

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 2025 年 12 月 31 日止年度
全年業績公告**

中手游科技集团有限公司(「本公司」)，連同其附屬公司及在中華人民共和國(「中國」)的合併營運實體，統稱「本集團」)董事(「董事」)會(「董事會」)欣然公佈本集團截至 2025 年 12 月 31 日止年度(「報告期內」)的經審核綜合全年業績。

2025 年財務摘要

	截至 12 月 31 日止年度	
	2025 年	2024 年
	人民幣千元	人民幣千元
收益	1,389,985	1,930,091
毛利	456,876	603,058
年內虧損	(1,477,133)	(2,110,819)
經調整淨虧損 ⁽¹⁾	(1,471,341)	(2,077,723)
每股基本及攤薄虧損(人民幣)	(49.12)分	(74.56)分
經調整每股基本及攤薄虧損(人民幣) ⁽¹⁾	(49.12)分	(73.59)分

附註：

1. 香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)並無界定「經調整淨虧損」。本集團將經調整淨虧損界定為歸屬於母公司擁有人的淨虧損，不包括以權益結算以股份為基礎的開支，性質為非經營性。經調整淨虧損可更貼切地反映本集團的經營業績(經扣除上述非經營項目)。「經調整每股基本及攤薄虧損」分別為本集團的經調整淨虧損除以年內已發行加權平均股份數目及潛在攤薄加權平均股份數目。

董事長致辭

致各位股東

2025年是本集團面對巨大挑戰的一年。本集團耗時三年多自主研發的大型跨端遊戲《仙劍世界》於2025年2月上線後收益未達預期，在報告期內對本集團的生產經營造成了較大的虧損。面對經營挑戰，本集團積極採取應對措施，持續在國內市場推出精品遊戲，大力開拓海外遊戲發行業務，強化已上線遊戲的長線運營，並有序推進《仙劍奇俠傳》知識產權（「IP」）的運營工作，確保本集團遊戲業務實現平穩發展。依託本集團在遊戲發行及研發領域的優勢與積累，結合自身優勢IP資源，經過全體員工勤勉努力，在股東的大力支持和鞭策下，雖然本集團2025年度的經營性業績為虧損，但相較去年同期虧損幅度有所縮窄，下半年開始經營性業績已有大幅改善。截至2025年12月31日止年度，本集團錄得總收入人民幣1,390.0百萬元，其中海外業務收入人民幣358.2百萬元，同比增長31.6%，海外業務收入佔本集團收益的比重達到25.8%。

報告期內，本集團在海外地區推出多款遊戲的海外版本，在日本推出《真·三國無雙霸》，在港澳台地區推出《斗羅大陸：逆轉時空》，在港澳台地區及新加坡和馬來西亞推出《斗破蒼穹：無雙》和《牛頭人GO》及在越南推出《斗羅大陸：史萊克學院》等，為本集團海外業務的增長提供了充足助力。

本集團2025年在國內市場推出的《春秋玄奇》在微信遊戲暢銷榜排名最高為第10位，付費留存率遠超同類產品，上線三個月內累計流水過億人民幣，營收表現超出預期。報告期內，在國內市場推出的《新三國志曹操傳》和《火影忍者：木葉高手》等新IP精品遊戲在核心目標用戶群體中獲得了良好評價，為本集團帶來新的收入貢獻。

本集團針對已上線遊戲產品制定了長期運營方案，通過精細化運營與持續內容迭代，為本集團貢獻穩定的經營收益。多款遊戲如《航海王強者之路》、《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《航海王熱血航線》、《全民槍神：邊境王者》、《凌霄戰紀》、《歡樂真人麻將》及《真·三國無雙霸》等均進入長線運營期，其中單款遊戲最長運營時間已超過10年。這些長線運營的遊戲在線用戶數量穩定，遊戲營收及利潤貢獻表現穩健。

本集團自主研發的遊戲《仙劍世界》在報告期內收益表現未達預期。本集團及時針對《仙劍世界》遊戲的研發及發行團隊進行了人員優化調整，研發成本顯著下降。雖然本集團為《仙劍世界》投入了巨大的研發成本以及營銷推廣費用，人力優化所產生的裁撤費用也對本集團的業績表現帶來不利影響，但是這些一次性費用的產生不會對本集團未來年度的財務產生持續的不良影響。在自主研發領域，本集團將聚焦於小成本投入、快速迭代開發的傳奇玩法遊戲，並持續在該遊戲玩法品類中推出新品。傳奇新品遊戲《暗夜傳奇》將於2026年內正式上線。

2025年是《仙劍奇俠傳》IP三十周年，本集團全力打造「仙劍IP宇宙」。《仙劍奇俠傳三》的動畫番劇於2025年在騰訊視頻播出，開播前平台預約人次已突破100萬；上線初期站內熱度峰值達18,103，後續熱度穩定，穩居平台熱度榜前列，收穫了大量觀眾的關注與認可。與此同時，《仙劍奇俠傳四重製版》發佈的全新實機預告片「天道無常」，在嗶哩嗶哩平台上線24小時內播放量便突破240萬，48小時內進一步攀升至300萬，迅速登頂平台熱搜，引發了玩家群體與行業的廣泛熱議，充分彰顯了《仙劍奇俠傳》IP的長效生命力與市場號召力。已上線的兩款仙劍IP手遊《仙劍奇俠

傳：新的開始》與《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》，通過持續迭代內容、推出豐富的長線運營活動，深耕粉絲社群運營，為核心用戶群體提供長效的內容與服務支持。本集團攜手愷英網絡，繼《仙劍奇俠傳：新的開始》IP授權續約之後，新確立另外一款基於《仙劍奇俠傳》IP改編的卡牌角色扮演遊戲授權合作，該產品計劃在2026年進入開發期。報告期內，本集團圍繞仙劍IP積極開展多圈層跨遊戲聯動合作，先後與《劍網三》和《大話西遊》等多款頭部遊戲推出聯動內容，有效為仙劍IP帶來了更廣泛的市場曝光與關注度，進一步拓展了IP的用戶邊界。為慶祝《仙劍奇俠傳》三十周年，本集團於2025年推出「仙劍一面」全國巡迴專題漫展，在全國舉行了十餘場大型線下活動，覆蓋全國十個省份，總展區面積累計達到五萬平方米。通過沉浸式的線下場景與粉絲互動，有效拉近了IP與核心用戶的距離，進一步強化了仙劍IP的線下影響力。

本集團堅持大力推進人工智能（「AIGC」）在遊戲研發、發行營銷和遊戲運營方面的應用，有效降低了研發成本和營銷費用，提升了運營效率。同時，本集團深入開展組織架構精簡梳理，薪酬成本、場地成本及其他固定開支等成本在2025年均有大幅下降。經過上述降本增效的調整後，本集團的組織架構變得更加精練，組織運營效率得到進一步提升。

於2025年4月，本公司委任王春葉先生（「王先生」）為本公司聯席首席執行官。王先生曾先後任職於樂曼多互動娛樂(上海)有限公司、網龍網絡控股有限公司(一家於香港聯交所上市的公司，股份代號：0777)旗下遊戲業務子公司福建省天晴互動娛樂有限公司、巨人網絡集團股份有限公司(一家於深圳交易所上市的公司，股份代號：2558)、盛趣信息技術(上海)有限公司等企業，在遊戲全球發行及運營領域擁有近18年的豐富經驗。隨著王先生加入本集團，預期將為本集團遊戲全球發行業務拓展帶來新的發展機遇與增長動力。

展望2026年，本集團將堅持「小成本試錯、大運作推廣、快速迭代」的發展策略，依託集團自身的IP資源優勢，以「應用程式(「APP」) + 小遊戲」雙端佈局為核心業務模式，同步推進全球化遊戲發行與傳奇品類自主研發業務，打造具備市場競爭力的優質產品與具備長效盈利能力的長線運營遊戲。同時，本集團將持續深耕《仙劍奇俠傳》的IP價值，通過優質內容創作、精品遊戲開發、多元衍生產品佈局與精細化粉絲運營，全力推動仙劍IP向世界級文化IP進階，最終推動集團經營業績重回穩健增長軌道。

業績回顧

全球化發行業務

報告期內，本集團推出10款新遊戲，為全球遊戲玩家帶來了全新的遊戲體驗，亦為本集團帶來良好的營收貢獻。同時，本集團旗下多款已上線運營的遊戲持續保持穩定的營收表現。遺憾的是，由於部分新推出的遊戲產品數據未達預期，導致營收表現欠佳，使得本集團報告期內發行收入規模受到一定影響。截至2025年度，本集團發行業務收入為人民幣1,161.4百萬元。

國內遊戲發行

本集團於2025年1月上線了《春秋玄奇》遊戲，該遊戲是一款以春秋戰國歷史基底融合神話傳說與跨時空人物碰撞的國風策略卡牌手遊，在其上線後微信遊戲暢銷榜排名最高為第10位，付費留存率遠超同類產品。《春秋玄奇》上線三個月內累計流水過億人民幣，營收表現超出預期。《春秋玄奇》在2025年已經進入利潤回收期，為本集團帶來了可觀的收益回報。

由光榮特庫摩遊戲正版授權，本集團負責發行的策略戰棋手遊《新三國志曹操傳》於2025年6月27日在中國大陸地區正式上線。遊戲將當年震撼無數玩家的大地圖戰場，高自由度策略玩法以正版授權的形態再次回歸。《新三國志曹操傳》上線後，其市場表現和玩家口碑較為穩健，尤其在核心目標用戶群體中獲得了正向評價。《新三國志曹操傳》遊戲上線首月，遊戲在TapTap的評價保持在8分(10分制)、在華為商城的評價保持在4.5分(5分制)左右的高水準。在蘋果商店評分穩定在4.8分(5分制)；並取得策略遊戲榜第3名的優異成績。這一系列數據，充分證明了玩家對《新三國志曹操傳》遊戲品質的認可。

由本集團獨家發行的《火影忍者：木葉高手》是一款正版火影動畫級劇情全新手遊，於2025年7月在中國大陸地區上線。將「火影忍者動畫」的熱血劇情、經典角色與炫酷忍術，以細膩的畫面與流暢的表現，鮮活重現於掌間。原汁原味的劇情複刻、原班聲優全新演繹、全忍者集結，帶來前所未有的沉浸式體驗。《火影忍者：木葉高手》遊戲上線首月獲得蘋果商店免費榜第1名的成績。

本集團分別於2025年4月和2025年5月先後推出由閱文集團授權的《三千幻世》和《聊天群的日常生活》兩款手遊。其中，《三千幻世》在付費用戶轉化時效率較低；《聊天群的日常生活》遊戲經過多輪版本更新及調優，但遊戲數據表現未達成預期標準。兩款遊戲在報告期內收益表現均未達預期。

多款已上線遊戲如《航海王強者之路》、《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《航海王熱血航線》、《全民槍神：邊境王者》、《凌霄戰紀》、《歡樂真人麻將》及《真·三國無雙霸》等均進入長線運營期，其中單款遊戲最長運營時間已超過10年。通過精細化運營與持續內容迭代，這些長線運營遊戲在線用戶數量穩定，遊戲營收及利潤貢獻表現穩健，為本集團貢獻穩定的長期經營收益。

