

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 2020 年 12 月 31 日 止 年 度
全 年 業 績 公 告**

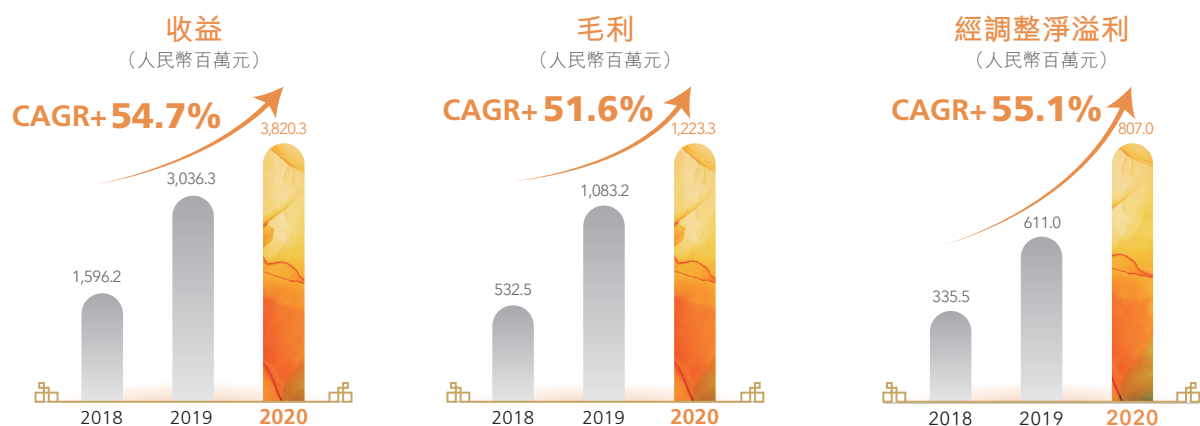
中手游科技集团有限公司(「本公司」，連同其附屬公司及在中華人民共和國的合併營運實體，統稱「本集團」)董事(「董事」)會(「董事會」)欣然公佈本集團截至2020年12月31日止年度的經審核綜合全年業績。

2020年財務摘要

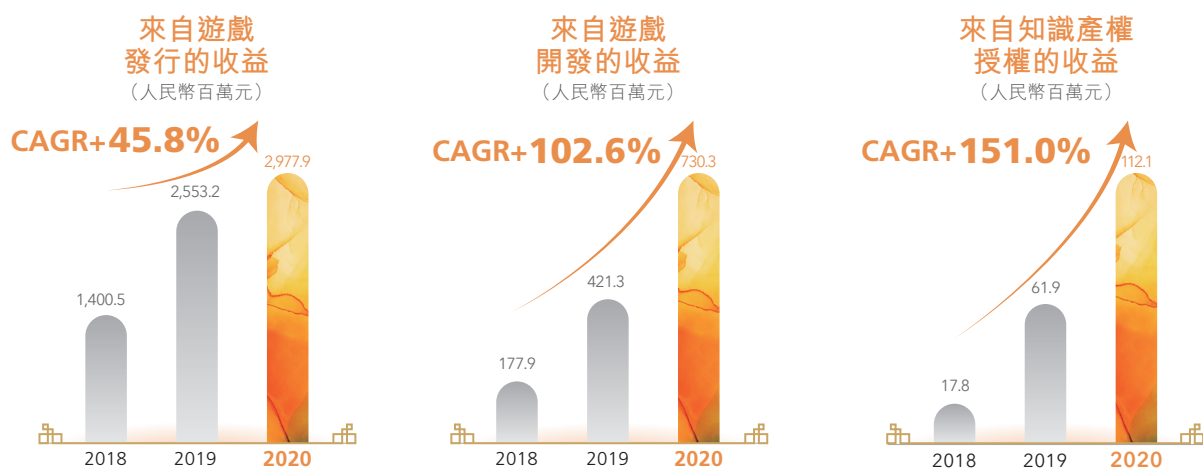
	截至12月31日止年度		同比變動 %
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元	
收益	3,820,326	3,036,301	25.8
毛利	1,223,264	1,083,198	12.9
年內溢利	690,200	243,213	183.8
經調整淨溢利 ⁽¹⁾	806,950	611,007	32.1
每股盈利(人民幣)	29.92分	13.15分	
經調整每股盈利(人民幣) ⁽¹⁾	34.43分	32.34分	
每股股息(港元)	9.28分	3.55分	

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(i)以權益結算以股份為基礎開支；及(ii)與本公司股份(「股份」)於2019年10月31日在香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)上市(「上市」)有關的上市開支。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。「經調整每股盈利」為本集團的經調整淨溢利除以於2020年的加權平均股份數目。



本集團的收益增長由其強勁的遊戲發行、遊戲開發及知識產權授權業務所推動。



末期股息

董事會建議從本公司的股份溢價賬戶派付截至2020年12月31日止年度的末期股息每股股份0.0928港元(根據2020年的平均匯率，相當於人民幣0.0825元)，惟須待本公司股東(「股東」)在將於2021年5月25日(星期二)舉行的應屆股東週年大會(「股東週年大會」)上批准後方可作實。

董事長致辭

致各位股東：

2020年，新冠疫情讓全球社會經濟環境面臨嚴峻挑戰，突如其來的疫情，使得「宅經濟」更加備受關注。受「宅經濟」所推動，遊戲行業也迎來了一輪爆發。根據全球知名的數據調研機構Newzoo發佈的報告顯示，截至2020年底全球遊戲玩家達27億，比上一年增加4.9%，2020年全球遊戲市場收入達1,749億美元，同比去年增長19.6%。

2020年，是本集團成立發展的第10個年頭。本集團始終堅持「IP化、精品化、研運一體化、生態化、全球化和品牌化」的六大發展戰略，打造極具競爭力的IP遊戲生態體系，並取得了優異的成績。2020年，本集團收益人民幣3,820.3百萬元，同比增長25.8%，本集團經調整淨溢利人民幣807.0百萬元，同比增長32.1%。本集團新增註冊用戶總數達101.6百萬人，同比增長18.6%；本集團平均每月活躍用戶（「平均每月活躍用戶」）達到18.5百萬人，同比增長16.0%；而本集團平均每月付費用戶（「平均每月付費用戶」）達到1.4百萬人，同比增長17.8%。截止到2020年12月31日，本集團在線運營的遊戲總數達到了81款。

2020年，本集團在知識產權（「IP」）遊戲的全球化發行和自主研發方面取得矚目成績。本集團成功推出了多款自主發行的新遊戲。其中「家庭教師」手遊，中國大陸地區在上線首月躋身蘋果商店免費榜第二；「軒轅劍：劍之源」手遊，上線首月躋身中國大陸蘋果商店免費榜第二。此外，「新射鵰群俠傳之鐵血丹心」在中國大陸地區上線首月獲得蘋果商店免費榜第一、暢銷榜第五名（根據第三方權威機構App Annie的統計）的成績，此遊戲也備受行業關注和讚譽，榮獲2020年度金翎獎「玩家最喜愛的移動遊戲」、第五屆金陀螺獎「風雲移動遊戲網遊獎」、2020年度中國遊戲行業「金手指」獎「中國遊戲行業優秀手機遊戲」和小米開發者大會「最佳新遊獎」等多項殊榮。本集團還上線了3D槍戰小遊戲「生死狙擊之殭屍前線」和H5遊戲「凡人修仙傳」。

掛機版」等多款新品，均取得良好的市場表現。另一方面得益於本集團出色的運營能力，多款往年上線的遊戲仍然表現出強勁的生命力，如「航海王強者之路」、「龍珠覺醒」、「全民槍神：邊境王者」和「凡人飛仙傳H5」等，持續為集團貢獻穩定的收入。

在與國內頂級的流量平台深度合作方面，由本集團及廣州寰宇九州科技有限公司（「寰宇九州」）聯合研發，騰訊遊戲獨代發行的正版頂級國漫IP授權卡牌塔防手遊「妖怪名單之前世今生」於2020年9月25日上線，遊戲上線首日即進入蘋果商店免費榜第二。

本集團所推出的精品遊戲不僅在中國大陸地區獲得成功，亦在港澳台三地錄得不俗表現。「家庭教師」手遊於港澳台三地上線首日即在三地蘋果商店免費榜排名第一。「軒轅劍：劍之源」手遊上線第一週分別取得台灣地區蘋果商店免費榜第三名及谷歌商店遊戲熱門榜第一的成績。「新射鵰群俠傳之鐵血丹心」遊戲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，根據第三方權威機構App Annie的統計，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。

本集團在自主研發方面持續投入並不斷產出優質的精品遊戲，2020年，本集團遊戲開發業務收益達到人民幣730.3百萬元，同比增長73.4%，研發投入從2019年的人民幣160.8百萬元，增長至人民幣208.6百萬元，同比增長了29.7%，本集團全資附屬公司北京文脈互動科技有限公司（「文脈互動」）自主研發的手遊「傳奇世界之雷霆霸業」上線超過兩年仍然保持強勁的吸引力和競爭力，2020年度平均每月活躍用戶超過1百萬人，最高月流水達到人民幣107.7百萬元。本集團控股子公司軟星科技

