

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 2023 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 2023 年 12 月 31 日止年度的經審核綜合全年業績。

**2023 年財務摘要**

	截至 12 月 31 日止年度	
	2023 年 人民幣千元	2022 年 人民幣千元
收益	<b>2,605,884</b>	2,713,892
毛利	<b>943,102</b>	1,111,695
年內虧損	<b>(38,041)</b>	(216,880)
經調整淨溢利／(虧損) <sup>(1)</sup>	<b>5,379</b>	(196,134)
每股基本及攤薄虧損(人民幣)	<b>(0.73)分</b>	(7.42)分
經調整每股基本及攤薄溢利／(虧損)(人民幣) <sup>(1)</sup>	<b>0.20分</b>	(7.09)分

附註：

1. 香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)並無界定「經調整淨溢利／(虧損)」。本集團將經調整淨溢利／(虧損)界定為歸屬於母公司擁有人的淨溢利／(虧損)，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。經調整淨溢利／(虧損)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溢利／(虧損)」為本集團的經調整淨溢利／(虧損)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

2023年是文娛產業充滿活力的一年，優質內容知識產權（「IP」）的爆發力在不斷顯現。運用IP塑造品牌，打造新的經濟增長點成為2023年中國文娛產業的熱點話題；「IP+」所產生的跨界賦能和流量彙聚效應正在引導泛娛樂生態系統風向，IP產業多元化、創新化、融合化、數字化的發展趨勢日漸清晰。同時，當前市場幾大趨勢中，跨界發展，影視化、遊戲化放大IP價值成為了當中重要一環。同時，2023年又是充滿挑戰的一年，遊戲市場的整體同比業績增速仍然較低，遊戲市場用戶整體付費意願較低等2022年的不利因素雖有改善，但仍需一定時間反彈。本集團依託自身在遊戲發行及研發領域的優勢與積累，結合自身優勢IP資源，堅持深耕「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，在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持續發力，專注打造IP遊戲精品及傳播中華優秀文化的優質內容。

自主遊戲研發作為本集團持續多年建設的IP遊戲生態體系中非常重要的一環，將會是本集團未來持續投入打造的核心競爭力。本集團在2023年展現出了強大的凝聚力和決心，全心投入遊戲研發工作，本集團2023年度研發投入達到人民幣370.0百萬元。通過將生成式人工智能（「AIGC」）技術革新應用於遊戲研發，本集團於2023年切實降低了遊戲研發成本，提升了研發效率。本集團下屬全資子公司北京文脈互動科技有限公司（「文脈互動」）自主研發的三國題材戰略遊戲《城主天下》於2023年下半年正式上線，由三七互娛在國內市場進行獨家發行；同時，本集團旗下滿天星工作室（「滿天星」）自主研發的國內首款國風仙俠題材開放世界遊戲《仙劍世界》已經進行了2次上線前測試，測試數據表現優異，該項目計劃於2024年內正式上線。本集團子公司上海洲競網絡科技有限公司（「上海洲競」）自主研發的體育競技類PC端遊戲《全民街籃》於2023年12月29日開啟計費測試，計劃於2024年正式上線。

本集團所計劃發行的多款遊戲於2023年順利取得了版號，多款新遊戲如《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《奧特曼：集結》、《吞噬星空：黎明》、《我的御劍日記》均於2023年正式上線。《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》上線後收入表現強勁，其在中國大陸地區及港澳台地區上線首月即獲得蘋果商店免費榜第一名、香港及澳門地區蘋果商店暢銷榜第一名、台灣地區蘋果商店暢銷榜第三名的優異成績；《我的御劍日記》在中國大陸地區上線首月獲得蘋果商店免費榜第三的成績。本集團積極佈局小遊戲版塊，2023年度小遊戲業務為本集團帶來超過人民幣6億元收入，成為新的業務增長點。受益於諸多新遊戲上線，2023年度本集團新增註冊用戶超過92.9百萬人，相比同期增長9.8%，2023年度在扣除非經營性收支對於利潤的影響後，本集團2023年度經營性利潤人民幣107.4百萬元。

在競爭激烈的市場環境中，獨特和優質的內容是IP成功的關鍵。本集團所擁有的《仙劍奇俠傳》正是這樣一個具有長期用戶凝聚力的獨特文化IP。本集團將把握已建立起的先發優勢，穩步開展《仙劍奇俠傳》IP與其他領域的合作，實現資源共享、優勢互補，增加《仙劍奇俠傳》IP的變現價值。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

由本集團與青瓷互動聯合發行的基於本集團自有IP《仙劍奇俠傳》打造的角色扮演類卡牌《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》，於2023年6月正式上線，憑藉獨特的卡牌+RPG+SLG多元化玩法融合特色，收穫了廣大玩家的強烈追捧。產品首發上線前，全平台預約量突破800萬，上線首月獲得蘋果商店免費榜第一名、暢銷榜第十四名的成績，並獲得硬核聯盟超明星推薦。《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》於2023年12月在港澳台地區上線，上線首月獲得上述三個地區蘋果應用商店免費榜第一名、香港及澳門地區蘋果商店暢銷榜第一名、台灣地區蘋果商店暢銷榜第三名的成績。由本集團投資的樂府互娛(上海)網絡科技有限公司(「樂府互娛」)研發的卡牌手遊《我的御劍日記》，於2023年5月上線，上線首月排名TapTap熱門榜第一名，並獲得蘋果商店免費榜第三名、暢銷榜第二十一名的成績。由本集團和貪玩遊戲聯合發行的基於《斗羅大陸》小說及動畫改編的手遊《斗羅大陸：史萊克學院》於2023年7月獲得版號，於2023年8月開啟上線預約活動，預約玩家數量超過600萬人，並成功於2024

年1月31日面向玩家正式上線，上線首月獲得蘋果商店免費榜第一名、TapTap熱門榜第一名的成績。本集團積極佈局小遊戲版塊，截至2023年度已累計推出《九州仙劍傳》和《全民槍神：邊境王者》等多款小遊戲產品，為本集團帶來超過人民幣6億元收入；獲得本山傳媒授權的小遊戲《鄉村愛情之經營人生》亦於2023年度開啟了計費測試以驗證商業化模型，計劃於2024年正式上線，小遊戲業務成為本集團新的業務增長點。於2023年1月和4月，本集團在中國大陸地區分別推出了由日本圓谷制作株式會社授權的奧特曼系列IP正版授權改編、由本集團投資的海南赫墨拉信息科技有限公司（「海南赫墨拉」）研發的手遊《奧特曼：集結》和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IP《吞噬星空》研發的手遊《吞噬星空：黎明》，可惜該兩款遊戲面市後市場反響平平，未能取得良好的收入表現。由本集團自主研發及發行的手遊《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第一名、暢銷榜第五名、谷歌應用商店免費榜第一名的成績，但該遊戲後勁不足，未能持續為本集團帶來高額海外營收。

本集團自主發行的《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》、《鎮魂街：天生為王》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2023年仍舊持續為本集團貢獻收入和利潤；但是《吞噬星空：黎明》、《奧特曼：集結》和《全明星激鬥》上線後收入未能達到預期，以及部分已上線運營的遊戲收入出現不同程度的下降趨勢；且由於原計劃於2023年上線的新遊戲《斗羅大陸：史萊克學院》在2023年下半年才取得版號，使得該遊戲測試

