

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



**CMGE Technology Group Limited**

**中手游科技集團有限公司**

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：0302)

**截至 2021 年 6 月 30 日止六個月  
中期業績公告**

中手游科技集團有限公司(「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2021年6月30日止六個月(「報告期間」)的未經審核綜合中期業績。本報告期間之中期業績已由本公司之審核委員會(「審核委員會」)審閱。

**財務摘要**

	截至 6 月 30 日止六個月		同比 %
	2021 年 人民幣千元 (未經審核)	2020 年 人民幣千元 (未經審核)	
收益	<b>2,180,133</b>	1,714,036	27.2
期內溢利	<b>378,250</b>	276,061	37.0
歸屬於母公司擁有人的期內溢利	<b>393,532</b>	287,746	36.8
經調整淨溢利 <sup>(1)</sup>	<b>401,780</b>	341,649	17.6

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」。本集團將經調整淨溢利界定為歸屬於母公司擁有人的淨溢利，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。經調整淨溢利可更密切地反映本集團的經營業績(經扣除上述非經營項目)。

## 業務回顧

本集團於2021年上半年憑藉其極具競爭力的知識產權(「IP」)遊戲生態，在IP遊戲全球化發行和自主研發方面取得矚目成績。於2021年6月30日，本集團新購入多款優質IP，在不同題材、區域、玩法上的佈局得到進一步鞏固，已持有包括50個授權IP及68個自有IP，共計118個IP。Analysys(易觀智庫)數據顯示，截至2021年6月30日，本集團是擁有IP數量最多的中國遊戲公司，以及上線了最多的移動IP遊戲數量的中國遊戲公司。於2021年上半年，本集團向中國大陸市場和海外多個國家和地區推出了多款遊戲，於2021年6月30日，本集團擁有85款遊戲可通過應用商店及發行平台下載。

截至2021年6月30日止六個月，本集團收入達到人民幣2,180.1百萬元，同比增長約27.2%；毛利達到人民幣839.6百萬元，同比增長58.0%，毛利率由31.0%提高至38.5%；歸屬於母公司擁有人的期內溢利人民幣393.5百萬元，同比增長約36.8%；經調整淨溢利人民幣401.8百萬元，同比增長約17.6%。

下表載列本集團於所示期間的關鍵績效指標，即(i)平均每月活躍用戶(「每月活躍用戶」)；(ii)平均每月付費用戶(「每月付費用戶」)；(iii)每名付費用戶每月平均收益(「ARPPU」)；及(iv)新註冊用戶總數：

	截至6月30日止六個月	
	2021年	2020年
平均每月活躍用戶(千人)	19,084	15,053
平均每月付費用戶(千人)	1,442	1,135
ARPPU(人民幣元)	251.9	251.7
新註冊用戶總數(千人)	58,014	54,358

## 自主研發及發行

憑藉多年累積的遊戲運營經驗，通過不斷迭代式升級遊戲版本、遊戲角色和遊戲內活動，本集團於2020年以前已在線運營的遊戲，包括自主研發的「傳奇世界之雷霆霸業」、「龍城傳奇」及棋牌類遊戲，自主發行的「新射鵬群俠傳之鐵血丹心」，連同其他已上線運營的遊戲，於2021年上半年仍舊保持了穩定的收入和利潤貢獻。

遊戲新品方面，截至2021年6月30日止六個月，本集團推出數款新遊戲。其中，包括多款聯合研發的大型IP改編手機遊戲，如「航海王熱血航線」和「斗羅大陸—斗神再臨」等。其中，「航海王熱血航線」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，於2021年4月22日推出，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，獲得了蘋果商店編輯推薦的當月最佳遊戲獎。「斗羅大陸—斗神再臨」於2021年4月28日推出，上線後取得中國大陸蘋果商店免費榜第一名的成績，並多次獲得蘋果商店今日專題推薦和時下暢銷推薦。本集團自主研發的手機遊戲「仙劍奇俠傳：九野」和網頁遊戲「血飲傳說」在2021年上半年上線，也取得不俗的表現。該等遊戲新品受到市場的巨大認可和歡迎，驅使本集團收入的大幅提升。截至2021年6月30日止六個月，本集團自發行業務的收入達到人民幣1,525.3百萬元，同比增長約2.4%；本集團自遊戲開發業務的收入達到人民幣567.0百萬元，同比增長約156.8%。

## 海外市場

2021年上半年，本集團的海外發行業務亦取得重大的突破。「新射鵬群俠傳之鐵血丹心」於2021年1月在港澳台三地上線首日便強勢登上三地蘋果商店免費榜第一名，港澳台上線首月在三地均獲得蘋果商店和谷歌商店暢銷榜第一。此後，「新射鵬群俠傳之鐵血丹心」於2021年6月登陸新加坡及馬來西亞地區，上線首月同時獲得新加坡及馬來西亞蘋果商店和谷歌商店免費榜第一名。「家庭教師」手遊於2021年6月在東南亞地區推出，上線首月同時獲得蘋果商店和谷歌商店免費榜第三名。2020年已上線的海外遊戲亦在2021年上半年取得良好成績。截至2021年6月30日止六個月，本集團錄得海外地區收入人民幣219.7百萬元，同比增長約6,250.4%。

## 研發商投資業務

在優質研發商投資方面，本集團於2021年上半年完成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」）和福州龍捲風網絡科技有限公司（「龍捲風網絡」）投資，並成為彼等的少數股東。憑藉該等投資，本集團已與這三家遊戲研發企業制定了詳細的合作方案。就此，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」。根據合作方案，本集團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」改編的同名卡牌RPG手遊；本集團亦與龍捲風網絡聯合在海外多個國家開始測試其開發的一款歐美題材模擬養成+SLG手遊。本集團還將聯合在2020年下半年投資的上海班圖網絡科技有限公司（「班圖網絡」）共同研發一款戰棋玩法的手遊。

## 授權業務

2021年上半年，本集團的知識產權授權收益約人民幣87.8百萬元，同比增長約2,012.6%，主要來自本集團多個受歡迎IP的授權收入。IP運營方面，本集團持續增加自有IP的影響力，不斷豐富IP世界觀及開發IP周邊產品線。2021年上半年，本集團旗下IP「仙劍奇俠傳」在南京、武漢、南寧、重慶、北京五地分別參與線下動漫展，觀展人數超過十萬。本集團自有IP「仙劍奇俠傳」、「大富翁」及「軒轅劍」在2021年上半年，並由中宣部版權管理局指導、國家版權交易中心聯盟主辦的「中國年度IP評選」中，分別獲得遊戲賽道IP的金獎、銀獎和銅獎。本集團與北京泡泡瑪特文化創意有限公司就IP「仙劍奇俠傳」開展了一系列合作，聯合開發盲盒系列產品；同時本集團還與多個優秀合作商聯合開發多種類模玩產品，包括超級卡米盲盒、仙劍奇俠傳女俠武器、小雅集林月如雕像、唐雪見手辦等各種精品國潮模玩。通過多種渠道觸達年輕一代消費者群體，本集團持續提升「仙劍奇俠傳」在年輕用戶群體中的

