79,191</u>	<u>19,396</u>
按本集團實際稅率計算的稅項支出	<u>41,407</u>	<u>57,163</u>

根據中國企業所得稅法，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2022年12月31日，概無就因本集團於中國內地成立的附屬公司的未匯出盈利(須繳納預扣稅者)而應付的預扣稅確認遞延稅項(2021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285,139,451元(2021年：人民幣277,203,000元)。

7. 股息

本公司董事會議決不建議派付截至2022年12月31日止年度的末期股息(2021年：無)。

8. 歸屬於母公司普通權益持有人的每股(虧損)/盈利

每股基本虧損乃根據歸屬於母公司普通權益持有人的年內虧損人民幣205,035,000元(2021年：盈利人民幣611,770,000元)，以及年內的已發行普通股加權平均數2,764,646,362股股份(2021年：2,676,901,781股股份)計算。

截至2022年12月31日止年度，本集團並無任何已發行潛在攤薄普通股(2021年：1,521,864潛在攤薄普通股)。

每股基本及攤薄(虧損)/盈利乃根據以下各項計算：

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
(虧損)/盈利		
根據每股基本及攤薄(虧損)/盈利計算的歸屬於 母公司普通權益持有人的(虧損)/溢利	<u>(205,035)</u>	<u>611,770</u>
		股份數目
	2022年	2021年
股份		
根據每股基本(虧損)/盈利計算的年內已發行普通股加權 平均數	2,764,646,362	2,676,901,781
攤薄影響－普通股加權平均數 購股權	<u>—</u>	<u>1,521,864</u>
	<u>2,764,646,362</u>	<u>2,678,423,645</u>

9. 商譽

人民幣千元

於2021年1月1日及2021年12月31日：

成本	1,118,617
累計減值	<u>(10,680)</u>
賬面淨值	<u>1,107,937</u>
於2021年1月1日及2021年12月31日的成本，扣除累計減值	1,107,937
透過業務合併收購	29,132
年內減值	<u>(12,288)</u>
於2022年12月31日的賬面淨值	<u><u>1,124,781</u></u>

於2022年12月31日：

成本	1,147,749
累計減值	<u>(22,968)</u>
賬面淨值	<u><u>1,124,781</u></u>

商譽減值測試

商譽被分配至手遊發行的現金產生單位、文脈互動的現金產生單位、北京軟星的現金產生單位、上海洲競網絡科技有限公司(「上海洲競」)的現金產生單位、廣州初歆科技有限公司(「廣州初歆」)的現金產生單位以及海南古茗科技有限公司(「海南古茗」)的現金產生單位以作減值測試。現金產生單位的可收回金額乃根據高級管理層批准的五年期的財務預算按現金流量預測以計算使用價值釐定。預計五年期後的增長率為3%。

手遊發行的現金產生單位、文脈互動的現金產生單位、北京軟星的現金產生單位及上海州競的現金產生單位於2022年及2021年12月31日的相關可收回金額及賬面值如下：

手遊發行的現金產生單位：

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
可收回金額	2,030,000	2,010,000
包括已分配商譽的賬面值	1,353,893	1,019,377

文脈互動的現金產生單位：

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
可收回金額	795,271	996,461
包括已分配商譽的賬面值	725,017	719,259

北京軟星的現金產生單位：

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
可收回金額	706,745	685,039
包括已分配商譽的賬面值	550,154	552,973

上海州競的現金產生單位：

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
可收回金額	33,027	不適用
包括已分配商譽的賬面值	16,844	不適用

適用於現金流量預測的稅前貼現率、用於推斷現金流量預測的預測增長率及毛利率以及最終增長率如下：

手遊發行的現金產生單位：

	2022年	2021年
增長率(五年期內)	3%-20%	3%-16%
毛利率	65%	27%
稅前貼現率	19%	16%
最終增長率	3%	3%

文脈互動的現金產生單位：

	2022年	2021年
增長率(五年期內)	5%-485%	3%-60%
毛利率	21%	19%-21%
稅前貼現率	21%	22%
最終增長率	2%	3%

北京軟星的現金產生單位：

	2022	2021
增長率(五年期內)	2%-240%	(48%)-107%
毛利率	85%	60%-64%
稅前貼現率	15%	22%
最終增長率	2%	3%

上海州競的現金產生單位：

	2022年	2021年
增長率(五年期內)	5%-84%	—
毛利率	24%	—
稅前貼現率	28%	—
最終增長率	3%	—

計算2022年及2021年12月31日的現金產生單位使用價值時已作出假設。以下闡述管理層進行商譽減值測試時根據現金流量預測所作之各項主要假設：

收益增長率—收益增長率乃基於過往年度所達成的平均增長率及新推出遊戲的預期收益而得出。

預算毛利率—用以釐定預算毛利率價值之基準為過往年度所取得的平均毛利率及對市場發展的預期。

貼現率—所採用的貼現率為除稅前並反映有關單位的特殊風險。

有關市場發展及貼現率之主要假設的價值與外部資料來源一致。

廣州初歆的現金產生單位以及海南古茗的現金產生單位

截至2022年12月31日止年度，本集團管理層已分別就分配至廣州初歆軟件、資訊及科技運營的現金產生單位以及海南古茗數碼藝術相關業務的現金產生單位的商譽計提減值虧損人民幣9,632,000元(2021年：無)及人民幣2,656,000元(2021年：無)，以撇減其可收回金額至無，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

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
上市股權投資，按公平值計	179,739	195,267
於全國中小企業股份轉讓系統報價的股權投資，按公平值計	—	31,220
非上市股權投資，按公平值計	1,373,812	1,586,350
可換股貸款，按公平值計	545,905	84,077
	<u>2,099,456</u>	<u>1,896,914</u>

