

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 2021 年 12 月 31 日止年度  
未經審核全年業績公告**

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2021年12月31日止年度)的未經審核綜合全年業績。

由於本公告「審核委員會審閱未經審核全年業績」一段所闡述的原因，於本公告日期，本集團截至2021年12月31日止年度的全年業績的審核程序尚未完成。

**2021年財務摘要**

	截至 12 月 31 日止年度		同比變動 %
	2021 年 人民幣千元 (未經審核)	2020 年 人民幣千元 (經審核)	
收益	<b>3,956,570</b>	3,820,326	3.6
毛利	<b>1,473,490</b>	1,223,264	20.5
年內溢利	<b>593,943</b>	690,200	-13.9
經調整淨溢利 <sup>(1)</sup>	<b>630,028</b>	806,950	-21.9
每股基本盈利(人民幣)	<b>22.85 分</b>	29.92 分	
每股攤薄盈利(人民幣)	<b>22.84 分</b>	29.92 分	
經調整每股基本盈利(人民幣) <sup>(1)</sup>	<b>23.54 分</b>	34.43 分	
經調整每股攤薄盈利(人民幣) <sup>(1)</sup>	<b>23.52 分</b>	34.43 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溢利，惟不包括以權益結算以股份為基礎開支。經調整淨溢利(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。「經調整每股基本盈利」及「經調整每股攤薄盈利」分別為本集團的經調整淨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：

根據中國音數協遊戲工委(GPC)與中國遊戲產業研究院發佈的《2021年中國遊戲產業報告》，2021年，中國遊戲用戶規模達666.0百萬人，中國遊戲市場實際銷售收入人民幣2,965.1億元，同比增長6.4%。遊戲出海規模進一步擴大，自主研發遊戲海外市場實際銷售收入180.1億美元，同比增長16.6%。增幅同比去年均有縮減。

本集團依託自身在遊戲發行及研發領域的優勢與積累，強化IP合作與自有IP打造能力，在遊戲發行業務上持續聚焦長線發展策略。本集團在遊戲研發業務上深入研究及投入，推進自有研發能力不斷提升，堅持與優質手遊研發商開展深度合作，堅持投資參股優質手遊研發商，持續深化IP遊戲生態體系。本集團已形成「IP資源－自主研發與聯合研發－全球發行－IP運營」這一極具核心競爭力的IP遊戲生態體系，並不斷取得優異的成績。2021年新增註冊用戶總數達116.9百萬人，同比增長15.0%；平均每月活躍用戶數達到19.1百萬人，同比增長3.1%；及平均每月付費用戶數達到1.4百萬人，同比增長1.8%。本集團持續堅持遊戲出海發展方向，2021年海外業務收入為人民幣458.5百萬元，同比增長7,260.0%，海外業務收入佔集團收益的比重從2020年的0.2%上升至2021年的11.6%。截止到2021年12月31日，本集團在線運營的遊戲總數達到83款，2021年全年營業收入人民幣3,956.6百萬元，同比增長3.6%，毛利率從2020年的32.0%上升至2021年的37.2%。

2021年本集團加大研發業務投入，新成立滿天星工作室和大禹工作室等多個研發團隊，研發人員數量達到624人，同比增加30.0%；研發投入從2020年的人民幣208.6百萬元，增長至2021年的人民幣310.7百萬元，同比增長48.9%。本集團在2021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》、《鎮魂

街：天生為王》等未能如期取得版號而推遲上線計劃，受此不利影響，及本集團加大研發投入等原因，全年經調整淨溢利人民幣630.0百萬元，同比減少21.9%。

2021年，本集團的發行業務保持穩健，多款重量級遊戲陸續發行，為集團發行業務增添了新的活力。其中，由本集團與字節跳動有限公司(「字節跳動」)旗下北京朝夕光年信息技術有限公司(「朝夕光年」)聯合出品《航海王熱血航線》上線首月獲得中國大陸蘋果商店免費榜第一名、蘋果商店暢銷榜(根據第三方權威機構App Annie的統計)第三名的成績，並獲得蘋果商店編輯推薦的當月最佳遊戲獎。此遊戲也備受行業關注和讚譽，榮獲vivo年度最佳新遊獎、2021年度金翎獎「最佳二次元移動遊戲」、2021年度優秀遊戲製作人大賽「最佳移動遊戲製作獎」、2021年度遊戲行業金口獎「年度新銳產品」等多項殊榮。《斗羅大陸：鬥神再臨》上線首月獲得中國大陸蘋果商店免費榜第一的成績，並多次獲得蘋果商店今日專題推薦和時下暢銷推薦。同時還獲得硬核年度最受歡迎卡牌遊戲、硬核年度超級明星和vivo年度最佳卡牌遊戲等多項榮譽。由本集團投資的研發公司深圳易帆互動科技有限有限公司(「易帆互動」)研發、騰訊遊戲獨家代理發行的遊戲《真·三國無雙霸》，上線首月獲得中國大陸蘋果商店免費榜第一名、蘋果商店暢銷榜(根據第三方權威機構App Annie的統計)第八名的成績，並多次獲得蘋果商店今日專題推薦和時下暢銷推薦。

遊戲出海業務方面，本集團堅持全球一體化發行模式，在港澳台、東南亞地區、韓國和歐美等主力出海發行區域推出多款優質遊戲，並取得非常出色的成績。2021年，本集團發行的《家庭教師》手遊先後於港澳台、東南亞地區及韓國推出，其中在港澳台地區上線首月獲得蘋果應用商店免費榜第一名的成績，在東南亞地區上線首

月同時獲得蘋果應用商店和谷歌應用商店免費榜第三名的成績，在韓國上線首月獲得蘋果應用商店和谷歌應用商店免費榜第一名的成績。《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》於2021年1月在港澳台三地上線，上線首日便強勢登上三地蘋果商店免費榜第一名，根據第三方權威機構App Annie的統計，上線首月在港澳台三地均獲得蘋果商店和谷歌商店暢銷榜第一名。此後，《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》先後登陸新加坡、馬來西亞及韓國，上線首月獲得新加坡及馬來西亞蘋果商店免費榜第一名的成績，在韓國蘋果商店免費榜排名前十。憑藉在香港和台灣地區的出色表現，《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》獲得了Google Play Best of 2021香港和台灣地區「年度最佳對戰遊戲」和「最佳平板遊戲」兩項大獎，成為本集團首次攬獲谷歌年度最佳榮譽的精品遊戲。《斗羅大陸：鬥神再臨》於2021年下半年在港澳台與東南亞地區(除越南)上線，上線首月獲得泰國蘋果商店免費榜第一名、暢銷榜(根據第三方權威機構App Annie的統計)第三名、老撾蘋果商店暢銷榜(根據第三方權威機構App Annie的統計)第一名的優異成績。2021年度本集團海外業務收入為人民幣458.5百萬元，同比增長7,260.0%，海外業務收入佔本集團收益的比重從2020年的0.2%上升至2021年的11.6%。

本集團在2021年成為華為遊戲業務首家戰略合作夥伴，雙方將積極在遊戲深度聯運、IP衍生品及品牌、HMS(華為移動服務)生態、遊戲競爭力等領域開展全面深入的合作，實現資源共享、互利共贏，建立穩定、可持續的戰略夥伴關係。同時，本集團在2021年亦成為字節跳動旗下火山引擎的戰略合作夥伴，標誌著本集團與火山引擎將圍繞大數據演算法、人工智能智能體、虛擬現實融合等領域開展進一步的深入合作探索，推進集團業務的智能化發展。本集團將持續提升數據運營能力，基於自身的數據中台進行敏捷運營，不斷強化集團發行能力，實現發行業務的高效增長。

本集團一貫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發行合作，這是本集團持續深化打造極具競爭力的IP遊戲生態的重要手段，並將擴充本集團的遊戲儲備和加強對發行業務的支持。在2021年，本集團完成了對深圳市赫耀網絡科技有限公司(「深圳赫耀」)、北京新芮互娛科技有限公司(「新芮互娛」)、廣州麥吉信息科技有限公司(「麥吉信息」)和福州龍捲風網絡科技有限公司(「龍捲風網絡」)的投資事宜，並分別與這些遊戲研發企業制定了詳細的合作方案。根據合作方案，本集團將獨家發行由深圳赫耀研發的東方幻想異世界MMORPG手遊《代號：山海》；及將獨家發行新芮互娛研發的基於閱文集團授權的熱門小說IP《修真聊天群》改編的卡牌RPG手遊；本集團亦與麥吉信息合作，基於閱文集團旗下的白金作品、騰訊視頻動漫頭部IP《吞噬星空》，聯合打造一款動作卡牌遊戲；本集團亦與在2020年下半年投資的上海班圖網絡科技有限公司共同研發一款戰棋玩法的手遊。

自主研發業務方面，本集團亦取得矚目成績，研發投入從2020年的人民幣208.6百萬元，增長至2021年的人民幣310.7百萬元，同比增長48.9%。自主研發業務收入為人民幣905.0百萬元，同比增長23.9%。本集團全資子公司北京文脈互動科技有限公司(「文脈互動」)旗下自主研發的手機遊戲和網頁遊戲持續保持穩定流水規模，月均流水超過人民幣73.3百萬元。本集團全資子公司軟星科技(北京)有限公司(「北京軟星」)於2021年上半年推出自主研發的手機遊戲《仙劍奇俠傳：九野》，上線首月獲得蘋果應用商店免費榜第六名的成績。北京軟星於2021年下半年推出了自主研發遊戲《仙劍奇俠傳七》，上線時獲得WeGame、Steam中國區、Steam海外區熱銷第一名，2021年PC版本銷量超過40萬套；雲遊戲版本銷量超過20萬套。北京軟星自主研發的PC遊戲《大富翁10》在2021年內全球銷量突破100萬套。本集團自主研發的棋牌類遊戲，亦保持了穩定的增長，月均流水達到人民幣36.4百萬元規模，榮獲2021年華為應用市場人氣飆升獎。

2021年，本集團進一步加大遊戲自主研發業務的投入，持續在數值向、平台向、玩法向、電競向和棋牌向五大遊戲品類進行縱深發展，新成立了多個研發工作室和研發子公司，全力打造本集團自研壁壘。

在平台向遊戲方面，本集團旗下的滿天星工作室自主研發的遊戲《仙劍奇俠傳：世界》是國內首個具備開放世界元素的跨PC、主機、虛擬現實設備和手機的國風文化元宇宙遊戲，也是國內首個提供虛擬現實深度體驗，並讓玩家利用虛擬現實設備真正化身虛擬角色的國風文化元宇宙遊戲。該遊戲研發已近兩年，並將於2022年下半年進行首輪測試。依託研發團隊在虛擬現實技術、開放世界RPG技術研發方面的豐富經驗和積累，該遊戲將向玩家提供極具差異化的沉浸式體驗。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。玩家可以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。