影響力。截至2021年6月30日止六個月，本集團旗下的仙劍天貓店擁有文創類、手辦類等五大類商品，銷售額超過人民幣8.0百萬元。2021年上半年，本集團與Riot Games Merchandise, Inc. (拳頭遊戲)就全球頂級遊戲IP「英雄聯盟」達成戰略合作，本集團獲授權開發包括11個品類，近百款單品的「英雄聯盟」文創產品，打造新文娛消費品潮流。

## 戰略合作

本集團亦與多家企業達成戰略合作。2021年上半年，本集團與華為終端有限公司(「華為」)就遊戲業務達成戰略合作，基於華為終端平台、華為移動服務HMS全場景生態能力、5G、公有雲、AI、大數據等優勢，和本集團優質的遊戲內容、IP衍生等優勢，雙方將積極在遊戲深度聯運、IP衍生品及品牌、HMS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。於2021年5月10日，本集團與哔哩哔哩股份有限公司(一家於納斯達克(股份代號：BILI)及香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)(股份代號：9626)上市的公司)訂立合作協議，對於本集團開發或授權的若干遊戲的獨佔性授權運營以及集團在若干情形下就集團的IP向第三方授出獨佔性授權而言，哔哩哔哩股份有限公司享有優先合作權。同時，本集團完成哔哩哔哩股份有限公司及其他認購人認購新股份(「認購事項」)。本集團於完成後收到的總所得款項淨額約為849,150,000港元，本集團擬將認購事項所得款項淨額用於進一步提升IP遊戲發行及開發業務。有關認購事項所得款項的進一步詳情載於本公告「哔哩哔哩及其他認購人認購新股份所得款項用途」一節。

## 獎項及榮譽

本集團因遊戲及服務的品質及人氣而獲得的獎項及榮譽如下：

獎項／榮譽	獲獎日期	頒獎機構／機關
金鑽獎 2020 最具影響力企業	2021 年 1 月	廣東省遊戲產業協會
廣東省企業 500 強	2021 年 1 月	廣東省企業聯合會及 廣東省企業家協會
第六屆黑石獎硬核最受關注 遊戲公司	2021 年 3 月	硬核聯盟
第六屆黑石獎硬核最受歡迎 卡牌遊戲：「新射鵰群俠傳之 鐵血丹心」	2021 年 3 月	硬核聯盟
第六屆黑石獎硬核最受期待 遊戲：「鎮魂街：天生為王」	2021 年 3 月	硬核聯盟
2020 年度品牌	2021 年 3 月	中國科學院《互聯網週刊》、 中國社會科學院信息化研究中 心、eNet 研究院及德本諮詢(北 京)有限公司
深圳文化企業 100 強	2021 年 4 月	深圳市文化廣電旅遊體育局
2021 年度 IP 商業創新企業	2021 年 6 月	中國科學院《互聯網週刊》、 中國社會科學院信息化研究中 心、eNet 研究院及德本諮詢(北 京)有限公司
2021- 2022 年度國家文化出口 重點企業	2021 年 8 月	商務部

## 社會責任

本集團一貫堅持認可董事會的社會責任，響應社會關切問題，積極踐行社會責任。於2021年4月23日，本集團於湖北恩施土家族苗族自治州巴東縣綠蔥坡鎮中心小學建立了第八個「中手游築夢圖書館」。自2021年7月20日開始，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，實施必要的防汛和提供生活物資以及支持災後恢復。本集團在由人民網主辦的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」。

本集團一直致力於為玩家打造健康的遊戲環境。本集團發行的全部遊戲均接入了實名認證系統、防沉迷系統以及遊戲適齡提醒，並且進一步加強了在中國對未成年人的保護措施。每日晚上10時至次日早上8時不向未成年人提供遊戲服務，將未成年人於非法定節假日的遊戲時長限定每天1.5小時，於法定節假日限定每天3小時，未滿8周歲的玩家禁止在本集團的遊戲內付費。8至16周歲的未成年人在本集團的遊戲內每月累計消費限制不得超過人民幣200元；16至18周歲的未成年人在本集團的遊戲內每月累計消費限制不得超過人民幣400元。2021年上半年，18歲以下的未成年玩家對本集團中國遊戲收入的佔比約為0.026%。

## 2021年下半年展望

### 加大對自主研發業務的投入

本集團將繼續加大其對遊戲研發業務的投入，擴充研發團隊，繼續在多個遊戲品類上進行其戰略佈局，同時覆蓋手遊、頁遊、個人電腦(PC)遊戲等多端，打造強有力的研發團隊。自主研發新品方面，本集團控股子公司軟星科技(北京)有限公司(「北京軟星」)自主研發的「仙劍奇俠傳七」PC遊戲已於2021年7月開啟預約，將在2021年10月15日正式推出，雲遊戲版本亦將緊隨上線。本集團全資子公司北京文脈互動科技有限公司(「文脈互動」)也將於2021年下半年推出自主研發的一款卡牌+SLG手遊「代號：城主天下」、「傳奇世界之雷霆霸業」的第三代手遊及多款H5遊戲和網頁遊戲。本集團經過充分籌備，於2021年上半年正式成立研發工作室「滿天星工作室」、「零點工作室」和「大禹工作室」，其中「滿天星工作室」聯合北京軟星旗下全

資子公司軟星科技(上海)有限公司進行一款基於自有IP「仙劍奇俠傳」的開放世界RPG跨平台遊戲「代號：世界」的開發，預計於2023年正式上線。「零點工作室」目前正在研發3D非對稱競技類小遊戲「代號：EM」，預計將於2022年正式上線。「大禹工作室」主要研發休閒及卡牌類手機遊戲，目前正在研發的「代號：DF」項目預計將於2021年下半年上線。

### 多款重量級遊戲即將發行

發行業務方面，2021年下半年，本集團將向中國大陸市場推出多款重量級遊戲。其中由本集團投資的研發公司深圳易帆互動科技有限公司研發的，騰訊遊戲獨家代理發行的動作角色扮演遊戲(ARPG)遊戲「真·三國無雙霸」已於2021年8月10日正式上線，上線當月獲得中國大陸蘋果商店免費榜第一名的成績。由在2020年大獲成功的手遊「新射鵰群俠傳之鐵血丹心」原班研發團隊開發的新手遊「新仙劍奇俠傳之揮劍問情」預計將於2021年下半年推出，該遊戲作為本集團自有IP「仙劍奇俠傳」的最新一代精品卡牌遊戲，將為「仙劍奇俠傳」的愛好者帶來全新的遊戲體驗。另外，由IP「凡人修仙傳」改編的「新凡人修仙傳」手遊，也將於2021年第四季度跟隨第二季「凡人修仙傳」動畫的播出而同步上線。由本集團投資的樂府互娛(上海)網絡科技有限公司研發的「我的御劍日記」，及其他多款根據大型或受歡迎IP改編的手機遊戲包括「亮劍之我的獨立團」和「鎮魂街：天生為王」等，都已進入最後的測試階段，預計將於2021年下半年推出市場。