(北京)有限公司(「北京軟星」)所研發的PC遊戲「大富翁10」，截止2021年2月28日在Steam平台累計銷售量已達70萬套。本集團棋牌遊戲工作室自主研發的「歡樂真人麻將」遊戲在華為、OPPO、VIVO等渠道均取得了麻將棋牌類遊戲產品暢銷榜第二名的成績，月均流水達人民幣20百萬元。新品方面，於2020年，本集團新上線多款自主研發遊戲。由文脈互動「傳奇世界之雷霆霸業」原班開發團隊研發的新一代手遊「龍城傳奇」，上線後即大獲市場歡迎。由文脈互動研發的PC頁遊「魔域覺醒」躋身360頁遊平台的新遊推薦榜第一；及由本集團控股子公司軟星科技(上海)有限公司(「上海軟星」)推出的「仙劍奇俠傳：九野」PC版在Steam平台上線當月獲得熱門推薦，手遊版於2021年3月正式上線，上線首日在心動遊戲旗下遊戲社區TapTap平台獲得熱門排行榜第一名的成績，並獲得蘋果商店熱門遊戲推薦。

此外，本集團在IP運營方面，加大對自有IP的運營力度，在豐富IP世界觀、提升IP熱度、IP周邊產品線開發等方面持續發力。本集團於2020年正式開啟了「仙劍大宇宙」的內容文學開發，建立完整豐富的仙劍世界觀。同時2020年是仙劍系列遊戲發行二十五週年，本集團開啟了「仙劍二十五周年」系列活動，與米漫傳媒《國風音樂盛典》及Bilibili春晚《2020年晚會最美的夜》等多個音樂活動聯動。本集團亦舉辦了多場線上線下音樂會，4次登上微博熱搜榜，收獲過億曝光量和微博熱搜榜首。本集團在2020年12月發佈的「仙劍奇俠傳7」遊戲主題曲，獲得霸榜TME三大音樂平台將近一個月的成績。2020年7月，本集團正式運營仙劍天貓店，2020年仙劍周邊產品銷售額超過人民幣5百萬元。本集團於2020年新達成包括遊戲和影視等方面的授權合作。截至2020年12月31日止年度，本集團的IP授權業務及IP遊戲運營權的授權收益達到人民幣112.1百萬元，同比增加約81.3%。2020年7月，本集團旗下

控股子公司北京軟星已與完美世界(北京)軟件科技發展有限公司(「完美世界」)就仙劍IP開發手遊達成合作，該遊戲由北京軟星和完美世界聯合開發，由完美世界負責發行。

2020年，本集團新投資多家手遊研發商及相關企業，並與本集團達成遊戲定制開發及代理發行的長期合作，擴充了本集團的遊戲儲備和支持服務。其中包括投資「少年三國志」、「少年西遊記」系列遊戲總製作人程良奇所創建的樂府互娛(上海)網絡科技有限公司(「樂府互娛」)。本集團將與樂府互娛聯手深化卡牌品類佈局，程良奇出任本集團首席產品顧問。本集團投資「真·三國無雙霸」研發商深圳易帆互動科技有限公司(「易帆互動」)，深耕無雙動作角色扮演遊戲(ARPG)品類精品，擴大並鞏固本集團在中重度手遊市場中的競爭力。本集團投資由金牌製作人張福茂創立的寰宇九州，本集團將聯合寰宇九州團隊在其擅長的塔防和模擬遊戲(SLG)遊戲品類，以及更多細分品類的藍海市場進行探索。本集團於2021年1月投資了由「太古封魔錄」製作人李文東帶領的深圳市赫耀網絡科技有限公司(「深圳赫耀」)，雙方將攜手持續在豎版3D大型多人網絡角色扮演遊戲(MMORPG)品類打造優質的遊戲產品。上述多項投資有助提升本集團優質遊戲的製作能力和供給能力，助力本集團在研發和發行業務上的可持續發展。另外，本集團已完成對雲遊戲技術服務商北京蔚領時代科技有限公司(「蔚領時代」)的Pre-A輪投資，雙方在2020年合作推出「仙劍奇俠傳7」試玩版雲遊戲，獲得各大雲遊戲平台的認可及大力推廣。蔚領時代是一家專注於雲遊戲領域研發與技術服務的企業，成立於2019年。憑藉業內最為領先的技術和成本方案，在成立的當年蔚領時代就成為了金山雲雲遊戲「平台即服務(PAAS)」平台、阿里雲雲遊戲解決方案的合作伙伴。除了公有雲平台以外，蔚領時代與米哈遊等領先的遊戲廠商也展開了深度合作，共同推出優質的雲遊戲服務。通過上述努

力，於2020年度，本集團在傳奇、卡牌、無雙ARPG、三國戰棋、PC單機、豎版3D MMORPG、3D槍戰小遊戲和麻將等品類均建立起行業領先的競爭優勢。

本集團於2020年12月4日完成先舊後新配售事項，公司收取總所得款項淨額約536.78百萬港元。本集團計劃將此款項用於進一步提升IP遊戲發行及開發業務。

本集團一如既往的重視企業社會責任。於抗擊新冠病毒新型肺炎期間，本集團及員工發起愛心捐款超過1.45百萬元人民幣。本集團攜手無錫靈山慈善基金會，堅持推行「中手游築夢圖書館」計劃至今已近4年，在(i)江西省萍鄉市蘆溪縣新泉鄉、(ii)安徽省六安市霍邱縣、(iii)廣東省雲浮市郁南縣、(iv)河北省石家莊市正定縣、(v)吉林省梅河口市、(vi)廣東省陽春市、(vii)山西省稷山縣建設完成7個「中手游築夢圖書館」。本集團還將持續開展關愛特殊兒童群體公益活動，進一步踐行本集團公益文化，承擔更多社會責任。

本集團還參與了《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了自身力量。

憑藉在經濟貢獻、社會貢獻、行業貢獻、文化貢獻和科技貢獻等方面的突出表現，本集團在中國音像與數字出版協會指導、人民網主辦的「2020遊戲責任論壇」上入選「2019-2020中國遊戲企業社會責任二十佳企業」，並被伽馬《2020年中國遊戲產業企業社會責任調查報告》評為「社會責任履行狀況良好TOP 10遊戲企業」。

2021年展望

本集團在2021年將繼續聚焦打造精品遊戲，並持之以恆地全力深化極具競爭力的IP遊戲生態體系。

中國大陸地區的自主發行業務預計將持續穩定的增長。2021年，繼「仙劍奇俠傳：九野」之後，本集團還將計劃自主發行包括「斗羅大陸：鬥神再臨」、「鎮魂街：天生為王」、「吞噬星空：黎明」、「我的御劍日記」、「新三國志曹操傳」、「亮劍：我的獨立團」、「畫江湖之杯莫停」、「代號：山海」、「代號：童話」、「號令皇城」和「星辰變：共攬蒼穹」等多款新遊。

「斗羅大陸：鬥神再臨」

由閱文集團授權IP「斗羅大陸」改編的首個3D冒險手遊「斗羅大陸：鬥神再臨」計劃於2021年上半年上線。「斗羅大陸」小說自改編成動畫後，播放量已突破百億次，粉絲基數龐大。該手遊還原原著設定，不同角色搭配會有獨特的武魂融合技以及智謀玩法，給予玩家明確的遊戲核心精神與目標，與其他競品有明顯的差異化。「斗羅大陸：鬥神再臨」預計將成為本集團和閱文集團2021年上半年重要的手遊作品之一。

「鎮魂街：天生為王」

由頂級人氣國漫「鎮魂街」IP改編的首個3D ARPG動作手遊。「鎮魂街」IP衍生作品豐富，「鎮魂街」漫畫總點擊近50億，「鎮魂街」動漫作品Bilibili平台評分9.1，觀看人數近8百萬，總播放次數突破600百萬，在二次元圈層內有廣泛的影響力。

「鎮魂街：天生為王」手遊獨創性的開發了角色和守護靈雙角色同時戰鬥的核心體驗，給予玩家極致的熱血沉浸組合式戰鬥；除此之外，「鎮魂街：天生為王」在漫畫風格為主的基礎上，還別出心裁的融入時尚潮流元素，塑造出一個神秘又特別的遊戲世界。該遊戲已於2020年12月上架TapTap平台預約，上架當日獲得了預約榜第二名的成績。

「吞噬星空：黎明」

該遊戲是基於起點中文網著名小說「吞噬星空」，由閱文集團正版授權，融合賽博朋克與末世廢土題材的東方科幻背景卡牌類遊戲。「吞噬星空」動畫由頂尖動畫製作團隊杭州玄機科技股份有限公司製作，目前在騰訊視頻平台更新15集已近6億播放，在主流國產動畫IP中具備良好的粉絲基礎。