在數值向遊戲方面，本集團專注於卡牌、大型多人在線遊戲和融合性策略遊戲三大遊戲賽道。本集團全資子公司文脈互動在保持精銳團隊進行傳奇品類精品遊戲的研發外，全力展開《代號：赤壁》、《召喚先鋒》、《代號：M》和《代號：奇兵》等多款全球題材的融合性策略遊戲的研發，上述遊戲將從2022年上半年開始陸續上線。本集團於2021年成立大禹工作室，專注於以放置卡牌或角色扮演為核心玩法、以休閒遊戲為導入口的輕數值型遊戲。該工作室自主研發的第一款手遊《代號：DF》將於2022年上半年上線。

在玩法向遊戲方面，本集團全資子公司北京軟星堅持在PC遊戲領域持續打造強手棋遊戲（《大富翁》系列）和模擬經營遊戲（《仙劍客棧》系列）兩大IP遊戲精品，並持續保持《大富翁》在強手棋玩法遊戲的王者地位。繼《大富翁10》在2021年突破100萬套銷量後，北京軟星在2021年精心研發的《大富翁11》也將於2022年下半年上線。

在電競向遊戲方面，本集團於2022年初投資上海洲競網絡科技有限公司（「上海洲競」），成為持有其51%股權的控股股東。上海洲競在研項目《代號：籃球3v3》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》打造成跨PC端、主機端和手機端的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。

在棋牌向遊戲方面，本集團旗下北極星工作室基於已上線的棋牌遊戲《歡樂真人麻將》不斷反覆迭代升級，該遊戲亦與抖音、快手和微信視頻號在棋牌品類進行直播合作，持續為集團貢獻穩定的收入。

本集團在IP運營方面，加大對自有IP運營的力度，在2021年IP授權收入獲得可觀增長。本集團於2021年8月5日，以641.8百萬港元收購大宇資訊股份有限公司旗下北京軟星49%的股份及《仙劍奇俠傳》IP中國大陸地區的完整所有權，本集團成為《仙劍奇俠傳》IP在中國大陸地區註冊、授權及使用權益的唯一擁有人。通過此次收購，加強了本集團IP遊戲生態競爭力，保障IP遊戲戰略長期穩定推進。本集團深度佈局仙劍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。遊戲方面除了已經推出的《仙劍奇俠傳七》，還將計劃推出全新體驗的《仙劍奇俠傳一VR》、互動式劇情卡牌手遊《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》（獲得硬核年度最受期待遊戲和OPPO最受期待獎）和與阿里巴巴旗下靈犀互娛合作的大型MMORPG手遊《仙劍•緣起》。在影視劇領域，與企鵝影視合作的《仙劍奇俠傳一》已於2021年11月19日

正式開拍，《仙劍奇俠傳二》影視作品也將於2022年上半年開拍，本集團還將聯手出品過《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推出《仙劍奇俠傳六》，聯手愛奇藝等拍攝的《仙劍奇俠傳四》已於2022年2月正式開拍。與鉅星文化合作推出的《仙劍客棧》短劇已上線，與快手合作的《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》同名手遊短劇也已上線，播放量破億。另外與萬達影視合作的多部仙劍網絡電影也正在籌備中。動漫方面，將與企鵝影視合作拍攝《仙劍奇俠傳一》及《仙劍奇俠傳三》的動畫番劇。內容方面新增了《仙劍奇俠傳一》新版小說、《仙劍奇俠傳二》小說、《仙劍奇俠傳四》小說、《仙霞傳》、《瑤台雪》、《瓊華後傳》等作品，並舉行了仙劍二十六週年藝術典藏、仙劍奇俠傳視聽音樂會、「現在•國風」仙劍線下LIVE演出、以及參加2021 CMJ酷狗國潮音樂節，為玩家帶來了豐富的視聽體驗。在模玩方面，則會與良笑塑美、泡泡瑪特、上海起酷網絡科技有限公司旗下的開天工作室等知名合作方，共同推出包括黏土人阿奴、黏土人紅藍龍葵、小雅集林月如雕像、超級卡米盲盒、仙劍女俠武器盲盒等的國潮模玩。此外，本集團在2021年首次推出了仙劍數字藏品，通過數字藏品電商平台唯一藝術發行40,000枚NFT仙劍角色徽章，一秒售罄。本集團推出的仙劍實景娛樂項目杭州塘棲仙劍小鎮已正式立項，預計將於2022年暑期正式對外營業。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。2021年度本集團的IP授權業務收入達到人民幣231.9百萬元，同比增長106.9%。

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，已經建成了第九所「中手游築夢圖書館」，仍然以每年捐贈兩所圖書館的速度，穩步推進該項目的實施。自2021年7月20日以來，河南省部分區域遭遇大範圍極端強暴雨，多個城市內澇嚴重。本集團啟動緊急馳援河南行

動，為河南省慈善總會捐款首期人民幣1.0百萬元，用於災區人民群眾生活安置，籌集必需的防汛和生活物資以及支持災後恢復需要。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。

在未成年人保護方面，本集團積極參與《網絡遊戲術語》團體標準、《遊戲適齡提示規範》、《遊戲企業內容自審流程規範》、《家長監護平台規範》四項標準的研製工作，為行業標準化的推進與落實貢獻自身力量。本集團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週歲的玩家禁止在本集團的遊戲內付費；12至16週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週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。2021年，18週歲以下的未成年玩家對本集團中國遊戲收入的佔比約為0.025%。

本集團不遺餘力地通過創新遊戲形式弘揚國風文化，同時緊跟國家相關指導政策，注重傳統文化傳承，深挖IP優秀文化價值，對外傳遞積極向上的正面價值觀，把《仙劍奇俠傳》打造為擁有全球頂級影響力的華人遊戲品牌，將仙劍IP影響力創造新高點，讓中國故事走得更遠、更深入人心。本集團亦在由人民網主辦的2021遊戲責任論壇上被評選為「社會責任表現相對突出的企業」，在由新浪財經主辦的海外投資高峰論壇暨金麒麟最佳港美股上市公司評選頒獎典禮上，榮獲了「最具社會責任上市公司」獎。

## 2022年展望

於2022年1月，中央網信辦會同國家發改委、工信部、市場監管總局召開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圈等方面發揮了重要作用。本集團在2022年將繼續把握數字經濟發展機會，增強科技創新能力，並持之以恆地全力深化極具競爭力的IP遊戲生態體系。

頂級IP和遊戲儲備豐富，將繼續釋放優質IP的核心競爭力，打造更多精品遊戲，國內大陸地區的發行業務將繼續保持穩定增長。《新凡人修仙傳》手遊已於2022年1月推出，並獲得了硬核聯盟1月明星推薦。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》，已進行了近兩年的開發工作並且已獲得版號，預約開啟一個月內即獲得了超過百萬用戶預約，該遊戲將於2022年上半年正式上線。與字節跳動旗下朝夕光年聯合出品的《全明星激鬥》也將於2022年上半年正式上線。以及由《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》原班研發團隊打造的《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》已進入最後的測試階段，將於2022年內推出。2022年底，本集團還將上線基於《斗羅大陸》IP研發的的首款MMORPG手遊《斗羅大陸：集結》。除此之外，本集團在2022年還計劃推出包括《我的御劍日記》、《吞噬星空》、《鎮魂街：天生為王》和《聊天群的日常生活》等多款新遊。

海外發行業務將延續高速增長，年內會將更多遊戲加速推向海外市場。《真·三國無雙霸》已於2022年1月上線港澳台和新加坡，上線首月取得了港澳台三個地區和新加坡蘋果應用商店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排名第一名、台灣蘋果應用商店暢銷榜排名第二(根據第三方權威機構App Annie的統計)。根據Sensor Tower發佈的2022年1月中國手遊海外收入增長排行榜中，《真·三國無雙霸》位列排行榜第四名。該遊戲也將在2022年內在東南亞地區、韓國和日本等其他地區陸續推出。《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》已於2022年1月上線泰

國及越南，並在首月取得了泰國谷歌人氣躡升榜第一名。此外，本集團將在2022年在海外市場陸續推出多款新遊戲，包括《斗羅大陸：鬥神再臨》越南和歐美版本、《奧特曼：集結》、《全明星激鬥》、《新三國志曹操傳》、《鎮魂街：天生為王》、《我的御劍日記》、《吞噬星空》、及《神判包青天》等。

自主研發業務將圍繞五大品類持續投入，打造具備全球競爭力的精品遊戲，同時**2022年也進入到部份研發子公司和工作室產品的收穫期**。在數值遊戲方面，本集團全資子公司文脈互動研發的多款全球題材的融合性SLG玩法遊戲將從2022年上半年開始陸續全球上線。其中，《代號：赤壁》將於2022年在中國國內市場及海外市場同時上線，《召喚先鋒》和《代號：M》將於2022年在海外地區率先上線。本集團旗下大禹工作室自主研發第一款手遊《代號：DF》即將於2022年上半年在中國國內市場及海外市場同時上線。在平台向遊戲方面，本集團旗下滿天星工作室研發的《仙劍奇俠傳：世界》遊戲將於2022年下半年正式進行首輪測試。在玩法向遊戲方面，本集團全資子公司北京軟星研發的《大富翁11》將於2022年下半年上線。在電競向遊戲方面，本集團旗下控股子公司上海洲競全力打造的跨PC端、主機端和手機端遊戲《代號：籃球3v3》將於2022年下半年正式進行測試。在棋牌向遊戲方面，本集團旗下北極星工作室的《歡樂真人麻將》還將持續推出更新玩法，創造用戶量和流水新高。

本集團將繼續尋找契合度高的研發商進行投資或進一步收購，擴充本集團的遊戲儲備和加強對發行業務的支持。

打造第一仙俠IP《仙劍奇俠傳》。隨著對《仙劍奇俠傳》IP大陸地區權益的完整收購，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，有決心和信心將《仙劍奇俠傳》打造成第一仙俠IP。本集團將持續在遊戲、影視、動漫、文學、音樂、短劇、短視頻等領域打造《仙劍奇俠傳》IP宇宙，並進一步提升《仙劍奇俠傳》IP的國際影響力。本集團將於2022年下半年上線集個人空間、內容共創、內容變現、社交為一體的仙劍元宇宙社區，並將與《仙劍奇俠傳：世界》遊戲互通，為「籼米」們提供一個創作、交流和社交的平台。IP衍生品方面，本集團將推出首個虛擬數字人龍葵及其快手和抖音等短視頻號，並陸續推出更多具備收藏價值的仙劍數字藏品，以及眾多具備吸引力的衍生週邊商品。同時落實好仙劍實景娛樂專案杭州塘棲仙劍小鎮於2022年暑期正式營業的工作。