### 強力布局海外市場

海外市場是本集團IP遊戲全球化發行戰略的核心部分，本集團也將持續加大對海外遊戲運營和營銷的投入，將更多優質和具競爭力的IP遊戲推向海外市場。2021年下半年，「新射鵰奇俠傳之鐵血丹心」將登陸越南、韓國和泰國，「家庭教師」也將登陸韓國。本集團還將於2021年下半年向港澳台、東南亞和歐美推出多款新遊戲，其中包括「斗羅大陸－斗神再臨」、「暴走原始人」、「代號：DF」、「代號：城主天下」、



「仙劍奇俠傳：九野」、「瓦羅尼亞與謎題」和「畫江湖之杯莫停」，自主研發的PC遊戲「仙劍奇俠傳七」也將在海外市場與中國大陸同步推出。此外，「真·三國無雙霸」將於2022年上半年登陸港澳台地區，並陸續登陸日本和韓國。由本集團與字節跳動旗下朝夕光年聯合出品的另一款大型IP改編手機遊戲「全明星激鬥」也將於2022年上半年率先登陸海外地區。更多的遊戲如「亮劍之我的獨立團」、「包青天」、「末世戰車」等也將於2022年在海外市場推出。

### 打造頂級影響力的遊戲品牌

於2021年8月5日，本集團有條件同意向大宇資訊股份有限公司以代價總額641.8百萬港元收購北京軟星49%的間接股權及有關已於中國註冊、發行及使用的所有「仙劍奇俠傳」IP版權。於完成後，本集團將成為「仙劍奇俠傳」於中國內地的註冊、牌照及使用權的唯一擁有人。通過此次收購，將加強本集團IP遊戲生態競爭力，支持及保障IP遊戲戰略長期穩定推進。著眼未來，本集團將創造更多優質的內容，並進一步為用戶帶來更豐富的互動體驗。在2021年下半年，本集團將聯手騰訊企鵝影視拍攝「仙劍奇俠傳一」電視劇和制作動畫番劇，聯手愛奇藝等拍攝「仙劍奇俠傳四」與「仙劍奇俠傳五前傳」電視劇，並與(其中包括)騰訊視頻、萬達影視、鉅星文化等合作，推出多部基於「仙劍奇俠傳」的影視劇、動畫電影、網絡電影和網絡短劇等。多部基於「仙劍奇俠傳一」、「仙劍奇俠傳二」、「仙劍奇俠傳四」、「仙霞傳」、「瑤台雪」、「瓊華後傳」的文學作品已開始創作，並預期將在2021年面世。本集團亦有準備推出多款基於「仙劍奇俠傳」的手機遊戲，包括由「新射鵰群俠傳之鐵血丹心」原班研發團隊開發的新手遊「新仙劍奇俠傳之揮劍問情」，以及由本集團旗下的自研工作室「滿天星工作室」與上海軟星聯合研發的開放世界RPG跨平台遊戲「代號：世界」，分別將於2021年下半年和2023年面世。本集團將在傳承傳統文化的前提下，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IP「仙劍奇俠傳」影響力創造新高點，讓中國故事、中華文化走得更遠、更深入人心。

## 中期簡明綜合損益表

以下載列截至2021年6月30日止六個月的未經審核簡明綜合損益表，連同截至2020年6月30日止六個月未經審核的比較數字：

	截至6月30日止六個月	
	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (未經審核)
收益	2,180,133	1,714,036
銷售成本	(1,340,502)	(1,182,578)
毛利	839,631	531,458
其他收入及收益	34,098	96,370
銷售及分銷開支	(225,264)	(102,709)
行政開支	(183,877)	(166,562)
金融及合約資產減值虧損淨額	(18,738)	(16,681)
其他開支	(9,653)	(25,146)
融資成本	(11,271)	(20,650)
應佔一間合營企業的虧損	(3)	(152)
應佔聯營公司的溢利及虧損	(2,307)	5,531
除稅前溢利	422,616	301,459
所得稅開支	(44,366)	(25,398)
期內溢利	378,250	276,061
歸屬於母公司擁有人	393,532	287,746
歸屬於非控股權益	(15,282)	(11,685)
經調整淨溢利 <sup>(1)</sup>	401,780	341,649

附註：

1. 請參閱本公告第一頁的附註。

## 經調整淨溢利

下表載列本集團於所示期間經調整淨溢利的量化對賬：

	截至6月30日止六個月	
	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (未經審核)
歸屬於母公司擁有人的期內溢利	393,532	287,746
加：		
以權益結算以股份為基礎開支	8,248	53,903
經調整淨溢利	<u>401,780</u>	<u>341,649</u>

本集團的經調整淨溢利由截至2020年6月30日止六個月的人民幣341.6百萬元增加約17.6%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣401.8百萬元。由於經調整淨溢利不包括可能影響本集團該期間淨溢利的一個非營運項目(即以權益結算以股份為基礎開支)，可更貼切反映本集團於2021年6月30日止六個月的經營業績。

## 收益

本集團的收益來自(i)就第三方開發的遊戲提供遊戲發行服務；(ii)授權及發行其內部開發的遊戲；及(iii)向第三方授權其自有知識產權。下表載列本集團於所示期間按類別劃分的收益：

	截至6月30日止六個月			
	2021年		2020年	
	人民幣千元 (未經審核)	%	人民幣千元 (未經審核)	%
遊戲發行	1,525,296	70.0	1,489,101	86.9
遊戲開發	567,036	26.0	220,779	12.9
知識產權授權	87,801	4.0	4,156	0.2
總計	<u>2,180,133</u>	<u>100.0</u>	<u>1,714,036</u>	<u>100.0</u>

本集團的收益由截至2020年6月30日止六個月的人民幣1,714.0百萬元增加約27.2%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣2,180.1百萬元。該增加主要由於：

- (i) 本集團的遊戲發行收益由截至2020年6月30日止六個月的人民幣1,489.1百萬元增加約2.4%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣1,525.3百萬元，主要由於本集團於2021年4月推出新IP遊戲「斗羅大陸－斗神再臨」及「航海王熱血航線」，一經推出即受到玩家的強烈歡迎，遊戲的用戶反饋及收入表現均非常亮

眼；同時本集團在2020年上線的遊戲「新射鵬群俠傳之鐵血丹心」在中國大陸地區始終保持穩定的收入，該遊戲於2021年上半年在港澳台地區、新加坡及馬來西亞等多個海外地區上線，獲得多次蘋果商店推薦並獲得優異收入表現；

- (ii) 本集團的遊戲開發收益由截至2020年6月30日止六個月的人民幣220.8百萬元增加約156.8%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣567.0百萬元，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」及「龍城傳奇」表現穩定，及本集團自主研發的棋牌類遊戲收入獲得較大增長；及
- (iii) 本集團的知識產權授權收益由截至2020年6月30日止六個月的人民幣4.2百萬元增加約2,012.6%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣87.8百萬元，主要來自本集團多個受歡迎IP的授權收入。

## 銷售成本

本集團的銷售成本主要包括(i)渠道收取的佣金；(ii)第三方遊戲開發商及本集團持有的遊戲及知名產權的版權費攤銷；(iii)IP收取的佣金；及(iv)遊戲開發成本。下表載列本集團於所示期間按類別劃分的銷售成本，連同佔本集團總收益的百分比：

