

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



CMGE Technology Group Limited

中 手 游 科 技 集 團 有 限 公 司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：0302)

補 充 公 告

茲提述中手游科技集团有限公司(「本公司」)於2025年4月24日發佈的截至2024年12月31日止年度(「報告期」)的年度報告(「年報」)。除文義另有所指外，本公告所用詞彙與年報所界定者具有相同涵義。

本公告旨在提供有關本公司於報告期內所作出減值及首次公開發售後購股權計劃的進一步資料。

減 值

貿易應收款項減值

本集團與眾多第三方發行渠道合作，確保本集團遊戲盡可能獲得最大市場份額。該等渠道獲授權推廣本集團經授權遊戲，並透過遊戲內購獲取收益，有關收益隨後根據合約結算週期與本集團結清。

就有關合作而言，該等渠道根據合約條款自遊戲內購收益扣除本集團應付予彼等的推廣費，其後向本集團支付有關收益的餘下金額。該等安排與現行行業慣例一致。

本集團通常授予現有渠道及其他對手方(包括上述渠道) 180天的信用期，對於主要渠道及關鍵對手方的信用期則為不超過270天。本集團設有完善的結算管理系統，定期審閱逾期賬目，並與業務夥伴就結算安排保持持續溝通。

根據第三方研究機構伽馬數據發佈的「2024中國移動遊戲廣告營銷報告」，2024年移動遊戲用戶規模增長緩慢，遊戲企業平均銷售費用率持續上升，上升的成本持續壓縮遊戲企業利潤。這意味著在產生相同的推廣費用的情況下，渠道從用戶獲得的遊戲內購收益更低，從而導致自由現金流減少。面對有關行業挑戰，渠道越來越難以按時付款。於報告期內，本集團確認貿易應收款項減值約人民幣175.8百萬元，均涉及第三方發行渠道結餘，由於上述市場環境欠佳，向本集團結清未償還遊戲內購收益所需時間長於合約條款所訂。

合約資產及其他應收款項減值

於報告期內，本集團確認計入預付款項、其他應收款項及其他資產的金融資產減值約人民幣79.73百萬元。該等減值包含以下主要項目：

1. 於2021年，本集團與一家成都遊戲研發商(「**研發商**」)訂立遊戲產品研發協議，合約金額為人民幣100百萬元，據此，研發商同意根據本集團要求研發若干遊戲產品且本集團已作出預付款項約人民幣47.2百萬元。由於研發商未能按合約協定如期交付遊戲產品並履行義務，本集團已於2024年5月對研發商提出訴訟，要求其退還本集團已支付之款項。於2024年12月31日，人民法院尚未作出判決。由於研發商拒絕償還款項，且自2024年1月起已涉及多宗其他訴訟案件的強制執行措施，董事會對該研發商的償債能力存有疑慮。因此，本集團於報告期內確認相關減值約人民幣47.2百萬元。

2. 誠如招股章程所披露，於2018年9月21日，本公司與Future Kemy Limited (「Future Kemy」) 訂立股份購買協議(經日期分別為2019年3月25日及2019年6月30日的兩份補充協議補充)，據此，本公司全資附屬公司Rocket Parade Investment Limited同意以代價人民幣199.6064百萬元向Future Kemy收購天使基金(亞洲)投資有限公司49%的已發行股份，惟須於2019年12月31日或之前滿足若干先決條件。本公司已於2018年9月向Future Kemy支付一筆現金按金人民幣50百萬元。由於Future Kemy未能滿足先決條件，該交易已於2021年終止，且Future Kemy應根據協議於2022年12月31日或之前償還本公司已支付的款項。

由於Future Kemy未能於2022年12月31日或之前向本公司償還人民幣50百萬元之現金按金，本集團已於截至2022年12月31日止年度確認減值虧損約人民幣37.5百萬元。

截至2023年12月31日止年度，由於本公司已與Future Kemy就還款開展磋商，本集團並未確認進一步減值虧損。

截至2024年12月31日止年度，本公司曾多次嘗試與Future Kemy就還款開展進一步磋商，但已無法與Future Kemy取得聯絡。由於Future Kemy無法就本公司已付按金提供任何償還安排，董事會認為Future Kemy不太可能償還任何款項。因此，本集團於報告期內進一步確認相關減值約人民幣12.5百萬元，導致2024年12月31日應收Future Kemy的結餘為零。