週期後移，上線時間延長至2024年1月；《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》遊戲於港澳台地區上線時間遲至2023年12月，使得該遊戲於報告期內貢獻收入的時間過短；以上諸多因素導致2023年度業務收入同比下降4%，2023年度全集團業務收入為人民幣2,605.9百萬元。

## 遊戲自主研發

2023年本集團研發投入達到人民幣370.3百萬元，相比同期降低了29.7%，主要是由於本集團將AIGC技術革新應用於遊戲內美術製作及文案創作等方面，切實降低了遊戲研發成本，提升了研發效率。

文脈互動自主研發、由三七互娛在國內市場進行獨家發行的三國題材策略手遊《城主天下》，於2023年11月正式推出市場，上線首月獲得硬核聯盟明星推薦。《城主天下》是本集團推出的第一款三國題材策略遊戲，憑藉本集團與三七互娛在推廣和發行上的豐富經驗，有望通過《城主天下》正式進入三國題材策略遊戲賽道，為本集團在該品類上佔據一席之地。

在電競遊戲方面，上海洲競研發的體育競技類PC端遊《全民街籃》已於2023年5月獲得版號，並於2023年12月29日開啟計費測試，將於2024年正式上線。《全民街籃》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，研發團隊將傾全力《全民街籃》打造成PC端體育電競類精品遊戲。

本集團於2023年以前在線運營的自主研發遊戲《傳奇世界之雷霆霸業》、《龍城傳奇》及棋牌類遊戲，以及PC遊戲及雲遊戲亦在保持不斷迭代升級，持續為集團貢獻穩定的收入。截至2023年12月31日，軟星科技(北京)有限公司(「北京軟星」)推出的自主研發遊戲《仙劍奇俠傳七》PC版本銷量累計超過73萬套，雲遊戲版本銷量累計超過21萬套，主機版本銷量累計超過10萬套；北京軟星自主研發的PC遊戲《大富翁10》和《大富翁11》全球銷量累計突破210萬套。本集團全資子公司軟星科技(上海)有限公司(「上海軟星」)於2022年立項的單機遊戲《仙劍奇俠傳四：重製版》已授權由皖新文化科技有限公司旗下的遊戲運營和發行平台「方塊遊戲」持續進行研發。

## 自有IP運營

2023年，本集團的知識產權授權收益為人民幣257.0百萬元，同比增長74.7%。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。2023年度本集團被證券時報評為「2023年超級潛力IP培育先鋒」。

本集團於2023年成功推出劇情卡牌手遊《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》並取得優異成績，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》已於2023年內上線，在微信小遊戲排名中取得暢銷榜第五名的成績。基於《仙劍奇俠傳》IP打造的首個粉絲社區《仙劍聯盟》已於2023年向用戶開放註冊。

影視方面，聯手愛奇藝等拍攝的《仙劍奇俠傳四》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(「山東影視」)推出的《仙劍奇俠傳六》亦於2024年1月在騰訊視頻正式播出。兩部仙劍IP影視劇前後開播，佔居春節檔期，吸引了眾多觀眾目光。本集團與企鵝影視合作的影視劇《仙劍奇俠傳一》已於2022年內拍攝完成，有望於2024年上映。2023年11月，本集團聯手東陽奇樹有魚文化傳媒有限公司、廣州河馬遊戲科技有限公司(HippoJoy)、廣州小有內容互動娛樂有限公司(INTINY)共同打造的基於《仙劍奇俠傳》IP的互動影像作品的制作正式啟動。

在仙劍IP在動漫的開發方面，本集團已與企鵝影視達成戰略合作，共同製作《仙劍奇俠傳一》及《仙劍奇俠傳三》的動畫番劇。《仙劍奇俠傳三》動畫番劇預告片於2023年內推出，動畫正片計劃於2024年內上映。

在仙劍IP衍生品的開發方面，本集團與泡泡瑪特持續合作，繼2022年合作推出首款盲盒系列《仙劍奇俠傳中國傳統節日系列手辦》後，於2023年再次推出第二款盲盒系列《仙劍奇俠傳中國傳統樂器系列手辦》進行全球發售。同時，本集團與良笑塑美、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，於2023年繼續推出韓菱紗手辦、月清疏雕像、酒劍仙手辦等模玩並在市場上獲得消費者的追捧。

2023年7月，本集團以Bilibili直播形式成功舉辦了《仙劍奇俠傳》28周年慶典，為玩家帶來了豐富的視聽體驗。本集團策劃推出的仙劍實景娛樂項目已處於運營前最後的籌備階段，預計將於2024年內在上海、杭州、安徽、重慶四個省份及直轄市內開始試運營，屆時將會為仙劍粉絲呈現出更沉浸式且互動有趣豐富的線下體驗。

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國內首款國風仙俠題材開放世界遊戲《仙劍世界》已超過三年時間，並於2023年6月獲得版號。目前《仙劍世界》遊戲已經開始上線預約活動，預約人數突破400萬人，並在2023年內進行了兩次測試，而上線前驗證產品貨幣化能力的計費測試亦即將開始，並計劃於2024年正式上線。

仙劍IP承載了豐富多元的中華文化和國風內容，遊戲在時間的取材中跨度有上千年，而地理的跨度上，包含了大理、苗疆、蘇杭、渝州等等區域，並且涵蓋了歷史傳說、傳統文化、風土人情等豐富內容。《仙劍世界》以仙劍IP精神為創作內核，設計製作了宏大奇幻的仙俠世界，擁有384平方公里大地圖，平原、高山、盆地、樹林等多種生態地形，並搭建仙山、浮空島、海外仙島、仙門遺跡等各類仙俠場景，構建一個宏大奇幻的仙俠大世界，在其中體驗人、妖、靈等共生生態。通過主線劇情、角色專屬劇情、支線任務劇情等大量的劇情內容，在遊戲中與玩家共同探討宿命、羈絆、抉擇、情感等人文精神。在自由探索方面，玩家能夠飛天遁地探索多重空間，可幻化附靈使用各色精怪技能，廣闊世界中分佈大量奇遇、機關、解謎、遺跡等，體驗自由探索的驚喜樂趣。

基於技術創新和AIGC方面的應用，《仙劍世界》中創建的虛擬世界將為玩家帶來巨大的沉浸感和真實感的提升。在技術應用方面，本集團通過多項技術應用全面提升環境真實性，增強虛擬世界代入感。使用24小時實時光照，清晨、白天、黃昏、黑夜交替輪轉，實現了真實水流效果，模擬真實水面反光、水流透視，使用高密度草海技術，根據天氣變化展現植被搖曳。《仙劍世界》中的AI非遊戲玩家角色（「NPC」）將會根據自然環境表現出相應的行為和交談，形成一個自然真實的社會生態，提高虛擬世界的真實性。玩家還能夠調用產品提供的AI捏臉、AI語音、AI動作生成和AI+UGC等AI技術應用等，以豐富用戶的個性化表達、生動的表演演出、豐富的3D數字資產內容、自由的交流體驗和輕量化的UGC創造，極大豐富和提升玩家的交互體驗，激發他們在虛擬世界中的創造力。

《仙劍世界》遊戲將會適配多終端來提高終端觸達。目前其已經支持了移動端、PC端和雲端，後續會繼續推出VR/MR版本和主機版本。《仙劍世界》遊戲將實現不同平台之間的賬號互通，不管玩家通過何種設備接入，遊覽的都是同一個世界，極大的擴展了玩家的社交範圍。