海外遊戲發行

圍繞本集團所擁有的豐富IP資源及產品佈局，本集團積累了豐富和卓有成效的海外遊戲發行經驗。第一方面，本集團優先選擇已在國內市場被充分驗證過的成熟遊戲，並充分考慮遊戲題材和玩法在不同國家和地區的適應性，有序地開拓海外市場。如本集團過往成功發行的《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》、《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《斗羅大陸：史萊克學院》和《真·三國無雙霸》等遊戲均是在國內市場取得不錯的成績後，同樣在港澳台、東南亞等地區發行並再次取得了很好的業績表現。第二方面，本集團在已取得發行成績的海外地區，持續進行產品佈局，包括持續推出其他成熟遊戲，同時與具備成功經驗的研發商合作，專門針對該地區玩家在題材和玩法上未被滿足的需求來開發新的遊戲，通過不斷強化本集團自身的發行能力和用戶運營能力，鞏固和提升在該海外地區的市場規模。如本集團在港澳台地區、東南亞和日本等海外地區持續推出多款遊戲，正是在單一產品成功的基礎上，鞏固擴大市場規模的執行策略。第三方面，本集團積極開拓毛利率較高的海外市場，如歐美、俄羅斯等，並準備了題材和玩法適應性強的產品開拓上述海外區域。截至2025年12月31日，本集團海外發行業務收入已連續兩年實現雙位數增長，海外發行業務佔本集團發行收益的比重亦連續提升，充分說明本集團海外發行策略已初見成效。

2025年1月，由本集團發行的小遊戲《牛頭人GO》正式在港澳台及新加坡和馬來西亞上線，上線後4天即成功衝上香港、台灣及新加坡三地蘋果商店免費榜第1名。該遊戲是本集團於中國大陸地區上線的《消個錘子》的海外APP版本。

由閱文集團正版授權、本集團投資的研發商深圳易帆互動科技有限公司開發，並由本集團發行的神級還原無雙動作手遊《斗破蒼穹：無雙》，自2025年4月9日正式登陸港澳台地區及新加坡、馬來西亞後，迅速獲得用戶熱烈反響。遊戲上線首月獲得台灣地區蘋果商店遊戲免費榜第1名、香港地區蘋果商店遊戲免費榜第1名，並取得台灣地區蘋果商店暢銷榜第28名、香港地區蘋果商店暢銷榜第41名的佳績，迄今流水表現良好。該作的成功再次驗證了《斗破蒼穹》這一頂級IP不僅在中國大陸深入人心，在港澳台新馬等華人文化圈市場同樣具備強大的市場號召力與商業潛力。

2025年3月，經本集團授權由上海靈木網絡科技有限公司旗下公司在越南發行《斗羅大陸：史萊克學院》，上線首月獲得越南蘋果商店免費榜第1名、暢銷榜第9名，及獲得谷歌商店免費榜第2名、暢銷榜第15名的優異成績。2025年8月，同名遊戲在韓國上線。

由本集團投資的研發商樂府互娛(上海)網絡科技有限公司研發的基於《斗羅大陸》IP改編的手遊《斗羅大陸：逆轉時空》，經本集團授權於2025年5月由亦樹遊戲在港澳台地區發行。遊戲上線首月獲得台灣地區蘋果商店遊戲免費榜第1名、暢銷榜第19名，並獲得香港地區蘋果商店免費榜第3名、暢銷榜第9名的優異成績。2025年10月，同名遊戲在東南亞地區上線。

2025年9月，由本集團全球發行、日本光榮特庫摩官方授權的3D動作角色扮演遊戲（「ARPG」）正統真三國無雙手遊《真·三國無雙霸》成功進軍日本市場，上線首月登上日本蘋果商店免費榜第1名。

遊戲自主研發業務

本集團自主研發遊戲《仙劍世界》於2025年2月上線後表現未達預期。《仙劍世界》耗時超過三年研發完成，是本集團投入巨大資金和心血的自研項目。《仙劍世界》遊戲雖經過多輪測試調優，但遊戲在上線後營收仍不達預期，給本集團帶來了重大的財務損失。本集團為《仙劍世界》投入的巨大的研發成本以及營銷推廣費用對本集團的業績表現帶來重大的不利影響，這些一次性費用已全部計入2025年度，不會對本集團未來年度的財務產生持續不良影響。面對《仙劍世界》遊戲項目的失敗，本集團及時進行了組織架構調整和人力優化，最大幅度降低了項目投入，並更換了新的項目負責人，重新設計遊戲內的商業化模式，以期最大化回收前期投入。自上線後，《仙劍世界》遊戲已完成版本更新近50次，本集團將持續保持對《仙劍世界》遊戲的版本更新工作，確保遊戲可以穩定運營，努力提升遊戲營收。同時，本集團在公司治理方面更加強化立項決策的風險把控機制和項目預算管控機制，確保內部決策和控制機制更加有效。

本集團旗下全資子公司北京文脈互動科技有限公司(「文脈互動」)自主研發的三國題材策略遊戲《城主天下》，由三七互娛在國內市場進行獨家發行。《城主天下》遊戲的海外版《三國·群英燎原》由杭州玩心不止網絡科技有限公司獨家代理發行，於2025年5月在越南上線；並於2025年7月在港澳台地區、新加坡和馬來西亞上線，上線首月獲得台灣地區蘋果商店免費榜第1名。2025年11月，該遊戲在韓國上線。《三國·群英燎原》作為一款三國策略遊戲，將會成為本集團長線運營的海外項目。

由文脈互動自主研發的傳奇類新遊戲《暗夜傳奇》於報告期內開展了多輪上線前測試。為將產品品質打造成同類產品的標杆，研發團隊延長了調優時間，力爭帶給玩家完美的用戶體驗。該遊戲將延期至2026年上線。基於文脈互動對於研發傳奇品類遊戲有過多次的成功經驗，本集團有理由相信《暗夜傳奇》遊戲不僅能夠延續其前作《傳奇世界之雷霆霸業》的市場表現，更將在用戶規模、營收貢獻和品牌影響力等多個維度實現新的突破，成為文脈互動又一款自研力作，為本集團在遊戲自主研發領域持續發力提供有力支撐。

《仙劍奇俠傳》IP 運營業務

本集團持續推進打造「仙劍IP宇宙」。2025年是《仙劍奇俠傳》30周年，歲月如歌，本集團積極推出豐富多元的周年慶系列活動，橫跨遊戲、漫畫、文學、內容體驗、娛樂實景、影視、動畫、音樂、衍生產品等多個文娛領域，涵蓋線上線下的沉浸式體驗。

在遊戲授權合作業務領域，《仙劍奇俠傳四重製版》於2025年12月發佈全新實機預告片「天道無常」，在嗶哩嗶哩平台上線24小時內播放量便突破240萬，48小時內進一步攀升至300萬，迅速登頂平台熱搜，引發了玩家群體與行業的廣泛熱議，充分彰顯了《仙劍奇俠傳》IP的長效生命力與市場號召力。已上線的兩款仙劍IP手遊《仙劍奇俠傳：新的開始》與《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》，通過持續迭代內容、推出豐富的長線運營活動，深耕粉絲社群運營，為核心用戶群體提供長效的內容與服務支持。本集團攜手愷英網絡，繼《仙劍奇俠傳：新的開始》IP授權續約之後，新確立另外一款基於《仙劍奇俠傳》IP改編的卡牌角色扮演遊戲授權合作，該產品計劃在2026年進入開發期。報告期內，本集團圍繞仙劍IP積極開展多圈層跨遊戲聯動合作，先後與《劍網三》和《大話西遊》等多款頭部遊戲推出聯動內容，有效為仙劍IP帶來了更廣泛的市場曝光與關注度，進一步拓展了IP的用戶邊界。

在影視授權合作業務領域，本集團與企鵝影視達成戰略合作，共同製作《仙劍奇俠傳三》的動畫番劇，並於2025年12月30日內由騰訊視頻正式播出。該動畫番劇開播前平台預約人次已突破100萬；上線初期站內熱度峰值達18,103，後續熱度穩定維持，穩居平台熱度榜前列，收穫了大量觀眾的關注與認可。《仙劍奇俠傳四》的動畫番劇也已正在立項製作中，並在2025年11月首次曝光風格測試片，該動畫番劇將由嗶哩嗶哩與本集團共同推出。同時，本集團與嗶哩嗶哩再次合作，共同打造經典遊戲《仙劍奇俠傳一》的動畫作品。籌備中的仙劍首部原創真人劇集《仙劍染歸塵》，是《仙劍奇俠傳》系列影視劇第一次嘗試基於遊戲世界觀所創作的全新故事。而另一

部正在籌備中的真人劇集《仙劍奇俠傳二外傳·憶如傳》則是對於人氣角色商業價值的重點開發，讓經典角色再次綻放新的光彩。《仙劍染歸塵》與《仙劍奇俠傳二外傳·憶如傳》將承接2024年初上線的三部仙劍新電視劇《又見逍遙》、《仙劍六祈今朝》、《仙劍四》的熱度，實現本集團在IP影視化方面的長線佈局。本集團與有朝氣影視和開心麻花牽手合作，打造《仙劍三·夢千年》真人短劇。本集團與曾打造長劇《仙劍六祈今朝》的有朝氣團隊深度合作，開發《仙劍》系列短劇，核心創作理念是挖掘仙劍九代作品中那些「未能充分展開的配角故事」，通過微短劇的形式進行精煉重塑。

2025年6月，集團與中文在線達成深度合作，聯合打造《仙劍奇俠傳》廣播劇，以全明星聲優陣容，融合電影級音效製作技術，用聲音重新演繹經典。該作品將在廣播劇App「兔U」獨家上線。由黃子弘凡演唱的仙劍30周年主題曲《再逍遙》在酷狗音樂平台登頂國潮音樂榜第1名。同時，《仙劍奇俠傳》IP也在為傳統藝術曲目創新發展貢獻自己的一份力量。2025年6月，本集團聯手位於上海市的專業劇場「曉聚場」開發新版越劇《仙劍奇俠傳》，用「非遺」的方式打開全新的仙劍世界，向大眾傳遞仙劍特有的東方美學。

由本集團聯合中信出版集團股份有限公司出版的《仙劍奇俠傳一》小說，於2025年1月正式與讀者見面。《仙劍奇俠傳三》、《仙劍奇俠傳三外傳》、官方原創衍生作品仙三系列番外《瑤台雪》、仙四續作《瓊華後傳》計劃均處於創作階段，計劃於2026年推出。《仙劍奇俠傳五》、《仙劍奇俠傳五前傳》、《仙劍奇俠傳六》也在創作當中，將陸續與讀者見面。

在實體衍生品與商業授權領域，本集團已建立起一個廣泛的合作網絡，在仙劍IP衍生品開發方面持續產出新產品。2025年上半年，本集團聯手潮流IP消費品公司Suplay，設計推出頗具IP特色與中華元素的仙術生活迷你盲盒，其Q版萌趣造型及盲抽樂趣吸引了大量用戶購買。在收藏級雕像領域，本集團與光年工作室合作出品的仙劍三十周年趙靈兒雕像正式開啟預售；與STAREXVA工作室(星星社)合作出品的韓菱紗、柳夢璃雕像亦開啟預訂，並創下24小時內售罄紀錄。在PVC手辦領域，與APEX-TOYS合作出品的趙靈兒－雷引仙靈1/7手辦開啟預訂。在不斷推出高品質的實體產品、滿足粉絲的收藏需求的同時，本集團與零售品牌三月獸共同合作拓展線下渠道，持續打造全方位、沉浸式的IP衍生生態，讓仙劍文化全面融入大眾生活。