「吞噬星空：黎明」手遊遵循原著設定，具有高品質的寫實風格角色模型與細膩恢弘的場景展示，搭配華麗爽快的必殺技動畫，作為當前IP唯一正版授權手遊，將是本集團精心打磨的又一力作。

「我的御劍日記」

「我的御劍日記」是一款由本集團戰略投資的樂府互娛的金牌製作人程良奇帶領的研發團隊傾力打造的一款放置卡牌手遊。

該遊戲以修仙世界為故事背景，注重產品長線留存打造，「我的御劍日記」計劃於年內上線，預計將成為本集團穩定長線運營的重要產品。

2021年，港澳台地區和海外市場自主發行業務將成為本集團業績的強勁增長點。

本集團2021年1月於港澳台推出「新射鵰群俠傳之鐵血丹心」，上線當日登上港澳台三地蘋果商店免費榜第一。根據第三方權威機構App Annie的統計，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，多次獲得蘋果商店和谷歌商店的新遊推薦。本集團計劃於2021年內陸續向港澳台地區和海外市場推出包括「斗羅大陸：鬥神再臨」、「鎮魂街：天生為王」、「真·三國無雙霸」、「仙劍奇俠傳7」、「瓦諾尼亞與謎題」、「包青天」、「末世戰車」、「仙劍奇俠傳：九野」和「畫江湖之杯莫停」等多款新遊。

自主研發業務將持續投入，自主研發業務收益預計繼續快速增長。於2021年，本集團已推出由本集團控股子公司上海軟星自主研發的新遊戲「仙劍奇俠傳：九野」手遊版本。本集團計劃持續推出多款自主研發的新遊戲，包括由本集團全資附屬公司文脈互動自主研發的「代號：開天」等多款MMORPG手遊，「沙城霸主」和「代號：血飲」等多款H5遊戲，及「代號：國度」等多款PC頁遊。2021年，文脈互動將建立新的研發團隊，開展除傳奇外其他品類遊戲的研發立項，包括卡牌及模擬養成的遊戲研發。由控股子公司北京軟星自主研發的「仙劍奇俠傳7」PC遊戲和「大富翁10」的Switch版本均將於年內上線。控股子公司上海軟星也將立項新一代的卡牌手遊，計劃於2022年上半年推出。本集團在2021年將繼續加大研發投入，通過與有經驗的研發製作人合作成立研發工作室的方式，來提升本集團的研發競爭力。預計在2021年，本集團的研發人數將比2020年增加近一倍，達到800人左右。

與頂級流量平台和發行商合作的產品預計大幅增加本集團收益。由字節跳動有限公司（「字節跳動」）旗下北京朝夕光年信息技術有限公司（「朝夕光年」）獨家代理發行的IP遊戲大作「航海王熱血航線」和「全明星激鬥」均已開啓蘋果App Store預約，預計予2021年上半年推出，針對「全明星激鬥」，後續雙方還將攜手在全球多個國家和地區上線。由本集團投資的研發公司易帆互動開發的正統真三國無雙手遊、由騰訊遊戲獨家代理發行的「真·三國無雙霸」已於騰訊平台開啟預約，獲得逾400萬玩家的預約，預計將於2021年內正式上線。

IP運營方面，本集團自有IP知名度和影響力將進一步提升。多年以來仙劍系列在遊戲、影視、動漫、衍生品等方面均積累了極高人氣，2021年本集團將開啟漫畫、動畫番劇、動畫大電影等多個動漫影視項目，後續集團將在新媒體平台(如抖音、快手、Bilibili等)展開更多的傳播。

IP上游生態和IP開發改編能力將進一步強化。2021年，本集團將在IP資源、金牌製作人和優秀研發商方面持續展開投資，為集團的IP遊戲生態體系提供強而有力的支持。並持續強化自主研發佈局，針對垂直賽道的優秀研發團隊，將積極採取控股和併購方式，增強本集團自主研發及研運一體化能力。

本集團全體成員，將秉持「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，並為下一個更加高速發展的十年，全力以赴！相信滿懷熱愛之心的本集團一份子，通過極致的匠心和無限的創造力，在遊戲精品化的道路上將收獲一個又一個讓玩家、讓世界都為之讚嘆的遊戲產品，並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，2021年3月24日

管理層討論及分析

概覽及展望

2020年回顧

IP遊戲的收入再創新高。截至2020年12月31日，本集團擁有龐大的IP儲備，包括42個授權IP及68個自有IP，共計110個。Analysys（易觀智庫）數據顯示，截至2020年12月31日，本集團是擁有IP儲備數量最多的中國遊戲集團公司（以遊戲為主業的公司），以及上線最多移動IP遊戲的中國遊戲公司。堅持「IP化、精品化、研運一體化、生態化、全球化和品牌化」的六大發展戰略，全力打造極具競爭力的IP遊戲生態體系是本集團於2020年取得高速增長的重要原因。

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			
	2020年		2019年	
	收益	總流水	收益	總流水
		賬額		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	2,215,988	2,501,967	1,561,002	1,995,479
(ii) 遊戲開發商持有的IP	423,520	555,892	54,219	115,012
非IP遊戲	1,180,818	1,420,155	1,421,080	1,654,613
總計	<u>3,820,326</u>	<u>4,478,014</u>	<u>3,036,301</u>	<u>3,765,104</u>

本集團致力於打造極具競爭力的IP遊戲生態體系，於截至2020年12月31日止年度，本集團IP遊戲產生的收益達到人民幣2,639.5百萬元，同比增長63.4%，佔總收益的69.1%。除擁有自有IP外，本集團亦從第三方獲得大量獲授權精選IP。其中在2020年新獲授權IP包括《吞噬星空》、《鎮魂街》、《斗羅大陸》、《射鵰三部曲》、《三國志曹操傳》、《亮劍》等。基於本集團持有的獲授權及自有IP，本集團預期於2021年將推出多款受歡迎的手機遊戲，包括《斗羅大陸：鬥神再臨》、《鎮魂街：天生為王》、《吞噬星空：黎明》、《仙劍奇俠傳7》、《新三國志曹操傳》及《亮劍：我的獨立團》。

2020年註冊用戶的數量大幅增長。

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	
	2020年	2019年
平均每月活躍用戶(千人)	18,483	15,931
平均每月付費用戶(千人)	1,414	1,200
ARPPU(人民幣元)	228.8	210.8
新註冊用戶總數(千人)	101,624	85,713

憑藉本集團卓越的遊戲運營能力及不斷向市場推出受玩家歡迎的新遊戲，於2020年，本集團新增加約101.6百萬註冊用戶，與2019年新增加的85.7百萬用戶，同比增加18.6%。截至2020年12月31日，本集團累計註冊用戶達到410.0百萬。

本集團擁有豐富的手遊組合，驅使發行業務穩健增長。於2020年，本集團新推出38款豐富題材和玩法的遊戲，截至2020年12月31日，有81款遊戲可通過應用商店及發行平台下載。在本年度新推出的遊戲中，「新射鵰群俠傳之鐵血丹心」表現強勁，中國大陸地區上線首月獲得蘋果商店免費榜第一、暢銷榜第五名(根據第三方權威機構App Annie的統計)的成績；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。根據App Annie的統計，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。「家庭教師」手機遊戲在中國大陸地區上線首月，躋身蘋果商店免費榜第二，港澳台地區上線首日登蘋果商店下載榜第一；「軒轅劍：劍之源」手機遊戲上線首月，躋身蘋果商店免費榜第二。

本集團多款往年上線的遊戲均保持持續穩健的收益表現，如「航海王強者之路」、「龍珠覺醒」、「全民槍神：邊境王者」、「凡人飛仙傳H5」等。得益於本集團出色的運營能力，截至2020年12月31日，本集團仍在運營的遊戲中有15款遊戲生命週期超過三年。

受益於本集團豐富的遊戲組合及市場表現，截至2020年12月31日止年度，來自本集團遊戲發行業務的收益達到人民幣2,977.9百萬元，同比增長16.6%。

遊戲研發業務成為本集團增長最強勁的業務之一。本集團附屬全資子公司北京文脈擁有穩定而強大的研發實力，其自主研發的「傳奇世界之雷霆霸業」手遊推出逾兩年仍然保持百萬級別的月均活躍用戶規模，於所示報告期間年內錄得最高月流水賬額人民幣107.7百萬元，表現強勁。2020年，由「傳奇世界之雷霆霸業」原班開發團隊研發的新一代手遊「龍城傳奇」，上線後即大獲市場歡迎。由文脈互動研發的PC頁遊「魔域覺醒」上線後獲得360頁遊平台的新遊推薦榜第一名。本集團旗下控股子公司北京軟星所研發的「大富翁10」，截至2021年2月28日在Steam平台累計銷售量已達70萬套。本集團旗下控股子公司上海軟星推出的「仙劍奇俠傳：九野」PC版在Steam平台上線當月獲得熱門推薦。由本集團棋牌遊戲工作室自主研發的「歡樂真人麻將」在2020年上線後，在華為、OPPO、VIVO等渠道均取得了麻將棋牌類遊戲產品第二名的成績，月均流水達人民幣20百萬元。