《仙劍世界》遊戲憑藉其出色的美術設計和宏大的遊戲世界觀，以及在遊戲中體現出對於中國文化的傳承，在2023年分別被金翎獎、金陀螺獎、金口獎、金茶獎、OPPO開發者大會、小米遊戲等評為「2024年度最值得期待遊戲」，並被金河豚獎評為「十年十佳IP項目」。

## 社會責任

作為全球化 IP 遊戲運營商，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。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 2023 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、江西吉安建成了十二所「中手游築夢圖書館」。在 2023 年 3 月，第十一所「中手游築夢圖書館」在天津市薊州區楊津莊鎮半壁店中心小學建成，2023 年 9 月，第十二所「中手游築夢圖書館」在江西省吉安市吉安縣梅塘鎮東門小學建成。憑藉長期堅持投入的「中手游築夢圖書館」公益項目，本集團獲頒由廣東時代傳媒集團頒佈的「2023 年度時代公益先鋒獎」。本集團亦在由人民網主辦的 2023 遊戲責任論壇上被評選為「社會責任表現相對突出的企業」。

本集團致力通過多樣化形式踐行自身社會責任，包括積極推動行業自律，淨化網絡環境，保護未成年人健康成長。本公司先後參與《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。2023 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%。

## 業務展望

本集團為實現2024年的業績增長，計劃於2024年在國內及海外市場推出多款重磅IP遊戲，並將持續大力支持自主研發項目的開展，通過AI等技術手段提高業務速度、效率和生產力，並實現成本節約；即將上線的《仙劍世界》跨端遊戲、《全民街籃》PC端遊及已於2023年上線的三國題材策略手遊《城主天下》將在2024年成為本集團自主研發遊戲的三大重點支柱項目。同時，本集團將持續努力經營好《仙劍奇俠傳》IP，通過影視化、動畫化和遊戲化放大IP價值。

## IP遊戲全球發行

在國內市場，本集團基於《斗羅大陸》小說及動畫改編的手遊《斗羅大陸：史萊克學院》已經於2024年1月31日由本集團與貪玩遊戲共同聯合推出，上線首月流水突破人民幣一億元，上線至今其穩定的商業化表現預計將為集團增厚盈利，展現了IP的極大人氣和用戶消費潛力。本集團投資的研發商樂府互娛研發的《斗羅大陸：逆轉時空》亦於2024年2月開啟了上線預約活動，並將於2024年上半年正式上線。

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IP遊戲《斗破蒼穹：巔峰對決》已經完成測試，基於內部測試數據表現良好，本集團提前於2024年1月開啟了上線前預約活動，將於2024年上半年正式上線。同時，多款的重磅IP遊戲如《火影忍者：木葉高手》、《新三國志曹操傳》、《聊天群的日常生活》等均計劃於2024年推出市場。獲得本山傳媒授權由熱門電視劇《鄉村愛情故事》IP加持的小遊戲《鄉村愛情之經營人生》已於2023年度開啟了計費測試，將於2024年正式上線。同時，本集團還將在2024年推出包括《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》和《火影忍者：木葉高手》在內的超過10款小遊戲產品。上述計劃於2024年上線的多款遊戲均已取得版號，預計將為本集團帶來豐厚的發行收益。

本集團將大力推進遊戲海外市場的開拓，以港澳台地區、東南亞、日本、韓國和歐美為主力發展區域，不斷提升海外地區遊戲營收規模。2024年，本集團將繼續在港澳台地區大力推廣《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》手遊，並計劃於港澳台地區陸續推出《斗羅大陸：史萊克學院》、《斗破蒼穹：巔峰對決》、《斗羅大陸：逆轉時空》和《代號FA》等遊戲，並將在日本地區推出《真·三國無雙霸》手遊，提升海外地區遊戲營收規模。

## 遊戲自主研發

文脈互動自主研發、由三七互娛在國內市場進行獨家發行的三國題材策略手遊《城主天下》，已於2023年11月正式推出市場，該遊戲是本集團推出的第一款三國題材策略遊戲，憑藉《城主天下》的研發及發行經驗，本集團計劃於2024年繼續研發並推出第二款同類型遊戲《代號：主公》，以期進一步獲得該遊戲品類更多的市場份額。上海洲競研發的體育競技類PC端遊《全民街籃》於2023年5月成功獲得版號，並於2023年12月29日開啟計費測試，將於2024年正式上線。

## 國風元宇宙平台－《仙劍世界》

為切實降低遊戲研發成本，本集團將AIGC技術革新應用於遊戲內美術製作和內容文案創作等方面，充分實現降本增效。從《仙劍世界》遊戲的統計數據來看，在引入AIGC輔助設計之後，遊戲美術原畫的製作成本相比之前降低了約50%，成效顯著。同時，研發團隊將AIGC技術大量應用於遊戲內NPC的製作上，設計了一套基於事件驅動的AI決策框架，可以快速生成NPC行為。上述技術革新為《仙劍世界》遊戲的開發節省了開發成本，並且成功提高了遊戲的研發效率，對於有效保證遊戲本身的研發及測試進度非常有幫助。本集團還將繼續探索AIGC對於遊戲研發中的3D動作生成、3D模型生成、場景生成、配音生成等研發場景的輔助能力，希望未來可以借助AIGC的技術革新，極大提高研發產能，為本集團實現降本增效。

《仙劍世界》將於近期開展面向玩家公開的計費測試活動，以驗證正式上線的產品貨幣化模式，並將在本次測試中向玩家呈現完整的水墨雲煙江南故事線。《仙劍世界》遊戲目前預約人數已經突破400萬人，市場熱度高企，新老玩家的熱情將成為《仙劍世界》上線後數據騰飛的最好助力！

## 自有 IP 運營

影視方面，本集團聯手愛奇藝等拍攝的《仙劍奇俠傳四》影視劇已於2024年1月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推出的《仙劍奇俠傳六》亦於2024年1月在騰訊視頻正式播出。兩部仙劍IP影視劇前後開播，佔居春節檔期，吸引了眾多觀眾目光。本集團與企鵝影視合作的影視劇《仙劍奇俠傳一》已於2022年內拍攝完成，有望於2024年內上映。企鵝影視還將進一步與本集團繼續合作，開拍《仙劍奇俠傳三》。本集團還將啟動包括仙劍正傳《仙劍奇俠傳五前傳》、《仙劍奇俠傳七》和原創劇《仙劍六前傳》等多部仙劍IP影視劇的影視合作計劃。

本集團已與企鵝影視達成合作，共同製作《仙劍奇俠傳一》及《仙劍奇俠傳三》的動畫番劇。《仙劍奇俠傳三》動畫番劇預告片已於2023年推出，動畫正片有望於2024年內上映。本集團已與嗶哩嗶哩達成合作，將由嗶哩嗶哩負責《仙劍奇俠傳四》的動畫化工作，並計劃於2024年正式籌拍。

基於《仙劍奇俠傳》改編的系列文字作品《仙劍奇俠傳二》、《仙劍奇俠傳一》、《仙劍奇俠傳五》、《仙劍奇俠傳五前傳》、《仙劍奇俠傳三》、《仙劍奇俠傳三外傳》、《仙劍奇俠傳六》以及兩部官方原創衍生作品《瑤台雪》、《瓊華後傳》均處於創作階段，並將陸續於2024年及2025年面世。