本集團與螞蟻集團旗下的鯨探科技合作，共同探索IP資產的數字化呈現。2025年3月，雙方聯合推出了《仙劍三十周年·少年初心系列收藏卡》，一經推出即全部售罄。2025年7月，為滿足用戶的收藏需求，本集團進行了數字卡牌的銷售返場活動。數字紀念卡的旨在將承載著無數玩家回憶的經典人物與場景，轉化為具備收藏與互動價值的數字卡牌，為用戶創造新的IP連接點。

為慶祝《仙劍奇俠傳》三十周年，本集團於2025年推出「仙劍一面」全國巡迴專題漫展，2025年在全國舉行十餘場大型線下活動，覆蓋全國十個省份，總展區面積累計達到五萬平方米。2025年，分別在安徽省合肥市、北京市和浙江省杭州市、四川省成都市、廣東省深圳市、廣西壯族自治區南寧市、湖北省武漢市、上海市、和浙江省嘉興市濮院鎮等地成功舉辦多場仙劍三十周年主題漫展，為粉絲帶來更多新奇的

線下互動體驗，為仙劍三十周年活動劃上圓滿句號。2025年10月，《仙劍奇俠傳》作為知名遊戲IP，參加第十八屆中國國際品牌授權展覽會。作為仙劍三十周年的慶祝活動之一，本集團聯手魔池音樂推出《仙劍奇俠傳》原聲音樂豪華版禮盒等三十年實體專輯系列供粉絲收藏。

人工智能AIGC技術應用

本集團持續大力推進AIGC在遊戲研發、發行營銷和遊戲運營方面的應用，有效降低研發成本與營銷費用，提升運營效率。同時，本集團將AIGC技術應用於企業日常運營之中，持續優化工作流程、精簡組織結構，著力提升組織運營效率。報告期內，本集團的薪酬、場地及其他固定開支均實現大幅下降。通過上述降本增效舉措，集團組織架構更為精幹，整體運營效率得到進一步提升。本集團已將AI作為輔助工具引入到遊戲研發及發行的各個環節中，以提升效率。AI作為「工業底座」，承擔了內容產出和運營工作中高重複、高標準化的環節。本集團在報告期內提出的「外包成本下降50%—60%」目標，本質並非壓縮成本本身，而是通過將基礎作業交給AI承擔，降低資源佔用，為核心團隊釋放更多創意探索與產品試錯空間，從而提升整體組織彈性。未來本集團還將進一步探索AI原生遊戲的創意和製作方向，創作團隊將可以充分發揮創意和想法，並能夠以更低成本和更快捷高效地將遊戲創意商業化。

社會責任

繼2021年、2023年入選年度國家文化出口重點企業名單後，本集團與2025年度再次成功入選國家文化出口重點企業。一直以來，作為全球化IP遊戲運營商，本集團在遊戲研運及IP運營過程中深度應用中華優秀傳統文化，不斷推出具有全球傳播價值的中國文化IP遊戲作品。本次入選，表明國家商務部對本集團始終堅持加強中國故事國際化探索成果的認可與支持。本集團將繼續積極推出多樣化文化產品，持續不斷地在全球範圍傳播中國文化。

本集團一直積極致力於履行社會責任，將「公益和社會責任」納入企業核心文化，聚焦青少年的健康、學習與成長，引導和幫助青少年培養良好的閱讀習慣。本集團先後與中國人口福利基金會、靈山基金會合作，長期支持開展有利於青少年閱讀的「中手游築夢圖書館」項目，穩步推進該項目的實施，自2017年開始至今，已經先後於廣東郁南、河北正定、吉林梅河口、廣東陽春、山西稷山、江西蘆溪、安徽霍邱、湖北恩施、河南濟源、廣東河源、天津薊州、江西吉安、湖南花垣、福建南平建成了14所「中手游築夢圖書館」。在2025年9月，第14所「中手游築夢圖書館」在福建省南平市松溪縣河東鄉河東村河東中心小學落成。本集團向河東中心小學捐贈1200冊精美兒童圖書，並向學校的圖書閱覽室捐贈8套閱讀書椅套裝、6個地球儀、科普實驗材料包等操作器材。2025年12月，被智通財經評為「最具社會責任上市公司」。

本集團積極推動行業自律，淨化網絡環境，保護未成年人健康成長。本集團嚴格遵循國家相關規定，將發行的全部遊戲接入實名認證、防沉迷系統以及遊戲適齡提醒，全力保護未成年人健康成長。截止2025年，18周歲以下的未成年玩家對本集團遊戲收入的佔比連續6年低於0.01%。

本集團一如既往的從多維度踐行社會責任。本集團的業務並不會對環境造成重大影響，而且本集團始終堅持環保理念，將環保及環境管理融入其商業決策中。本集團建立了環境、社會及管治政策與程序，並於2025年成立了「ESG工作委員會」，將可持續發展理念融入其日常管理，不斷提升本集團僱員的環保意識。本集團在日常運營中，貫徹無紙化審批流程以及全面使用網絡會議，減少紙張使用，降低出差頻率以降低碳排放，盡力降低生產經營活動對自然環境的影響。在2025年度，本集團被伽馬數據評為「ESG信息披露卓越企業」。

2026年業務展望

2026年，本集團將堅持「小成本試錯、大運作推廣、快速迭代」的發展策略，依託集團自身的IP資源優勢，以「APP + 小遊戲」雙端佈局為核心業務模式，同步推進全球化遊戲發行與傳奇品類自主研發業務，打造具備市場競爭力的優質產品與具備長效盈利能力的長線運營遊戲。本集團與杭州天穹互動網絡科技有限公司（「天穹互動」）達成戰略合作業務合作，獲得《熱血傳奇》和《傳奇世界》兩大經典IP授權，雙方共同設立合資公司，進一步整合資源、協同發力，持續深耕傳奇遊戲市場，拓展業務發展空間。天穹互動與盛趣遊戲於2025年就《熱血傳奇》及《傳奇世界》網絡遊戲相關知識產權授權達成重要合作，天穹互動將獨佔性的享有《熱血傳奇》及《傳奇世界》兩大IP在中國大陸的衍生遊戲、IP維權、衍生產品、虛擬商品和影視產品等多項權利（不涉及PC端遊戲）。結合本集團在遊戲發行和遊戲自主研發兩個領域的行業積澱，本集團將不斷深化《熱血傳奇》和《傳奇世界》IP從遊戲研發到遊戲發行及推廣的全產業鏈合作。同時，本集團將持續深耕《仙劍奇俠傳》的IP價值，通過優質內容創作、精品遊戲開發、多元衍生產品佈局與精細化粉絲運營，全力推動仙劍IP向世界級文化IP進階，最終推動集團經營業績重回穩健增長軌道。

下表為本集團計劃於2026年上線的產品儲備：

項目	最新進度	平台	類型	IP	發行區域	版號
1. 月宮傳	待上線	APP/ 小遊戲	傳奇	傳奇	中國大陸	已有
2. 星號傳奇	待上線	小遊戲	傳奇	傳奇	中國大陸	已有
3. 暗夜傳奇	測試	APP/ 小遊戲	傳奇	傳奇	中國大陸	已有
4. 俠耀江湖 (原「代號：仙」)	測試	APP/ 小遊戲	大型多人線上 角色扮演遊戲 (「MMORPG」)	/	中國大陸	已有
5. 新鎮魂街	在研	APP/ 小遊戲	角色扮演遊戲 (「RPG」)	鎮魂街	全球	已有
6. 代號：新遮天	在研	APP/ 小遊戲	卡牌	遮天	全球	申請中
7. 代號：新斗羅	在研	APP	卡牌	斗羅大陸	全球	申請中
8. 代號：夢工場全明星	在研	APP	卡牌	夢工場全明星	全球	申請中
9. 代號：FR	在研	APP/ 小遊戲	RPG	授權IP	全球	申請中
10. 代號：YZ	在研	APP/ 小遊戲	MMORPG	授權IP	中國大陸	申請中
11. 新三國志曹操傳	已於2026年APP 3月上線	APP	戰棋RPG	三國志曹操傳	港澳台	/
12. 斗破蒼穹：巔峰對決	待上線	APP	ARPG	斗破蒼穹	印尼/泰國/ 菲律賓/ 越南	/
13. 三國志：極彩	待上線	APP	卡牌	/	日本	/
14. 開局一座島	待上線	APP	塔防+卡牌	/	海外地區	/
15. 仙劍世界	待上線	APP	開放世界	仙劍奇俠傳	港澳台地區/ 新馬	/
16. 斗羅大陸： 史萊克學院	待上線	APP	MMORPG	斗羅大陸	俄羅斯	/
17. 代號：KD	待上線	APP	MMORPG	授權IP	港澳台地區/ 東南亞	/
18. 代號：SHSG	待上線	APP	卡牌	/	日本	/
19. 代號：RS	在研	APP	卡牌	/	歐美	/

全球化發行業務

國內遊戲發行

本集團將繼續發揮在IP資源上的優勢，聚焦傳奇遊戲品類和經典IP遊戲領域實施重點佈局，不斷深化遊戲業務核心競爭力。2026年上半年，本集團將重點推進《月宮傳》和《星號傳奇》兩款傳奇品類遊戲的聯運推廣工作，並利用自身的流量獲取與運營推廣能力，為產品上線及長效運營提供有力支撐。《月宮傳》定位為公平打金類傳奇遊戲，遊戲內平衡機制完善，充分照顧充值玩家和不充值玩家的遊戲體驗，遊戲生態十分健康。遊戲核心玩法以刷精英任務和首爆裝備為主，零氪金玩家亦可通過遊戲內玩法補足成長短板，滿足用戶自由交易、打寶成長的遊戲需求。《星號傳奇》是一款獲得《傳奇》遊戲正版授權的經典傳奇端遊複刻手遊產品，完整還原戰法道職業體系，支持萬人同服沙巴克攻城，保留了傳奇遊戲中眾多經典場景，同時新增動態天氣與晝夜系統，兼具懷舊體驗與沉浸感，主要面向偏好端遊原版體驗、熱衷攻城戰的資深玩家。

本集團基於從環球影業授權公司獲得的正版IP授權開展研發的《代號：夢工場全明星》手機遊戲項目，將於2026年進入開發和測試階段，未來將由本集團在全球範圍發行。《代號：夢工場全明星》是一款放置卡牌手遊，遊戲中彙集了眾多耳熟能詳的的夢工場動畫影視作品系列IP，包括《怪物史萊克》系列、《馬達加斯加》系列、《功夫熊貓》系列、《馴龍高手》系列以及《壞蛋聯盟》等眾多熱門作品與全新作品。系列IP作品中的各個明星角色亦將出現在遊戲中陪伴玩家展開奇妙冒險，IP粉絲們將在遊戲中體驗到親手操作喜愛角色的樂趣。

《俠耀江湖》(原《代號：仙》)是一款融合玩家對戰玩家(「PVP」)競技玩法、玩家對戰環境(「PVE」)副本玩法與休閒社交於一體的仙俠題材大型多人線上(「MMO」)遊戲。其美術風格將「水墨國風」與「華夏文明」的元素巧妙融合，深受仙俠題材愛好者的青睞。該遊戲構建了濃厚的武俠世界觀，主打「策略+強社交+輕操作」核心體驗，並融合多角色養成、跨服組隊、裝備交易等經典MMO遊戲要素，玩家可以將在遊戲中同時體驗到個人養成與刷寶體驗的雙重樂趣，十分適合喜歡武俠世界觀、偏好養成與社交結合玩法的玩家。