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，2022年3月31日

## 管理層討論及分析

截至2021年12月31日，本集團擁有龐大的IP儲備，包括55個授權IP及68個自有IP，共計123個。Analysys(易觀智庫)數據顯示，截至2021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。本集團是領先的全球化IP遊戲生態公司。依託自身在遊戲發行及研發領域的優勢與積累，強化IP合作與自有IP打造能力，在遊戲發行業務上持續聚焦長線發展策略，在遊戲研發業務上深入研究及投入，推進自有研發能力不斷提升，堅持與優質手遊研發商開展深度合作，堅持投資參股優質手遊研發商，持續深化IP遊戲生態體系。

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			
	2021年		2020年	
	收益	總流水 賬額	收益	總流水 賬額
	人民幣千元	人民幣千元	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	2,266,149	3,036,534	2,215,988	2,501,967
(ii) 遊戲開發商持有的IP	699,359	870,313	423,520	555,892
非IP遊戲	991,062	1,078,604	1,180,818	1,420,155
總計	<u>3,956,570</u>	<u>4,985,451</u>	<u>3,820,326</u>	<u>4,478,014</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2021年新獲授權IP包括《夢工廠全明星》、《大王饒命》、《贅婿》、《鄉村愛情故事》等。截至2021年12月31日止年度，本集團IP遊戲產生的收益達到人民幣2,965.5百萬元，同比增長12.4%。

**2021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	
	2021年	2020年
平均每月活躍用戶(千人)	<b>19,063</b>	18,483
平均每月付費用戶(千人)	<b>1,439</b>	1,414
ARPPU(人民幣元)	<b>229.2</b>	228.8
新註冊用戶總數(千人)	<b>116,880</b>	101,624

憑藉本集團卓越的遊戲運營能力、研發能力及集團持續堅持實施遊戲出海戰略，集團得以不斷向市場推出受玩家歡迎的新遊戲，於2021年，本集團新增加約116.9百萬註冊用戶，與2020年新增加的101.6百萬用戶，同比增加15.0%。

截至2021年12月31日，本集團累計註冊用戶達到526.9百萬。

*得益於在發行業務上深耕多品類遊戲的佈局、優秀的遊戲運營能力、以及與頂級流量平台的順暢合作和持續堅持遊戲出海戰略，本集團於2021年在國內及海外市場的發行業務上獲得了出色的業績表現。於2021年，本集團新推出20款遊戲。截至2021年12月31日，有83款遊戲可通過應用商店及發行平台下載。本集團新推出的多款基於精品IP改編的遊戲得到了市場的認可和推崇，推動收入穩定增長。《斗羅大陸：鬥神再臨》上線後取得中國大陸蘋果商店免費榜第一的成績；在港澳台與東南亞地區(除越南)上線首月獲得泰國蘋果商店免費榜第一名、暢銷榜(根據第三方權威機構App Annie的統計)第三名、老撾蘋果商店暢銷榜(根據第三方權威機構App Annie的統計)第一名的優異成績。《新射鵬群俠傳之鐵血丹心》於2021年1月在港澳台三地上線，上線首日便強勢登上三地蘋果商店免費榜第一名，上線首月在港澳台三地均獲得蘋果商店和谷歌商店暢銷榜第一名(根據第三方權威機構App Annie*

的統計)，並獲得 Google Play Best of 2021 香港和台灣地區「年度最佳對戰遊戲」和「最佳平板遊戲」兩項大獎。此後，《新射鵬群俠傳之鐵血丹心》先後登陸新加坡、馬來西亞及韓國，上線首月獲得新加坡及馬來西亞蘋果商店免費榜第一名的成績，在韓國蘋果商店免費榜排名前十。《家庭教師》手遊先後於港澳台、東南亞地區及韓國推出，其中在港澳台地區上線首月獲得蘋果應用商店免費榜第一名的成績，在東南亞地區上線首月同時獲得蘋果應用商店和谷歌應用商店免費榜第三名的成績，在韓國上線首月獲得蘋果應用商店和谷歌應用商店免費榜第一名的成績。由本集團與字節跳動旗下朝夕光年聯合出品的《航海王熱血航線》上線當月取得中國大陸蘋果商店免費榜第一名，蘋果商店暢銷榜第三名的成績，並獲得了蘋果商店編輯推薦的當月最佳遊戲獎。由本集團投資的研發公司易帆互動研發、騰訊遊戲獨家代理發行的遊戲《真·三國無雙霸》上線當月獲得中國大陸蘋果商店免費榜第一名的成績、蘋果商店暢銷榜(根據第三方權威機構 App Annie 的統計)第八名的成績，並多次獲得蘋果商店今日專題推薦和時下暢銷推薦。本集團多款往年上線的遊戲仍舊保持強勁的生命力。《航海王強者之路》、《龍珠覺醒》、微信小遊戲《全民槍神：邊境王者》及 H5 遊戲《凡人飛仙傳 H5》持續為集團貢獻穩定的收入。截至 2021 年 12 月 31 日，集團在線運營的遊戲中有 19 款遊戲生命週期超過了三年。得益於以上因素，截至 2021 年 12 月 31 日止年度，來自本集團遊戲海外發行業務的收益達到人民幣 458.5 百萬元，同比增長 7,260.0%，海外業務收入佔本集團收益的比重達到 11.6%。

**在自主研發業務上堅持投入和技術沉澱，本集團的自主研發收入在 2021 年得到迅猛增長。**本集團全資子公司文脈互動旗下自主研發的《傳奇世界之雷霆霸業》及《龍城傳奇》流水表現保持穩定，手機遊戲和網頁遊戲月均流水超過人民幣 73.3 百萬元。本集團全資子公司北京軟星於 2021 年上半年推出自主研發的手機遊戲《仙劍奇

俠傳：九野》，上線首月獲得蘋果應用商店免費榜第六名的成績。北京軟星於2021年下半年推出了自主研發遊戲《仙劍奇俠傳七》，上線時獲得WeGame、Steam中國區、Steam海外區熱銷第一名，2021年PC版本銷量超過40萬套；其雲遊戲版本銷量超過20萬套。北京軟星自主研發的PC遊戲《大富翁10》在2021年內全球銷量突破100萬套。本集團自主研發的棋牌類遊戲《歡樂真人麻將》通過數據挖掘和精細運營，持續改進玩家體驗，榮獲2021年華為應用市場人氣飆升獎。該遊戲亦與抖音、快手和微信視頻號在棋牌品類進行直播合作，2021年度月均流水達到人民幣36.4百萬元，持續為集團貢獻穩定的收入。截至2021年12月31日止年度，來自本集團遊戲研發業務的收益達到人民幣905.0百萬元，同比增長23.9%。在2021年本集團加大研發業務投入，新成立滿天星工作室和大禹工作室等多個研發團隊，研發人員數量達到624人，同比增加30.0%；研發投入從2020年的人民幣208.6百萬元，增長至2021年的人民幣310.7百萬元，同比增長48.9%。本集團持續在數值向、平台向、玩法向、電競向和棋牌向五大遊戲品類進行縱深發展，全力打造本集團自研壁壘。

**加大對自有IP運營的力度，通過多重渠道全方位觸達年輕消費者群體，持續提升IP影響力。**本集團深度佈局仙劍IP的全產業鏈合作，覆蓋文學、影視、漫畫、動畫、遊戲、音樂、內容體驗、實景娛樂及衍生品等，並聯手相關領域的頂尖合作夥伴共同打造仙劍IP宇宙。本集團與鉅星文化合作推出的《仙劍客棧》短劇已上線，與快手合作的《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》同名手遊短劇也已上線，播放量破億。2021年本集團與阿里巴巴旗下靈犀互娛達成合作開發大型MMORPG手遊《仙劍•緣起》，同年11月，與企鵝影視合作的《仙劍奇俠傳一》正式開拍。本集團開啟的《仙劍大宇宙》內容文學開發進展有序，新增了《仙劍奇俠傳一》新版小說、《仙劍奇俠傳二》小說、

《仙劍奇俠傳四》小說、《仙霞傳》、《瑤台雪》、《瓊華後傳》等作品。本集團運營的仙劍天貓店在2021年的銷售額達到人民幣14.2百萬元。2021年本集團首次推出仙劍數字藏品，通過數字藏品電商平台唯一藝術發行40,000枚NFT仙劍角色徽章，一秒售罄。截至2021年12月31日止年度，本集團IP授權業務的收益達到人民幣231.9百萬元，同比增長106.9%。

**持續對有潛力開發商進行策略性投資，有力支持本集團IP遊戲生態系統。**截至2021年12月31日，本集團直接投資的優質遊戲開發商已超過20家。在2021年，本集團完成了對深圳赫耀、新芮互娛、麥吉信息和龍捲風網絡的投資事宜，並分別與這些遊戲研發企業制定了詳細的合作方案。根據合作方案，本集團將獨家發行由深圳赫耀研發的東方幻想異世界MMORPG手遊《代號：山海》；及將獨家發行新芮互娛研發的基於閱文集團授權的熱門小說IP《修真聊天群》改編的卡牌RPG手遊；本集團亦與麥吉信息合作，基於閱文集團旗下的白金作品、騰訊視頻動漫頭部IP《吞噬星空》，聯合打造一款動作卡牌遊戲；本集團亦與在2020年下半年投資的上海班圖網絡科技有限公司共同研發一款戰棋玩法的手遊。圍繞遊戲版塊為核心進行戰略投資，提高了本集團在各細分遊戲市場的製作研發能力並擴充了本集團的遊戲儲備。

此外，本集團亦通過國宏嘉信資本和Fontaine Capital Fund L.P，聚焦於數字創意文化領域、通信行業以及其他新興科技行業，與其建立了緊密的聯繫，實現協同效應。部分項目也實現了投資收益的多倍增長，提高了基金資產的安全邊際和財務回報。

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	獲獎年份	頒獎機構／機關
金鑽榜2021最具影響力企業	2022年	廣東省遊戲產業協會
金鑽榜2021社會責任獎	2022年	廣東省遊戲產業協會
金鑽榜2021年度突出貢獻獎	2022年	廣東省遊戲產業協會
金鑽榜2021最佳國產遊戲 《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》	2022年	廣東省遊戲產業協會
黑石獎硬核2021年度優秀合作公司	2022年	硬核聯盟
黑石獎硬核2021超級明星遊戲 《斗羅大陸：鬥神再臨》	2022年	硬核聯盟
2021廣東企業500強	2022年	廣東省企業聯合會
2021廣東創新企業100強	2022年	廣東省企業聯合會
2021互聯網企業TOP 100	2022年	中國科學院《互聯網週刊》
深圳文化企業100強	2021年	深圳市文化廣電旅遊體育局
2021 – 2022年度國家文化 出口重點企業	2021年	商務部
2021年度IP商業創新企業	2021年	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
2021年度新經濟最具投資 價值上市公司	2021年	財聯社
社會責任表現相對突出企業	2021年	人民網
最具社會責任上市公司	2021年	新浪財經