本集團策劃推出的仙劍實景娛樂項目已處於運營前最後的籌備階段，預計將於2024年內在上海、杭州、安徽、重慶四個省份及直轄市內開始試運營。通過將仙劍奇俠傳遊戲實景化，將實現《仙劍奇俠傳》IP的線上事件營銷活動與線下活動緊密結合，為仙劍粉絲呈現出更沉浸式且互動有趣豐富的線下體驗。

預期未來，在跨界發展，影視化、遊戲化放大IP價值的市場大趨勢下，伴隨遊戲IP與影視、動漫等產業的跨界合作，本集團基於《仙劍奇俠傳》IP建立起的具備先發優勢的IP遊戲生態與仙劍IP宇宙佈局，其自身的價值也必將獲得進一步的放大，為中國文娛產業走向全世界，向全球展現中華文化魅力做出更大貢獻。

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，2024年3月27日

## 管理層討論及分析

截至2023年12月31日，本集團擁有龐大的IP儲備，包括60個授權IP及68個自有IP，共計128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賬額：

	截至12月31日止年度	
	2023年	2022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	1,631,293	1,388,064
(ii) 遊戲開發商持有的IP	68,903	288,269
非IP 遊戲	905,688	1,037,559
總計	<u>2,605,884</u>	<u>2,713,892</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2023年12月31日止年度，本集團在線運營的IP遊戲達到26個，本集團IP遊戲產生的收益達到人民幣1,700.1百萬元。

**2023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)ARPPU及(iv)新註冊用戶總數：

	截至12月31日止年度	
	2023年	2022年
平均每月活躍用戶(千人)	<b>17,057</b>	15,523
平均每月付費用戶(千人)	<b>1,189</b>	1,124
ARPPU(人民幣元)	<b>182.6</b>	201.2
新註冊用戶總數(千人)	<b>92,870</b>	84,609

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。本集團推出的包括《九州仙劍傳》和《全民槍神：邊境王者》在內的多款小遊戲大大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，於2023年，本集團新增加約92.9百萬註冊用戶，與截至2023年12月31日，本集團累計註冊用戶達到704.4百萬。

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2023社會責任獎	2024年1月	廣東省文化和旅遊廳、廣東省遊戲產業協會
金鑽榜2023年度廣東遊戲企業20強	2024年1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	2023年11月	上海漢威信恒展覽有限公司
2023-2024年度國家文化出口重點企業	2023年8月	商務部
2023深圳企業500強	2023年9月	深圳市企業聯合會、深圳市企業家協會
2023年度金手指獎中國遊戲行業優秀企業	2023年11月	中國文化娛樂行業協會《2023(第十九屆)中國遊戲行業年會》
2023年超級潛力IP培育先鋒獎	2023年12月	證券時報
2022-2023年度中國遊戲企業社會責任綜合表現較為突出遊戲企業	2023年7月	人民網、北京市西城區人民政府
2023中國上市公司口碑榜最具社會責任上市公司	2023年11月	每日經濟新聞，2023第十二屆中國上市公司高峰論壇
最具社會責任企業	2023年7月	深圳市福田區總商會
2023年度最具影響力遊戲企業	2024年1月	遊戲矩陣、遊戲智庫、遊資網
2023年度最具投資價值上市公司	2024年1月	證券市場周列

## 綜合損益表

下表載列截至2022年及2023年12月31日止年度的比較數字：

	截至12月31日止年度	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
收益	2,605,884	2,713,892
銷售成本	<u>(1,662,782)</u>	<u>(1,602,197)</u>
毛利	943,102	1,111,695
其他收入及收益淨額	117,426	63,877
銷售及分銷開支	(306,494)	(237,981)
行政開支	(525,956)	(730,695)
金融及合約資產減值淨額	(89,936)	(137,033)
其他開支	(147,778)	(193,368)
融資成本	(19,638)	(35,280)
應佔一間合營企業的虧損	—	(8)
應佔聯營公司的溢利及虧損	<u>3,545</u>	<u>(16,680)</u>
除稅前虧損	(25,729)	(175,473)
所得稅開支	<u>(12,312)</u>	<u>(41,407)</u>
年內虧損	<u>(38,041)</u>	<u>(216,880)</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	(20,079)	(205,035)
非控股權益	<u>(17,962)</u>	<u>(11,845)</u>
	<u>(38,041)</u>	<u>(216,880)</u>
經調整淨溢利／(虧損)	<u>5,379</u>	<u>(196,134)</u>

## 經調整淨溢利／(虧損)

下表載列本集團於所示年度經調整淨溢利／(虧損)的量化對賬：

	截至12月31日止年度	
	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
歸屬於母公司擁有人的年內虧損	(20,079)	(205,035)
加：		
以權益結算以股份為基礎開支	<u>25,458</u>	<u>8,901</u>
經調整淨溢利／(虧損)	<u><u>5,379</u></u>	<u><u>(196,134)</u></u>

## 收益

本集團收益由截至2022年12月31日止年度的人民幣2,713.9百萬元減少約4.0%至截至2023年12月31日止年度的人民幣2,605.9百萬元。

按類別劃分的收益：

	截至12月31日止年度			
	2023年		2022年	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
遊戲發行	2,133,803	81.9	2,114,226	77.9
遊戲開發	215,105	8.3	452,569	16.7
IP授權	<u>256,976</u>	<u>9.8</u>	<u>147,097</u>	<u>5.4</u>
總計	<u><u>2,605,884</u></u>	<u><u>100.0</u></u>	<u><u>2,713,892</u></u>	<u><u>100.0</u></u>

- (i) 本集團遊戲發行收益由截至2022年12月31日止年度的人民幣2,114.2百萬元增加0.9%至截至2023年12月31日止年度的人民幣2,133.8百萬元。本集團在報告期內在中國大陸地區及港澳台地區上線手遊《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》獲得極大成功，且《九州仙劍傳》和《全民槍神：邊境王者》等多款小遊戲產品營收表現優異，為集團帶來超過6億元人民幣收入。但是由於本集團在年內上線的其他遊戲，如《奧特曼：集結》、《吞噬星空》等未能達到收入預期，且部分已上線的遊戲收入出現下滑，使得發行收入規模僅略有增加。
- (ii) 本集團的遊戲開發收益由截至2022年12月31日止年度的人民幣452.6百萬元減少52.5%至截至2023年12月31日止年度的人民幣215.1百萬元。由文脈互動研發的《城主天下》策略手遊於2023年內成功上線，為本集團帶來了新的研發收入。另外一款由上海洲競自主研發的競技手遊《全民街籃》未能於年內上線創造營收；且本集團自研自發的《全明星激鬥》於年內營收表現不佳；且文脈互動開發的「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2022年12月31日止年度的人民幣147.1百萬元增加74.7%至截至2023年12月31日止年度的人民幣257.0百萬元。知識產權授權收益主要來源於本集團《仙劍奇俠傳》IP及《仙劍世界》遊戲相關的授權合作業務。

## 銷售成本

本集團的銷售成本主要包括(i)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知識產權的授權費攤銷，(iii)與IP版權方的收益分成，(iv)遊戲開發成本，及(v)推廣成本。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			
	2023年		2022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	<b>1,264,338</b>	<b>48.5</b>	1,366,266	50.3
遊戲版權費攤銷	<b>143,189</b>	<b>5.5</b>	67,764	2.5
IP版權費攤銷	<b>20,838</b>	<b>0.8</b>	16,745	0.6
IP版權方收取的分成	<b>151,989</b>	<b>5.8</b>	114,607	4.2
其他	<b>82,428</b>	<b>3.2</b>	36,815	1.4
<b>總計</b>	<b><u>1,662,782</u></b>	<b><u>63.8</u></b>	<b><u>1,602,197</u></b>	<b><u>59.0</u></b>