《代號：新遮天》是一款基於《遮天》正版IP授權研發的卡牌手遊，主打「劇情沉浸+策略養成+IP還原」的核心體驗。遊戲高度終於原著，精準適配追求原著劇情與世界觀還原的遮天粉絲，熱衷策略卡牌、擅長自由搭配陣容、注重戰術博弈的策略向玩家，以及偏愛輕度掛機、兼顧深度養成的休閒修仙愛好者。《遮天》動漫於2023年5月首播，截至2025年7月，總播放量超過150億次。於2025年，《遮天》動漫多次進入全平台動漫播放排行榜前十名，在騰訊視頻平台的熱度值穩定維持在1.5萬至1.7萬區間，熱度穩居騰訊視頻前列。龐大且穩定的動漫受眾為遊戲提供了天然核心用戶池，降低獲客成本與推廣難度；經典人設、劇情名場面與世界觀設定可直接轉化為遊戲內容，提升還原度與玩家代入感；動漫持續熱度與續作熱度接力，為遊戲帶來長期流量與話題熱度，助力遊戲長線運營與口碑傳播，大幅提升產品競爭力與商業潛力。

《代號：新斗羅》是一款基於《斗羅大陸》正版IP授權研發的卡牌手遊。該遊戲打破傳統卡牌遊戲的局限，以正版IP授權為根基，國漫風美術為外衣，策略卡牌為內核，全方位養成系統為支撐，為斗羅粉絲與卡牌遊戲愛好者打造了一個沉浸式的魂師世界。《斗羅大陸》動漫作為國漫現象級頂流與玄幻改編標杆，自2018年開播以來憑藉長年不斷更新的播出模式與精良製作，全網累計播放量已突破620億，是國漫史上

極具影響力的代表作品。其在各大視頻平台的熱度始終居高不下，2025年全年有效播放量超過23億，穩居國漫年度播放榜單前列。2026年春節期間熱度再度回升，正片周均播放量穩定在3,000萬以上，續作周播放量超過6,000萬，展現出極強的國民度與持久的市場生命力，也為《代號：新斗羅》手游奠定了深厚的IP基礎與廣闊的用戶潛力。

在2026年，本集團還將上線《新鎮魂街》、《代號：FR》、《代號：YZ》等多款IP手遊，涵蓋卡牌遊戲、RPG遊戲和MMORPG等眾多遊戲品類，必將為2026年的業績增長帶來強大助力。

海外地區遊戲發行

為應對海外遊戲市場的競爭變化，本集團將堅定圍繞已擁有的豐富IP資源及產品佈局，延續成熟高效的海外遊戲發行策略，在2026年將繼續強化海外發行能力，全力開拓海外市場，擴大海外業務規模。

由光榮特庫摩遊戲正版授權，《新三國志曹操傳》2026年3月20日正式於港澳台地區及新加坡、馬來西亞全平台上線。遊戲上線後即登頂香港及澳門地區蘋果商店遊戲免費榜，並獲得台灣地區蘋果商店遊戲免費榜第5名。《新三國志曹操傳》以1998年推出的經典遊戲《三國志曹操傳》為藍本，將當年震撼無數玩家的大地圖戰場、高自由度策略玩法以高清重製的形態革新回歸。

《三國志：極彩》是本集團即將在日本推出的三國題材卡牌角色扮演手遊，該遊戲以「策略卡牌+放置養成」玩法為核心，同時注重「情感羈絆+武將互動」，在美術風格設計上側重於高顏值立繪與視覺特效，將給玩家帶來高衝擊力的感官體驗。該遊戲已於2026年3月開啟預約。

《開局一座島》是一款「塔防+卡牌」玩法的休閒手遊，玩家將扮演一名從荒島起步的生存者，通過收集資源、建造設施、發展產業，逐步將孤島打造成繁榮家園。該遊戲主打輕量化、高自由與放置收益，適配碎片化時間體驗。

對於已有海外區域成功發行業績的產品，本集團亦制定了更多海外地區的拓展計劃。其中，已在越南和韓國取得優秀業績表現的IP遊戲《斗羅大陸：史萊克學院》計劃於2026年在俄羅斯推出市場；在港澳台地區、新加坡和馬來西亞發行成功的IP遊戲《斗破蒼穹：無雙》將在印泰菲和越南推出。

目前已有確定海外發行計劃的項目還包括：在港澳台地區／東南亞地區發行《代號：KD》、在港澳台地區／新馬發行《代號：夢工場全明星》和《仙劍世界》、在日本上線的《代號：SHSG》和在歐美上線的《代號：RS》等。相信隨著多款海外遊戲在2026年陸續上線，必將進一步推高本集團海外遊戲的收入規模。

遊戲自主研發業務

文脈互動自研的傳奇品類全新遊戲《暗夜傳奇》亦已開啟多輪測試，由玩心不止獨家代理發行，即將於2026年內正式上線。其玩法與過往的成功遊戲《傳奇世界之雷霆霸業》一脈相承，本集團有信心該遊戲不僅能夠延續前作《傳奇世界之雷霆霸業》的市場表現，更將在用戶規模、營收貢獻和品牌影響力等多個維度實現新的突破，成為文脈互動又一款自研力作。

《仙劍奇俠傳》IP運營業務

仙劍IP矩陣目前已覆蓋遊戲、漫畫、文學、內容體驗、娛樂實景、影視、動畫、音樂、虛擬偶像、衍生產品等領域。著眼未來，本集團將創造更多更優質的內容，通過多重渠道全方位觸達對仙劍IP及國風元素有興趣的年輕消費者群體，持續提升《仙劍奇俠傳》在年輕人群中的口碑，為用戶帶來更豐富的互動體驗。

仙劍原創真人劇集《仙劍染歸塵》和《仙劍奇俠傳二外傳·憶如傳》已經進入實質性的籌備階段，《仙劍染歸塵》與《仙劍奇俠傳二外傳·憶如傳》將承接2024年初上線的三部仙劍新電視劇《又見逍遙》、《仙劍六祈今朝》、《仙劍四》的熱度，實現本集團在IP影視化方面的長線佈局。本集團與嗶哩嗶哩和開心麻花牽手合作打造的《仙劍三·夢千年》真人短劇已正式官宣，即將進入籌備期。《仙劍奇俠傳四》的動畫番劇已進行了首次風格曝光，預計將很快開啟製作。本集團與兔U平台聯合制作的《仙劍奇俠傳》廣播劇亦在開發中，有望於2026年內上映。

《仙劍奇俠傳三》、《仙劍奇俠傳三外傳》、官方原創衍生作品仙三系列番外《瑤台雪》、仙四續作《瓊華後傳》計劃均處於創作階段，計劃於2026年推出。《仙劍奇俠傳五》、《仙劍奇俠傳五前傳》、《仙劍奇俠傳六》也在創作當中，將陸續與讀者見面。

2026年，本集團將開展豐富的遊戲聯動合作；同時本集團與愷英網絡再度攜手開啟的仙劍奇俠傳新遊戲項目，也將於2026年進入研發期。本集團與北京幻景數研科技有限公司合作的沉浸式互動娛樂項目AStation仙劍XR，於2026年推出市場。這一項目基於蘋果的Apple Vision Pro設備，擺脫傳統VR的手柄操作，以手勢操作的方式帶給玩家更加新奇的自由體驗與沉浸感。

豐富的內容製作將為本集團的衍生品合作帶來新的商機。仙劍IP的衍生品合作是本集團非常熟悉擅長的領域。在收藏級雕像領域，本集團與STAREXVA工作室(星星社)合作出品的雲天河、慕容紫英雕像將在2026年內上市銷售。在可動人偶領域，與非玩玩具合作出品的李逍遙、趙靈兒布衣可動兵人、與已悅合作出品的重樓兵人等亦將於陸續面世。

仙劍IP在遊戲、影視、互動娛樂、授權商品及實體衍生品等多個領域與合作方開展的廣泛而深入的溝通與協作，標誌著《仙劍奇俠傳》這一國民級IP，在全產業鏈運營下，邁向一個價值更多元、生態更繁榮的全新發展階段。在仙劍IP的運營過程中，本集團將持續仙劍與中國優秀傳統文化相結合，積極探索文化輸出的新路徑。

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！在不斷的前進中，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，2026年3月27日

管理層討論及分析

截至2025年12月31日，本集團擁有龐大的IP儲備，包括30個授權IP及68個自有IP，共計98個。

下表載列於所示年度本集團IP遊戲及非IP遊戲的收益及總流水賬額：

	截至12月31日止年度	
	2025年	2024年
	收益	收益
	人民幣千元	人民幣千元
IP 遊戲		
(i) 本集團持有的獲授權及自有IP	991,051	1,019,207
(ii) 遊戲開發商持有的IP	14,279	34,804
非IP 遊戲	384,655	876,080
總計	<u>1,389,985</u>	<u>1,930,091</u>

本集團致力於打造極具競爭力的IP遊戲生態體系，除擁有自有IP之外，本集團亦積極從第三方獲得大量獲授權的精選IP，並將其打造成優質的IP遊戲提供給用戶。截至2025年12月31日止年度，本集團在線運營的IP遊戲達到18個，本集團IP遊戲產生的收益達到人民幣1,005.3百萬元。

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(「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12月31日止十二個月	
	2025年	2024年
平均每月活躍用戶(千人)	11,942	14,713
平均每月付費用戶(千人)	801	1,015
ARPPU(人民幣元)	144.6	158.5
新註冊用戶總數(千人)	69,819	74,536

本集團在報告期內新推出多款遊戲，如《春秋玄奇》和《新三國志曹操傳》等均取得亮眼成績，但受到旗艦遊戲《仙劍世界》及部分新遊戲項目市場表現未達預期的影響，平均每月活躍用戶數、平均每月付費用戶數及ARPPU均有所下降。於2025年，本集團新增加約69.8百萬註冊用戶。

本集團因遊戲或服務的品質及人氣，及社會責任的貢獻而載譽無數。本集團於報告期內獲得的主要獎項和榮譽如下：

獎項／榮譽	獲獎日期	頒獎機構／機關
2025年度國家文化出口重點企業	2025年5月	國家商務部
ESG信息披露卓越企業	2025年7月	伽馬數據
內容共創先鋒獎 《斗破蒼穹：巔峰對決》	2025年7月	華為遊戲中心
2025年度強基領航遊戲企業「白馬獎」	2025年8月	伽馬數據
智能終端領域最具影響力企業	2025年8月	中國軟件協會智雲分會(硬核聯盟)
2025年度優秀小遊戲 《全民槍神：邊境王者》	2025年10月	vivo開發者大會
廣東省500強企業	2025年10月	廣東省企業聯合會、廣東省企業家協會
現代服務業企業TOP 100	2025年10月	深圳市企業聯合會、深圳市企業家協會
金翎獎最具影響力移動遊戲發行商	2025年12月	上海漢威信恒展覽有限公司
金翎獎最佳二次元移動遊戲 《火影忍者：木葉高手》	2025年12月	上海漢威信恒展覽有限公司
金翎獎玩家最喜愛的移動網絡遊戲 《新三國志曹操傳》	2025年12月	上海漢威信恒展覽有限公司
金格獎年度品牌價值獎	2025年12月	格隆匯
最具社會責任上市公司	2025年12月	智通財經