憑藉往年推出的多款自主研發的遊戲的持續穩定表現，及新推出的自主研發的遊戲的亮眼表現，截至2020年12月31日止，本集團遊戲開發業務的收益達到人民幣730.3百萬元，同比增長73.4%。

本集團與國內頂級的流量平台合作順暢。由本集團聯合研發，騰訊遊戲獨代發行的正版國漫IP授權卡牌塔防手遊「妖怪名單之前世今生」於2020年9月25日上線，遊戲上線首日獲得蘋果商店免費榜第二名的成績。由字節跳動旗下朝夕光年獨家代理發行的IP遊戲大作「航海王熱血航線」和「全明星激鬥」已進行多次外部開放測試，並已開啟遊戲預約，預計將於2021年上半年內正式上線，本集團及朝夕光年還携手在全球多個國家和地區上線「全明星激鬥」手遊，以期為本集團帶來更高的收益。由本

集團投資的研發公司易帆互動開發的正統真三國無雙手遊、由騰訊遊戲獨家代理發行的「真·三國無雙霸」已在騰訊平台開啟預約，獲得逾4百萬玩家的預約，預計將於2021年年內正式上線。

本集團IP運營及授權業務取得優秀成績。本集團在IP運營方面，加大對自有IP的運營力度，在豐富IP世界觀、提升IP熱度、IP周邊產品開發等方面持續發力。2020年是仙劍系列遊戲發行25周年，本集團正式開啟了「仙劍大宇宙」的內容文學開發，建立完整豐富的仙劍世界觀。同年7月，本集團正式運營仙劍天貓店，2020年仙劍周邊產品銷售額超過5百萬元人民幣。受益於2020年仙劍25周年全年大型活動主體的影響，本集團IP授權業務收益獲得大幅提升。截至2020年12月31日止年度，本集團IP授權業務及IP遊戲運營權的授權收益達到人民幣112.1百萬元，同比增長81.3%。

本集團針對開發商進行策略性投資，將有力支持本集團IP遊戲生態系統。研運一體化是本集團始終堅持的發展戰略，並不斷完善本集團研發、發行、運營的全流程業務能力。一直以來本集團積極構建集團的研發生態，截至2020年12月31日，本集團直接投資了超過20家遊戲開發商，包括深圳市火花幻境互動娛樂有限公司，上海蜂果網絡科技有限公司，上海朗鵠數碼科技有限公司，成都聚夢天下科技有限公司等優質開發商，以期獲得遊戲合作的優先權。於2020年，本集團新投資了樂府互娛、易帆互動、寰宇九州等3家開發商，其中不乏多個擁有超過人民幣10億元流水的成功項目經驗的製作人團隊；上述多項投資有助提升本集團在卡牌、無雙ARPG、塔防和SLG細分遊戲市場的製作能力和供給能力，助力本集團在研發和發行業務上的可持續發展。另外，本集團自2019年開始關注雲遊戲方向，已完成對雲遊戲技術服務商蔚領時代的Pre-A輪投資，雙方合作推出的「仙劍奇俠傳7」试玩版雲

遊戲獲得市場好評。本集團與所投資的開發商之間的良好協助，亦令得這些被投資的公司業績持續得到提升。隨著市場環境的變化，國內具有優質內容的遊戲開發商對資本市場的吸引力增加。本集團所投資的樂府互娛獲得騰訊戰略投資，蔚領時代獲得浙江創想文化產業股權投資基金、上海米哈遊等新一輪融資，也表明本集團一貫以來投資優質開發商的發展戰略得到了回報。

除了投資遊戲開發商，本集團亦通過國宏嘉信資本和 Fontaine Capital Fund L.P. 與 IP 版權和 IP 平台等泛娛樂行業、通信行業及其他新興科技行業保持緊密的聯繫，建立進一步合作的機會或實現協同效應。

受以上因素影響，本集團於 2020 年錄得的按公平值計入損益的金融資產的公平值收益比 2019 年增加至人民幣 295.9 百萬元。

本集團於年內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	獲獎年份	頒獎機構／機關
2020廣東企業500強	2021年	廣東省企業聯合會和廣東省企業家協會
2020廣東創新企業100強	2021年	廣東省企業聯合會和廣東省企業家協會
華富財經傑出企業大獎 2020－最佳TMT公司	2021年	華富財經網
2020深圳500強企業	2020年	中國企業聯合會、中國企業家協會、 深圳市企業聯合會、深圳市 企業家協會
中國遊戲企業社會責任二十佳	2020年	人民網
社會責任履行狀況良好 TOP10遊戲企業	2020年	伽馬《2020年中國遊戲產業企業社會 責任調查報告》
金鑽獎2020最具影響力企業	2020年	廣東省遊戲產業協會
金翎獎最具影響力移動遊戲發行商	2020年	北京漢威信恒文化傳播有限公司
金i獎2020年度遊戲行業 創新型企業	2020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、德本諮詢(北京)有限 公司
2020年度中國遊戲行業「金手指」獎： 2020年度中國遊戲行業優秀企業	2020年	中國文化娛樂行業協會
揚帆獎2020十佳海外文化輸出廠商	2020年	獨立出海聯合體
金i獎2020最具投資價值科技企業	2020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、德本諮詢(北京) 有限公司
2020年財聯社投資峰會・新經濟 高峰論壇：2020中國新經濟 「最具投資價值上市公司」	2020年	財聯社

綜合損益表

下表載列截至2019年及2020年12月31日止年度的比較數字：

	截至12月31日止年度	
	2020年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元
收益	3,820,326	3,036,301
銷售成本	(2,597,062)	(1,953,103)
毛利	1,223,264	1,083,198
其他收入及收益	389,172	95,404
銷售及分銷開支淨額	(341,497)	(230,321)
行政開支	(403,593)	(577,451)
金融及合約資產減值損失淨額	(52,290)	(13,929)
其他開支	(50,450)	(6,622)
融資成本	(35,228)	(15,072)
應佔一間合營企業的溢利／(虧損)	15	(2,116)
應佔聯營公司的溢利及虧損	(12,591)	10,532
除稅前溢利	716,802	343,623
所得稅開支	(26,602)	(100,410)
年內溢利	690,200	243,213
歸屬於母公司擁有人	701,319	248,348
歸屬於非控股權益	(11,119)	(5,135)
經調整淨溢利	806,950	611,007

經調整淨溢利

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	
	2020年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元
歸屬於母公司擁有人的年內溢利	701,319	248,348
加：		
(i) 以權益結算以股份為基礎開支	105,631	328,088
(ii) 上市開支	—	34,571
經調整淨溢利	806,950	611,007

收益

本集團截至2020年12月31日止年度的收入為人民幣3,820.3百萬元，相比截至2019年12月31日止年度的收入人民幣3,036.3百萬元增長約25.8%。

按類別劃分的收益：

	截至12月31日止年度			
	2020年		2019年	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
遊戲發行	2,977,901	78.0	2,553,189	84.1
遊戲開發	730,301	19.1	421,254	13.9
知識產權授權	112,124	2.9	61,858	2.0
總計	<u>3,820,326</u>	<u>100.0</u>	<u>3,036,301</u>	<u>100.0</u>

- (i) 本集團遊戲發行收益由截至2019年12月31日止年度的人民幣2,553.2百萬元增加16.6%至截至2020年12月31日止年度的人民幣2,977.9百萬元。主要由於本集團往年發行的遊戲如「傳奇世界之雷霆霸業」、「航海王強者之路」、「全民槍神：邊境王者」、「凡人飛仙傳H5」等表現出強勁的生命力，尤其「傳奇世界之雷霆霸業」表現強勁和持續穩健。本集團本年度發行的遊戲「新射鵬群俠傳之鐵血丹心」上線後深受玩家喜愛和歡迎，驅使本集團收益步入新的台階。

受到新冠疫情影響，本集團與國內頂級流量平台合作的「航海王熱血航線」、「全明星激鬥」、「真·三國無雙霸」遊戲的IP監修進度被迫推遲，遊戲將延期至2021年年內推出。目前這三款遊戲均已完成遊戲開發並進入到上線前的最終測試階段，測試數據表現亮眼，其中「航海王熱血航線」於2020年11月付費刪檔測試中錄得次日留存超過70%、七日留存達到40%的優秀表現，該遊戲已正式在蘋果App Store開啓預約，並於2021年2月25日開啓了終極測試。

- (ii) 本集團的遊戲開發收益由截至2019年12月31日止年度的人民幣421.3百萬元增加73.4%至截至2020年12月31日止年度的人民幣730.3百萬元，佔本集團截至2020年12月31日止年度收益的比重進一步提升至19.1%。主要由於本集團附屬