本集團的銷售成本由截至2022年12月31日止年度的人民幣1,602.2百萬元增加僅3.8%至截至2023年12月31日止年度的人民幣1,662.8百萬元。主要由於本集團在期內上線的《奧特曼：集結》、《吞噬星空》等遊戲未能達到收入預期，且部分已上線的遊戲收入出現下滑，使得對應的渠道及CP供應商收取的分成下降；且新上線遊戲《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》在港澳台地區於2023年12月7日才上線，在報告期內上線時間過短，使得對應的渠道及CP供應商收取的分成不高；以上綜合原因導致渠道及CP供應商收取的分成由截至2022年12月31日止年度的人民幣1,366.3百萬元下降7.5%至截至2023年12月31日止年度的人民幣1,264.3百萬元。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2022年12月31日止年度的人民幣67.8百萬元增加111.3%至截至2023年12月31日止年度的人民幣143.2百萬元。

## 毛利及毛利率

本集團的毛利由截至2022年12月31日止年度的人民幣1,111.7百萬元減少15.2%至截至2023年12月31日止年度的人民幣943.1百萬元。本集團的毛利率由截至2022年12月31日止年度的41.0%下降至截至2023年12月31日止年度的36.2%。毛利率下降的原因主要是本集團自主研發的遊戲《全明星激鬥》在2023年度的營收未達預期，以及本集團過往已經上線多年的自主研發遊戲《雷霆霸業》等項目營收能力下滑，使得本集團遊戲開發收入下降，因此導致毛利率下降。

## 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，(iii)或然代價的公平值調整；及(iv)來自按公平值計入損益的金融資產的股息收入。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			
	2023年		2022年	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
銀行利息收入	1,567	1.3	5,560	8.7
政府補助	28,680	24.4	23,454	36.7
或然代價的公平值調整	68,925	58.7	9,311	14.6
來自按公平值計入損益的 金融資產的股息收入	10,569	9.0	—	—
匯兌差額，淨額	—	—	1,473	2.3
其他	7,685	6.6	24,079	37.7
<b>總計</b>	<b>117,426</b>	<b>100.0</b>	<b>63,877</b>	<b>100.0</b>

本集團的其他收入及收益由截至2022年12月31日止年度的人民幣63.9百萬元增加83.8%至截至2023年12月31日止年度的人民幣117.4百萬元。主要由於文脈互動於2023年度業績表現不佳出現虧損，使得或然代價公平值有所調整。

## 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年度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			
	2023年		2022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	262,741	10.1	186,423	6.9
薪酬及福利	34,117	1.3	36,432	1.3
折舊及攤銷	3,830	0.2	10,058	0.5
其他	5,806	0.2	5,068	0.1
<b>總計</b>	<b>306,494</b>	<b>11.8</b>	<b>237,981</b>	<b>8.8</b>

本集團的銷售及分銷開支由截至2022年12月31日止年度的人民幣238.0百萬元增加28.8%至截至2023年12月31日止年度的人民幣306.5百萬元。主要是由於(i)本集團在2023年內大力開展小遊戲業務，產生大量推廣費用，(ii)《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》遊戲於報告期內先後在國內大陸地區及港澳台地區上線，產生大量推廣費用(iii)《全明星激鬥》遊戲於2023年2月在港澳台地區、新加坡及馬來西亞上線，產生大量推廣費用；(iv)《鎮魂街：天生為王》遊戲於2022年12月22日上線，上線後於2023年度產生大量推廣費用；及(v)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年度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			
	2023年		2022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	370,256	14.2	526,745	19.4
薪酬及福利	87,147	3.4	109,521	4.0
辦公室成本及公用設施	49,752	1.9	85,910	3.2
其他	18,801	0.7	8,519	0.3
<b>總計</b>	<b>525,956</b>	<b>20.2</b>	<b>730,695</b>	<b>26.9</b>

本集團行政開支由截至2022年12月31日止年度的人民幣730.7百萬元減少28.0%至截至2023年12月31日止年度的人民幣526.0百萬元。該減少主要是由於(i)本集團自主研發的《城主天下》項目在報告期內已經結束研發，相關研發費用降低，及《仙劍世界》項目在研發中應用AIGC技術節約了研發成本，並於報告期內結束了主要研發工作，進入測試階段，因此研發開支由截至2022年12月31日止年度的人民幣526.7百萬元減少29.7%至截至2023年12月31日止年度的人民幣370.3百萬元；以及(ii)將部分人員進行了合併辦公，減少了相關辦公場地面積，使得辦公室成本支出下降；(iii)針對管理人員薪酬及福利進行了更嚴格的控制，因此薪酬福利費用比上年度有所下降。

## 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、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2022年12月31日止年度的人民幣137.0百萬元減少34.4%至截至2023年12月31日止年度的人民幣89.9百萬元。

## 其他開支

本集團的其他開支由截至2022年12月31日止年度的人民幣193.4百萬元減少23.6%至截至2023年12月31日止年度的人民幣147.8百萬元。該減少主要是由於本集團若干中國境內被投資企業於2023年收益未達預期，因此本集團對上述被投資企業計提相應投資減值準備。

截至2023年12月31日止年度，由於文脈互動於2023年度業績表現不佳出現虧損，本集團亦錄得文脈互動發生商譽減值約人民幣65.5百萬元。

## 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2022年12月31日止年度的人民幣35.3百萬元減少44.3%至截至2023年12月31日止年度的人民幣19.6百萬元，主要是由於本集團銀行借款利息開支減少。

## 應佔一間合營企業的虧損

於2023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。

由於截至2023年12月31日止年度對合營企業的投資已減損至零，故本集團應佔一間合營企業的虧損由截至2022年12月31日止年度的虧損人民幣8,000元，減少至截至2023年12月31日止年度的人民幣零元。

## 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2022年12月31日止年度的虧損人民幣16.7百萬元變動至截至2023年12月31日止年度的溢利人民幣3.5百萬元。主要由於應佔深圳市志成千里投資企業(有限合夥)溢利人民幣22.8百萬元，上海蜂果網絡科技有限公司溢利人民幣2.1百萬元，及杭州幻文科技有限公司虧損人民幣21.2百萬元。

## 除稅前虧損

基於上述原因，本集團的除稅前虧損由截至2022年12月31日止年度的人民幣175.5百萬元減少至截至2023年12月31日止年度的虧損人民幣25.7百萬元。

## 所得稅開支

本集團的所得稅開支由截至2022年12月31日止年度的人民幣41.4百萬元減少70.3%至截至2023年12月31日止年度的人民幣12.3百萬元。本集團於2023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2023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，本年度的年內虧損由截至2022年12月31日止年度的人民幣216.9百萬元減少至截至2023年12月31日止年度的虧損人民幣38.0百萬元。

## 流動資金及財務資源

截至2023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2022年及2023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237.0百萬元及人民幣210.6百萬元。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；及(iii)不時自資本市場籌集的其他資金共同滿足。本集團目前並無任何重大額外外部融資計劃。

## 負債

截至2023年12月31日止年度，本集團獲取銀行貸款人民幣609.0百萬元及償還銀行及其他貸款人民幣557.6百萬元。

於2023年12月31日，本集團有計息銀行借款人民幣495.0百萬元(2022年：人民幣444.2百萬元)。本集團無抵押銀行貸款的實際年利率介乎1.8%至5.5%。