	截至6月30日止六個月			
	2021年		2020年	
	人民幣千元 (未經審核)	佔收益 百分比	人民幣千元 (未經審核)	佔收益 百分比
渠道收取的佣金	1,147,316	52.6	1,110,840	64.9
IP收取的佣金	94,228	0.7	7,081	0.4
IP版權費攤銷	15,724	0.7	13,532	0.8
遊戲版權費攤銷	15,433	4.3	17,915	1.0
遊戲開發成本	12,600	0.6	15,400	0.9
其他 <sup>(1)</sup>	55,201	2.6	17,810	1.0
<b>總計</b>	<b>1,340,502</b>	<b>61.5</b>	<b>1,182,578</b>	<b>69.0</b>

附註：

- (1) 其他銷售成本包括(但不限於)軟件版權攤銷、稅項及雜項開支。

本集團的銷售成本由截至2020年6月30日止六個月的人民幣1,182.6百萬元增加約13.4%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣1,340.5百萬元。該增加主要是由於(i)本集團整體收益增加；及(ii)就本集團發行的若干表現優異的遊戲與IP版權方分享收入，例如「新射鵬群俠傳之鐵血丹心」、「斗羅大陸—斗神再臨」及「航海王熱血航線」等的市場表現亮眼。

## 毛利及毛利率

由於上述原因，本集團的毛利由截至2020年6月30日止六個月的人民幣531.5百萬元增加約58.0%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣839.6百萬元。本集團的毛利率由截至2020年6月30日止六個月的31.0%增加至截至2021年6月30日止六個月的38.5%。該等增加主要由於本集團來自重點發行的IP遊戲「新射鵬群俠傳之鐵血丹心」、「斗羅大陸—斗神再臨」及「航海王熱血航線」的分享收益增加，而且海外發行業務收入增長迅猛，本集團在海外區域的分享收益增加。

## 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)按公平值計入損益的金融資產的公平值收益。下表載列本集團於所示期間按類別劃分的其他收入及收益：

	截至6月30日止六個月			
	2021年		2020年	
	人民幣千元 (未經審核)	%	人民幣千元 (未經審核)	%
銀行利息收入	6,925	20.3	3,052	3.2
政府補助	10,599	31.1	12,642	13.1
或然代價的公平值調整	2,670	7.8	—	—
按公平值計入損益 的金融資產的公平值收益	10,790	31.6	53,589	55.6
出售一家聯營公司 的投資的收益	—	—	23,752	24.6
其他	3,114	9.2	3,335	3.5
<b>總計</b>	<b>34,098</b>	<b>100.0</b>	<b>96,370</b>	<b>100.0</b>

本集團的其他收入及收益由截至2020年6月30日止六個月的人民幣96.4百萬元減少約64.6%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣34.1百萬元。該減少主要是由於多個按公平值計入損益的金融資產的公平值收益相比2020年同期有所降低。

## 銷售及分銷開支

本集團的銷售及分銷開支主要包括(i)營銷開支；及(ii)其銷售及營銷團隊的薪酬及福利。下表載列本集團於所示期間按類別劃分的銷售及分銷開支，連同其佔本集團總收益的百分比：

	截至6月30日止六個月			
	2021年		2020年	
	人民幣千元 (未經審核)	佔收益 百分比	人民幣千元 (未經審核)	佔收益 百分比
營銷開支	194,115	8.9	85,055	4.9
薪酬及福利	28,048	1.3	16,339	1.0
辦公室成本及公用設施	2,426	0.1	913	0.1
其他	675	0.0	402	0.0
<b>總計</b>	<b>225,264</b>	<b>10.3</b>	<b>102,709</b>	<b>6.0</b>

本集團的銷售及分銷開支由截至2020年6月30日止六個月的人民幣102.7百萬元增加約119.3%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣225.3百萬元。該增加主要是由於(i)本集團總收益增加；(ii)本集團就「新射鵬群俠傳之鐵血丹心」在海外地區大規模進行市場推廣；及(iii)本集團對2021年上半年新推出的遊戲「斗羅大陸－斗神再臨」在中國大陸地區大規模進行市場推廣。

## 行政開支

本集團的行政開支主要包括(i)管理及行政部門的薪酬及福利；及(ii)研發開支。下表載列本集團於所示期間按類別劃分的行政開支，連同其佔本集團總收益的百分比：

	截至6月30日止六個月			
	2021年		2020年	
	人民幣千元 (未經審核)	佔收益 百分比	人民幣千元 (未經審核)	佔收益 百分比
薪酬及福利	36,201	1.7	69,345	4.0
辦公室成本及公用設施	23,114	1.0	16,382	1.0
研發開支	123,770	5.7	79,637	4.6
其他	792	0.0	1,198	0.1
<b>總計</b>	<b>183,877</b>	<b>8.4</b>	<b>166,562</b>	<b>9.7</b>

本集團的行政開支由截至2020年6月30日止六個月的人民幣166.6百萬元增加約10.4%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣183.9百萬元。該增加主要是由於本集團增大研發業務投入，研發開支由截至2020年6月30日止六個月的人民幣79.6百萬元增加約55.4%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣123.8百萬元

### **金融及合約資產減值虧損淨額**

本集團的金融及合約資產減值虧損淨額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及合約資產減值虧損由截至2020年6月30日止六個月的人民幣16.7百萬元增加約12.3%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣18.7百萬元。

### **其他開支**

本集團的其他開支由截至2020年6月30日止六個月的人民幣25.1百萬元減少約61.6%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣9.7百萬元。該減少主要是由於截至2021年6月30日止六個月就本集團收購文脈互動應付代價確認的公平值調整較截至2020年6月30日止六個月者減少人民幣14.5百萬元。

### **融資成本**

本集團的融資成本主要包括利息開支，並由截至2020年6月30日止六個月的人民幣20.7百萬元減少約45.4%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣11.3百萬元，主要由於本集團銀行借款利息支出減少。

### **應佔一間合營企業的虧損**

於2021年6月30日，本集團持有深圳博良科技有限公司的60%權益，該公司根據適用會計政策被視為本集團的合營企業。

本集團應佔一間合營企業的虧損由截至2020年6月30日止六個月的人民幣0.15百萬元減少約98.0%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣3千元。主要是由於合營企業深圳博良科技有限公司於報告期間錄得虧損減少所致。

### **應佔聯營公司的溢利及虧損**

於2021年6月30日，本集團持有若干聯營公司的少數股本權益。本集團應佔聯營公司的溢利及虧損由截至2020年6月30日止六個月的溢利人民幣5.5百萬元轉為至截至2021年6月30日止六個月的虧損人民幣2.3百萬元。主要是由於聯營公司上海蜂巢網絡科技有限公司研發費用增加，於報告期間導致虧損所致。

## 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6月30日止六個月的人民幣301.5百萬元增加約40.2%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣422.6百萬元。

## 所得稅開支

本集團的所得稅開支由截至2020年6月30日止六個月的人民幣25.4百萬元增加約74.7%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣44.4百萬元。該增加主要是由於本集團於截至2021年6月30日止六個月的除稅前溢利大幅增加所致。