全資子公司文脈互動開發的「傳奇世界之雷霆霸業」表現穩定，及由原班開發團隊於2020年推出的新一代遊戲「龍城傳奇」的優秀市場表現。

- (iii) 本集團的知識產權授權收益由截至2019年12月31日止年度的人民幣61.9百萬元增加81.3%至截至2020年12月31日止年度的人民幣112.1百萬元。主要由於本集團多款自有IP如「軒轅劍系列」、「仙劍奇俠傳系列」向第三方授權所得。

銷售成本

本集團的銷售成本主要包括(i)渠道收取的分成，(ii)第三方遊戲開發商及本集團持有的遊戲及知名產權的授權費攤銷，(iii)IP收取的分成及(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，連同其佔本集團總收益的百分比：

	截至12月31日止年度			
	2020年		2019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
渠道收取的分成	2,430,032	63.6	1,841,842	60.7
遊戲版權費攤銷	24,777	0.6	15,327	0.5
軟件著作權攤銷	28,042	0.7	28,042	0.9
IP版權費攤銷	25,771	0.7	12,714	0.4
IP收取的分成	40,483	1.1	21,885	0.7
遊戲開發成本	15,400	0.4	27,120	0.9
其他	32,557	0.9	6,173	0.2
總計	2,597,062	68.0	1,953,103	64.3

本集團的銷售成本由截至2019年12月31日止年度的人民幣1,953.1百萬元增加33.0%至截至2020年12月31日止年度的人民幣2,597.1百萬元。該增加主要是(i)由於本集團的收益增加，(ii)報告期間收益最高的遊戲「傳奇世界之雷霆霸業」在穩定運營期間，遊戲由合作的發行渠道負責發行，因此本集團與發行渠道分享的收益增加。

毛利及毛利率

由於上述原因，本集團的毛利由截至2019年12月31日止年度的人民幣1,083.2百萬元增加12.9%至截至2020年12月31日止年度的人民幣1,223.3百萬元。本集團的毛利率由截至2019年12月31日止年度的35.7%下降至截至2020年12月31日止年度的32.0%。

其他收入及收益

本集團的其他收入及收益主要包括(i)按公平值計入損益的金融資產的公平值收益；及(ii)出售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			
	2020年		2019年	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
銀行利息收入	21,202	5.4	6,001	6.3
政府補助	22,008	5.7	12,428	13.0
金融資產的其他利息收入	11,063	2.8	—	—
來自按公平值計入損益的 金融資產的股息收入	—	—	12,588	13.2
按公平值計入損益的金融 資產的公平值收益	295,899	76.0	12,772	13.4
出售聯營公司的 投資的收益	33,471	8.6	38,443	40.3
出售按公平值計入損益的 金融資產的收益	84	0.1	—	—
出售其他無形資產項目的收益	—	—	3,062	3.2
其他	5,445	1.4	10,110	10.6
總計	<u>389,172</u>	<u>100.0</u>	<u>95,404</u>	<u>100.0</u>

本集團的其他收入及收益由截至2019年12月31日止年度的人民幣95.4百萬元增加307.9%至截至2020年12月31日止年度的人民幣389.2百萬元。該增加主要由於：

(i) 本集團所投資的樂府互娛獲得騰訊戰略投資，蔚領時代獲得浙江創想文化產業

股權投資基金、上海米哈遊等新一輪融資，(ii) 本集團作為有限合夥人投資的 China Prosperity Capital Mobile Internet Fund L.P. 和 Fontaine Capital Fund L.P. 所投資的多個項目錄得公允價值的提升，(iii) 集團投資的若干研發公司因業績持續增長錄得公允價值的提升，及(iv) 處置聯營公司的股權或部分股權取得了收益。

銷售及分銷開支

下表載列本集團於所示期間按類別劃分的銷售及分銷開支，連同其佔本集團總收益的百分比：

	截至 12 月 31 日止年度			
	2020 年		2019 年	
	人民幣千元	佔收益 百分比	人民幣千元	佔收益 百分比
市場推廣費	297,471	7.8	183,414	6.0
薪酬及福利	40,261	1.0	43,513	1.4
辦公室成本及公用設施	3,131	0.1	2,968	0.1
其他	634	0.0	426	0.1
總計	<u>341,497</u>	<u>8.9</u>	<u>230,321</u>	<u>7.6</u>

本集團的銷售及分銷開支由截至 2019 年 12 月 31 日止年度的人民幣 230.3 百萬元增加 48.3% 至截至 2020 年 12 月 31 日止年度的人民幣 341.5 百萬元。該增加主要是由於 (i) 本集團總收益增加；及 (ii) 本集團於 2020 年下半年發行「新射鵰群俠傳之鐵血丹心」進行規模推廣。

行政開支

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

	截至12月31日止年度			
	2020年		2019年	
	人民幣千元	佔收益 百分比	人民幣千元	佔收益 百分比
研發開支	208,630	5.5	160,829	5.3
薪酬及福利	151,998	4.0	343,407	11.3
辦公室成本及公用設施	38,878	1.0	35,944	1.2
上市開支	—	—	34,571	1.1
其他	4,087	0.1	2,700	0.1
總計	<u>403,593</u>	<u>10.6</u>	<u>577,451</u>	<u>19.0</u>

本集團行政開支由截至2019年12月31日止年度的人民幣577.5百萬元降低30.1%至截至2020年12月31日止年度的人民幣403.6百萬元。雖然本集團於報告期內加大研發業務的投入，研發開支由截至2019年12月31日止年度的人民幣160.8百萬元增加29.7%至截至2020年12月31日止年度的人民幣208.6百萬元；但由於於報告期間分配於管理及行政部門的以權益結算以股份為基礎開支減少，薪酬及福利由截至2019年12月31日止年度的人民幣343.4百萬元下降55.7%至截至2020年12月31日止年度的人民幣152.0百萬元。

金融及合約資產減值損失淨額

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2019年12月31日止年度的人民幣13.9百萬元增加275.4%至截至2020年12月31日止年度的人民幣52.3百萬元。有關更多詳情，請見本公告附註11。

其他開支

本集團的其他開支由截至2019年12月31日止年度的人民幣6.6百萬元增加661.9%至截至2020年12月31日止年度的人民幣50.5百萬元。該增加主要是由於(i)因截至2020年12月31日止年度就本集團收購文脈互動應付代價確認的公平值調整較2019年12月31日止年度增加人民幣15.9百萬元；(ii)就終止若干遊戲確認的資產減值損失增加人民幣9.8百萬元；(iii)就截至2020年12月31日止年度確認商譽減值人民幣10.7百萬元；及(iv)匯兌損失增加人民幣6.8百萬元。

融資成本

本集團的融資成本主要包括利息開支，並由截至2019年12月31日止年度的人民幣15.1百萬元增加133.7%至截至2020年12月31日止年度的人民幣35.2百萬元，主要是由於本年度計息銀行借款增加。

應佔一間合營企業的溢利

於2020年12月31日，本集團持有深圳博良科技有限公司的60%權益，該公司根據適用會計政策被視為本集團的合營企業。

本集團應佔一間合營企業的溢利由截至2019年12月31日止年度的虧損人民幣2.1百萬元，轉為截至2020年12月31日止年度的溢利人民幣15千元。主要是由於深圳博良科技有限公司於報告期間扭虧為盈所致。

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2019年12月31日止年度的溢利人民幣10.5百萬元轉為截至2020年12月31日止年度的虧損人民幣12.6百萬元。

除稅前溢利

基於上述原因，本集團的除稅前溢利由截至2019年12月31日止年度的人民幣343.6百萬元增加108.6%至截至2020年12月31日止年度的人民幣716.8百萬元。

所得稅開支

本集團的所得稅開支由截至2019年12月31日止年度的人民幣100.4百萬元減少73.5%至截至2020年12月31日止年度的人民幣26.6百萬元，主要由於：(i)截至2020年12月31日止年度就遞延稅項抵免人民幣20.5百萬元進行撥備；及(ii)中國內地若干附屬公司在截至2020年12月31日止年度享有優惠企業所得稅稅率。

年內溢利

基於上述原因，本集團的年內溢利由截至2019年12月31日止年度的人民幣243.2百萬元增加183.8%至截至2020年12月31日止年度的690.2百萬元。

流動資金及財務資源

截至2020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2019年及2020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771.1百萬元及人民幣794.9百萬元。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一部分的銀行透支。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)銀行貸款；(iii)不時自資本市場籌集的其他資金；及(iv)自上市及先舊後新配售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2020年12月4日，本公司已就先舊後新配售(「先舊後新配售」)以每股股份3.02港元發行180,000,000股股份。完成先舊後新配售後，本公司募集所得的款項淨額約536.8百萬港元。