## 未經審核綜合損益表

下表載列截至2020年及2021年12月31日止年度的比較數字：

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
收益	3,956,570	3,820,326
銷售成本	(2,483,080)	(2,597,062)
<b>毛利</b>	<b>1,473,490</b>	<b>1,223,264</b>
其他收入及收益	236,969	389,172
銷售及分銷開支	(497,627)	(341,497)
行政開支	(445,751)	(403,593)
金融及合約資產減值損失淨額	(29,359)	(52,290)
其他開支	(55,724)	(50,450)
融資成本	(24,292)	(35,228)
應佔一家合營企業的(虧損)/溢利	(4,131)	15
應佔聯營公司的溢利及虧損	(2,469)	(12,591)
<b>除稅前溢利</b>	<b>651,106</b>	<b>716,802</b>
所得稅開支	(57,163)	(26,602)
<b>年內溢利</b>	<b>593,943</b>	<b>690,200</b>
歸屬於母公司擁有人	611,770	701,319
歸屬於非控股權益	(17,827)	(11,119)
<b>經調整淨溢利</b>	<b>630,028</b>	<b>806,950</b>
<b>經調整淨溢利</b>		

下表載列本集團於所示年度經調整淨溢利的量化對賬：

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
歸屬於母公司擁有人年內溢利	611,770	701,319
加：		
以權益結算以股份為基礎開支	18,258	105,631
<b>經調整淨溢利</b>	<b>630,028</b>	<b>806,950</b>

## 收益

本集團截至2021年12月31日止年度的收入為人民幣3,956.6百萬元，相比截至2020年12月31日止年度的收入人民幣3,820.3百萬元增長約3.6%。

按類別劃分的收益：

	截至12月31日止年度			
	2021年		2020年	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
遊戲發行	<b>2,819,638</b>	<b>71.3</b>	2,977,901	78.0
遊戲開發	<b>904,989</b>	<b>22.9</b>	730,301	19.1
IP授權	<b>231,943</b>	<b>5.8</b>	112,124	2.9
<b>總計</b>	<b><u>3,956,570</u></b>	<b><u>100.0</u></b>	<b><u>3,820,326</u></b>	<b><u>100.0</u></b>

- (i) 本集團遊戲發行收益由截至2020年12月31日止年度的人民幣2,977.9百萬元減少5.3%至截至2021年12月31日止年度的人民幣2,819.6百萬元。雖然本集團在報告期內有包括《斗羅大陸：鬥神再臨》、《航海王熱血航線》、《真·三國無雙霸》等在內的多款新遊戲上線，為本集團帶來了新的發行收益，且《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》遊戲在海外發行獲得極大成功，但是由於本集團在2021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》、《鎮魂街：天生為王》等未能如期取得版號而推遲上線計劃導致發行收益規模略有減少。
- (ii) 本集團的遊戲開發收益由截至2020年12月31日止年度的人民幣730.3百萬元增加23.9%至截至2021年12月31日止年度的人民幣905.0百萬元，佔本集團截至2021年12月31日止年度收益的比重進一步提升至22.9%。主要由於本集團全資子公司文脈互動開發的《傳奇世界之雷霆霸業》表現穩定，本集團全資子公司北京軟星開發的《仙劍奇俠傳七》獲得出色的銷售業績，及本集團自研棋牌遊戲《歡樂真人麻將》收入獲得較大增長。

(iii) 本集團的IP授權收益由截至2020年12月31日止年度的人民幣112.1百萬元增加106.9%至截至2021年12月31日止年度的人民幣231.9百萬元。主要由於本集團《仙劍奇俠傳》IP的授權收入增加。

## 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			
	2021年		2020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	2,113,537	53.4	2,430,032	63.6
遊戲版權費攤銷	27,529	0.7	24,777	0.6
軟件著作權攤銷	13,619	0.3	28,042	0.7
IP版權費攤銷	33,433	0.9	25,771	0.7
IP收取的分成	155,974	3.9	40,483	1.1
遊戲開發成本	65,945	1.7	15,400	0.4
其他	73,043	1.9	32,557	0.9
<b>總計</b>	<b>2,483,080</b>	<b>62.8</b>	<b>2,597,062</b>	<b>68.0</b>

本集團的銷售成本由截至2020年12月31日止年度的人民幣2,597.1百萬元減少4.4%至截至2021年12月31日止年度的人民幣2,483.1百萬元。雖然本集團於報告期內加大研發業務的投入，遊戲開發成本由截至2020年12月31日止年度的人民幣15.4百萬元增加328.2%至截至2021年12月31日止年度的人民幣65.9百萬元；且報告期間新上線的IP遊戲《航海王熱血航線》對應的IP分成增加；但由於報告期間本集團的發行業務因多款原計劃於2021年內上線的遊戲未能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2020年12月31日止年度的人民幣2,430.0百萬元下降13.0%至截至2021年12月31日止年度的人民幣2,113.5百萬元。

## 毛利及毛利率

本集團的毛利由截至2020年12月31日止年度的人民幣1,223.3百萬元增加20.5%至截至2021年12月31日止年度的人民幣1,473.5百萬元。本集團的毛利率由截至2020年12月31日止年度的32.0%上升至截至2021年12月31日止年度的37.2%。毛利及毛利率提升主要是由於(i)本集團的IP授權收入在報告期間有較大增幅，該收入不需要向渠道進行分成；(ii)發行業務收入中海外發行業務收入的佔比增加，海外發行業務渠道收取的分成較低；及(iii)研發業務收入比重增加，自研自發業務模式中的渠道收取的分成降低。

## 其他收入及收益

本集團的其他收入及收益主要包括(i)銀行利息收入；(ii)政府補助；及(iii)出售於聯營公司的投資的收益。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			
	2021年		2020年	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
銀行利息收入	<b>12,149</b>	<b>5.1</b>	21,202	5.4
政府補助	<b>25,808</b>	<b>10.9</b>	22,008	5.7
金融資產的其他利息收入	—	—	11,063	2.8
按公平值計入損益的金融				
資產的公平值收益	—	—	295,899	76.0
出售於聯營公司的投資的收益	<b>185,145</b>	<b>78.2</b>	33,471	8.6
出售按公平值計入損益的				
金融資產的收益	<b>6,279</b>	<b>2.6</b>	84	0.1
匯兌損益	<b>3,139</b>	<b>1.3</b>	—	—
其他	<b>4,449</b>	<b>1.9</b>	5,445	1.4
<b>總計</b>	<b><u>236,969</u></b>	<b><u>100.0</u></b>	<b><u>389,172</u></b>	<b><u>100.0</u></b>

本集團的其他收入及收益由截至2020年12月31日止年度的人民幣389.2百萬元減少39.1%至截至2021年12月31日止年度的人民幣237.0百萬元。本集團在報告期內出售一家聯營公司的股份，出售聯營公司的投資的收益由截至2020年12月31日年度的人民幣33.5百萬元增長453.2%至截至2021年12月31日止年度的人民幣185.1百萬元，但本集團投資的若干研發公司在報告期內錄得公平值的下降，按公平值計入損益的金融資產的公平值收益由截至2020年12月31日止年度的人民幣295.9百萬元減少100%至截至2021年12月31日止年度的人民幣0百萬元。

## 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			
	2021年		2020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	428,938	10.8	297,471	7.8
薪酬及福利	61,031	1.5	40,261	1.0
辦公室成本及公用設施	5,795	0.2	3,131	0.1
其他	1,863	0.1	634	0.0
<b>總計</b>	<b>497,627</b>	<b>12.6</b>	<b>341,497</b>	<b>8.9</b>

本集團的銷售及分銷開支由截至2020年12月31日止年度的人民幣341.5百萬元增加45.7%至截至2021年12月31日止年度的人民幣497.6百萬元。該增加主要是由於(i)本集團於2021年發行《斗羅大陸：鬥神再臨》進行規模推廣；(ii)本集團於2021年在海外發行《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》進行規模推廣；及(iii)本集團自主研發的棋牌遊戲《歡樂真人麻將》在2021年推廣規模增大。

## 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			
	2021年		2020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	<b>310,673</b>	<b>7.9</b>	208,630	5.5
薪酬及福利	<b>82,847</b>	<b>2.1</b>	151,998	4.0
辦公室成本及公用設施	<b>46,365</b>	<b>1.2</b>	38,878	1.0
其他	<b>5,866</b>	<b>0.1</b>	4,087	0.1
<b>總計</b>	<b><u>445,751</u></b>	<b><u>11.3</u></b>	<b><u>403,593</u></b>	<b><u>10.6</u></b>

本集團行政開支由截至2020年12月31日止年度的人民幣403.6百萬元增加10.4%至截至2021年12月31日止年度的人民幣445.8百萬元。該增加主要是由於本集團在報告期內持續加大對研發的投入，新設立多個研發工作室，研發人員增加，研發開支由截至2020年12月31日止年度的人民幣208.6百萬元增加48.9%至截至2021年12月31日止年度的人民幣310.7百萬元。

## 金融及合約資產減值虧損淨額

本集團的資產減值損失指貿易應收款項減值虧損。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2020年12月31日止年度的人民幣52.3百萬元減少43.9%至截至2021年12月31日止年度的人民幣29.4百萬元。

## 其他開支

本集團的其他開支由截至2020年12月31日止年度的人民幣50.5百萬元增加10.5%至截至2021年12月31日止年度的人民幣55.7百萬元。該增加主要是由於金融資產公允價值變動損失增加。

## 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2020年12月31日止年度的人民幣35.2百萬元減少31.0%至截至2021年12月31日止年度的人民幣24.3百萬元，主要是由於本年度計息銀行的借款利率減低及若干借款於2021年下半年發生。

## 應佔一家合營企業的虧損

於2021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。

本集團應佔一家合營企業的虧損由截至2020年12月止年度的溢利人民幣15千元，轉為截至2021年12月31日止年度的虧損人民幣4.1百萬元。

## 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2020年12月31日止年度的虧損人民幣12.6百萬元減少至截至2021年12月31日止年度的虧損人民幣2.5百萬元。

## 除稅前溢利

基於上述原因，本集團的除稅前溢利由截至2020年12月31日止年度的人民幣716.8百萬元減少9.2%至截至2021年12月31日止年度的651.1百萬元。

## 所得稅開支

本集團的所得稅開支由截至2020年12月31日止年度的人民幣26.6百萬元增加114.9%至截至2021年12月31日止年度的人民幣57.2百萬元，主要由於：(i)海外業務入收增加，使得海外所得稅開支增加；及(ii)中國內地若干附屬公司在截至2021年12月31日止年度享有的企業所得稅稅率優惠有所減少。