## 期內溢利

基於上述原因，本集團的期內溢利由截至2020年6月30日止六個月的人民幣276.1百萬元增加約37.0%至截至2021年6月30日止六個月的人民幣378.3百萬元。

## 流動資金及財務資源

本集團採納一套審慎的財資管理政策，以確保本集團維持穩健的財務狀況。

本集團的現金及現金等價物總額由2020年12月31日的人民幣794.9百萬元增加約33.3%至2021年6月30日的人民幣1,059.8百萬元。該增加乃主要由於截至2021年6月30日止六個月定期存款到期釋放，導致定期存款及受限制現金由2020年12月31日的人民幣799.2百萬元減少至2021年6月30日的人民幣499.0百萬元。

於2021年6月30日，本集團的流動資產約為人民幣3,510.5百萬元，而本集團的流動負債約為人民幣1,222.6百萬元。

於2021年6月30日，本集團的流動比率(即各期末的流動資產除以流動負債)為2.9倍，於2020年12月31日為2.1倍，而該比率於2020年12月31日及2021年6月30日相對穩定。

於2021年6月30日，本集團的資本負債比率(即各期末的債務總額除以權益總額)為8.0%，於2020年12月31日為9.4%，而該比率於2020年12月31日及2021年6月30日相對穩定。

## 負債

於報告期間，本集團獲取銀行貸款人民幣298.1百萬元及償還銀行貸款人民幣295.2百萬元。



於2021年6月30日，本集團有計息銀行及其他借款人民幣454.3百萬元(2020年12月31日：人民幣451.4百萬元)，包括(i)無抵押銀行借款人民幣262.3百萬元；(ii)銀行借款人民幣167.0百萬元(透過質押本集團定期存款合共人民幣196.0百萬元作抵押)；及(iii)一筆借款人民幣25.0百萬元(透過電腦軟件版權作抵押)。本集團有抵押銀行及其他貸款的實際年利率介乎4.50%至4.96%，而本集團無抵押銀行貸款的實際年利率介乎4.50%至5.50%。

於2021年6月30日，本集團的租賃負債為人民幣29.6百萬元(2020年12月31日：人民幣27.6百萬元)。

### 資產負債表外承擔及安排

於2021年6月30日，本集團並無訂立任何資產負債表外交易(2020年12月31日：無)。

### 資產抵押

在本集團於2021年6月30日的銀行及其他借款總額中，約人民幣192.0百萬元(2020年12月31日：人民幣332.2百萬元)為有抵押，佔本集團借款總額約42.3%(2020年12月31日：73.6%)。

### 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6月30日止六個月，本集團主要通過內部資源、本公司股份於2019年10月31日在聯交所上市(「上市」)、於2020年12月4日的先舊後新配售(「先舊後新配售」)及認購事項所得款項淨額為資本開支需求提供資金。

於2020年12月31日及2021年6月30日，本集團的資本承擔分別為人民幣43.7百萬元及人民幣120.8百萬元。於2021年6月30日，本集團的資本承擔主要用於購買IP、遊戲授權及股權投資。

## 中期簡明綜合損益表

截至2021年6月30日止六個月

	附註	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (未經審核)
收益	5	2,180,133	1,714,036
銷售成本		<u>(1,340,502)</u>	<u>(1,182,578)</u>
毛利		839,631	531,458
其他收入及收益		34,098	96,370
銷售及分銷開支		(225,264)	(102,709)
行政開支		(183,877)	(166,562)
金融及合約資產減值虧損，淨額		(18,738)	(16,681)
其他開支		(9,653)	(25,146)
融資成本		(11,271)	(20,650)
分佔以下公司的損益：			
一家合營企業		(3)	(152)
聯營公司		<u>(2,307)</u>	<u>5,531</u>
除稅前溢利	6	422,616	301,459
所得稅開支	7	<u>(44,366)</u>	<u>(25,398)</u>
期內溢利		<u>378,250</u>	<u>276,061</u>
歸屬於：			
母公司擁有人		393,532	287,746
非控股權益		<u>(15,282)</u>	<u>(11,685)</u>
歸屬於母公司普通權益			
持有人的每股盈利	9		
基本及攤薄			
— 就期內溢利而言		<u>人民幣 15.23 分</u>	<u>人民幣 12.35 分</u>

中期簡明綜合全面收益表  
截至2021年6月30日止六個月

	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (未經審核)
期內溢利	<u>378,250</u>	<u>276,061</u>
其他全面(虧損)/收益		
期後可能重新分類至損益的其他全面(虧損)/收益：		
換算海外業務的匯兌差額	(432)	388
期後可能重新分類至損益的其他全面(虧損)/收益淨額	<u>(432)</u>	<u>388</u>
期後將不會重新分類至損益的其他全面(虧損)/收益：		
換算海外業務的匯兌差額	(15,444)	23,993
期後將不會重新分類至損益的其他全面(虧損)/收益淨額	<u>(15,444)</u>	<u>23,993</u>
期內除稅後其他全面(虧損)/收益	<u>(15,876)</u>	<u>24,381</u>
期內全面收益總額	<u>362,374</u>	<u>300,442</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	377,656	312,127
非控股權益	<u>(15,282)</u>	<u>(11,685)</u>
	<u>362,374</u>	<u>300,442</u>

中期簡明綜合財務狀況表

於2021年6月30日

	附註	2021年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2020年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
<b>非流動資產</b>			
物業及設備		6,947	5,847
使用權資產		29,331	27,732
商譽		1,107,937	1,107,937
其他無形資產		133,085	154,555
於一家合營企業的投資		8,820	8,823
於聯營公司的投資		94,237	96,544
按公平值計入損益的金融資產		1,733,284	1,539,312
遞延稅項資產		53,369	49,262
預付款項	11	451,230	330,766
非流動資產總額		<u>3,618,240</u>	<u>3,320,778</u>
<b>流動資產</b>			
貿易應收款項	10	1,273,283	882,644
預付款項、其他應收款項及其他資產	11	650,725	519,806
應收關聯方款項		27,673	13,319
定期存款及受限制現金		498,962	799,164
現金及現金等價物		1,059,820	794,888
流動資產總額		<u>3,510,463</u>	<u>3,009,821</u>
<b>流動負債</b>			
貿易應付款項	12	350,053	268,720
其他應付款項及應計費用		230,616	572,121
計息銀行及其他借款		454,272	451,350
應付稅項		156,157	137,632
應付關聯方款項		15,650	19,298
租賃負債		15,837	14,718
流動負債總額		<u>1,222,585</u>	<u>1,463,839</u>

	2021年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2020年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
流動資產淨額	<u>2,287,878</u>	<u>1,545,982</u>
總資產減流動負債	<u>5,906,118</u>	<u>4,866,760</u>
非流動負債		
遞延稅項負債	53,562	53,014
業務合併的或然代價	175,028	—
租賃負債	<u>13,760</u>	<u>12,890</u>
非流動負債總額	<u>242,350</u>	<u>65,904</u>
資產淨值	<u><u>5,663,768</u></u>	<u><u>4,800,856</u></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>5,580,708</u>	<u>4,702,680</u>
	<u>5,582,633</u>	4,704,439
非控股權益	<u>81,135</u>	<u>96,417</u>
權益總額	<u><u>5,663,768</u></u>	<u><u>4,800,856</u></u>