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	
	2020年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元
經營活動所得現金流量淨額	623,520	310,398
投資活動所用現金流量淨額	(884,682)	(1,318,944)
融資活動所得現金流量淨額	329,680	1,634,595
現金及現金等價物增加淨額	68,518	626,049
於年初的現金及現金等價物	771,090	144,445
匯率變動的影響淨額	(44,720)	596
於年末的現金及現金等價物	794,888	771,090

經營活動所得現金流量淨額

截至2020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623.5百萬元，主要是由於本集團的除稅前溢利人民幣716.8百萬元，主要經(i)以權益結算以股份為基礎開支人民幣105.6百萬元；(ii)其他無形資產攤銷人民幣79.4百萬元；(iii)出售聯營公司的投資的收益人民幣33.5百萬元；(iv)按公平值計入損益的金融資產的公平值收益人民幣295.9百萬元；及(v)使用權資產折舊人民幣21.9百萬元調整。營運資金的變動導致現金流出淨額人民幣116.1百萬元，當中包括(a)貿易應收款項增加人民幣144.8百萬元；(b)預付款項、其他應收款項及其他資產增加人民幣130.1百萬元；(c)應收關聯方款項減少人民幣6.7百萬元；(d)貿易應付款項增加人民幣109.3百萬元；(e)其他應付款項及應計費用增加人民幣80.7百萬元；(f)應付關聯方款項減少人民幣1.5百萬元；及(g)已付所得稅人民幣36.4百萬元。

投資活動所用現金流量淨額

截至2020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884.7百萬元，主要是由於(i)購買按公平值計入損益的金融資產人民幣370.6百萬元；(ii)添置其他無形資產人民幣120.6百萬元；(iii)已抵押定期存款增加人民幣392.9百萬元；(iv)收購附屬公司(即文脈互動及北京軟星)人民幣200.0百萬元；及(v)就資產管理於金融機構的存款減少人民幣209.3百萬元。

融資活動所得現金流量淨額

截至2020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329.7百萬元，主要是由於(i)發行股份的所得款項人民幣459.4百萬元；及(ii)本集團新增銀行及其他貸款人民幣451.4百萬元所致，部分被(其中包括)(iii)股份發行開支人民幣10.0百萬元；(iv)已付股息人民幣75.4百萬元；及(v)償還銀行貸款人民幣442.0百萬元所抵銷。

負債

截至2020年12月31日止年度，本集團獲取銀行及其他貸款人民幣451.4百萬元及償還銀行貸款人民幣442.0百萬元。

於2020年12月31日，本集團有計息銀行及其他借款人民幣451.4百萬元(2019年：人民幣442.0百萬元)，包括(i)銀行貸款人民幣307.2百萬元(透過質押本集團定期存款人民幣347.6百萬元作抵押)，及(ii)一筆貸款人民幣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4.35%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5.00%。

於2020年12月31日，本集團的租賃負債為人民幣27.6百萬元(2019年：人民幣33.7百萬元)。

資產負債表外承擔及安排

於2020年12月31日，本集團並無訂立任何資產負債表外交易(2019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	
	2020年	2019年
流動比率(倍) ⁽¹⁾	2.1	2.0
資本負債比率 ⁽²⁾	9.4%	11.9%
毛利率	32.0%	35.7%

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2020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2019年及2020年12月31日，本集團的資本承擔分別為人民幣41.3百萬元及人民幣43.7百萬元。於2020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2020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

本集團將繼續專注於現有業務，並根據招股章程「未來計劃與所得款項用途」一節所載應用上市所得款項淨額。於本公告日期，本集團並無未來投資的實質計劃。

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12月31日止年度已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於2020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 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 已動用金額 (百萬港元)	於2020年 12月31日的 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	於2021年 12月31日 前
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	—	於2021年 12月31日 前
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		1,347.10	425.64	720.44	201.02	

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，所得款項用途並無重大變動或延遲。

下表載列(i)本公司就完成先舊後新配售至2020年12月31日已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於2020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預期時間表：

編號	用途	所得款項淨額 (百萬港元)	於完成	於 2020 年	預期將充分
			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 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	於 2021 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上市及先舊後新配售之所得款項淨額。目前使用未動用上市及先舊後新配售之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。倘上市及先舊後新配售之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

於截至2020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2020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」)所載的適用守則條文，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，董事長與首席執行官的職責應予分開，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)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2020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2020年12月31日止年度，本集團高級管理層成員及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2020年12月31日，本集團有1,000名全職僱員(2019年：819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。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、制定政策以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。

審核委員會已聯同核數師審閱本集團截至2020年12月31日止年度的綜合財務報表。董事會與審核委員會在本公司採納的會計處理方面並無意見分歧。

自2020年12月31日起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的影響。同時，本集團概無僱員確診COVID-19，而COVID-19的爆發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，本集團將繼續審視其應變措施。

除上述所披露者外，自2020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。

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2021年5月20日(星期四)至2021年5月25日(星期二)(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2021年5月18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。

末期股息及暫停辦理股份過戶登記手續

經適當考慮股東及本公司的長遠利益後，董事會建議從本公司股份溢價賬戶派付截至2020年12月31日止年度的末期股息每股股份0.0928港元(根據2020年的平均匯率，相當於人民幣0.0825元)，惟須待股東於股東週年大會上批准後方可作實。末期股息如獲股東於股東週年大會上批准，則會於2021年6月30日(星期三)或之前向2021年6月11日(星期五)營業時間結束時名列本公司股東名冊的股東派付。本公司建議分派截至2020年12月31日止年度的股息總額約為232.9百萬港元，乃基於2,510,150,000股股份，即本公司截至2020年12月31日的股份總數計算。

為確定有權收取末期股息的資格，本公司將於2021年6月7日(星期一)至2021年6月11日(星期五)(包括首尾兩天)期間暫停辦理股份過戶登記手續。為符合資格收取末期股息，所有股份過戶文件連同有關股票須不遲於2021年6月4日(星期五)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。

於聯交所及本公司網站刊載全年業績及年報

全年業績公告將於聯交所網站(<http://www.hkexnews.hk>)及本公司網站(<http://www.cmge.com>)刊載。年報將於適當時候寄發予股東並在聯交所及本公司網站刊載。

綜合損益表

		截至12月31日止年度	
	附註	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
收益	4	3,820,326	3,036,301
銷售成本		(2,597,062)	(1,953,103)
毛利		1,223,264	1,083,198
其他收入及收益	4	389,172	95,404
銷售及分銷開支		(341,497)	(230,321)
行政開支		(403,593)	(577,451)
金融及合約資產減值損失淨額		(52,290)	(13,929)
其他開支		(50,450)	(6,622)
融資成本		(35,228)	(15,072)
分佔以下公司的損益：			
一家合營企業		15	(2,116)
聯營公司		(12,591)	10,532
除稅前溢利	5	716,802	343,623
所得稅開支	6	(26,602)	(100,410)
年內溢利		690,200	243,213
歸屬於：			
母公司擁有人		701,319	248,348
非控股權益		(11,119)	(5,135)
		690,200	243,213
歸屬於母公司普通股權益持有人的每股盈利	8		
基本及攤薄			
—就年內溢利而言		人民幣 29.92 分	人民幣 13.15 分

綜合全面收益表

	截至12月31日止年度	
	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
年內溢利	<u>690,200</u>	<u>243,213</u>
其他全面虧損		
期後可能重新分類至損益的其他全面(虧損)/收益：		
換算海外業務的匯兌差額	(8,502)	11,284
期後可能重新分類至損益的其他全面(虧損)/收益淨額	<u>(8,502)</u>	<u>11,284</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	(66,519)	(13,207)
期後將不會重新分類至損益的其他全面虧損淨額	<u>(66,519)</u>	<u>(13,207)</u>
年內除稅後其他全面虧損	<u>(75,021)</u>	<u>(1,923)</u>
年內全面收益總額	<u>615,179</u>	<u>241,290</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	626,298	246,425
非控股權益	<u>(11,119)</u>	<u>(5,135)</u>
	<u>615,179</u>	<u>241,290</u>

綜合財務狀況表

		於12月31日	
	附註	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
非流動資產			
物業及設備		5,847	4,815
使用權資產		27,732	34,138
商譽	9	1,107,937	1,118,617
其他無形資產		154,555	154,973
於一家合營企業的投資		8,823	2,008
於聯營公司的投資		96,544	125,530
按公平值計入損益的金融資產	10	1,539,312	725,137
遞延稅項資產		49,262	8,175
預付款項	12	330,766	453,972
非流動資產總額		<u>3,320,778</u>	<u>2,627,365</u>
流動資產			
貿易應收款項	11	882,644	789,903
預付款項、其他應收款項及其他資產	12	519,806	384,211
其他流動資產	12	—	209,286
應收關聯方款項		13,319	20,002
已抵押存款		799,164	406,267
現金及現金等價物		794,888	771,090
流動資產總額		<u>3,009,821</u>	<u>2,580,759</u>
流動負債			
貿易應付款項	13	268,720	169,756
其他應付款項及應計費用		572,121	517,442
計息銀行借款及其他借款		451,350	442,036
應付稅項		137,632	116,945
應付關聯方款項		19,298	20,800
租賃負債		14,718	16,633
流動負債總額		<u>1,463,839</u>	<u>1,283,612</u>