## 年內溢利

基於上述原因，本年度的年內溢利由截至2020年12月31日止年度的人民幣690.2百萬元減少13.9%至截至2021年12月31日止年度的593.9百萬元。

## 流動資金及財務資源

截至2021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2020年及2021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794.9百萬元及人民幣818.5百萬元。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)自上市、於2020年12月4日的先舊後新配售(「先舊後新配售」)及於2021年5月10日的嘍哩嘍哩股份有限公司及其他認購人認購新股份(「認購事項」)獲取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。

## 融資活動

於2021年5月10日，本公司已完成配發及發行合共257,900,000股每股面值0.0001美元的新普通股，價格為每股3.30港元。在已發行的新普通股中，198,000,000股、56,400,000股及3,500,000股份分別配發及發行予嘍哩嘍哩股份有限公司、Wide Fortune Enterprises Limited及Century Network (Hongkong) Limited。完成後，本集團募集所得的款項淨額合共約849.15百萬港元。

## 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	
	2021年	2020年
	人民幣千元	人民幣千元
經營活動所得現金流量淨額	349,291	602,318
投資活動所用現金流量淨額	(988,482)	(863,480)
融資活動所得現金流量淨額	689,815	329,680
現金及現金等價物增加淨額	50,624	68,518
於年初的現金及現金等價物	794,888	771,090
匯率變動的影響淨額	(26,992)	(44,720)
於年末的現金及現金等價物	818,520	794,888

### 經營活動所得現金流量淨額

截至2021年12月31日止年度，本集團錄得經營活動所得現金流量淨額人民幣349.3百萬元，主要是由於本集團的除稅前溢利人民幣651.1百萬元，主要經(i)貿易應收款項減值人民幣29.4百萬元；(ii)其他無形資產攤銷人民幣127.6百萬元；(iii)出售一家聯營公司的投資的收益人民幣185.1百萬元；(iv)按公平值計入損益的金融資產的公平值虧損人民幣12.7百萬元；及(v)使用權資產折舊人民幣24.9百萬元調整。營運資金的變動導致現金流出淨額人民幣386.7百萬元，當中包括(a)貿易應收款項及應收票據增加人民幣199.2百萬元；(b)預付款項、其他應收款項及其他資產增加人民幣215.8百萬元；(c)應收關聯方款項減少人民幣2.3百萬元；(d)貿易應付款項增加人民幣112.0百萬元；(e)其他應付款項及應計費用減少人民幣23.2百萬元；(f)應付關聯方款項減少人民幣15.1百萬元；及(g)已付所得稅人民幣47.7百萬元。

### 投資活動所用現金流量淨額

截至2021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988.5百萬元，主要是由於(i)購買按公平值計入損益的金融資產人民幣543.8百萬元；(ii)添置其他無形資產人民幣791.1百萬元，包括仙劍奇俠傳的商標和軟著；(iii)收購附屬公司人民幣115.0百萬元(主要關於收購文脈互動的應付或然代價)；部分被(其中包括)(iv)出售按公平值計入損益的金融資產人民幣296.9百萬元所抵銷。

## 融資活動所得現金流量淨額

截至2021年12月31日止年度，本集團錄得融資活動所得現金流量淨額人民幣689.8百萬元，主要是由於(i) 嚶哩嚶哩股份有限公司及其他認購人認購新股份的所得款項人民幣702.0百萬元；及(ii) 本集團新增銀行貸款人民幣859.6百萬元所致，部分被(其中包括)(iii) 已付股息人民幣213.7百萬元；及(iv) 償還銀行及其他貸款人民幣546.4百萬元所抵銷。

## 負債

截至2021年12月31日止年度，本集團獲取銀行貸款人民幣859.6百萬元及償還銀行及其他貸款人民幣546.4百萬元。

於2021年12月31日，本集團有計息銀行及其他借款人民幣764.6百萬元(2020年：人民幣451.4百萬元)，包括銀行貸款人民幣170.0百萬元(透過質押本集團定期存款人民幣201.3百萬元作抵押)。本集團有抵押銀行貸款的實際年利率為4.50%，而本集團無抵押銀行貸款的實際年利率介乎1.89%至5.50%。

於2021年12月31日，本集團的租賃負債為人民幣25.1百萬元(2020年：人民幣27.6百萬元)。

## 資產負債表外承擔及安排

於2021年12月31日，本集團並無訂立任何資產負債表外交易(2020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	
	2021年	2020年
流動比率(倍) <sup>(1)</sup>	1.9	2.1
資本負債比率 <sup>(2)</sup>	13.2%	9.4%
毛利率	37.2%	32.0%

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及其他借款總額。

## 資本開支

本集團的過往資本開支主要包括支付予遊戲開發商及IP版權方的版稅。截至2021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2020年及2021年12月31日，本集團的資本承擔分別為人民幣43.7百萬元及人民幣408.3百萬元。於2021年12月31日，本集團的資本承擔乃用於購買IP及遊戲授權及股本投資。

## 重大投資及重大收購或出售

除下文所披露者外，於截至2021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2021年8月5日，本集團有條件地同意收購大宇資訊股份有限公司間接持有的北京軟星49%的股權，以及在中國註冊、許可或使用的與《仙劍奇俠傳》有關的所有知識產權，總代價為641.8百萬港元。更多詳情，請參閱本公司於2021年8月5日及2021年8月18日刊發的公告。

## 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，並根據於2021年4月29日及2021年5月10日刊發的相關公告所載應用認購事項所得款項淨額。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。

## 上市所得款項用途

經扣除有關上市的包銷費用及開支後，上市所得款項淨額約為 1,347.1 百萬港元。本公司根據招股章程「未來計劃與所得款項用途」一節所載動用所得款項淨額，且所得款項用途並無重大變動或延誤。

下表載列(i)本公司由2019年10月31日(「上市日期」)至2019年12月31日以及截至2020年及2021年12月31日止年度已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於2021年12月31日未動用的所得款項淨額；及(iii)本公司預期將充分動用剩餘所得款項的時間表：

編號	用途	所得款項淨額 (百萬港元)	於上市日期	於截至2020年	於截至2021年	於2021年	預期將充分 動用剩餘 所得款項的 時間表
			至2019年 12月31日的 已動用金額 (百萬港元)	12月31日 止年度 已動用金額 (百萬港元)	12月31日 止年度 已動用金額 (百萬港元)	12月31日的 未動用所得 款項淨額 (百萬港元)	
1.	擴充及改善本公司的IP 遊戲發行及開發業務	673.55 (佔總所得 款項淨額的 50%)	209.65	269.54	194.36	—	不適用
2.	手遊生態系統中參與者的 併購活動	538.84 (佔總所得 款項淨額的 40%)	200.64	338.20	—	—	不適用
3.	營運資金及一般企業用途	134.71 (佔總所得 款項淨額的 10%)	15.35	112.70	6.66	—	不適用
	<b>總計</b>	<b>1,347.10</b>	<b>425.64</b>	<b>720.44</b>	<b>201.02</b>	<b>—</b>	

誠如上表所述明，本公司已悉數動用上市所得款項淨額，於2021年12月31日概無未動用上市所得款項淨額。

## 先舊後新配售所得款項用途

經扣除先舊後新配售相關費用及開支後，先舊後新配售所得款項淨額約為536.78百萬港元。本公司已按日期為2020年11月24日及2020年12月4日的本公司公告所載者應用所得款項淨額。

下表載列(i)本公司就完成先舊後新配售至2020年12月31日及截至2021年12月31日止年度已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於2021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淨額的時間表：

編號	用途	所得款項淨額 (百萬港元)	於完成	於截至2021年	於2021年	預期將充分 動用剩餘所得 款項的時間表
			先舊後新配售 至2020年 12月31日的 已動用金額 (百萬港元)	12月31日 止年度 已動用金額 (百萬港元)	12月31日 的未動用所得 款項淨額 (百萬港元)	
1.	透過收購及/或投資，進一步 提升IP遊戲發行及開發業務	536.78	—	536.78	—	不適用

誠如上表所述明，本公司已悉數動用先舊後新配售所得款項淨額，於2021年12月31日概無未動用先舊後新配售所得款項淨額。

## 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。本公司將按日期為 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) 本公司就完成認購事項至 2021 年 12 月 31 日已動用的所得款項淨額；(ii) 本公司於 2021 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	於完成認購事項	於 2021 年	預期將
		至 2021 年	12 月 31 日	
		所得款項淨額	的已動用金額	剩餘所得款項
		(百萬港元)	(百萬港元)	的時間表
1.	透過收購及／或投資，進一步提升 IP 遊戲發行及開發業務	849.15	470.90	於 2022 年 12 月 31 日前

鑑於全球 COVID-19 疫情對經濟的影響，本公司將繼續評估情況，為本集團長遠利益及發展審慎靈活動用其認購事項所得款項淨額。目前使用未動用認購事項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。

## 其他資料

### 購買、出售或贖回上市證券

於2021年4月29日(交易時段前)，本公司與嗶哩嗶哩股份有限公司、Wide Fortune Enterprises Limited及Century Network (Hongkong) Limited(統稱「認購人」)各自訂立認購協議，據此，認購人有條件地同意按每股認購股份3.30港元的認購價(緊接認購協定日期前的交易日在聯交所所報收市價為每股3.66港元)認購而本公司有條件地同意配發及發行合共257,900,000股普通股(「認購股份」)。

認購事項已於2021年5月10日完成，本集團於完成後獲得總所得款項淨額約849.15百萬港元。認購股份的總面值為25,790美元。考慮到認購事項的開支約1.92百萬港元，每股認購股份的淨價將約為3.29港元。本集團擬將認購事項的所得款項淨額用於進一步加強其以知識產權為基礎的遊戲出版及開發業務。有關認購事項所得款項用途的進一步詳情載於本公告「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」一節。

除本公司日期為2021年4月29日及2021年5月10日的公告中所載嗶哩嗶哩股份有限公司及其他認購人認購新股份外，於截至2021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。

### 環境、社會及管治(「環境、社會及管治」)倡議

作為負責任的企業公民，本集團一直以來堅守可持續發展理念，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，並且透過積極投資其互聯網平台並進行慈善活動致力構建健康和諧的線上及線下生態系統。此外，本集團一直專注於與不同利益相關者保持更緊密的聯繫，聆聽遊戲玩家的意見，關懷並與僱員一起成長，並承擔更多的社會責任。

## 環境

作為一家遊戲發行商及開發商，本集團的業務並不會對環境造成重大影響。然而，本集團仍然關注環保。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。本集團致力減低溫室氣體排放，並積極推廣綠色辦公室常規，在日常營運中堅守四個「R」的環保原則(減少廢物、廢物利用、循環再造和更換代替)，旨在減少產生廢物及達到資源使用效率最大化。2021年度，本集團溫室氣體總排放量及總排放密度，以及無害廢物排放量及密度，相比2020年度均有所下降。這證明了本集團一系列的汽車管理措施、節省能源政策及綠色措施成效顯著。