綜合損益表

下表載列截至2024年及2025年12月31日止年度的比較數字：

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
收益	1,389,985	1,930,091
銷售成本	(933,109)	(1,327,033)
毛利	456,876	603,058
其他收入及收益淨額	11,856	108,268
銷售及分銷開支	(491,644)	(494,316)
行政開支	(127,619)	(137,897)
研發成本	(136,270)	(244,255)
金融資產減值淨額	(229,482)	(255,573)
其他開支		
— 商譽減值	(58,273)	(546,759)
— 撇銷預付款項	(607,639)	(211,827)
— 按公平值計入損益的金融資產的公平值虧損	(336,154)	(696,299)
— 其他無形資產減值	(27,640)	(211,557)
— 其他	(34,871)	(39,883)
融資成本	(19,783)	(19,852)
應佔聯營公司的溢利及虧損	(13,194)	4,010
除稅前虧損	(1,613,837)	(2,142,882)
所得稅抵免	136,704	32,063
年內虧損	<u>(1,477,133)</u>	<u>(2,110,819)</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	(1,471,341)	(2,105,005)
非控股權益	(5,792)	(5,814)
	<u>(1,477,133)</u>	<u>(2,110,819)</u>
經調整淨虧損	<u>(1,471,341)</u>	<u>(2,077,723)</u>

經調整淨虧損

下表載列本集團於所示年度經調整淨虧損的量化對賬：

	截至12月31日止年度	
	2025年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元
歸屬於母公司擁有人的年內虧損	(1,471,341)	(2,105,005)
加		
(i) 以權益結算以股份為基礎開支	—	27,282
經調整淨虧損	<u>(1,471,341)</u>	<u>(2,077,723)</u>

收益

本集團收益由截至2024年12月31日止年度的人民幣1,930.1百萬元減少約28.0%至截至2025年12月31日止年度的人民幣1,390.0百萬元。

按類別劃分的收益：

	截至12月31日止年度			
	2025年		2024年	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
遊戲發行	1,161,425	83.6	1,664,508	86.2
遊戲開發	115,670	8.3	149,122	7.7
IP授權	112,890	8.1	116,461	6.1
總計	<u>1,389,985</u>	<u>100.0</u>	<u>1,930,091</u>	<u>100.0</u>

- (i) 本集團遊戲發行收益由截至2024年12月31日止年度的人民幣1,664.5百萬元減少30.2%至截至2025年12月31日止年度的人民幣1,161.4百萬元。本集團於報告期內推出的小遊戲《春秋玄奇》收益表現亮眼，獲得了市場及玩家的認可，IP遊戲《新三國志曹操傳》亦取得良好的榜單排名，且本集團在海外地區先後上線《斗破蒼穹：無雙》、《斗羅大陸：史萊克學院》和《斗羅大陸：逆轉時空》等重磅IP遊戲，令得海外收入出現較大提升；但是於報告期內上線的新遊戲《三千幻世》及《聊天群的日常生活》上線後收入未能達到預期；且本集團過往推出的成功遊戲《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》的IP授權已經到期，經與合作方友好協商，於2024年度終止了運營，未能在報告期內產生收入。以上多種原因使得遊戲發行收益下降；
- (ii) 本集團的遊戲開發收益由截至2024年12月31日止年度的人民幣149.1百萬元減少22.4%至截至2025年12月31日止年度的人民幣115.7百萬元。本集團自主研發的遊戲《仙劍世界》於2025年2月上線後表現不佳，且在報告期內暫未有其他自主研發遊戲上線，使得遊戲開發收益下降；由文脈互動自主研發的傳奇品類遊戲《暗夜傳奇》測試週期超出預計時間，並未能在報告期內上線；及
- (iii) 本集團積極運營《仙劍奇俠傳》IP，本集團的知識產權授權收益由截至2024年12月31日止年度的人民幣116.5百萬元下降3.1%至截至2025年12月31日止年度的人民幣112.9百萬元。

銷售成本

本集團的銷售成本主要包括(i)發行渠道及內容供應商「(CP)」收取的分成；(ii) IP版權方收取的分成；及(iii) CP及IP的版權攤銷。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			
	2025年		2024年	
	估收益的 人民幣千元	百分比	估收益的 人民幣千元	百分比
發行渠道及CP收取的分成	697,881	50.2	1,027,361	53.2
IP版權方收取的分成	42,262	3.0	81,314	4.2
CP版權攤銷	28,384	2.0	41,479	2.1
IP版權攤銷	66,387	4.8	59,655	3.1
其他	98,195	7.1	117,224	6.1
總計	933,109	67.1	1,327,033	68.7

本集團的銷售成本由截至2024年12月31日止年度的人民幣1,327.0百萬元減少29.7%至截至2025年12月31日止年度的人民幣933.1百萬元。主要由於本集團遊戲發行及遊戲開發收益減少，使得對應的渠道及CP供應商收取的分成相應減少，以及依賴於遊戲收益的IP版權方收取的分成相應減少。

毛利及毛利率

由於上述原因，本集團的毛利由截至2024年12月31日止年度的人民幣603.1百萬元減少24.2%至截至2025年12月31日止年度的人民幣456.9百萬元。本集團的毛利率由截至2024年12月31日止年度的31.2%提升至截至2025年12月31日止年度的32.9%。本集團的海外業務收入在報告期內較同期增長31.6%，海外地區的渠道商收取的分成比例相對中國內地較低，因此渠道商收取的分成較2024年同期下降較多，使得報告期內毛利率較同期有所上升。

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)匯兌收益。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			
	2025年		2024年	
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
銀行利息收入	87	0.8	773	0.7
政府補助	4,130	34.8	5,631	5.2
來自按公平值計入損益的金融資產 的股息收入	1,755	14.8	—	—
或然代價的公平值調整	—	—	100,000	92.4
匯兌收益	2,489	21.0	—	—
其他	3,395	28.6	1,864	1.7
總計	11,856	100.0	108,268	100.0

本集團的其他收入及收益由截至2024年12月31日止年度的人民幣108.3百萬元減少89.0%至截至2025年12月31日止年度的人民幣11.9百萬元。該減少主要是由於本集團在2024年度錄得業務合併的或然代價的公平值調整，在2025年度並未發生此調整。本集團在2025年度錄得國宏嘉信(深圳)天使創業投資企業(有限合夥)分紅1.8百萬元。

銷售及分銷開支

本集團的銷售及分銷開支主要包括(i)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			
	2025年		2024年	
	人民幣千元	佔收益的 百分比	人民幣千元	佔收益的 百分比
營銷開支	476,286	34.3	468,317	24.3
薪酬及福利	12,186	0.9	19,102	1.0
辦公室成本及公用設施	1,447	0.1	1,092	0.1
其他	1,725	0.1	5,805	0.3
總計	491,644	35.4	494,316	25.7

本集團的銷售及分銷開支由截至2024年12月31日止年度的人民幣494.3百萬元減少0.5%至截至2025年12月31日止年度的人民幣491.6百萬元。本集團持續進行組織運營效率提升及人員精簡，積極控制銷售相關人員成本，相關薪酬及福利費用相比去年同期下降36.2%。報告期內營銷開支相比同期增加1.7%，主要是由於(i)：本集團在2025年2月上線了新遊戲《仙劍世界》，在該遊戲上線前後，發生了較多遊戲營銷及推廣費用；(ii)本集團對2025年在中國大陸地區推出的多款新遊戲《春秋玄奇》、《三千幻世》、《新三國志曹操傳》和《火影忍者：木葉高手》等進行了推廣；及(iii)本集團對2025年在海外地區上線的《牛頭人GO》、《斗破蒼穹：無雙》、《斗羅大陸：史萊克學院》和《真·三國無雙霸》等多款遊戲，進行了相應的營銷推廣。

行政開支

本集團的行政開支主要包括(i)薪酬及福利；及(ii)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			
	2025年		2024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
薪酬及福利	89,422	6.4	88,159	4.6
辦公室成本及公用設施	35,449	2.6	46,982	2.4
其他	2,748	0.2	2,756	0.1
總計	127,619	9.2	137,897	7.1

本集團行政開支由截至2024年12月31日止年度的人民幣137.9百萬元減少7.5%至截至2025年12月31日止年度的人民幣127.6百萬元。該減少主要是由於：(i)本集團積極降低辦公成本，辦公室相關成本及公用設施費用相比同期減少24.5%；(ii)本集團針對《仙劍世界》遊戲的研發及發行團隊進行了重組及裁撤，產生一次性的員工裁撤支出費用，因此薪酬及福利由截至2024年12月31日止年度的人民幣88.2百萬元增加1.4%至截至2025年12月31日止年度的人民幣89.4百萬元。

研發成本

本集團的研發成本主要包括(i)研發部門的薪酬及福利；(ii)製作費用；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研發成本，連同其佔本集團總收益的百分比：

	截至12月31日止年度			
	2025年		2024年	
	估收益的	估收益的	估收益的	估收益的
	人民幣千元	百分比	人民幣千元	百分比
薪酬及福利	97,263	7.0	191,508	9.9
製作費用	18,536	1.3	28,032	1.5
辦公室成本及公用設施	11,681	0.9	13,187	0.7
其他	8,790	0.6	11,528	0.6
總計	136,270	9.8	244,255	12.7

本集團研發成本由截至2024年12月31日止年度的人民幣244.3百萬元減少44.2%至截至2025年12月31日止年度的人民幣136.3百萬元，該減少主要是由於：(i)本集團針對《仙劍世界》遊戲的研發團隊進行了重組及裁撤，因此研發部門的薪酬及福利由截至2024年12月31日止年度的人民幣191.5百萬元減少49.2%至截至2025年12月31日止年度的人民幣97.3百萬元；(ii)《仙劍世界》遊戲在2024年內結束研發，並於2025年2月上線，報告期內相關外包製作費用大幅減少，因此製作費用由截至2024年12月31日止年度的人民幣28.0百萬元減少33.9%至截至2025年12月31日止年度的人民幣18.5百萬元；及(iii)本集團在報告期內針對部分辦公場地進行了清退，辦公室成本及公用設施的費用由截至2024年12月31日止年度的人民幣13.2百萬元減少11.4%至截至2025年12月31日止年度的人民幣11.7百萬元。

金融資產減值淨額

本集團的資產減值損失指貿易應收款項、其他應收款項及其他資產的金融資產的減值虧損。本集團根據香港財務報告準則第9號採納的相關會計政策而錄得金融資產減值虧損由截至2024年12月31日止年度的人民幣255.6百萬元減少10.2%至截至2025年12月31日止年度的人民幣229.5百萬元。

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「2025中國移動遊戲廣告營銷報告」，2025年上半年中國移動遊戲用戶的規模增速不足2%，產業結構變為以存量用戶為主。但2025年APP遊戲的廣告投放金額仍保持增長，意味著維持相同推廣費用的情況下，渠道可獲得的新付費用戶數量降低，從而進一步導致遊戲收益降低，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203.0百萬元，而於2024年12月31日止年度，本集團確認貿易應收款項減值約人民幣175.8百萬元。報告期內確認的貿易應收款項減值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定。