## 中期簡明綜合財務資料附註

於2021年6月30日

### 1. 公司及集團資料

本公司於2018年3月20日根據開曼群島公司法第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、海外國家及地區的手遊發行、遊戲開發以及投資業務。

### 2. 編製基準

本集團截至2021年6月30日止六個月的中期簡明綜合財務資料已根據香港會計準則第34號中期財務報告編製。本中期簡明綜合財務資料並不包括年度財務報表所需的所有資料及披露，並應與本集團截至2020年12月31日止年度的年度綜合財務報表一併閱讀。

### 3. 會計政策及披露事項變動

除以下於本期間之財務資料中首次採納的經修訂香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)外，編製中期簡明綜合財務資料所採納的會計政策與編製本集團截至2020年12月31日止年度的年度綜合財務報表所應用者一致。

香港財務報告準則第9號、香港會計準則第39號、*利率基準改革－第二階段*

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)

香港財務報告準則第16號(修訂本)

*Covid-19 相關租金寬減*

香港財務報告準則第16號(修訂本)

*於2021年6月30日後的Covid-19相關租金寬減(提早採納)*

經修訂香港財務報告準則的性質及影響載列如下：

- (a) 對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號之修訂處理了過往修訂中未處理的問題，該等問題在現有利率基準被替代的無風險利率(「RFR」)取代時影響財務報告。第二階段修訂提供了一個實際的權宜之計，容許在計算釐定金融資產及負債的合約現金流量的基準的變動時，更新實際利率而無須調整金融資產及負債的賬面值，惟有關變動乃利率基準改革的直接結果，而釐定合約現金流量的新基準與緊接變動前的舊基準在經濟上相等。此外，修訂本允許對利率基準改革所要求的對沖指定及對沖記錄進行變更，而不中斷對沖關係。過渡期可能產生的任何收益或虧損均透過香港財務報告準則第9號的一般規定處理，以計量及確認對沖無效。該等修訂亦為實體提供暫時性寬免，使其無須在RFR被指定為風險成份時符合獨立可識別的規定。該寬免容許實體在指定對沖時，假設已符合獨立可識別的規定，但實體須合理地預期RFR風險部分在未來24個月內可獨立識別。此外，修訂本要求實體披露更多資訊，使財務報表的使用者能夠瞭解利率基準改革對實體的金融工具及風險管理策略的影響。本集團預期該等修訂不會對本集團的財務業績及財務狀況產生重大影響。

- (b) 於2021年4月發佈之香港財務報告準則第16號之修訂將承租人可用之實際可行權宜方法擴大為，可選擇於12個月內不就Covid-19疫情直接後果產生之租金寬減應用租賃修改會計處理。因此，該實際可行權宜方法適用之租金寬減為，其租賃付款的任何減幅僅影響原先於2022年6月30日或之前到期之付款，惟須滿足應用該實際可行權宜方法的其他條件。該修訂於2021年4月1日或之後開始的年度期間追溯有效，初步應用該修訂之任何累計影響確認為對本會計期初之保留溢利期初餘額的調整。允許提早應用。本集團預期該等修訂不會對本集團的財務業績及財務狀況產生重大影響。

#### 4. 經營分部資料

截至2021年6月30日止六個月

分部	遊戲發行 人民幣千元 (未經審核)	遊戲開發 人民幣千元 (未經審核)	知識產權授權 人民幣千元 (未經審核)	總計 人民幣千元 (未經審核)
分部收益(附註5)				
銷售予外部客戶	1,525,296	567,036	87,801	2,180,133
分部間銷售	—	321,299	—	321,299
	<u>1,525,296</u>	<u>888,335</u>	<u>87,801</u>	<u>2,501,432</u>
對賬：				
分部間銷售撤銷				<u>(321,299)</u>
客戶合約收益總額				<u>2,180,133</u>
分部業績	513,951	263,144	62,536	839,631
對賬：				
其他收入及收益				34,098
銷售及分銷開支				(225,264)
行政開支				(183,877)
金融及合約資產 減值虧損，淨額				(18,738)
其他開支				(9,653)
融資成本				(11,271)
分佔以下公司的損益：				
一家合營企業				(3)
聯營公司				<u>(2,307)</u>
除稅前溢利				<u>422,616</u>

截至2020年6月30日止六個月

分部	遊戲發行 人民幣千元 (未經審核)	遊戲開發 人民幣千元 (未經審核)	知識產權授權 人民幣千元 (未經審核)	總計 人民幣千元 (未經審核)
分部收益(附註5)				
銷售予外部客戶	1,489,101	220,779	4,156	1,714,036
分部間銷售	—	387,037	—	387,037
	<u>1,489,101</u>	<u>607,816</u>	<u>4,156</u>	<u>2,101,073</u>
對賬：				
分部間銷售撤銷				<u>(387,037)</u>
客戶合約收益總額				<u><u>1,714,036</u></u>
分部業績	422,649	110,987	(2,178)	531,458
對賬：				
其他收入及收益				96,370
銷售及分銷開支				(102,709)
行政開支				(166,562)
金融及合約資產 減值虧損，淨額				(16,681)
其他開支				(25,146)
融資成本				(20,650)
分佔以下公司的損益：				
一家合營企業				(152)
聯營公司				<u>5,531</u>
除稅前溢利				<u><u>301,459</u></u>



## 5. 收益、其他收入及收益

收益分析如下：

### 客戶合約收益

客戶合約收益的分拆收益資料

截至2021年6月30日止六個月

分部	遊戲發行 人民幣千元 (未經審核)	遊戲開發 人民幣千元 (未經審核)	知識產權授權 人民幣千元 (未經審核)	總計 人民幣千元 (未經審核)
<b>商品或服務種類</b>				
手遊發行服務	1,525,296	—	—	1,525,296
遊戲開發相關服務	—	567,036	—	567,036
知識產權授權	—	—	87,801	87,801
客戶合約收益總額	<u>1,525,296</u>	<u>567,036</u>	<u>87,801</u>	<u>2,180,133</u>
<b>地區市場</b>				
中國內地	1,305,636	567,036	87,801	1,960,473
其他國家／地區	219,660	—	—	219,660
客戶合約收益總額	<u>1,525,296</u>	<u>567,036</u>	<u>87,801</u>	<u>2,180,133</u>
<b>收益確認時間</b>				
隨時間轉移的服務	1,525,296	497,499	38,388	2,061,183
於某一時間點轉移的服務	—	69,537	49,413	118,950
客戶合約收益總額	<u>1,525,296</u>	<u>567,036</u>	<u>87,801</u>	<u>2,180,133</u>