## 社會

本集團秉承「摯誠履行社會責任，積極開展公益活動」的理念，將公益活動視為其企業文化的重要部分。由於本集團從事遊戲授權及發行業務，本集團著重於為青年提供慈善服務，並以感恩的心回饋社會。由於國內COVID-19疫情有所放緩，本集團於報告期內已進行數項社區義工活動。於2021年6月，本集團參與了疫苗接種志願者服務，在疫苗接種點維持秩序、為群眾提供詢問服務，並於2021年7月期間慰問深圳市武警支隊。於2021年7月河南水災期間，本集團向河南省慈善總會捐款共人民幣100萬元，助力河南的緊急救援和災後重建工作。本集團於2022年3月為支援香港抗疫，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。本集團將繼續為青年的未來發展及成長作出貢獻，推動已建立的社會福利項目，繼續發掘更多不同的社會及文化活動，為遊戲行業樹立健康正面的企業形象。

## 管治

本集團已建立管治架構以加強環境、社會及管治的相關工作。董事會對本集團的環境、社會及管治策略及匯報事宜承擔整體責任，全面監督相關風險及機遇。董事會至少每年進行一次企業風險評估，以識別、評估和監控日常業務過程中的環境、社會及管治相關風險。董事會亦負責制定本集團環境、社會及管治相關管理方針、策略及目標，定期審視本集團所訂立之目標及就該目標的表現，以及按實際情況修訂策略。為貫徹可持續發展理念並有效管理環境、社會及管治事宜，本集團成立了環境、社會及管治工作小組以協助董事會監督及推動各項環境、社會及管治策略的實施。環境、社會及管治工作小組亦負責協助董事會識別重要事宜並就其重要性排列優次，就環境、社會及管治系統的有效性及本集團就環境及社會關鍵績效指標的表現定期向董事會匯報，及編製年度環境、社會及管治報告。

### 企業管治守則

於截至2021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2021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2021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2021年12月31日，本集團有1,176名全職僱員(2020年：1,000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。若干本集團僱員亦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，並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。

審核委員會已審閱本集團截至2021年12月31日止年度的未經審核綜合財務報表。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。

## 自2021年12月31日起影響本集團的重要事項

一種全新的新型冠狀病毒(COVID-19)株於2020年發現，並於2021年持續演變。本集團一直密切監察並積極減輕COVID-19對本集團營運的影響，而COVID-19的爆發目前並未對本集團的財務狀況及營運業績造成任何重大影響。隨著COVID-19爆發的發展，本集團將繼續審視其應變措施。

於2021年12月31日，本公司非上市股權投資(以按公平值計入損益的金融資產入賬)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。

### 建議更換核數師

茲提述(i)本公司日期為2022年3月21日的公告，內容有關預期刊發截至2021年12月31日止財政年度的初步業績(「**2021年全年業績**」)及建議更換本公司核數師；及(ii)本公司日期為2022年3月25日的通函，內容有關建議更換核數師及臨時股東大會通告。

安永會計師事務所(「**安永**」)於2021年5月25日的股東週年大會上獲續聘為本公司核數師，任期直至本公司下屆股東週年大會結束為止。於2021年全年業績的審核過程中，本公司與安永未能就審核時間表及審核費用達成共識，而在COVID-19疫情下，安永完成2021年全年業績的審核將需要進一步產生有關費用。經考慮有關事實及情況，並根據審核委員會的推薦建議，董事會認為，在COVID-19疫情的現況下，以另一家信譽良好的會計師事務所取代安永，可及時以具成本效益的方式完成2021年全年業績的審核工作，符合本公司及股東的整體最佳利益。

董事會根據審核委員會的推薦，建議委任香港立信德豪會計師事務所有限公司(「**立信德豪**」)為本公司新核數師，以填補因建議更換安永而產生的空缺，任期直至本公司下屆股東週年大會結束為止。

董事會已議決召開臨時股東大會(「**臨時股東大會**」)，以讓股東考慮有關根據本公司組織章程細則建議更換安永的決議案並就此投票。臨時股東大會將於2022年4月8日(星期五)上午十時正舉行。臨時股東大會通告已刊載於聯交所網站(<http://www.hkexnews.hk>)及本公司網站(<http://www.cmge.com>)。

除上述所披露者外，自2021年12月31日起及直至本公告日期止，並無發生影響本集團的其他重要事項。

## 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。

## 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 疫情對本集團業務及財務的影響及當前經濟環境，截至 2021 年 12 月 31 日止年度，董事會不建議派發末期股息。

## 審核委員會審閱未經審核全年業績

鑒於應對 COVID-19 疫情而產生的旅遊及其他限制，聯交所及證券及期貨事務監察委員會（「證監會」）已聯合宣佈<sup>1</sup>，倘發行人因 COVID-19 疫情的影響而無法取得其核數師的同意，但在其他方面能夠完全符合上市規則所載的其他申報規定公佈其初步業績，其應在截止日期（即 2022 年 3 月 31 日）或之前公佈該等初步業績（未經其核數師同意）。在該等情況下，聯交所一般會容許繼續買賣發行人的證券。

由於近期中國的旅遊及 COVID-19 疫情期間的其他限制，特別是近期深圳（本公司總部所在地）的封鎖，以及 COVID-19 疫情導致安排實地考察、面對面訪談及提供本公司核數師要求的必要財務資料的實際困難，本集團的報告及審核程序受到不利影響，本公司無法根據上市規則第 13.49 條於 2022 年 3 月 31 日或之前在其核數師達成協議公佈其 2021 年全年業績。

本公告所載截至 2021 年 12 月 31 日止年度未經審核全年業績已由審核委員會審閱及同意，惟尚未根據上市規則第 13.49 (1) 及 13.49 (2) 條的規定取得本公司核數師同意。

---

1 聯交所及證監會於 2020 年 2 月 4 日發佈《有關在嚴重新型傳染性病原體呼吸系統病的旅遊限制下刊發業績公告的聯合聲明》及於 2020 年 3 月 16 日發佈《有關在 COVID-19 疫情下刊發業績公告的聯合聲明的進一步指引》。聯交所於 2022 年 2 月 21 日發佈《有關在嚴重新型傳染性病原體呼吸系統病的旅遊限制下刊發業績公告的聯合聲明（聯合聲明）及召開股東大會的常問問題》。

## 延遲刊發截至2021年12月31日止年度經審核全年業績及寄發截至2021年12月31日止年度年報

根據2021年全年業績審核工作的現況，本公司相信立信德豪，本公司將委任的新核數師(如上文「建議更換核數師」一節所述)將能夠不遲於2022年6月30日完成2021年全年業績的審核工作。此處包含的未經審計的財務信息可能會因應符合完成審計的需要進行調整。未經審核財務資料可能有所調整，以滿足完成審核的需要。本公司將於立信德豪完成相關審核程序後刊發其經審核2021年全年業績。本公司亦將延遲刊發其年報，自截止日期起計最多60日(即2022年6月30日)。本公司將於適當時候作出進一步公告。

### 於聯交所及本公司網站刊載未經審核全年業績及年報

未經審核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。

本公告所載有關本集團截至2021年12月31日止年度的全年業績的財務資料未經審核，亦未經核數師同意。本公司股東及潛在投資者於買賣本公司證券時務請審慎行事。

## 未經審核綜合損益表

	附註	截至12月31日止年度	
		2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
收益	4	3,956,570	3,820,326
銷售成本		<u>(2,483,080)</u>	<u>(2,597,062)</u>
毛利		1,473,490	1,223,264
其他收入及收益	4	236,969	389,172
銷售及分銷開支		(497,627)	(341,497)
行政開支		(445,751)	(403,593)
金融及合約資產減值損失淨額		(29,359)	(52,290)
其他開支		(55,724)	(50,450)
融資成本		(24,292)	(35,228)
分佔以下公司的損益：			
一家合營企業		(4,131)	15
聯營公司		<u>(2,469)</u>	<u>(12,591)</u>
除稅前溢利	5	651,106	716,802
所得稅開支	6	<u>(57,163)</u>	<u>(26,602)</u>
年內溢利		<u>593,943</u>	<u>690,200</u>
歸屬於：			
母公司擁有人		611,770	701,319
非控股權益		<u>(17,827)</u>	<u>(11,119)</u>
		<u>593,943</u>	<u>690,200</u>
歸屬於母公司普通股權益持有人的每股盈利	8		
基本			
— 就年內溢利而言		<u>人民幣 22.85 分</u>	<u>人民幣 29.92 分</u>
攤薄			
— 就年內溢利而言		<u>人民幣 22.84 分</u>	<u>人民幣 29.92 分</u>

## 未經審核綜合全面收益表

	截至 12 月 31 日止年度	
	2021 年 人民幣千元 (未經審核)	2020 年 人民幣千元 (經審核)
年內溢利	<u>593,943</u>	<u>690,200</u>
其他全面虧損		
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	1,770	(8,502)
期後可能重新分類至損益的其他全面收益／(虧損)淨額	<u>1,770</u>	<u>(8,502)</u>
期後將不會重新分類至損益的其他全面虧損：		
換算海外業務的匯兌差額	(50,099)	(66,519)
期後將不會重新分類至損益的其他全面虧損淨額	<u>(50,099)</u>	<u>(66,519)</u>
年內除稅後其他全面虧損	<u>(48,329)</u>	<u>(75,021)</u>
年內全面收益總額	<u>545,614</u>	<u>615,179</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	563,441	626,298
非控股權益	<u>(17,827)</u>	<u>(11,119)</u>
	<u>545,614</u>	<u>615,179</u>

## 未經審核綜合財務狀況表

	附註	於12月31日	
		2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
<b>非流動資產</b>			
物業及設備		8,747	5,847
使用權資產		24,180	27,732
商譽	9	1,107,937	1,107,937
其他無形資產		536,513	154,555
於一家合營企業的投資		4,692	8,823
於聯營公司的投資		231,400	96,544
按公平值計入損益的金融資產	10	1,896,914	1,539,312
遞延稅項資產		58,182	49,262
預付款項	12	647,973	330,766
非流動資產總額		<u>4,516,538</u>	<u>3,320,778</u>
<b>流動資產</b>			
貿易應收款項及應收票據	11	1,052,446	882,644
預付款項、其他應收款項及其他資產	12	940,869	519,806
應收關聯方款項		11,064	13,319
已抵押存款		502,282	799,164
現金及現金等價物		818,520	794,888
流動資產總額		<u>3,325,181</u>	<u>3,009,821</u>
<b>流動負債</b>			
貿易應付款項	13	378,488	268,720
其他應付款項及應計費用		488,966	572,121
計息銀行借款及其他借款		764,601	451,350
應付稅項		135,303	137,632
應付關聯方款項		4,215	19,298
租賃負債		16,631	14,718
流動負債總額		<u>1,788,204</u>	<u>1,463,839</u>