於2023年12月31日，本集團的租賃負債為人民幣26.9百萬元(2022年：人民幣42.5百萬元)。

## 按公平值計入損益的金融資產

本集團按公平值計入損益的金融資產已大幅改善，虧損由截至2022年12月31日止年度的約人民幣56.3百萬元大幅減少至截至2023年12月31日止年度的約人民幣33.5百萬元。改善主要歸因於截至2023年12月31日止年度本集團若干上市股權投資及本集團對若干區塊鏈超級計算服務公司的投資所產生的收益。於2023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、可轉換貸款及其他債務工具，分別佔按公平值計入損益的金融資產的10.0%、61.9%及28.1%。於2023年12月31日，本集團投資超過30家企業，被投資方的業務性質以遊戲開發為主。本集團一貫堅持投資優質研發商，為本集團供應具備競爭力的遊戲產品，本集團投資的多家研發商為本集團提供了多款對本集團發行收入持續帶來貢獻的遊戲，遊戲也同時為研發商帶來了持續的營業增長。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2023年12月31日，本集團的預付款項約為人民幣1,429.3百萬元，較2022年12月31日減少6.6%。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899.7百萬元、預付最低保證金(流動性)約人民幣513.2百萬元及其他預付款項約人民幣16.4百萬元。有關版權金及最低保證金的預付款項代表了80多款運營或開發遊戲，其相關合約乃與全球70多間知名企業簽訂，且將在遊戲開發完成並正式上線後逐月攤銷。

## 資產負債表外承擔及安排

於2023年12月31日，本集團並無訂立任何資產負債表外交易(2022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	
	2023年	2022年
流動比率(倍) <sup>(1)</sup>	1.71	1.6
資本負債比率 <sup>(2)</sup>	8.7%	7.8%
毛利率	36.2%	41.0%

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2023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2022年及2023年12月31日，本集團的資本承擔分別為人民幣300.2百萬元及人民幣280.0百萬元。於2023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

於截至2023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

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。

## 其他資料

### 購買、出售或贖回上市證券

於截至2023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2023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(於2023年12月31日起改稱為附錄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)、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 10 (於 2023 年 12 月 31 日起改稱為附錄 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 2023 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 2023 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 2023 年 12 月 31 日，本集團約有 832 名全職僱員(2022 年：1,165 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、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。

審核委員會連同核數師已審閱本集團截至2023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2024年5月22日(星期三)至2024年5月27日(星期一)(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2024年5月21日(星期二)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2023年12月31日止年度，董事會不建議派發末期股息(截至2022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](http://www.hkexnews.hk))及本公司網站([www.cmge.com](http://www.cmge.com))刊載。2023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	
		2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
收益	4	2,605,884	2,713,892
銷售成本		<u>(1,662,782)</u>	<u>(1,602,197)</u>
毛利		943,102	1,111,695
其他收入及收益淨額	4	117,426	63,877
銷售及分銷開支		(306,494)	(237,981)
行政開支		(525,956)	(730,695)
金融及合約資產減值淨額		(89,936)	(137,033)
其他開支		(147,778)	(193,368)
融資成本		(19,638)	(35,280)
分佔以下公司的損益：			
一家合營企業		—	(8)
聯營公司		<u>3,545</u>	<u>(16,680)</u>
除稅前虧損	5	(25,729)	(175,473)
所得稅開支	6	<u>(12,312)</u>	<u>(41,407)</u>
年內虧損		<u><u>(38,041)</u></u>	<u><u>(216,880)</u></u>
歸屬於：			
母公司擁有人		(20,079)	(205,035)
非控股權益		<u>(17,962)</u>	<u>(11,845)</u>
		<u><u>(38,041)</u></u>	<u><u>(216,880)</u></u>
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		<u>人民幣(0.73)分</u>	<u>人民幣(7.42)分</u>
攤薄			
— 就年內虧損而言		<u>人民幣(0.73)分</u>	<u>人民幣(7.42)分</u>

## 綜合全面收益表

	截至 12 月 31 日止年度	
	2023 年	2022 年
	人民幣千元	人民幣千元
年內虧損	<u>(38,041)</u>	<u>(216,880)</u>
其他全面收益／(虧損)		
期後可能重新分類至損益的其他全面收益／(虧損)：		
換算海外業務的匯兌差額	<u>12,379</u>	<u>(78,668)</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>2,990</u>	<u>174,755</u>
年內除稅後其他全面收益	<u>15,369</u>	<u>96,087</u>
年內全面虧損總額	<u>(22,672)</u>	<u>(120,793)</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	(4,710)	(108,948)
非控股權益	<u>(17,962)</u>	<u>(11,845)</u>
	<u>(22,672)</u>	<u>(120,793)</u>

## 綜合財務狀況表

	附註	於12月31日	
		2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
<b>非流動資產</b>			
物業及設備		14,222	17,873
使用權資產		24,860	40,904
商譽	9	1,059,304	1,124,781
其他無形資產		610,665	538,765
於一家合營企業的投資		—	4,684
於聯營公司的投資		159,329	156,629
按公平值計入損益的金融資產	10	2,021,044	2,099,456
遞延稅項資產		73,870	58,416
預付款項	12	910,287	881,220
非流動資產總額		<u>4,873,581</u>	<u>4,922,728</u>
<b>流動資產</b>			
貿易應收款項	11	1,187,136	1,070,799
預付款項、其他應收款項及其他資產	12	808,992	909,899
應收關聯方款項		8,851	12,368
其他按金		—	1,000
現金及現金等價物		210,609	236,960
流動資產總額		<u>2,215,588</u>	<u>2,231,026</u>
<b>流動負債</b>			
貿易應付款項	13	261,054	307,670
其他應付款項及應計費用		311,556	282,741
業務合併的或然代價		100,000	168,925
計息銀行借款		495,000	444,169
應付稅項		114,717	133,063
應付關聯方款項		1,998	7,338
租賃負債		11,077	15,435
流動負債總額		<u>1,295,402</u>	<u>1,359,341</u>

	於12月31日	
	2023年	2022年
	人民幣千元	人民幣千元
流動資產淨額	<u>920,186</u>	<u>871,685</u>
總資產減流動負債	<u>5,793,767</u>	<u>5,794,413</u>
非流動負債		
遞延稅項負債	83,124	75,474
租賃負債	<u>15,830</u>	<u>27,056</u>
非流動負債總額	<u>98,954</u>	<u>102,530</u>
資產淨值	<u><u>5,694,813</u></u>	<u><u>5,691,883</u></u>
權益		
歸屬於母公司擁有人的權益		
已發行股本	1,915	1,925
儲備	<u>5,693,790</u>	<u>5,672,888</u>
	<u>5,695,705</u>	<u>5,674,813</u>
非控股權益	<u>(892)</u>	<u>17,070</u>
權益總額	<u><u>5,694,813</u></u>	<u><u>5,691,883</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(「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。

#### 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2023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

本集團已就本年度的綜合財務報表採納以下新訂及經修訂香港財務報告準則：

香港財務報告準則第 17 號	<i>保險合約及相關修訂</i>
香港會計準則第 1 號及香港財務報告準則實務報告第 2 號(修訂本)	<i>會計政策披露</i>
香港會計準則第 8 號(修訂本)	<i>會計估計定義</i>
香港會計準則第 12 號(修訂本)	<i>單一交易產生之資產及負債相關遞延稅項</i>
香港會計準則第 12 號(修訂本)	<i>國際稅務改革－支柱二規則範本</i>