截至2020年6月30日止六個月

分部	遊戲發行 人民幣千元 (未經審核)	遊戲開發 人民幣千元 (未經審核)	知識產權授權 人民幣千元 (未經審核)	總計 人民幣千元 (未經審核)
<b>商品或服務種類</b>				
手遊發行服務	1,489,101	—	—	1,489,101
遊戲開發相關服務	—	220,779	—	220,779
知識產權授權	—	—	4,156	4,156
客戶合約收益總額	<u>1,489,101</u>	<u>220,779</u>	<u>4,156</u>	<u>1,714,036</u>
<b>地區市場</b>				
中國內地	1,485,642	220,779	4,156	1,710,577
其他國家／地區	3,459	—	—	3,459
客戶合約收益總額	<u>1,489,101</u>	<u>220,779</u>	<u>4,156</u>	<u>1,714,036</u>
<b>收益確認時間</b>				
隨時間轉移的服務	1,489,101	192,477	—	1,681,578
於某一時間點轉移的服務	—	28,302	4,156	32,458
客戶合約收益總額	<u>1,489,101</u>	<u>220,779</u>	<u>4,156</u>	<u>1,714,036</u>

## 6. 除稅前溢利

本集團的除稅前溢利已扣除／(計入)以下各項：

	截至6月30日止六個月	
	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (未經審核)
渠道收取的佣金	1,147,316	1,110,840
IP收取的佣金	94,228	17,915
遊戲開發成本	12,600	15,400
宣傳開支	194,115	85,055
僱員福利開支(包括董事及最高行政人員酬金)：		
工資及薪金	115,571	89,492
以權益結算以股份為基礎開支	8,248	53,903
退休金計劃供款(界定供款計劃)	12,428	1,925
	<b>136,247</b>	<b>145,320</b>
物業及設備折舊	1,555	1,471
使用權資產折舊	10,284	9,545
其他無形資產攤銷*	39,204	34,895
研發成本	123,770	79,637
不計入租賃負債計量的租賃付款	977	32
匯兌差額，淨額	(1,407)	2,088
金融及合約資產減值虧損，淨額：		
貿易應收款項減值，淨額**	18,738	16,681
撤銷預付款項，淨額***	3,283	6,729
其他無形資產減值****	6,018	442
銀行利息收入	(6,925)	(3,052)
出售物業及設備項目的虧損／(收益)	259	(14)
核數師酬金	1,050	900
出售一家聯營公司的投資的收益	—	(23,752)
按公平值計入損益的金融資產的公平值收益	(10,790)	(53,589)
或然代價的公平值調整	(2,670)	14,508

\* 其他無形資產攤銷已計入綜合損益表的「銷售成本」。

\*\* 貿易應收款項減值已計入綜合損益表的「金融及合約資產減值虧損」。

\*\*\* 撤銷預付款項已計入綜合損益表的「其他開支」。

\*\*\*\* 其他無形資產減值已計入綜合損益表的「其他開支」。

## 7. 所得稅

本集團須就本集團成員公司所在地及營運業務所在司法權區產生或取得之溢利按實體基準繳納所得稅。

根據英屬處女群島(「**英屬處女群島**」)及開曼群島(「**開曼群島**」)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。

香港利得稅稅率為16.5%(2020年：16.5%)。然而，根據香港利得稅兩級制，首2,000,000港元(2020年：2,000,000港元)的應課稅溢利按8.25%(2020年：8.25%)徵稅，其餘應課稅溢利按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(「**企業所得稅**」)稅率為其應課稅溢利的25%。

深圳市豆悅網絡科技有限公司及深圳市中手游網絡科技有限公司被認定為高新技術企業(「**高新技術企業**」)，證書自2020年起有效期為三年。截至2021年12月31日及2022年12月31日止年度，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有權按15%的稅率繳稅。高新技術企業證書須每三年續期，以使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有權享有15%的經扣減稅率。

北京文脈互動科技有限公司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2020年12月31日及2021年12月31日止年度，北京文脈互動科技有限公司有權按15%的稅率繳稅。高新技術企業證書須每三年續期，以使北京文脈互動科技有限公司有權享有15%的經扣減稅率。

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」。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，該公司自錄得首筆生產及營運收入的課稅年度起五年內獲豁免繳納稅項，即由2020年至2024年。

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，西藏極創網絡科技有限公司的適用稅率為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%。

期內所得稅開支的主要組成部分如下：

	截至6月30日止六個月	
	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (未經審核)
即期稅項開支		
中國	<u>47,926</u>	<u>27,983</u>
遞延稅項抵免		
中國	<u>(3,560)</u>	<u>(2,585)</u>
期內稅項開支總額	<u><b>44,366</b></u>	<u><b>25,398</b></u>

## 8. 股息

董事會宣佈不向股東派付截至2021年6月30日止六個月的中期股息(截至2020年6月30日止六個月：無)。

## 9. 歸屬於母公司普通權益持有人的每股溢利

每股基本盈利乃根據歸屬於母公司普通權益持有人的期內溢利計算，並已調整期內的已發行普通股加權平均數2,584,242,818股股份(2020年6月30日：2,330,150,000股股份)。

於截至2021年及2020年6月30日止六個月，本集團並無潛在可攤薄已發行普通股。

每股基本及攤薄盈利乃根據以下各項計算：

	截至6月30日止六個月	
	2021年 人民幣千元 (未經審核)	2020年 人民幣千元 (未經審核)
<b>盈利</b>		
根據每股基本盈利計算的歸屬於母公司普通權益持有人的溢利	<b>393,532</b>	287,746

	截至6月30日止六個月	
	2021年 (未經審核)	2020年 (未經審核)
<b>股份</b>		
根據每股基本盈利計算的期內已發行普通股加權平均數	<b>2,584,242,818</b>	2,330,150,000

## 10. 貿易應收款項

	2021年	2020年
	6月30日 人民幣千元 (未經審核)	12月31日 人民幣千元 (經審核)
貿易應收款項	<b>1,359,159</b>	954,790
減值撥備	<b>(85,876)</b>	(72,146)
	<b>1,273,283</b>	882,644

貿易應收款項主要指應收第三方發行渠道或其他對手方的款項。本集團通常允許既有渠道及其他對手方180日的信貸期，並將主要渠道或其他主要對手方的信貸期延長至最多270日。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。

於報告期末根據發票日期及扣除減值撥備後作出的貿易應收款項賬齡分析如下：

	2021年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2020年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
6個月內	829,791	605,207
6個月至1年	293,707	214,856
1年至18個月	129,716	49,285
18個月至2年	14,639	13,296
2年以上	5,430	—
	<u>1,273,283</u>	<u>882,644</u>

#### 11. 預付款項、其他應收款項及其他資產

	2021年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2020年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
非流動部分		
預付款項*	<u>451,230</u>	<u>330,766</u>
流動部分		
預付款項*	415,925	375,258
押金及其他應收款項	200,217	112,422
合約成本**	<u>34,583</u>	<u>32,126</u>
	<u>650,725</u>	<u>519,806</u>
	<u>1,101,955</u>	<u>850,572</u>

\* 於2021年6月30日的預付款項包括就購買深圳易帆互動科技股份有限公司股份而支付的人民幣29,418,000元。

於2020年12月31日的預付款項包括就有條件購買天使基金(亞洲)投資有限公司股份而支付的人民幣110,000,000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。

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6月30日及2020年12月31日，虧損撥備獲評為最低限度。