	於 12 月 31 日	
	2021 年	2020 年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(經審核)
流動資產淨額	<u>1,536,977</u>	<u>1,545,982</u>
總資產減流動負債	<u>6,053,515</u>	<u>4,866,760</u>
非流動負債		
遞延稅項負債	72,973	53,014
業務合併的或然代價	178,236	—
租賃負債	<u>8,444</u>	<u>12,890</u>
非流動負債總額	<u>259,653</u>	<u>65,904</u>
資產淨值	<u>5,793,862</u>	<u>4,800,856</u>
權益		
歸屬於母公司擁有人的權益		
已發行股本	1,925	1,759
儲備	<u>5,791,937</u>	<u>4,702,680</u>
	5,793,862	4,704,439
非控股權益	<u>—</u>	<u>96,417</u>
權益總額	<u>5,793,862</u>	<u>4,800,856</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第22章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及遊戲開發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(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集團截至2021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

本集團已在本年度的財務報表中採納以下經修訂香港財務報告準則。

香港財務報告準則第9號、香港會計準則第39號、香港財務報告準則第7號、香港財務報告準則第4號及香港財務報告準則第16號(修訂本)	<i>利率基準改革 – 第二階段</i>
香港財務報告準則第16號(修訂本)	<i>Covid-19 相關租金寬減</i>
香港財務報告準則第16號(修訂本)	<i>於2021年6月30日後Covid-19相關租金寬減 (提早採納)</i>

### 2.3 已頒佈但尚未生效的香港財務報告準則

本集團並未於該等財務報表內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。

香港財務報告準則第3號(修訂本)	概念框架之提述 <sup>1</sup>
香港財務報告準則第10號及香港會計準則第28號(2011年)(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17號	保險合約 <sup>2</sup>
香港財務報告準則第17號(修訂本)	保險合約 <sup>2,5</sup>
香港會計準則第1號(修訂本)	流動或非流動負債之分類 <sup>2,4</sup>
香港會計準則第1號及香港財政報告準則實務準則第2號(修訂本)	會計政策披露 <sup>2</sup>
香港會計準則第8號(修訂本)	會計估計定義 <sup>2</sup>
香港會計準則第12號(修訂本)	單一交易產生之資產及負債相關遞延稅項 <sup>2</sup>
香港會計準則第16號(修訂本)	物業、廠房及設備： 作擬定用途前的所得款項 <sup>1</sup>
香港會計準則第37號(修訂本)	虧損合約－履行合約的成本 <sup>1</sup>
香港財務報告準則 2018年至2020年之年度改進	香港財務報告準則第1號、香港財務報告準則第9號(修訂本)、香港財務報告準則第16號之隨附說明性例子及香港會計準則第41號 <sup>1</sup>

<sup>1</sup> 於2022年1月1日或之後開始的年度期間生效

<sup>2</sup> 於2023年1月1日或之後開始的年度期間生效

<sup>3</sup> 並無釐定強制生效日期，惟可供採納

<sup>4</sup> 由於香港會計準則第1號已作出修訂，香港詮釋第5號財務報表的呈列－借款人對包含於要求時償還之條款定期貸款的分類已於2020年10月作出修改，以與結論並無更改之用字一致

<sup>5</sup> 由於已在2020年10月發佈的香港財務報告準則第17號(修訂本)，香港財務報告準則第4號已作出修訂以延伸臨時豁免，允許保險公司在2023年1月1日前開始的年度期間應用香港會計準則第39號而非香港財務報告準則第9號

### 3. 經營分部資料

本集團主要從事手遊發行、遊戲開發及投資業務。

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。就分配資源及評估表現而言，向本公司董事(即主要營運決策者)呈報的資料不包括獨立的經營分部財務資料及董事已全面審閱本集團的財務業績。因此，並無呈列任何其他經營分部資料。

截至2021年12月31日止年度

分部	知識產權			總計
	遊戲發行	遊戲開發	授權	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)	(未經審核)	(未經審核)
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虧損淨額				(29,359)
其他開支				(55,724)
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>

截至2020年12月31日止年度

分部	知識產權			總計
	遊戲發行	遊戲開發	授權	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
	(經審核)	(經審核)	(經審核)	(經審核)
<b>分部收益(附註4)</b>				
銷售予外部客戶	2,977,901	730,301	112,124	3,820,326
分部間銷售	—	775,924	—	775,924
	<u>2,977,901</u>	<u>1,506,225</u>	<u>112,124</u>	<u>4,596,250</u>
對賬：				
分部間銷售撤銷				<u>(775,924)</u>
客戶合約收益總額				<u><u>3,820,326</u></u>
分部業績	851,096	272,964	99,204	1,223,264
對賬：				
其他收入及收益				389,172
銷售及分銷開支				(341,497)
行政開支				(403,593)
金融及合約資產減值虧損淨額				(52,290)
其他開支				(50,450)
融資成本				(35,228)
分佔以下公司的損益：				
一家合營企業				15
聯營公司				<u>(12,591)</u>
除稅前溢利				<u><u>716,802</u></u>

## 地區資料

### (a) 來自外部客戶的收益

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
中國內地	3,498,117	3,814,097
其他國家／地區	458,453	6,229
	<u>3,956,570</u>	<u>3,820,326</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

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
中國內地	2,523,130	1,591,324
其他國家／地區	38,312	140,880
	<u>2,561,442</u>	<u>1,732,204</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。

於截至2020年12月31日止年度，收益約人民幣470,200,000元乃來自一名個別單一外部客戶，該個別客戶佔總收益超過10%。

#### 4. 收益、其他收入及收益

收益分析如下：

##### 客戶合約收益

##### (a) 分拆收益資料

截至2021年12月31日止年度

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)
<b>商品或服務種類</b>				
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
客戶合約收益總額	<u>2,819,638</u>	<u>904,989</u>	<u>231,943</u>	<u>3,956,570</u>
<b>地區市場</b>				
中國內地	2,361,185	904,989	231,943	3,498,117
其他國家／地區	458,453	—	—	458,453
客戶合約收益總額	<u>2,819,638</u>	<u>904,989</u>	<u>231,943</u>	<u>3,956,570</u>
<b>收益確認時間</b>				
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
客戶合約收益總額	<u>2,819,638</u>	<u>904,989</u>	<u>231,943</u>	<u>3,956,570</u>

截至2020年12月31日止年度

分部	遊戲發行 人民幣千元 (經審核)	遊戲開發 人民幣千元 (經審核)	知識產權授權 人民幣千元 (經審核)	總計 人民幣千元 (經審核)
<b>商品或服務種類</b>				
手遊發行服務	2,977,901	—	—	2,977,901
遊戲開發相關服務	—	730,301	—	730,301
知識產權授權	—	—	112,124	112,124
客戶合約收益總額	<u>2,977,901</u>	<u>730,301</u>	<u>112,124</u>	<u>3,820,326</u>
<b>地區市場</b>				
中國內地	2,971,672	730,301	112,124	3,814,097
其他國家／地區	6,229	—	—	6,229
客戶合約收益總額	<u>2,977,901</u>	<u>730,301</u>	<u>112,124</u>	<u>3,820,326</u>
<b>收益確認時間</b>				
隨時間轉移的服務	2,977,901	701,999	43,610	3,723,510
於時間點轉移的服務	—	28,302	68,514	96,816
客戶合約收益總額	<u>2,977,901</u>	<u>730,301</u>	<u>112,124</u>	<u>3,820,326</u>

下表載列於本報告期確認的計入各報告期初合約負債及確認自上期間達成履約責任的收益金額：

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
已確認計入年初合約負債結餘的收益：		
自發行渠道收取的短期墊款	125,638	7,814
銷售自行開發遊戲中的遊戲點數	34,222	16,015
	<u>159,860</u>	<u>23,829</u>

(b) 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*

當本集團有義務持續地向購買虛擬物品以獲得增強的遊戲體驗的遊戲玩家提供服務時，本集團對相關收入在適用遊戲的平均壽命按比例攤銷確認，本集團通過對付費玩家的平均遊戲時長進行最佳估計以確定相應的遊戲平均壽命（「**玩家關係期**」）。

當本集團在某一時點履行履約義務時，本集團對相關收入在客戶取得對本集團提供的遊戲產品或服務的控制權的時點確認。

*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：

	2021 年 人民幣千元 (未經審核)	2020 年 人民幣千元 (經審核)
預期將確認為收益的金額：		
一年內	<b>113,327</b>	131,732

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。

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
<b>其他收入</b>		
銀行利息收入	<b>12,149</b>	21,202
政府補助－與收入相關*	<b>25,808</b>	22,008
按公平值計入損益的金融資產的其他利息收入	—	11,063
匯兌差額，淨額	<b>3,139</b>	—
其他	<b>4,449</b>	5,445
	<b>45,545</b>	59,718
<b>收益</b>		
出售按公平值計入損益的金融資產的收益	<b>6,279</b>	84
出售於聯營公司的投資的收益	<b>185,145</b>	33,471
按公平值計入損益的金融資產的公平值收益	—	295,899
	<b>191,424</b>	329,454
	<b>236,969</b>	389,172

\* 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. 除稅前溢利

本集團的除稅前溢利已扣除／(計入)以下各項：

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
渠道及CP供應商收取的佣金 <sup>(a)</sup>	2,113,537	2,430,032
IP收取的佣金	155,974	40,483
遊戲開發成本	65,945	15,400
宣傳開支	428,938	297,471
僱員福利開支(不包括董事薪酬)：		
工資及薪金	281,835	208,879
以權益結算以股份為基礎開支	17,072	23,874
退休金計劃供款(界定供款計劃) <sup>(b)</sup>	30,210	1,933
	<u>329,117</u>	<u>234,686</u>
物業及設備折舊	4,052	2,875
使用權資產折舊	24,923	21,907
其他無形資產攤銷 <sup>(c)</sup>	127,579	79,436
研發成本	310,673	208,630
不計入租賃負債計量的租賃付款	745	114
匯兌差額，淨額	(3,139)	6,948
於一家聯營公司的投資減值	5,805	—
金融及合約資產減值損失淨額：		
貿易應收款項減值，淨額	29,359	52,290
計入預付款項、其他應收款項及其他資產的金融資產減值	24,744	—
撇銷預付款項，淨額 <sup>(d)</sup>	3,334	13,960
商譽減值 <sup>(e)</sup>	—	10,680
其他無形資產減值 <sup>(e)</sup>	6,018	430
銀行利息收入	(12,149)	(21,202)
出售物業及設備項目的虧損	209	56
核數師薪酬	5,200	4,500
出售按公平值計入損益的金融資產的收益	(6,279)	(84)
出售於聯營公司的投資的收益	(185,145)	(33,471)
按公平值計入損益的金融資產公平值虧損／(收益)	12,692	(295,899)
或然代價公平值調整	538	17,424