本公司現正尋求法律意見，以探討為追討Future Kemy所欠款項可採取的法律行動。

撇銷預付款項

誠如年報所披露，本集團於2024年12月31日的預付款項為約人民幣1,367.0百萬元。本集團的預付款項主要包括預付版權金(非流動性)約人民幣737.6百萬元、預付最低保證金(流動性)約人民幣443.3百萬元，預付投資款項約人民幣149.3百萬元及其他預付款項約人民幣36.8百萬元。有關版權金及最低保證金的預付款項代表了60多個運營中或研發中的遊戲，其相關合約乃與全球50多間知名企業簽訂，且將在遊戲研發完成並正式上線後逐月攤銷。

於報告期內，超過20份預付合約涉及減值虧損，本集團確認撇銷預付款項約人民幣211.8百萬元，原因如下：遊戲研發期間可能會出現無法預料的問題，如遊戲質量不符合標準或預設的遊戲玩法機制不被用戶接受。因此，第三方研發商或無法按合約規定如期交付新遊戲。此外，遊戲研發通常涉及反覆多輪測試及修改，每一輪都可能遇到上述無法預測的問題。這使得第三方研發商難以提供完成所有研發工作的明確時間計劃。因此，當第三方研發商無法根據合約條款如期提供新遊戲產品且無法提供所有研發工作的具體完工安排時，本集團將就相關預付版權金(非流動性)及相關不可退還的預付最低保證金(流動性)確認一次性減值。此外，對於長期未制定相應遊戲研發計劃的遊戲／知識產權，其預付版權金(非流動性)將適用相同的一次性減值處理。除此之外，當合約屆滿或知識產權在合約期內因相關遊戲未能達到預期收益而被放棄時，任何未動用及不可退還預付最低保證金(流動性)將進行一次性減值。就上述一次性減值處理達成結論前，本集團通常在合約期內與第三方研發商進行多輪協商。

減值總額包括：

- (a) 預付最低保證金(流動性)約人民幣101.0百萬元；
- (b) 預付版權金(非流動性)約人民幣100.8百萬元；及
- (c) 預付投資款項(非流動性)約人民幣10.0百萬元。

商譽減值

誠如年報所披露，文脈互動及上海洲競於報告期內業績表現不佳出現虧損，本集團錄得文脈互動商譽減值約人民幣529.9百萬元及上海洲競商譽減值約人民幣16.8百萬元。

1. 文脈互動

文脈互動於2023年11月上線的三國題材策略遊戲《城主天下》，2024年收益表現不佳。另一款策略遊戲《代號：主公》原定於2024年上線，但上線計劃已取消。同時，文脈互動自主研發的遊戲《代號：暗夜傳奇》亦計劃於2024年上線，但因測試週期延長導致上線延遲，報告期內未能產生收益。

鑒於上述，文脈互動於2024年的經營獲利能力已大幅下降。經參考獨立估值師（「估值師」）根據香港會計準則第36號－資產減值對文脈互動現金產生單位於2024年12月31日所作的估值，本集團確認相關減值。

因此，誠如年報所披露，適用於文脈互動現金產生單位的現金流量預測以推斷相關商譽減值測試的收益增長率已下調至2%-157%（截至2023年12月31日止年度：16%-213%）。該收益增長率範圍為按相關財政年度的實際收益及未來五年的預計年收益計算得出的增長率，最高增長率157%主要指於2025年推出文脈互動自主研發的傳奇品類遊戲《代號：暗夜傳奇》預期帶來的收益增長。

2. 上海洲競

誠如年報所披露，由本公司附屬公司上海洲競自主研發的競技類遊戲《全民街籃》，在2024年度進行了多次測試，但測試數據未能達到預期，對本集團亦造成不少的損失。該項目已於報告期內轉至第三方合作夥伴進行調優及發行。