### 對應用香港財務報告準則第 17 號－保險合約的影響

香港財務報告準則第 17 號將保險合約界定為一項合約，據此倘將來特定的不確定事件(承保事件)對另一方(保單持有人)有不利影響，而本集團透過同意賠償該保單持有人接受來自該保單持有人的重大保險風險。

於 2020 年 10 月，香港會計師公會頒佈香港財務報告準則第 17 號修訂本以處理頒佈香港財務報告準則第 17 號後所識別的疑慮及實施挑戰。該等修訂本將香港財務報告準則第 17 號的首次應用日期(合併該等修訂本)遞延至於 2023 年 1 月 1 日或之後開始的年度報告期間。同時，香港會計師公會頒佈香港財務報告準則第 4 號的修訂本延長暫時豁免香港財務報告準則第 9 號，其將於香港財務報告準則第 4 號暫時豁免應用香港財務報告準則第 9 號的固定屆滿日期延長至於 2023 年 1 月 1 日或之後開始的年度報告期間。

於2022年2月，香港會計師公會頒佈香港財務報告準則第17號修訂本「首次應用香港財務報告準則第17號及香港財務報告準則第9號－比較資料」以處理香港財務報告準則第17號頒佈後所識別的實施挑戰。該修訂本處理呈列比較資料的挑戰。

本集團訂立的若干合約(包括業務合併的或然代價)符合香港財務報告準則第17號項下保險合約的定義。然而，該等合約乃由香港財務報告準則第17號特別界定，本集團繼續根據相關會計準則將該等合約入賬。因此，於本年度應用香港財務報告準則第17號對綜合財務報表並無重大影響。

會計政策之披露(香港會計準則第1號－財務報表之呈列及香港財務報告準則實務報告第2號－作出重要性判斷之修訂)

香港會計師公會於2021年3月發佈香港財務報告準則實務報告第2號－作出重要性判斷，就實體於根據香港財務報告準則編製一般用途財務報表時如何作出重要性判斷提供非強制性指引。於2021年4月，香港會計師公會發佈對香港會計準則第1號及香港財務報告準則實務報告第2號之修訂。該等修訂旨在通過以「重要會計政策資料」替代披露「重要會計政策」之要求，使會計政策之披露更具信息量。該等修訂亦提供於何種情況會計政策資料或會被視作重要而須披露之指引。該等修訂對本集團綜合財務報表任何項目之計量或列報並無影響，惟影響本集團會計政策之披露。

採納其他新訂或經修訂香港財務報告準則及香港會計準則對本集團當前或上期業績及財務狀況沒有任何重大影響。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1號(修訂本)	流動或非流動負債之分類 <sup>1</sup>
香港會計準則第1號(修訂本)	附帶契諾的非流動負債 <sup>1</sup>
香港詮釋第5號(經修訂)	財務報表的呈列－借款人對包含於要求時償還之條款定期貸款的分類 <sup>1</sup>
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 <sup>3</sup>
香港財務報告準則第16號(修訂本)	售後租回的租賃負債 <sup>1</sup>
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 <sup>1</sup>
香港會計準則第21號(修訂本)	缺乏可兌換性 <sup>2</sup>

<sup>1</sup> 於2024年1月1日或之後開始的年度期間生效。

<sup>2</sup> 於2025年1月1日或之後開始的年度期間生效。

<sup>3</sup> 於待定日期或之後開始的年度期間生效。

本集團正在評估該等經修訂香港財務報告準則在首次應用時的影響。截至現時，本集團認為該等準則不會於可預見未來對本集團的財務表現及財務狀況產生重大影響。

### 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(「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：				
分部間銷售撇銷				<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				(525,956)
金融及合約資產減值淨額				(89,936)
其他開支				(147,778)
融資成本				(19,638)
分佔以下公司的損益：				
一家合營企業				—
聯營公司				<u>3,545</u>
除稅前虧損				<u><u>(25,729)</u></u>

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	總計 人民幣千元
			授權 人民幣千元	
<b>分部收益(附註4)</b>				
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><u>2,713,892</u></u>
分部業績	722,854	253,475	135,366	1,111,695
對賬：				
其他收入及收益淨額				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><u>(175,473)</u></u>

## 地區資料

### (a) 來自外部客戶的收益

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
中國內地	2,379,078	2,352,649
其他國家／地區	226,806	361,243
	<u>2,605,884</u>	<u>2,713,892</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

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
中國內地	2,694,972	2,727,662
其他國家／地區	83,695	37,194
	<u>2,778,667</u>	<u>2,764,856</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

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%的一名單一外部客戶。

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%的一名單一外部客戶。

#### 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
<b>商品及服務種類：</b>				
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>
<b>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：</b>				
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>
<b>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：</b>				
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>

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
<b>商品及服務種類：</b>				
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
	<u>2,114,226</u>	<u>452,569</u>	<u>147,097</u>	<u>2,713,892</u>
<b>收益總額</b>				
	<u>2,114,226</u>	<u>452,569</u>	<u>147,097</u>	<u>2,713,892</u>
<b>根據香港財務報告準則</b>				
<b>第15號按地區市場劃分的客戶合約收益：</b>				
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>
<b>根據香港財務報告準則</b>				
<b>第15號按收益確認時間劃分的客戶合約收益：</b>				
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>

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：

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
<b>已確認計入年初合約負債結餘的收益：</b>		
自遊戲發行收取的短期墊款及知識產權授權收入	<b>53,754</b>	42,453
銷售自行開發遊戲中的遊戲點數	<b>61,606</b>	69,231
	<u><b>115,360</b></u>	<u>111,684</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：

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
預期將確認為收益的金額：		
一年內	<b>154,331</b>	128,841

分配至剩餘履約責任的交易價格金額預期於一年內確認為收益。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

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
銀行利息收入	1,567	5,560
政府補助*	28,680	23,454
業務合併的或然代價公平值調整	68,925	9,311
來自按公平值計入損益的金融資產的股息收入	10,569	—
匯兌差額，淨額	—	1,473
其他	7,685	24,079
	<u>117,426</u>	<u>63,877</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：