## 12. 貿易應付款項

於各報告期末按發票日期的貿易應付款項賬齡分析如下：

	2021年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2020年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	221,150	105,156
3至6個月	46,748	51,958
6個月至1年	39,012	53,843
1年至2年	38,674	54,360
2年至3年	1,617	562
3年以上	2,852	2,841
總計	<u>350,053</u>	<u>268,720</u>

貿易應付款項為不計息及通常於180日內結清。

### 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6月30日止六個月及直至本公告日期，本集團並無作出任何重大投資或進行有關附屬公司、聯營公司及合營企業的任何重大收購或出售。

於2021年8月5日，本集團有條件同意向大宇資訊股份有限公司以代價總額641.8百萬港元收購北京軟星49%的間接股權及有關已於中國註冊、發行及使用的所有「仙劍奇俠傳」IP版權。進一步詳情請參閱本公司日期為2021年8月5日及2021年8月18日的公告。

### 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，並根據日期分別為2020年12月4日及2021年4月29日的相關公告所載應用先舊後新配售及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。

### 購買、出售或贖回上市證券

除本公司日期為2021年4月29日及2021年5月10日的公告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6月30日止六個月，本集團概無購買、出售或贖回本公司任何上市證券。



## 自2021年6月30日以來影響本集團的重要事項

一種新型冠狀病毒(COVID-19)於2020年發現。本集團一直密切監察COVID-19大流行的影響。同時，概無本集團僱員確診COVID-19，而COVID-19疫情目前並未對本集團的營運造成任何重大影響。隨著COVID-19疫情的發展，本集團將繼續檢討其應變措施。

除上述所披露者外，自2021年6月30日起及直至本公告日期，並無發生影響本集團的其他重要事項。

## 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2019年10月19日的本公司招股章程「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。

下表呈列(i)本公司由2019年10月31日(「上市日期」)至2019年12月31日、於截至2020年12月31日止年度以及於截至2021年6月30日止六個月已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於2021年6月30日的未動用所得款項淨額；及(iii)本公司預期將充分動用剩餘所得款項的預期時間表：

編號	用途	所得款項淨額 百萬港元	於上市 日期至 2019年 12月31日 的已動用金額 百萬港元	於截至 2020年 12月31日 止年度的 已動用金額 百萬港元	於截至 2021年 6月30日止 六個月的 已動用金額 百萬港元	於2021年 6月30日 未動用所得 款項淨額 百萬港元	預期將充分 動用剩餘 所得款項的 時間表
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
	總計	<u>1,347.10</u>	<u>425.64</u>	<u>720.44</u>	<u>201.02</u>	<u>—</u>	

## 先舊後新配售所得款項用途

經扣除於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。本公司將會按日期為2020年11月24日及2020年12月4日的本公司公告所載動用所得款項淨額。

下表載列(i)本公司於完成先舊後新配售至2020年12月31日及於截至2021年6月30日止六個月已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於2021年6月30日未動用的所得款項淨額；及(iii)本公司預期將充分動用剩餘所得款項的預期時間表：

編號	用途	於完成	於截至	於2021年 6月30日	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 所得款項淨額 百萬港元	2021年 6月30日 止六個月 的已動用金額 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	—	76.06	於2021年 12月31日前

## 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

經扣除與認購事項相關費用及開支後，認購事項所得款淨額約為849.15百萬港元。本公司將會按日期為2021年4月29日及2021年5月10日的本公司公告所載動用所得款項淨額。

下表載列(i)本公司就完成認購事項至2021年6月30日已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於2021年6月30日未動用的所得款項淨額；及(iii)本公司預期將充分動用剩餘所得款項的預期時間表：

編號	用途	於完成	於2021年	於2021年 6月30日	預期將充分 動用剩餘所得 款項的時間表
		認購事項至 2021年 6月30日的 所得款項淨額 百萬港元	6月30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	849.15	—	849.15	於2022年 12月31日前

鑑於全球 COVID-19 大流行對經濟的影響，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先舊後新配售及認購事項所得款項淨額。目前使用先舊後新配售及認購事項未動用所得款項淨額的預期時間表基於董事在未發生不可預見情況下的最佳估計，可能會因應市場狀況未來發展而有所變動。倘先舊後新配售及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。

## 股息

董事會並不建議宣派任何截至 2021 年 6 月 30 日止六個月的中期股息 (2020 年 6 月 30 日：無)。

## 董事資料變動

董事會委任張聖晏先生(「張先生」)為非執行董事，自 2021 年 5 月 10 日起生效。張先生的詳細履歷載於本公司日期為 2021 年 5 月 10 日的公告。根據本公司組織章程的規定，張先生於 2021 年 5 月 25 日的股東週年大會(「股東週年大會」)上退任，並於股東週年大會上獲重選為非執行董事。

本公司執行董事兼副董事長冼漢迪先生於 2021 年 7 月 1 日獲香港政府頒發榮譽勳章。

獨立非執行董事唐亮先生於 2021 年 3 月獲委任為 Actoz Sott Co., Ltd (一家於韓國交易所上市的公司，股份代號：052790.KQ) 的社外董事及監事，任期至 2024 年 3 月。

除上文所披露者外，於截至 2021 年 6 月 30 日止六個月及直至本公告日期，概無有關任何董事的任何資料變動須根據聯交所證券上市規則(「上市規則」)第 13.51(2) 條第 (a) 至 (e) 及 (g) 段作出披露。

## 企業管治常規

於截至 2021 年 6 月 30 日止六個月，本公司已遵守上市規則附錄十四所載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 A.2.1 條。根據企業管治守則守則條文第 A.2.1 條，上市公司的董事長與首席執行官的職責應予區分，且不應由同一人士擔任。然而，本集團並無區分董事長與首席執行官職務，現時由肖健先生兼任該兩個角色。董事會相信，由同一人兼任董事長及首席執行官的角色，可確保本集團內部領導貫徹一致，使本集團的整體策略規劃更有效及更具效率。董事會現時由三名執行董事(即肖健先生、冼漢迪先生榮譽勳章，及樊英傑先生)、一名非執行董事及三名獨立非執行董事組成，因此其組成具有

相當高的獨立性。董事會認為，現行安排下不會使權力和授權平衡受損，且此架構可讓本公司迅速及有效地作出及落實決策。董事會將繼續檢討，並會在計及本公司整體情況後考慮於適當時候將本公司董事會董事長與首席執行官的角色分開。

## 董事進行證券交易

經本公司進行具體查詢後，全體董事均已確認彼等在2021年1月1日至2021年6月30日整個期間已全面遵守企業管治守則所載的規定準則以及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。

## 審核委員會

審核委員會已審閱本公司於報告期間的未經審核綜合財務報表及本中期業績公告，包括本集團採納的會計原則及準則，並與管理層討論有關審核、風險管理、內部監控及財務報告等事宜。

## 於聯交所及本公司網站刊發中期業績及中期報告

本中期業績公告刊載於聯交所網站(<http://www.hkexnews.hk>)及本公司網站(<http://www.cmge.com>)。中期報告將於適當時候寄發予股東並在聯交所及本公司網站上刊登。

承董事會命  
中手游科技集團有限公司  
董事長  
肖健

香港，2021年8月23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。