由於《全民街籃》遊戲尚處於研發階段，尚無明確的上線時間表及進一步的測試數據，上海洲競未能提供有根據的營利預測。因此，董事會認為上海洲競缺乏持續獲利的能力，因此於報告期內對上海洲競確認商譽減值。

因此，誠如年報所披露，適用於「上海洲競現金產生單位」的現金流量預測以推斷相關商譽減值測試的收益增長率已調整至零（截至2023年12月31日止年度：5%-44%）。

其他無形資產減值

誠如年報所披露，在報告期內，本集團對《仙劍世界》（「**旗艦遊戲**」）研發開支無形資產減值約人民幣157.7百萬元，對IP授權和內容供應商（「**CP**」）授權等其他無形資產減值約人民幣53.9百萬元。

1. 《仙劍世界》

旗艦遊戲於2024年6月及12月進行的測試中表現不佳，結果未達預期。因此，本集團大幅減少旗艦遊戲的營利預測。經參考估值師根據國際估值準則委員會頒佈的國際估值準則評估的截至2024年12月31日上海凡影旗艦遊戲研發的遊戲技術使用價值，本集團於報告期內確認相關減值約人民幣157.7百萬元。

於2024年12月31日，上海凡影旗艦遊戲研發的遊戲技術使用價值乃透過應用一種稱為「多期超額收益」法的收益法技巧得出。採用該方法，估值師首先估計上海凡影因擁有已識別無形資產而產生的稅後現金流量，然後從稅後現金流量中扣除貢獻資產費用，得出剩餘稅後現金流量。該等收益以反映所有商業風險（包括與標的無形資產相關的內在及外在不確定性）的折現率進行資本化。此方法基於以下原則：僅擁有無形資產的投資者必須租賃設備、營運資金及其他附帶資產才能經營業務。因此，租賃該等附帶資產的費用必須考慮在內。

旗艦遊戲研發的遊戲技術使用價值乃透過以相應的折現率將歸屬於標的無形資產擁有者的剩餘稅後現金流量淨現值相加得出的。

估值師採用了以下主要假設：

- (a) 預計業務在上海凡影管理層的努力下將會實現並能夠實現。
- (b) 估值師依賴上海凡影提供的有關未來經營計劃的管理層陳述。
- (c) 所有擬建設施及系統將正常運行，並足以支撐未來營運。
- (d) 上海凡影提供的所有資料均屬可靠且合法。
- (e) 現有的政治、法律、科技、財政或經濟狀況不會發生可能對上海凡影的業務產生不利影響的重大變化。

2. IP授權和CP授權

其他無形資產減值約人民幣53.9百萬元主要包括剩餘未攤銷預付版權金（非流動性），該款項在與第三方合作夥伴合作的合共11款遊戲的IP和CP授權提前退出市場時尚未全數攤銷。由於未能實現預期收益，該等遊戲早於預期時間退出市場。

董事會意見

於釐定上述減值時：

- (i) 於報告期內，本公司管理層已不時與業務合作夥伴及債務人溝通其財務狀況；
- (ii) 本公司董事及／或管理層已對遊戲研發商的營運及財務狀況進行盡職調查；及
- (iii) 本公司董事及／或管理層已評估該等遊戲的獲利能力及上線計劃。

基於上述情況，且該等估值(如有)乃由獨立估值師根據專業估值標準進行，董事會認為上述各項減值金額屬公平合理。

首次公開發售後購股權計劃

除年報所披露有關首次公開發售後購股權計劃的資料外，下文載列於2024年12月31日尚未行使的購股權緊接授出當日前股份的收市價：

授出日期	緊接購股權 授出當日前 股份的收市價 (港元)
2021年3月29日	2.81
2023年1月20日	1.95
2024年4月24日	1.15

承董事會命
中手游科技集團有限公司
董事長
肖健

香港，2025年11月5日

於本公告日期，董事會包括執行董事肖健先生、冼漢迪先生榮譽勳章，太平紳士及樊英傑先生；非執行董事張聖晏先生、江育凱先生及劉杉杉先生；以及獨立非執行董事伍綺琴女士、唐亮先生及何猷啟先生。