	於 12 月 31 日	
	2020 年	2019 年
	人民幣千元	人民幣千元
流動資產淨額	<u>1,545,982</u>	<u>1,297,147</u>
總資產減流動負債	<u>4,866,760</u>	<u>3,924,512</u>
非流動負債		
遞延稅項負債	53,014	32,422
業務合併的或然代價	—	163,414
租賃負債	<u>12,890</u>	<u>17,062</u>
非流動負債總額	<u>65,904</u>	<u>212,898</u>
資產淨值	<u>4,800,856</u>	<u>3,711,614</u>
權益		
歸屬於母公司擁有人的權益		
已發行股本	1,759	1,641
儲備	<u>4,702,680</u>	<u>3,602,437</u>
	4,704,439	3,604,078
非控股權益	<u>96,417</u>	<u>107,536</u>
權益總額	<u>4,800,856</u>	<u>3,711,614</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2020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。於一間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首次採納2018年財務報告概念框架及以下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)	業務之定義
香港財務報告準則第9號、香港會計準則第39號及香港財務報告準則第7號(修訂本)	利率基準改革
香港財務報告準則第16號(修訂本)	Covid-19相關租金寬減(提早採納)
香港會計準則第1號及香港會計準則第8號(修訂本)	重大之定義

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 ²
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)	利率基準改革－第二階段 ¹
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 ⁴
香港財務報告準則第17號	保險合約 ³
香港財務報告準則第17號(修訂本)	保險合約 ^{3、6}
香港會計準則第1號(修訂本)	流動或非流動負債之分類 ^{3、5}
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 ²
香港會計準則第37號(修訂本)	虧損合約－履行合約的成本 ²
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 ²

¹ 於2021年1月1日或之後開始的年度期間生效

² 於2022年1月1日或之後開始的年度期間生效

³ 於2023年1月1日或之後開始的年度期間生效

⁴ 並無釐定強制生效日期，惟可供採納

⁵ 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

⁶ 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 2020 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
分部收益(附註4)				
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				(775,924)
客戶合約收益總額				<u><u>3,820,326</u></u>

截至 2019 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
分部收益(附註4)				
銷售予外部客戶	2,553,189	421,254	61,858	3,036,301
分部間銷售	—	939,779	—	939,779
	<u>2,553,189</u>	<u>1,361,033</u>	<u>61,858</u>	<u>3,976,080</u>
對賬：				
分部間銷售撤銷				(939,779)
客戶合約收益總額				<u><u>3,036,301</u></u>

地區資料

(a) 來自外部客戶的收益

	2020 年 人民幣千元	2019 年 人民幣千元
中國內地	3,814,097	3,022,957
其他國家／地區	<u>6,229</u>	<u>13,344</u>
	<u><u>3,820,326</u></u>	<u><u>3,036,301</u></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

	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
中國內地	1,591,324	1,755,281
其他國家／地區	140,880	138,772
	<u>1,732,204</u>	<u>1,894,053</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%。

於截至2019年12月31日止年度，概無收益來自佔總收益超過10%的單一外部客戶。

4. 收益、其他收入及收益

收益分析如下：

客戶合約收益

(a) 分拆收益資料

截至2020年12月31日止年度

分部	遊戲發行 人民幣千元	遊戲開發 人民幣千元	知識產權授權 人民幣千元	總計 人民幣千元
商品或服務種類				
手遊發行服務	2,977,901	—	—	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>
地區市場				
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>
收益確認時間				
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>

截至2019年12月31日止年度

分部	遊戲發行 人民幣千元	遊戲開發 人民幣千元	知識產權授權 人民幣千元	總計 人民幣千元
商品或服務種類				
手遊發行服務	2,553,189	—	—	2,553,189
遊戲開發相關服務	—	421,254	—	421,254
知識產權授權	—	—	61,858	61,858
客戶合約收益總額	<u>2,553,189</u>	<u>421,254</u>	<u>61,858</u>	<u>3,036,301</u>
地區市場				
中國內地	2,545,883	421,254	55,820	3,022,957
其他國家／地區	<u>7,306</u>	<u>—</u>	<u>6,038</u>	<u>13,344</u>
客戶合約收益總額	<u>2,553,189</u>	<u>421,254</u>	<u>61,858</u>	<u>3,036,301</u>
收益確認時間				
隨時間轉移的服務	2,553,189	382,575	—	2,935,764
於時間點轉移的服務	<u>—</u>	<u>38,679</u>	<u>61,858</u>	<u>100,537</u>
客戶合約收益總額	<u>2,553,189</u>	<u>421,254</u>	<u>61,858</u>	<u>3,036,301</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：

	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
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	7,814	10,762
銷售自行開發遊戲中的遊戲點數	<u>16,015</u>	<u>8,240</u>
	<u>23,829</u>	<u>19,002</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

經營自行開發遊戲的履約責任於估計玩家關係期間達成。倘本集團的履約並未產生讓本集團有替代用途的資產，且本集團對迄今已完成履約的付款具有可強制執行的權利，則遊戲研發服務的履約責任隨時間達成，否則於時間點達成。

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：

	2020 年 人民幣千元	2019 年 人民幣千元
預期將確認為收益的金額：		
一年內	131,732	72,039

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。

	2020 年 人民幣千元	2019 年 人民幣千元
其他收入		
銀行利息收入	21,202	6,001
按公平值計入損益的金融資產的股息收入	—	12,588
政府補助－與收入相關*	22,008	12,428
按公平值計入損益的金融資產的其他利息收入	11,063	—
其他	5,445	10,110
	<u>59,718</u>	<u>41,127</u>
收益		
出售按公平值計入損益的金融資產的收益	84	—
出售於聯營公司的投資的收益	33,471	38,443
按公平值計入損益的金融資產的公平值收益	295,899	12,772
出售其他無形資產項目收益	—	3,062
	<u>329,454</u>	<u>54,277</u>
	<u>389,172</u>	<u>95,404</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. 除稅前溢利

本集團的除稅前溢利已扣除／(計入)以下各項：

	2020 年 人民幣千元	2019 年 人民幣千元
渠道收取的佣金*	2,430,032	1,841,842
IP收取的佣金	40,483	21,885
遊戲開發成本	15,400	27,120
宣傳開支	297,471	183,414
僱員福利開支(不包括董事及最高行政人員薪酬)：		
工資及薪金	208,879	153,109
以權益結算以股份為基礎開支	23,874	74,152
退休金計劃供款(界定供款計劃)	1,933	16,639
	234,686	243,900
物業及設備折舊	2,875	3,989
使用權資產折舊	21,907	18,154
專利及許可攤銷**	79,436	51,525
研發成本	208,630	160,829
不計入租賃負債計量的租賃付款	114	79
匯兌差額，淨額	6,948	165
金融及合約資產減值損失淨額：		
貿易應收款項減值，淨額	52,043	14,626
撇銷／(撥回撇銷)預付款項，淨額***	13,960	(696)
商譽減值****	10,680	—
其他無形資產減值****	430	4,192
銀行利息收入	(21,202)	(6,001)
出售物業及設備項目的虧損	56	544
核數師薪酬	4,500	3,000
上市開支	—	34,571
出售按公平值計入損益的金融資產的(收益)／虧損	(84)	384
出售於聯營公司的投資的收益	(33,471)	(38,443)
或然代價公平值調整	17,424	1,490

* 於2020年5月28日，長需(上海)投資中心(有限合夥)(「上海長需」，於中國註冊的有限合夥)的所有五名有限合夥人，轉讓(i)彼等於Changpei Investment Centre, L.P.(「Changpei Cayman」，於開曼群島註冊的獲豁免有限合夥)的有限合夥權益，透過出售彼等各自持有在該等權益當中的BVI控股公司方式進行，及(ii)彼等於上海長需的有限合夥權益予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，總代價為人民幣1,953.9百萬元。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2020年5月28日至2020年12月31日期間向本公司提供渠道服務，金額為人民幣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25,026,000元。

** 年內專利及許可攤銷及遞延開發成本攤銷已計入綜合損益表的「銷售成本」。

*** 撤銷預付款項已計入綜合損益表的「其他開支」。

**** 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%（2019年：16.5%）的稅率計提。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（「**深圳豆悅**」）及深圳市中手游網絡科技有限公司（「**深圳中手游**」）於2016年被認定為「軟件企業」。因此，深圳豆悅及深圳中手游於2016年1月1日至2017年12月31日有權享有稅務豁免及於2018年1月1日至2020年12月31日有權享有12.5%的優惠企業所得稅（「**企業所得稅**」）稅率。