其他應收款項減值

報告期內，本集團確認其他應收款項的減值約人民幣26.5百萬元。該等減值包含以下主要項目：

1. 2021年，本集團與一家上海遊戲研發商及其控股子公司（「研發商」）先後訂立遊戲產品研發協議，合約金額累計為人民幣20.7百萬元，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付出預付款項合計約人民幣20.7百萬元。由於研發商未能按合約協議如期交付遊戲產品並履行義務，本集團已於2026年3月對研發商提出訴訟，要求其退還本集團部分已支付之款項。由於研發商拒絕償還款項，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19.3百萬元。
2. 2022年，本集團以可轉債投資方式投資的一家廣州推廣公司（「推廣商」），並於2023年借給推廣商人民幣6.0百萬元作為拓展業務使用。因推廣商於2024年業務收入未達預期，並出現多起訴訟糾紛，顯示其經營難以為繼，董事會對該推廣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人民幣6.0百萬元。

其他開支

本集團的其他開支由截至2024年12月31日止年度的人民幣1,706.3百萬元減少37.6%至截至2025年12月31日止年度的人民幣1,064.6百萬元。其他開支主要包括：(i)對未能如期上線及合約到期的遊戲及IP授權撤銷預付款項約人民幣607.6百萬元；(ii)本集團若干被投資企業由於市場競爭加劇、產品創新難度提升及消費疲軟等綜合不利因素影響，在報告期內收益未達預期，經第三方評估機構評估，按公平值計量的金融資產錄得公平值虧損人民幣336.2百萬元；及(iii)文脈互動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58.3百萬元。其他開支減少的原因主要是由於：(i)文脈互動於截至2025年12月31日止年度取得的商譽減值將較截至2024年12月31日止年度大幅減少；(ii)儘管截至2025年12月31日止年度的預付款項的撤銷金額較截至2024年12月31日止年度有所增加，但截至2025年12月31日止年度本集團錄得其他無形資產(如知識產權授權(IP授權)、內容供應商授權(CP授權)及研發開支)減值減少，預計將導致其整體資產減值被抵銷；及(iii)於截至2025年12月31日止年度期間投資環境有所改善，亦使得按公平值計量的金融資產的公平值虧損減少。

商譽減值

截至2025年12月31日止年度，本集團對文脈互動的商譽減值約人民幣58.3百萬元，較截至2024年12月31日止年度的商譽減值約人民幣529.9百萬元大幅減少。本集團亦於截至2024年12月31日止年度就上海洲競網絡科技有限公司錄得減值約人民幣16.8百萬元。

於2025年12月31日，本集團的部分商譽已分配至文脈互動的現金產生單位（「現金產生單位」）以進行減值測試。現金產生單位的可收回金額按照使用價值計算釐定，該使用價值乃基於高級管理層批准的五年期財務預算之現金流量預測折現而確定。該金額取決於預期收益所產生的未來經濟利益的現值。截至2025年12月31日止年度，在對文脈互動現金產生單位進行相關商譽減值預測時，所採用的現金流量預測中的收益增長率根據相關財政年度的實際收益金額及未來五年期間的預計年收益金額大幅上調至2%-355%（截至2024年12月31日止年度：2%-157%），導致截至2025年12月31日止年度的現金產生單位之商譽減值大幅減少。文脈互動因原定於2025年推出的自主研發傳奇遊戲《暗夜傳奇》測試週期延長導致上線延遲，業績表現未達預期並出現虧損。該遊戲已預計於2026年推出，研發團隊將進行進一步調優，增長率最高達355%（2024年：157%），主要反映出預期由該遊戲推出所帶來的收益增長。

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2025年12月31日所作的估值，本集團確認相關減值，估值師採用以下主要假設：

- (a) 估值師已依賴並假定所提供的經營牌照及組織文件均屬可靠且合法。
- (b) 現有政治、法律、技術、財政或經濟狀況不會發生可能對現金產生單位業務有不利影響的重大變動。
- (c) 由現金產生單位簽訂之合約及協議所規束之營運條款及合約條款，均將予以遵守。
- (d) 於考慮期內，現金產生單位的競爭優勢與劣勢並無顯著變化。

撇銷預付款項

本集團於2025年12月31日的預付款項為約人民幣580.1百萬元。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299.4百萬元、預付最低保證金(流動性)約人民幣266.0百萬元及其他預付款項約人民幣14.7百萬元。有關版權金及最低保證金的預付款項代表了29多個運營中或研發中的遊戲，其相關合約乃與全球26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。報告期內，本集團確認撇銷預付款項約人民幣607.6百萬元，涉及合約約30份，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復多輪測試及修改，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163.1百萬元；及
- (b) 預付版權金(非流動性)約人民幣444.5百萬元。

其他無形資產減值

報告期內，本集團對IP授權和CP授權等其他無形資產減值約人民幣27.6百萬元，而截至2024年12月31日止年度則約為人民幣211.6百萬元。報告期內錄得的金額主要包括：(i) 剩餘未攤銷版權金(非流動性)約人民幣14.4百萬元，該款項在與第三方合作夥伴合作的2款遊戲(截至2024年12月31日止年度：11款遊戲)退出市場時尚未全數攤銷；及(ii) 針對《仙劍世界》剩餘未攤銷的開發支出減值約人民幣13.2百萬元。

有關導致《仙劍世界》出現減值虧損的情況及估值之詳情，請參閱本公司日期為2025年11月5日之補充公告。

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2024年12月31日止年度的人民幣19.9百萬元減少0.3%至截至2025年12月31日止年度的人民幣19.8百萬元。

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2024年12月31日止年度的溢利人民幣4.0百萬元轉為至截至2025年12月31日止年度的虧損人民幣13.2百萬元。主要包括應佔深圳市志成千里投資企業(有限合夥)虧損人民幣9.9百萬元及應佔上海蜂巢網絡科技有限公司虧損人民幣4.0百萬元。報告期內，本集團錄得應佔廣州中繪數碼有限公司溢利人民幣0.7百萬元。

除稅前虧損

基於上述原因，本集團的除稅前虧損由截至2024年12月31日止年度的虧損人民幣2,142.9百萬元減少至截至2025年12月31日止年度的虧損人民幣1,613.8百萬元。

所得稅抵免

本集團的所得稅抵免由截至2024年12月31日止年度的人民幣32.1百萬元增加至截至2025年12月31日止年度的人民幣136.7百萬元。主要是由於本集團確認遞延所得稅抵免人民幣136.8百萬元。

年內虧損

基於上述原因，本年度的年內虧損由截至2024年12月31日止年度的虧損人民幣2,110.8百萬元減少至截至2025年12月31日止年度的虧損人民幣1,477.1百萬元。

流動資金及財務資源

截至2025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2024年及2025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101.8百萬元及人民幣91.0百萬元。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)銀行及其他借款；及(iii)不時自資本市場籌集的其他資金。本集團目前並無任何重大額外外部融資計劃。

負債

截至2025年12月31日止年度，本集團獲取銀行及其他貸款人民幣739.0百萬元及償還銀行及其他貸款人民幣749.4百萬元。

於2025年12月31日，本集團有銀行及其他借款人民幣502.4百萬元(2024年：人民幣512.8百萬元)。本集團無抵押銀行貸款人民幣405.1百萬元(2024年：人民幣462.0百萬元)及無抵押其他貸款人民幣95.9百萬元(2024年：人民幣22.0百萬元)的實際利率分別介乎2.0%至4.7%及0%至5.0%。本集團有抵押銀行貸款人民幣1.4百萬元(2024年：人民幣28.8百萬元)無實際利率及以於2025年12月31日賬面值為人民幣1.4百萬元(2024年：人民幣28.8百萬元)之本集團之應收票據作抵押。

於2025年12月31日，本集團的租賃負債為人民幣9.7百萬元(2024年：人民幣22.5百萬元)。

按公平值計入損益的金融資產

本集團於2025年12月31日按公平值計入損益的金融資產較2024年12月31日有所減少。該減少主要是由於報告期間內出售一項非上市股權投資約人民幣14.2百萬元、收購若干非上市股權投資共計約人民幣149.3百萬元以及確認未變現公平值虧損約人民幣336.2百萬元(2024年：約人民幣696.3百萬元)。本集團於截至2025年12月31日止年度錄得按公平值計入損益的金融資產的公平值虧損減少。本集團就若干陷入營運困難的被投資企業悉數確認公平值虧損，導致本集團於截至2024年12月31日止年度期間產生重大公平值虧損。此外，於截至2025年12月31日止年度期間投資環境有所改善，此亦減少了本集團按公平值計量的金融資產之公平值虧損。於2025年12月31日，本集團按公平值計入損益的金融資產主要包括上市股權投資、非上市股權投資及可換股貸款，分別佔按公平值計入損益的金融資產的3.0%、77.1%及19.9%。於2025年12月31日，除下文所披露者外，本集團並無任何重大投資(包括對被投資公司的任何投資)的價值佔本集團於2025年12月31日總資產的5%或以上。

	投資成本 人民幣千元	股權 百分比	截至2025年 12月31日止 年度按公平值 計入損益的 金融資產的 公平值收益/ (虧損) 人民幣千元		於2025年 12月31日 相對於 本集團 總資產 的規模		截至2025年 12月31日止 年度已收股息 人民幣千元
			於2025年 12月31日 的公平值 人民幣千元	於2025年 12月31日 的公平值 人民幣千元			
被投資公司							
China Prosperity Capital							
Mobile Internet Fund L.P. ([國宏嘉信資本])*	201,194	25.65%	12,129	233,892	6.84%	—	
國宏嘉信(深圳)天使創業 投資企業(有限合夥)							
([天使創投])**	163,000	39.01%	16,000	227,000	6.64%	1,755	
Delta Global Group Limited							
([Delta])**	264,095	不適用	(17,161)	203,681	5.96%	—	

- * 國宏嘉信資本的投資組合主要專注於大中華地區的移動互聯網及科技產業，特別是文化及娛樂產業，例如網絡文學、電視劇及電影、影片、漫畫及動畫。國宏嘉信資本已歸類為按公平值計量的非上市股權投資。
- ** 天使創投的投資組合主要專注於人工智能、大數據、物聯網、移動互聯網等新型信息技術業務。天使創投已歸類為按公平值計量的非上市股權投資。
- *** Delta正計劃在美國運營比特幣挖礦設施。於2022年3月，本集團以38,000,000美元投資於可換股債券，其中嵌入Delta股份的認購期權。可換股債券的到期日為2027年3月25日。於2024年，Delta與本集團訂立補充協議，將可換股債券的期限延長至2027年12月31日。
- **** 有關按公平值計入損益的金融資產的詳情，請參閱綜合財務報表附註10。

於2025年12月31日，本集團投資超過20家企業，被投資公司多數從事遊戲開發、營運及推廣業務。作為全球領先的IP遊戲營運商之一，本集團致力於投資優質遊戲開發商，並於遊戲開發與發行方面與該等開發商建立持續且深入的合作關係，藉此為擴充本集團的遊戲及IP儲備奠定堅實基礎，並打造極具競爭力的IP遊戲生態系統。因此，投資對於發展及豐富本集團的IP組合、推廣手遊，以及創造協同價值至關重要，進而推動其業務發展，並為本集團確保長期的投資回報。本集團嚴禁投資高風險項目，例如以投機為目的於二級證券市場進行交易。嚴禁投資結構性產品，包括但不限於衍生性金融商品、避險基金及其他風險等級超出本集團可接受範圍之投資產品。

本集團定期委任專業獨立評估師為非上市的投資項目作公平值評估，包括歸類為公平值等級第二級及第三級的金融資產。非上市投資的公平值乃使用多種適用的估值方法進行估計，包括貼現現金流量法、資產調整淨值法及其他定價模型。