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
發行渠道及第三方遊戲開發商收取的佣金 <sup>(a)</sup>	1,264,338	1,366,266
IP版權方收取的佣金	151,989	114,607
宣傳開支	262,741	186,423
僱員福利開支(不包括董事酬金)：		
工資及薪金	303,238	375,106
以權益結算以股份為基礎開支	21,753	8,263
退休金計劃供款(界定供款計劃) <sup>(b)</sup>	48,121	74,996
	<u>373,112</u>	<u>458,365</u>
物業及設備折舊	6,458	4,284
使用權資產折舊	13,916	18,875
其他無形資產攤銷 <sup>(c)</sup>	108,863	69,991
研發成本	446,666	526,745
減：就無形資產資本化之金額	<u>(76,410)</u>	<u>—</u>
	<u>370,256</u>	<u>526,745</u>
不計入租賃負債計量的租賃付款	6,569	8,981
匯兌差額，淨額	5,904	(1,473)
於一家聯營公司的投資減值 <sup>(e)</sup>	846	58,092
於一家合營企業的投资減值	4,684	—
貿易應收款項減值，淨額	103,232	64,823
計入預付款項、其他應收款項及其他資產的金融資產 (撥回)／減值	<u>(13,296)</u>	<u>72,210</u>
	<u>89,936</u>	<u>137,033</u>
撇銷預付款項，淨額 <sup>(d)</sup>	26,858	50,934
商譽減值 <sup>(e)</sup>	65,477	12,288
其他無形資產減值 <sup>(e)</sup>	3,094	10,636
銀行利息收入	(1,567)	(5,560)
出售物業及設備項目的虧損	333	103
租賃修改收益	(317)	(779)
核數師酬金	6,200	6,150
按公平值計入損益的金融資產公平值虧損	33,538	56,284
業務合併的或然代價公平值調整	<u>(68,925)</u>	<u>(9,311)</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。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2023年12月31日止年度向本集團提供渠道服務，金額為人民幣53,835,000元(2022年：人民幣62,620,000元)，於2023年12月31日，應收世紀華通貿易款項結餘為人民幣909,000元(2022年：人民幣9,741,000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%(2022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(2022年：2,000,000港元)的應課稅利潤按8.25%(2022年：8.25%)徵稅，其餘應課稅利潤按16.5%(2022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，深圳豆悅及深圳中手游於2023年被認定為高新技術企業（「高新技術企業」）。因此，深圳豆悅及深圳中手游於2023年至2026年有權享有15%的優惠企業所得稅（「企業所得稅」）稅率。

文脈互動自2016年起被認定為高新技術企業，證書自2022年12月續新起有效期為三年。截至2022年及2023年12月31日止年度，文脈互動的適用稅率為15%。

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。

鐘聲互娛於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年有權享有12.5%的優惠企業所得稅稅率。

北京鐘聲於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年及2023年12月31日止年度，西藏極創的適用稅率為15%。

海南創躍及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2022年及2023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2026年有權享有12.5%的優惠企業所得稅稅率。

## 加計扣除

根據中國國家稅務總局所頒佈自2018年起生效的政策，從事研發活動的企業在釐定其應課稅溢利時有權將產生的研發開支的175%列作可扣稅開支（「加計扣除」）。本集團的若干合資格附屬公司確定其於截至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，以確定截至2023年12月31日止年度的應課稅溢利／（虧損）。

年內所得稅開支的主要組成部分如下：

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
即期稅項開支		
中國	25,874	34,518
香港		
年內開支	—	4,622
過往年度超額撥備	(7,912)	—
其他地區	2,154	—
總額	<u>20,116</u>	<u>39,140</u>
遞延稅項開支		
中國	<u>(7,804)</u>	<u>2,267</u>
年內稅項開支總額	<u><u>12,312</u></u>	<u><u>41,407</u></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2023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(2022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285,140,000元(2022年：人民幣307,667,000元)。

## 7. 股息

本公司董事會議決不建議派付截至2023年12月31日止年度的末期股息(2022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人民幣20,079,000元(2022年：虧損人民幣205,035,000元)，以及年內的已發行普通股加權平均數2,752,672,000股股份(2022年：2,764,646,362股股份)計算。

計算每股攤薄虧損並無假設本公司購股權之行使，乃由於該等購股權的行使價高於截至2023年及2022年股份之平均市價。截至2023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(2022年：無)。

每股基本及攤薄虧損乃根據以下各項計算：

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
<b>虧損</b>		
根據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>(20,079)</u>	<u>(205,035)</u>
		<b>股份數目</b>
	<b>2023年</b>	2022年
<b>股份</b>		
根據每股基本虧損的年內已發行普通股加權平均數	<u>2,752,672,000</u>	<u>2,764,646,362</u>

## 9. 商譽

人民幣千元

### 於2022年1月1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(附註5)	<u>(12,288)</u>

於2022年12月31日的賬面淨值 1,124,781

### 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>1,124,781</u>

於2022年1月1日及2022年12月31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 1,059,304

### 於2023年12月31日：

成本	1,147,749
累計減值	<u>(88,445)</u>
賬面淨值	<u><u>1,059,304</u></u>

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

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元及人民幣2,656,000元，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。

文脈互動遊戲開發業務的現金產生單位

截至2023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65,477,000元，以撇減其可收回金額至人民幣672,380,000元。

#### 10. 按公平值計入損益的金融資產

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
上市股權投資，按公平值計	201,133	179,739
非上市股權投資，按公平值計	1,251,887	1,373,812
可換股貸款及其他債務文據，按公平值計	568,024	545,905
	<u>2,021,044</u>	<u>2,099,456</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，於天使基金投資的公平值為人民幣39,906,000元(2022年：人民幣45,806,000元)。

於2018年4月，中手游移動科技集團有限公司向本集團轉讓其於China Prosperity Capital Mobile Internet Fund L.P.(「國宏嘉信資本」)的投資。於2018年6月，本集團向國宏嘉信資本注資現金8,300,000美元(相當於人民幣54,442,000元)。本集團作為有限合夥人，持有其25.65%的有限合夥權益。於2023年12月31日，於國宏嘉信資本投資的公平值為人民幣218,359,000元(2022年：人民幣221,720,000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2023年12月31日，於天使創投投資的公平值為人民幣219,000,000元(2022年：人民幣201,000,000元)。

本集團分別持有天使基金、國宏嘉信資本及天使創投33.93%、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。

## 11. 貿易應收款項

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
貿易應收款項	1,450,544	1,232,102
減值撥備	(263,408)	(161,303)
貿易應收款項，淨額	<u>1,187,136</u>	<u>1,070,799</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。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：

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
6個月內	746,711	737,740
6個月至1年	325,281	155,602
1年至18個月	52,405	100,177
18個月至2年	36,474	60,762
超過2年	26,265	16,518
	<u>1,187,136</u>	<u>1,070,799</u>

貿易應收款項減值虧損撥備的變動如下：

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
年初	161,303	96,480
減值虧損撥備淨額(附註5)	103,232	64,823
年內撇銷之不可收回應收款項	(1,127)	—
年末	<u>263,408</u>	<u>161,303</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>

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>

## 12. 預付款項、其他應收款項及其他資產

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
非流動部分		
預付款項*	<u>910,287</u>	<u>881,220</u>
流動部分		
預付款項*	519,035	648,526
押金及其他應收款項**	205,595	215,682
合約成本***	<u>84,362</u>	<u>45,691</u>
	<u>808,992</u>	<u>909,899</u>
	<u><u>1,719,279</u></u>	<u><u>1,791,119</u></u>

\* 於2023年12月31日，預付款項主要包括預付最低保證金約人民幣513,229,000元(2022年12月31日：人民幣567,925,000元)及預付版權金約人民幣899,731,000元(2022年12月31日：人民幣868,051,000元)。

\*\* 於2023年12月31日，押金與其他應收款項主要包括出售投資應收款項約人民幣60,255,000元(2022年12月31日：人民幣75,144,000元)、就收購投資所付的押金約人民幣23,804,000元(2022年12月31日：人民幣32,419,000元)、可抵扣增值稅進項稅約人民幣34,960,000元(2022年12月31日：人民幣23,956,000元)及就市場推廣、租金及其他應收款項等開支所付押金約人民幣86,576,000元(2022年12月31日：人民幣84,193,000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：

	2023年 人民幣千元	2022年 人民幣千元
3個月內	93,933	169,871
3至6個月	54,625	65,710
6個月至1年	47,358	26,639
1年以上	65,138	45,450
總計	<u>261,054</u>	<u>307,670</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，2024年3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。