於2018年5月，本集團向Angel (Partners) Investments Limited收購天使基金(亞洲)投資有限公司(「天使基金」)已發行股份的26%，代價為本公司當時唯一股東Ridgeview Well Investment Limited的1,270,963股已發行股份。天使基金持有大宇資訊股份有限公司9,740,562股股份，佔其已發行股份總數的20.368%，該公司為一家在台灣證券交易所上市的公司(台灣證券交易所：6111)。於2022年12月31日，於天使基金投資的公平值為人民幣45,806,000元(2021年：人民幣65,679,000元)。

於2018年4月，中手游移動科技集團有限公司向本集團轉讓其於China Prosperity Capital MobileInternet Fund L.P.(「國宏嘉信資本」)。於2018年6月，本集團向國宏嘉信資本注資現金8,300,000美元(相當於人民幣54,442,000元)。本集團作為有限合夥人，持有其25.65%的有限合夥權益。於2022年12月31日，於國宏嘉信資本投資的公平值為人民幣221,720,000元(2021年：人民幣210,554,000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2022年12月31日，於天使創投投資的公平值為人民幣201,000,000元(2021年：人民幣188,321,000元)。

本集團分別持有天使基金、國宏嘉信資本及天使創投26%、25.65%及39.01%的有限合夥權益。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重大影響，而彼等按公平值計入損益的金融工具處理。

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

11. 貿易應收款項及應收票據

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
貿易應收款項	1,232,102	1,138,216
減值撥備	(161,303)	(96,480)
貿易應收款項，淨額	1,070,799	1,041,736
應收票據	—	10,710
	<u>1,070,799</u>	<u>1,052,446</u>

貿易應收款項主要指應收第三方發行渠道的款項。本集團通常允許既有渠道及其他對手方 180 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。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虧損撥備後作出的貿易應收款項賬齡分析如下：

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
6個月內	737,740	620,678
6個月至1年	155,602	262,384
1年至18個月	100,177	121,238
18個月至2年	60,762	34,839
超過2年	16,518	2,597
	<u>1,070,799</u>	<u>1,041,736</u>

貿易應收款項減值虧損撥備的變動如下：

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
年初	96,480	72,146
減值虧損撥備淨額(附註5)	64,823	29,359
撇銷不可收回金額	—	(5,000)
匯兌調整	—	(25)
年末	<u>161,303</u>	<u>96,480</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(「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。

下表載列於報告期間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2022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	2,543	100.0%	2,543
其他貿易應收款項的賬齡：			
即期	758,992	2.8%	21,252
逾期少於6個月	169,132	8.0%	13,530
逾期6個月至1年	119,685	16.3%	19,508
逾期1年至18個月	94,940	36.0%	34,178
逾期18個月至24個月	64,398	74.4%	47,880
逾期24個月以上	22,412	100.0%	22,412
	<u>1,232,102</u>		<u>161,303</u>

於2021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	2,454	100.0%	2,454
其他貿易應收款項的賬齡：			
即期	634,639	2.2%	13,961
逾期少於6個月	277,655	5.5%	15,271
逾期6個月至1年	139,194	12.9%	17,956
逾期1年至18個月	55,743	37.5%	20,904
逾期18個月至24個月	8,804	70.5%	6,207
逾期24個月以上	19,727	100.0%	19,727
	<u>1,138,216</u>		<u>96,480</u>

12. 預付款項、其他應收款項及其他資產

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
非流動部分		
預付款項	<u>881,220</u>	<u>647,973</u>
流動部份		
預付款項	648,526	508,816
押金及其他應收款項*	215,682	374,709
合約成本**	<u>45,691</u>	<u>57,344</u>
	<u>909,899</u>	<u>940,869</u>
	<u>1,791,119</u>	<u>1,588,842</u>

* 於2021年12月31日，押金與其他應收款項包括於一間美國上市公司的投資，賬面值為人民幣51,379,000元。該投資的賬面值乃使用情景模型評估。

** 合約成本與平台所收取的佣金有關，並符合合約收購成本基準。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。

計入上述結餘的金融資產與近期並無違約記錄及逾期金額的應收款項有關，惟應收款項的賬面總值人民幣129,373,000元(2021年：人民幣76,123,000元)除外，其於2022年12月31日被視為信貸減值並分類為第三階段。

下表列示就計入預付款項、其他應收款項及其他資產的金融資產確認的減值的對賬：

	12個月預期			總計 人民幣千元
	信貸虧損	全期預期信貸虧損		
	第一階段 人民幣千元	第二階段 人民幣千元	第三階段 人民幣千元	
於2021年1月1日	—	—	—	—
因於2021年1月1日確認的 金融工具產生的變動：				
— 已確認的減值虧損	—	—	12,667	12,667
已發起或已購買的新金融資產	—	—	12,077	12,077
於2021年12月31日及 2022年1月1日	—	—	24,744	24,744
因於2022年1月1日確認的 金融工具產生的變動：				
— 已確認的減值虧損	—	—	84,287	84,287
— 減值虧損撥回	—	—	(12,077)	(12,077)
匯兌調整	—	—	(1,793)	(1,793)
於2022年12月31日	—	—	95,161	95,161

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：

	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
3個月內	169,871	158,004
3至6個月	65,710	133,083
6個月至1年	26,639	83,273
1年至2年	29,901	2,586
2年至3年	15,549	1,542
總計	307,670	378,488

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，2023 年 3 月 22 日

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