投資策略

本集團採取均衡的投資策略，其投資大致分為兩類：(a)短期投資；及(b)長期投資。短期投資指該等持有期為一年或以下、於平衡風險與流動性的同時產生合理回報的低風險工具，並以存放於中國內地及香港持牌銀行的流動性及短期存款為主；而長期投資則涵蓋持有期超過一年的投資，旨在分散營運風險，並促進資本保全及／或增值。董事會認為，本集團一直並將繼續堅持多元投資組合，以有效動用閒置資金，從而優化股東回報並提升股東價值。投資建議乃由本集團投資經理提出並須遵守本集團投資管理團隊領導的評估程序，本集團的投資管理團隊負責投資前的評估及投資後的監督與監察。其後向本集團投資委員會提呈合適的投資建議以供審批。本集團由董事長、副董事長、業務營運分析中心主管及財務中心主管組成的投資委員會擔任投資管理的批准機構。此外，任何擬進行的投資，如達到上市規則、其他適用法律法規及／或本公司組織章程細則所規定的披露門檻，於執行前均須經董事會批准。

風險管理及控制措施

於篩選長期投資時，本集團通常會對潛在被投資公司的往績記錄、商業信譽、市場機會，且與本集團現有業務及長期策略的協同效應進行全面評估，以確保該項投資不僅符合本集團短期業務發展，更能使本集團獲得長期投資回報。

本集團針對潛在被投資公司進行盡職調查，內容包括(但不限於)其法律及訴訟風險、企業與所有權結構及最終實益擁有人。此外，本集團亦評估潛在被投資公司於前三年的財務表現、財務狀況及現金狀況，以確保被投資公司具備長期持續經營的能力。本集團亦會對被投資公司提供的任何盈利預測進行嚴格評估與分析，以降低因不切實際的盈利預測所帶來的風險。本集團採取積極的投資策略，與被投資公司保持密切溝通，持續監察其業務營運。面對主要源自市場競爭加劇、產品創新挑戰增加及消費者需求疲軟等宏觀經濟問題，本集團致力憑藉其行業專業知識，不時就遊戲發行及營運事宜向被投資公司提供指導，以提升其營運表現並盡量降低潛在投資虧損。就其他非上市股權投資而言，由於本集團不會就被投資公司的負債提供任何資產擔保或抵押，故本集團承擔的最高虧損不會超過每項投資的已出資或承諾投資總額。具體而言，為降低交易對手風險，本集團會根據往績記錄評估潛在被投資公司(即遊戲開發商或營運商)的能力及業務前景，包括該等被投資公司過往開發遊戲的排名及總營收、業界信譽，及其核心開發或營運團隊於遊戲行業的專業度。

本集團透過定期核對關鍵營運及財務數據，持續並積極監控各項投資，以確保投資組合維持在可接受的風險範圍內。於流動性管理方面，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(包括投資)提供資金，並定期檢視其主要資金狀況，以確保擁有充足的財務資源以履行其財務義務。投資活動的進行不得影響本集團核心業務營運的現金需求。

預付款項

於2025年12月31日，本集團的預付款項約為人民幣580.1百萬元，較2024年12月31日的約為人民幣1,367.0百萬元減少57.6%。本集團的預付款項主要包括預付版權金(非流動性)約人民幣299.4百萬元、預付最低保證金(流動性)約人民幣266.0百萬元及其他預付款項約人民幣14.7百萬元。有關版權金及最低保證金的預付款項代表了29多個運營中或開發中的遊戲，其相關合約乃與全球26多間知名企業簽訂，且將在遊戲開發完成並正式上線後逐月攤銷。

於報告期內，超過30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607.6百萬元。有關撇銷預付款項的進一步詳情，請參閱本公告「撇銷預付款項」一節。

資產負債表外承擔及安排

於2025年12月31日，本集團並無訂立任何資產負債表外交易(2024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	
	2025年	2024年
流動比率(倍) ⁽¹⁾	0.86	1.44
資本負債比率 ⁽²⁾	20.9%	13.2%
毛利率	32.9%	31.2%

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2025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2024年及2025年12月31日，本集團的資本承擔分別為人民幣134.1百萬元及人民幣69.5百萬元。於2025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2025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。於2025年12月31日，本集團並無重大投資或資本資產的實質計劃。

認購事項所得款項用途

自Infini Global Master Fund、遠富投資有限公司及Actoz Soft Hong Kong Limited於2024年10月22日完成認購新股份(「認購事項」)所得款項扣除與認購事項相關費用及開支後的淨額約為94.2百萬港元。本公司已按本公司日期為2024年10月13日及2024年10月22日的公告所載的方式動用部分所得款項淨額。由上一個財政年度結轉至本財政年度的所得款項淨額為89.0百萬港元。

下表載列 (i) 本公司於完成認購事項至 2025 年 12 月 31 日已動用的所得款項淨額；(ii) 本公司於 2025 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淨額的時間表：

用途	所得款項淨額 (百萬港元)	於完成	於 2025 年	預期
		認購事項至 2025 年 12 月 31 日 已動用的 所得款項淨額 (百萬港元)	於 2025 年 12 月 31 日 未動用的 所得款項淨額 (百萬港元)	將充分動用 剩餘所得 款項淨額的 時間表
透過收購及／或投資，進一步提升 IP 遊戲發行及開發業務	<u>94.2</u>	<u>94.2</u>	<u>—</u>	不適用

如上表所述，本公司已悉數動用認購事項的所得款項淨額及於 2025 年 12 月 31 日概無未動用的認購事項所得款項淨額。

其他資料

購買、出售或贖回上市證券

於截至 2025 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2025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C1所載的企業管治守則*(「企業管治守則」)第二部分的適用守則條文，惟偏離企業管治守則守則條文第C.2.1條。

根據企業管治守則守則條文第C.2.1條，董事長與首席執行官的角色應予分開，不應由同一人士兼任。然而，本公司並無分開董事長與首席執行官的職務，現時由肖健先生兼任這兩個職務。董事會相信由同一人士兼任董事長及首席執行官的角色，可確保本集團內部領導貫徹一致，並可使本集團的整體策略規劃更有效及更具效率。董事會目前由三名執行董事(包括肖健先生)、三名非執行董事及三名獨立非執行董事組成，因此其組成有相當高的獨立性。董事會認為目前的安排不會使權力和授權平衡受損，而這個架構有助本公司迅速及有效地作出及實行決策。董事會將持續檢討並於適當及合適時候根據本公司的整體情況考慮分開本公司董事長及首席執行官的角色。

證券交易的標準守則

本公司已採納上市規則附錄C3所載上市發行人董事進行證券交易的標準守則(「標準守則」)作為董事、高級管理層和僱員(彼等因有關職位或受僱工作而可能擁有有關本集團或本公司證券的內幕消息)買賣本公司證券的行為守則。

* 自2025年7月1日起生效的守則修訂，將適用於自2025年7月1日或之後開始的財政年度的企業管治報告及年度報告。就本公告而言，本公司參照此前生效的守則。

經向所有董事作出特定查詢後，各董事已確認，於截至2025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2025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2025年12月31日，本集團約有260名全職僱員(2024年：710名)。本集團的成功取決於其吸引、挽留並激勵優質人員的能力。作為本集團人力資源政策的一部分，本集團給予僱員具競爭力的薪金、按工作表現為基礎的晉升制度及其他獎勵。若干本集團僱員已根據首次公開發售後購股權計劃獲授購股權。本集團向僱員提供培訓課程，包括新僱員的入職培訓及本集團研發團隊及遊戲營運團隊的持續技術培訓以提升彼等的技術及知識。

薪酬政策

薪酬委員會已成立，以協助董事會設立及執行一套正規而具透明度的程序以制定董事及高級管理層的薪酬政策、評估董事及高級管理層的表現、審閱及批准獎勵計劃(包括首次公開發售後購股權計劃)及董事服務合約的條款，以及向董事會就所有董事及高級管理層的薪酬待遇作出推薦建議。董事的酬金應由董事會經參照董事的經驗、工作表現、職位以及市場狀況並按照本公司的薪酬政策而釐定。

審核委員會

本公司已遵照企業管治守則成立審核委員會(「**審核委員會**」)並制定書面職權範圍。於本公告日期，審核委員會由伍綺琴女士、唐亮先生及何猷啟先生組成。伍綺琴女士為審核委員會主席。

審核委員會連同本公司之核數師已審閱本集團截至2025年12月31日止年度的經審核綜合財務報表。董事會與審核委員會在本集團採納的會計處理方面並無意見分歧。

與持續經營有關的重大不確定性

以下為香港立信德豪會計師事務所有限公司就本集團截至2025年12月31日止年度綜合財務報表出具之報告摘錄。

我們務請閣下垂注綜合財務報表附註2.1，當中載明貴集團於截至2025年12月31日止年度錄得淨虧損約人民幣1,477.1百萬元及經營現金流出淨額約人民幣12.2百萬元，以及於該日，其流動負債超出流動資產約人民幣143.7百萬元。此外，貴集團於2025年12月31日之流動銀行及其他借款為人民幣502.4百萬元。如附註2.1所述，該等情況表明存在重大不確定性，從而可能令貴集團持續經營能力構成重大疑問。我們的意見並無就此事項進行修改。

股東週年大會

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2026年5月26日(星期二)至2026年5月29日(星期五)(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證書須不遲於2026年5月22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。

末期股息

截至2025年12月31日止年度，董事會不建議派發末期股息(截至2024年12月31日止年度：無)。

於聯交所及本公司網站刊載全年業績及年報

全年業績公告將於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.cmge.com)刊載。2025年年報將於適當時候寄發予股東並在聯交所及本公司網站刊載。

綜合損益表

	附註	截至12月31日止年度	
		2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
收益	4	1,389,985	1,930,091
銷售成本		(933,109)	(1,327,033)
毛利		456,876	603,058
其他收入及收益淨額	4	11,856	108,268
銷售及分銷開支		(491,644)	(494,316)
行政開支		(127,619)	(137,897)
研發成本		(136,270)	(244,255)
金融資產減值淨額		(229,482)	(255,573)
商譽減值		(58,273)	(546,759)
撇銷預付款項		(607,639)	(211,827)
按公平值計入損益的金融資產的			
公平值虧損		(336,154)	(696,299)
其他無形資產減值		(27,640)	(211,557)
其他開支		(34,871)	(39,883)
融資成本		(19,783)	(19,852)
應佔聯營公司的溢利及虧損		(13,194)	4,010
除稅前虧損	5	(1,613,837)	(2,142,882)
所得稅抵免	6	136,704	32,063
年內虧損		(1,477,133)	(2,110,819)
歸屬於：			
母公司擁有人		(1,471,341)	(2,105,005)
非控股權益		(5,792)	(5,814)
		(1,477,133)	(2,110,819)
歸屬於母公司普通權益	8		
持有人的每股虧損			
基本			
— 就年內虧損而言		人民幣(49.12)分	人民幣(74.56)分
攤薄			
— 就年內虧損而言		人民幣(49.12)分	人民幣(74.56)分

綜合全面收益表

	截至12月31日止年度	
	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
年內虧損	<u>(1,477,133)</u>	<u>(2,110,819)</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 收益/(虧損)：		
換算海外業務的匯兌差額	<u>30,513</u>	<u>(24,095)</u>
期後將不會重新分類至損益的其他全面 (虧損)/收益：		
將功能貨幣換算為呈列貨幣的匯兌差額	<u>(47,507)</u>	<u>38,299</u>
年內除稅後其他全面(虧損)/收益	<u>(16,994)</u>	<u>14,204</u>
年內全面虧損總額	<u>(1,494,127)</u>	<u>(2,096,615)</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	<u>(1,488,335)</u>	<u>(2,090,801)</u>
非控股權益	<u>(5,792)</u>	<u>(5,814)</u>
	<u>(1,494,127)</u>	<u>(2,096,615)</u>