- (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2021年12月31日止年度向本集團提供渠道服務，金額為人民幣415,399,000元(於2020年5月28日至2020年12月31日期間為人民幣504,173,000元)，於2020年12月31日，應收世紀華通貿易款項結餘為人民幣18,880,000元(2020年：人民幣25,026,000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) 撇銷預付款項已計入綜合損益表的「其他開支」。
- (e) 商譽及其他無形資產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(「開曼群島」)之規則及條例，本集團毋須於英屬處女群島及開曼群島繳納任何所得稅。

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%(2020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(2020年：2,000,000港元)的應課稅利潤按8.25%(2020年：8.25%)徵稅，其餘應課稅利潤按16.5%(2020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，深圳豆悅網絡科技有限公司及深圳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2021年12月31日及2020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2018年更新起有效期為三年。截至2021年12月31日及2020年12月31日止年度，北京軟星有權按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2021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2021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為15%。

根據相關中國法律及法規，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及於2023年至2025年有權享有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：

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
即期稅項開支		
中國		
年內開支	29,124	58,247
過往年度超額撥備	—	(11,193)
香港	16,976	—
其他地區	24	42
總計	<u>46,124</u>	<u>47,096</u>
遞延稅項開支／(抵免)		
中國	11,039	(20,494)
香港	—	—
總計	<u>11,039</u>	<u>(20,494)</u>
年內稅項開支總額	<u><u>57,163</u></u>	<u><u>26,602</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，以及適用稅率(即法定稅率)與實際稅率的對賬如下：

	2021年		2020年	
	人民幣千元 (未經審核)	%	人民幣千元 (經審核)	%
除稅前溢利	<u>651,106</u>		<u>716,802</u>	
按法定稅率計算的稅項	162,777	25	179,200	25
特定司法權區或地方部門頒佈的				
不同適用稅率的影響	(73,829)	(11)	(117,530)	(16)
一家合營企業及聯營公司應佔溢利及虧損	911	—	3,959	1
研發開支加計扣除	(41,604)	(6)	(18,606)	(3)
不可扣稅開支	2,346	—	5,344	1
稅率增加對期初遞延稅項的影響	(11,342)	(2)	(3,234)	—
過往期間即期稅項調整	—	—	(11,193)	(2)
動用先前未確認稅項虧損	(1,492)	—	(20,774)	(3)
未確認稅項虧損	<u>19,396</u>	3	<u>9,436</u>	1
按本集團實際稅率計算的稅項支出	<u>57,163</u>	9	<u>26,602</u>	4

一家合營企業及聯營公司應佔稅項分別為零(2020年：零)及零(2020年：人民幣2,232,000元)，計入綜合損益表的「分佔一家合營企業及聯營公司的損益」。

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2021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(2020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277,203,000元(2020年：人民幣220,244,000元)。

## 7. 股息

本公司董事會議決不建議派付截至2021年12月31日止年度的末期股息(2020年：0.0928港元)。

## 8. 歸屬於母公司普通權益持有人的每股盈利

每股基本盈利乃根據歸屬於母公司普通權益持有人的年內溢利計算，並已調整年內的已發行普通股加權平均數2,676,901,781股股份(2020年：2,343,920,492股股份)，以反映年內的供股發行。

截至2021年12月31日止年度，本集團有1,521,864潛在可攤薄已發行普通股(2020年：零)。

每股基本及攤薄盈利乃根據以下各項計算：

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
<b>盈利</b>		
根據每股基本及攤薄盈利計算的歸屬於母公司普通權益持有人的溢利	<u>611,770</u>	<u>701,319</u>
	股份數目	
	2021年 (未經審核)	2020年 (經審核)
<b>股份</b>		
根據每股基本盈利計算的年內已發行普通股加權平均數	2,676,901,781	2,343,920,492
攤薄影響－普通股加權平均數		
購股權	<u>1,521,864</u>	<u>—</u>
	<u><u>2,678,423,645</u></u>	<u><u>2,343,920,492</u></u>

## 9. 商譽

人民幣千元

### 於2020年1月1日：

成本	1,118,617
累計減值	—
賬面淨值	<u>1,118,617</u>
於2020年1月1日的成本，扣除累計減值 年內減值	<u>1,118,617</u> <u>(10,680)</u>
於2020年12月31日的賬面淨值(經審核)	<u><u>1,107,937</u></u>

### 於2020年12月31日：(經審核)

成本	1,118,617
累計減值	<u>(10,680)</u>
賬面淨值	<u><u>1,107,937</u></u>
於2021年1月1日的成本，扣除累計減值 年內減值	<u>1,107,937</u> <u>—</u>
於2021年12月31日的賬面淨值(未經審核)	<u><u>1,107,937</u></u>

### 於2021年12月31日：(未經審核)

成本	1,118,617
累計減值	<u>(10,680)</u>
賬面淨值	<u><u>1,107,937</u></u>

### 商譽的減值測試

商譽被分配至手遊發行的現金產生單位、文脈互動遊戲開發的現金產生單位及北京軟星遊戲開發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3.0%。

於2021年及2020年12月31日，現金產生單位的各可收回金額及賬面值如下：

手遊發行的現金產生單位：

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
可收回金額	2,010,000	2,508,127
包括已分配商譽的賬面值	1,019,377	751,043

文脈互動遊戲開發的現金產生單位：

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
可收回金額	780,113	779,342
包括已分配商譽的賬面值	719,259	703,099

北京軟星遊戲開發的現金產生單位：

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
可收回金額	685,039	177,151
包括已分配商譽的賬面值	634,687	198,092

於2020年12月31日，由於北京軟星遊戲開發的現金產生單位的可收回金額低於包括分配的商譽在內的賬面價值，本集團在截至2020年12月31日止年度的合併損益表中計提商譽減值人民幣10,680,000元作為其他費用。

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：

	2021年 (未經審核)	2020年 (經審核)
增長率(五年期內)	3%-16%	3%-15%
毛利率	27%	30%
稅前貼現率	16%	16%
最終增長率	3%	3%

文脈互動遊戲開發的現金產生單位：

	2021年 (未經審核)	2020年 (經審核)
增長率(五年期內)	3%-45%	3%-4%
毛利率	22%-26%	16%
稅前貼現率	22%	22%
最終增長率	3%	3%

北京軟星遊戲開發的現金產生單位：

	2021年 (未經審核)	2020年 (經審核)
增長率(五年期內)*	(48%)-107%	3%-4,361%
毛利率	60%-64%	28%
稅前貼現率	19%	21%
最終增長率	3%	3%

計算2021年及2020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。

\* 於2021年及2020年12月31日首個預測年度北京軟星遊戲開發現金產生單位的預期增長率分別為(48%)及4,361%。考慮到北京軟星現金產生單位於2021年有大額一次性IP授權收入，本集團預期明年會有所下降。由於部分新推出的手機遊戲，第二至五年的收益預期會逐步增加。

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。

#### 10. 按公平值計入損益的金融資產

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
上市股權投資，按公平值計	195,267	220,828
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	69,486
非上市股權投資，按公平值計	1,586,350	1,230,112
可換股貸款，按公平值計	84,077	18,886
	<u>1,896,914</u>	<u>1,539,312</u>

由於上述股權投資為持作買賣，其分類為按公平值計入損益的金融資產。

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2021年12月31日，於天使基金投資的公平值為人民幣65,679,000元(2020年：人民幣55,874,000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2021年12月31日，於國宏嘉信資本的投資的公平值為人民幣210,554,000元(2020年：人民幣224,387,000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2021年12月31日，於天使創投投資的公平值為人民幣188,321,000元(2020年：人民幣160,671,000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38.08%的有限合夥權益。根據該三項基金的相關合夥協議，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，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

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
貿易應收款項	1,138,216	954,790
減值撥備	(96,480)	(72,146)
貿易應收款項淨額	1,041,736	882,644
應收票據	10,710	—
	<u>1,052,446</u>	<u>882,644</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：

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
6個月內	620,678	605,207
6個月至1年	262,384	214,856
1年至18個月	121,238	49,285
18個月至2年	34,839	13,296
超過2年	2,597	—
	<u>1,041,736</u>	<u>882,644</u>

貿易應收款項減值虧損撥備的變動如下：

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
年初	72,146	21,004
減值虧損撥備淨額(附註5)	29,359	52,290
撇銷不可收回金額	(5,000)	(901)
匯率重整	(25)	(247)
年末	<u>96,480</u>	<u>72,146</u>

本集團根據香港財務報告準則第9號應用簡化法以計算預期信貸虧損，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2021年12月31日

	金額 人民幣千元 (未經審核)	預期信貸 虧損比率	減值 人民幣千元 (未經審核)
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
逾期超過24個月	19,727	100.0%	19,727
	<u>1,138,216</u>		<u>96,480</u>

於2020年12月31日

	金額 人民幣千元 (經審核)	預期信貸 虧損比率	減值 人民幣千元 (經審核)
違約應收款項	3,270	100.0%	3,270
其他貿易應收款項的賬齡：			
即期	620,725	2.5%	15,518
逾期少於6個月	229,547	6.4%	14,691
逾期6至1年	60,547	18.6%	11,262
逾期1年至18個月	32,430	59.0%	19,134
逾期超過18個月	8,271	100.0%	8,271
	<u>954,790</u>		<u>72,146</u>

## 12. 預付款項、其他應收款項及其他資產

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
非流動部分		
預付款項*	<u>647,973</u>	<u>330,766</u>
流動部份		
預付款項	508,816	375,258
押金及其他應收款項**	374,709	112,422
合約成本***	<u>57,344</u>	<u>32,126</u>
	<u>940,869</u>	<u>519,806</u>
	<u><b>1,588,842</b></u>	<u><b>850,572</b></u>

\* 於2020年12月31日的預付款項包括就天使基金的有條件股份購買支付人民幣110,000,000元。由於該交易於2021年1月及3月被本公司終止，因此於2021年12月31日，人民幣110,000,000元的資金被重新分類為存款及其他應收款項。

\*\* 於2021年12月31日的押金及其他應收款項包括對一家美國上市公司的投資，賬面值為人民幣51,379,000元。該筆投資的賬面值使用情景分析模型評估。

\*\*\* 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。

上述結餘所包括的金融資產與應收款項有關，而該等應收款項近期並無違約及逾期記錄。於2021年及2020年12月31日，虧損撥備獲評為最低限度。

### 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：

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (經審核)
3個月內	158,004	105,156
3至6個月	133,083	51,958
6個月至1年	83,273	53,843
1年至2年	2,586	54,360
2年至3年	1,542	562
3年以上	—	2,841
總計	<u>378,488</u>	<u>268,720</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，2022年3月31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。