文脈互動被認定為高新技術企業（「**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2019年12月31日止年度，文脈互動有權按15%的稅率繳稅。高新技術企業證書須每三年續期，以使文脈互動有權享有15%的經扣減稅率。

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2020年12月31日及2019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(「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年首個營運年度起五年獲豁免繳納稅項。該公司自2016年1月1日至2020年12月31日獲豁免繳納稅項。

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」。然而，根據相關政策，該公司於2019年1月1日至2020年12月31日有權享有稅務豁免及於2021年1月1日至2023年12月31日有權享有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1月1日至2020年12月31日有權享有稅務豁免及於2021年1月1日至2023年12月31日有權享有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(「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年首個營運年度起五年獲豁免繳納稅項。該公司自2020年1月1日至2024年12月31日獲豁免繳納稅項。

西藏極創網絡科技有限公司(「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2020年12月31日止年度，西藏極創的適用稅率為9%。

海南創躍科技有限公司(「海南創躍」)及海南戰神網絡科技有限公司(「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2020年12月31日止年度，海南創躍及海南戰神的適用稅率為15%。

年內所得稅開支的主要組成部分如下：

	2020 年 人民幣千元	2019 年 人民幣千元
即期稅項開支		
即期－香港	—	866
即期－中國	47,054	94,727
年內開支	58,247	94,727
過往年度超額撥備	(11,193)	—
即期－其他地區	42	—
總計	47,096	95,593
遞延稅項開支		
香港	—	2,184
中國	(20,494)	2,633
總計	(20,494)	4,817
年內稅項開支總額	26,602	100,410

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：

	2020 年		2019 年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
除稅前溢利	<u>716,802</u>		<u>343,623</u>	
按法定稅率計算的稅項	179,200	25	85,906	25
特定司法權區或地方部門頒佈的				
不同適用稅率的影響	(117,530)	(16)	2,758	1
一家合營企業及聯營公司應佔溢利及虧損	3,959	1	(1,130)	(0)
研發開支加計扣除	(18,606)	(3)	(10,365)	(3)
不可扣稅開支	5,344	1	3,059	1
稅率增加對期初遞延稅項的影響	(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	(20,774)	(3)	—	—
未確認稅項虧損	<u>9,436</u>	1	<u>20,182</u>	6
按本集團實際稅率計算的稅項支出	<u>26,602</u>	4	<u>100,410</u>	29

一家合營企業及聯營公司應佔稅項分別為零(2019年：零)及人民幣2,232,000元(2019年：人民幣3,020,000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2020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(2019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220,244,000元(2019年：人民幣148,806,000元)。

7. 股息

於董事會在2021年3月24日舉行的會議上，董事會建議宣派截至2020年12月31日止年度末期股息每股本公司普通股0.0928港元(2019年：0.0355港元)，按本公司最新已發行普通股數目2,510,150,000股(2019年：2,330,150,000股)計算合共約為232,942,000港元(2019年：82,720,000港元)。建議本年度末期股息須待本公司股東於應屆股東週年大會上批准方可作實。

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2,343,920,492股股份(2019年：1,889,295,068股股份)，以反映年內的供股發行。

截至2020年及2019年12月31日止年度，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：

	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
盈利		
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	<u>701,319</u>	<u>248,348</u>
	2020年	2019年
股份		
根據每股基本盈利計算的年內已發行普通股加權平均數	<u><u>2,343,920,492</u></u>	<u><u>1,889,295,068</u></u>

9. 商譽

人民幣千元

於2019年1月1日：

成本	1,118,617
累計減值	—
賬面淨值	1,118,617

於2019年1月1日的成本，扣除累計減值

1,118,617

年內減值

—

於2019年12月31日

1,118,617

於2019年12月31日：

成本	1,118,617
累計減值	—
賬面淨值	1,118,617

於2020年1月1日的成本，扣除累計減值

1,118,617

年內減值

(10,680)

於2020年12月31日的成本及賬面淨值

1,107,937

於2020年12月31日：

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

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(統稱「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2020年及2019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：

	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
可收回金額	2,508,127	2,410,000
包括已分配商譽的賬面值	751,043	562,829

文脈互動遊戲開發的現金產生單位：

	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
可收回金額	779,342	996,943
包括已分配商譽的賬面值	703,099	721,650

北京軟星遊戲開發的現金產生單位：

	2020年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
可收回金額	177,151	283,223
包括已分配商譽的賬面值	198,092	260,500

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：

	2020年	2019年
增長率(五年期內)	3%-15%	3%-8%
毛利率	30%	31%
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：

	2020年	2019年
增長率(五年期內)	3%-4%	3%-9%
毛利率	16%	17%
稅前貼現率	22%	20%
最終增長率	3%	3%

北京軟星遊戲開發的現金產生單位：

	2020 年	2019 年
增長率(五年期內)*	3%-4,361%	3%-653%
毛利率	28%	18%
稅前貼現率	21%	21%
最終增長率	3%	3%

計算 2020 年及 2019 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 2020 年及 2019 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 4,361% 及 653%。由於在 2020 年 12 月取得授權的新推出手遊預期將產生的收益，本集團預期於首個年度將錄得較高增長。第二至五年的收益預期會逐步增加，因此，增長率將回落到較低範圍。

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

	2020 年 人民幣千元	2019 年 人民幣千元
上市股權投資，按公平值計	220,828	222,022
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	69,486	72,869
非上市股權投資，按公平值計	1,230,112	414,512
可換股貸款，按公平值計	18,886	15,734
	<u>1,539,312</u>	<u>725,137</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2020年12月31日，於天使基金投資的公平值為人民幣55,874,000元(2019年：人民幣56,478,000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2020年12月31日，於國宏嘉信資本的投資的公平值為人民幣224,387,000元(2019年：人民幣213,600,000元)。

2020年2月，國宏嘉信(深圳)天使創業投資企業(有限合夥)在取得所有相關執照和批文後成立。於2020年12月31日，於國宏嘉信(深圳)天使創業投資企業(有限合夥)投資的公平值為人民幣160,671,000元。

本集團分別持有天使基金、國宏嘉信資本及國宏嘉信(深圳)天使創業投資企業(有限合夥)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、國宏嘉信資本及國宏嘉信(深圳)天使創業投資企業(有限合夥)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

	2020 年 人民幣千元	2019 年 人民幣千元
貿易應收款項	954,790	810,907
減值	(72,146)	(21,004)
	<u>882,644</u>	<u>789,903</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 180 天的信貸期，並將主要渠道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：

	2020 年 人民幣千元	2019 年 人民幣千元
6 個月內	605,207	577,264
6 個月至 1 年	214,856	175,033
1 年至 18 個月	49,285	37,606
18 個月至 2 年	13,296	—
	<u>882,644</u>	<u>789,903</u>

貿易應收款項減值虧損撥備的變動如下：

	2020 年 人民幣千元	2019 年 人民幣千元
年初	21,004	9,047
減值虧損(附註 5)	52,043	14,626
撇銷不可收回金額	(901)	(2,669)
年末	<u>72,146</u>	<u>21,004</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，本集團已悉數計提撥備（「**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2020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	3,270	100%	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%	19,134
逾期超過18個月	8,271	100%	8,271
	954,790		72,146

於2019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	3,960	100%	3,960
其他貿易應收款項的賬齡：			
即期	580,165	0.5%	2,902
逾期少於6個月	181,569	3.6%	6,535
逾期6至1年	41,784	10%	4,178
逾期1年至18個月	2,683	100%	2,683
逾期超過18個月	746	100%	746
	810,907		21,004

12. 預付款項、其他應收款項及其他資產

	2020 年 人民幣千元	2019 年 人民幣千元
非流動部分		
預付款項 *	<u>330,766</u>	<u>453,972</u>
流動部份		
預付款項	375,258	319,189
押金及其他應收款項	112,422	56,185
合約成本 **	<u>32,126</u>	<u>8,837</u>
	<u>519,806</u>	<u>384,211</u>
其他流動資產 ***	<u>—</u>	<u>209,286</u>
	<u>850,572</u>	<u>1,047,469</u>

* 於2020年12月31日的預付款項包括就天使基金(亞洲)投資有限公司的有條件股份購買支付人民幣110,000,000元(2019年：人民幣100,000,000元)。

於2019年12月31日的預付款項包括就根據合夥協議所載要求為資本供款支付人民幣163,000,000元。有關基金已於2020年2月取得所有相關執照及批准文件後設立，並已分類為按公平值計入損益的金融資產。

** 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。

*** 於2019年12月31日的其他流動資產包括向一家金融機構存入人民幣209,286,000元用於資產管理。

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2020年及2019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：

	2020 年 人民幣千元	2019 年 人民幣千元
3 個月內	105,156	78,100
3 至 6 個月	51,958	44,758
6 個月至 1 年	53,843	28,748
1 年至 2 年	54,360	14,065
2 年至 3 年	562	1,977
3 年以上	2,841	2,108
總計	<u>268,720</u>	<u>169,756</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，2021 年 3 月 24 日

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