綜合財務狀況表

	附註	截至12月31日止年度	
		2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
非流動資產			
物業及設備		8,341	11,599
使用權資產		9,540	22,442
商譽	9	454,272	512,545
其他無形資產		469,243	563,880
於聯營公司的投資		86,887	120,350
按公平值計入損益的金融資產	10	1,022,544	1,238,509
遞延稅項資產		186,213	113,036
預付款項及其他應收款項	12	313,282	902,407
非流動資產總額		<u>2,550,322</u>	<u>3,484,768</u>
流動資產			
貿易應收款項及應收票據	11	335,919	846,345
預付款項、其他應收款項及其他資產	12	413,758	638,515
應收關聯方款項		7,851	10,680
定期存款		10,100	—
已抵押及受限制存款		10,738	—
現金及現金等價物		90,991	101,756
流動資產總額		<u>869,357</u>	<u>1,597,296</u>
流動負債			
貿易應付款項	13	137,540	218,583
其他應付款項及應計費用		248,797	245,819
銀行及其他借款		502,443	512,806
應付稅項		112,281	120,426
應付關聯方款項		4,756	—
租賃負債		7,223	12,446
流動負債總額		<u>1,013,040</u>	<u>1,110,080</u>

	截至12月31日止年度	
	2025年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元
流動(負債)／資產淨額	<u>(143,683)</u>	<u>487,216</u>
總資產減流動負債	<u>2,406,639</u>	<u>3,971,984</u>
非流動負債		
遞延稅項負債	2,363	66,007
租賃負債	<u>2,483</u>	<u>10,057</u>
非流動負債總額	<u>4,846</u>	<u>76,064</u>
資產淨值	<u>2,401,793</u>	<u>3,895,920</u>
權益		
歸屬於母公司擁有人的權益		
已發行股本	2,089	2,089
儲備	<u>2,411,872</u>	<u>3,900,207</u>
	2,413,961	3,902,296
非控股權益	<u>(12,168)</u>	<u>(6,376)</u>
權益總額	<u>2,401,793</u>	<u>3,895,920</u>

財務報表附註

1. 公司及集團資料

本公司於2018年3月20日根據開曼群島公司法(經修訂)在開曼群島註冊成立為一家獲豁免有限公司。本公司的註冊辦事處地址為P.O. Box 309, Uglund 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、韓國及日本的手遊發行、遊戲開發及知識產權授權以及中國內地的投資業務。

董事認為，本公司控股股東為肖健先生及冼漢迪先生榮譽勳章，太平紳士。

2.1 編製基準

該等綜合財務報表乃按照香港會計師公會(「香港會計師公會」)頒佈的香港財務報告準則會計準則(包括所有香港財務報告準則(「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除外。除另有指明外，該等綜合財務報表以人民幣(「人民幣」)呈列且所有數值均湊整至千元。

持續經營假設

截至2025年12月31日止年度，本集團錄得淨虧損約人民幣1,477.1百萬元及經營現金流出淨額約人民幣12.2百萬元。於該日，其流動負債超出其流動資產約人民幣143.7百萬元。此外，本集團於2025年12月31日之流動銀行及其他借款為人民幣502.4百萬元。該等情況可能令本集團持續經營能力構成重大疑問。

鑒於上述情況，董事於評估本集團是否具備充足財務資源以持續經營時，已審慎考慮本集團未來之流動資金狀況、經營表現及可動用之融資來源。本公司董事已審閱本集團自報告期末起計十五個月期間(「預測期間」)之現金流量預測，並已考慮本集團過往經營表現以及為紓緩流動資金壓力及改善現金流量而採取之計劃及措施，包括以下各項：

- (i) 本集團一直積極與銀行磋商延長其現有銀行貸款之還款期限，以確保獲得必要資金，以滿足本集團於可預見未來之營運資金及融資需求；

- (ii) 於該等綜合財務報表獲批准日期，本集團尚有未動用銀行及信貸融資總額約人民幣238.7百萬元；及
- (iii) 本公司董事現繼續實施措施以改善本集團之營運資金及現金流量，包括密切監察一般行政開支及營運成本。

本公司董事認為，經考慮上述計劃及措施及20.9%之資本負債比率後，本集團將具備充足營運資金為其營運提供資金，並於預測期間內在財務責任到期時履行該等責任。因此，本公司董事認為，按持續經營基準編製本集團截至2025年12月31日止年度之綜合財務報表屬適當。

然而，上述計劃及措施之結果存在固有不確定因素，包括能否與現有貸款人成功磋商更新或延長借款期限，直至本集團能夠取得足夠資金償還借款。

該等情況表明存在重大不確定性，或會對本集團持續經營之能力產生重大疑問，因此，本集團可能無法於一般業務過程中變現其資產及償還其負債。

倘本集團未能達成上述計劃及措施之預期效果，則其可能無法持續經營，並須於綜合財務報表中作出調整，將本集團資產之賬面值撇減至其可變現淨值，為可能產生之任何進一步負債作出準備，並分別將非流動資產及非流動負債重新分類為流動資產及流動負債。該等調整之影響尚未反映於該等綜合財務報表。

2.2 會計政策及披露事項變動

本集團已就本年度的綜合財務報表採納以下香港財務報告準則會計準則之修訂本：

香港會計準則第21號及香港財務報告準則第1號(修訂本)	缺乏可兌換性
香港財務報告準則第7號、香港財務報告準則第18號、香港會計準則第1號、香港會計準則第36號及香港會計準則第37號中說明性示例(修訂本)	財務報表中的不確定性披露

採納該等香港財務報告準則會計準則之修訂本對本集團綜合財務報表沒有重大影響。本集團並無提前應用任何於當前會計期間尚未生效的新訂或經修訂香港財務報告準則會計準則。

2.3 已頒佈但尚未生效的香港財務報告準則

本集團並無於該等綜合財務報表應用下列已頒佈但尚未生效的新訂及經修訂香港財務報告準則會計準則。

香港財務報告準則第9號及 香港財務報告準則第7號(修訂本)	金融工具之分類及計量 ¹
香港財務報告準則第9號及 香港財務報告準則第7號(修訂本)	涉及依賴自然能源的電力的合約 ¹
香港財務報告準則第1號、 香港財務報告準則第7號、 香港財務報告準則第9號、 香港財務報告準則第10號及 香港會計準則第7號(修訂本)	香港財務報告準則會計準則的年度改進—第11冊 ¹
香港財務報告準則第18號	財務報表的呈列及披露 ²
香港財務報告準則第19號	非公共受託責任附屬公司：披露 ²
香港財務報告準則第10號及 香港會計準則第28號(修訂本)	投資者與其聯營公司或合營企業之間 資產出售或注資 ³

¹ 於2026年1月1日或之後開始的年度期間生效。

² 於2027年1月1日或之後開始的年度期間生效。

³ 於待釐定日期或之後開始的年度期間生效。

香港會計師公會於2024年7月頒佈的香港財務報告準則第18號財務報表的呈列及披露取代香港會計準則第1號，並對香港財務報告準則會計準則(包括香港會計準則第8號財務報表的編製基準(自會計政策、會計估計變更及錯誤更名))作出重大修訂。儘管香港財務報告準則第18號對綜合財務報表中項目的確認及計量並無任何影響，惟預期將對若干項目的列報及披露產生重大影響。該等變更包括在損益表中的分類及小計、資料匯總／分拆及標籤，以及管理層定義的績效指標的披露。

採納香港財務報告準則第19號屬可選。香港財務報告準則第19號規定實體允許應用的披露規定，以取代其他香港財務報告準則會計準則的披露規定。本公司股份於香港聯合交易所有限公司上市交易。因此，根據香港財務報告準則第19號，其負有公眾責任且不具備選擇應用準則編製財務報表之資格。

3. 經營分部資料

本集團主要從事手遊發行、遊戲開發及知識產權授權。

香港財務報告準則第8號經營分部要求以主要營運決策者（「主要營運決策者」）為分部的資源分配及表現評估而定期審閱本集團各組成部分的內部報告為基準，確定經營分部。概無向主要營運決策者提供分部資產及分部負債資料，原因為主要營運決策者並無使用該資料向經營分部分配資源或評估經營分部的表現。

截至2025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	1,161,425	115,670	112,890	1,389,985
分部間銷售	—	—	1,889	1,889
	<u>1,161,425</u>	<u>115,670</u>	<u>114,779</u>	<u>1,391,874</u>
對賬：				
分部間銷售抵銷				<u>(1,889)</u>
客戶合約收益總額				<u><u>1,389,985</u></u>
分部業績	347,589	42,087	67,200	456,876
對賬：				
其他收入及收益淨額				11,856
銷售及分銷開支				(491,644)
行政開支				(127,619)
研發成本				(136,270)
金融資產減值淨額				(229,482)
商譽減值				(58,273)
撇銷預付款項				(607,639)
按公平值計入損益的金融資產的				
公平值虧損				(336,154)
其他無形資產減值				(27,640)
其他開支				(34,871)
融資成本				(19,783)
應佔聯營公司的溢利及虧損				<u>(13,194)</u>
除稅前虧損				<u><u>(1,613,837)</u></u>

截至2024年12月31日止年度

分部	知識產權			總計 人民幣千元
	遊戲發行 人民幣千元	遊戲開發 人民幣千元	授權 人民幣千元	
分部收益(附註4)				
銷售予外部客戶	1,664,508	149,122	116,461	1,930,091
分部間銷售	—	1,089	—	1,089
	<u>1,664,508</u>	<u>150,211</u>	<u>116,461</u>	<u>1,931,180</u>
對賬：				
分部間銷售抵銷				<u>(1,089)</u>
客戶合約收益總額				<u><u>1,930,091</u></u>
分部業績	460,956	45,421	96,681	603,058
對賬：				
其他收入及收益淨額				108,268
銷售及分銷開支				(494,316)
行政開支				(137,897)
研發成本				(244,255)
金融資產減值淨額				(255,573)
商譽減值				(546,759)
撇銷預付款項				(211,827)
按公平值計入損益的金融資產的				
公平值虧損				(696,299)
其他無形資產減值				(211,557)
其他開支				(39,883)
融資成本				(19,852)
應佔聯營公司的溢利及虧損				<u>4,010</u>
除稅前虧損				<u><u>(2,142,882)</u></u>

地區資料

(a) 來自外部客戶的收益

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
中國內地	1,031,814	1,657,961
其他國家／地區	358,171	272,130
	<u>1,389,985</u>	<u>1,930,091</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

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
中國內地	1,218,248	1,990,963
其他國家／地區	109,448	127,218
	<u>1,327,696</u>	<u>2,118,181</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、遞延稅項資產。

主要客戶資料

截至2025年12月31日止年度，並無佔總收益超過10%的單一外部客戶。

截至2024年12月31日止年度，收益約人民幣245,613,000元來自佔總收益超過10%的一名單一遊戲發行外部客戶。

4. 收益、其他收入及收益

收益分析如下：

(a) 分拆收益資料

截至2025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
商品及服務種類：				
手遊發行服務	1,161,425	—	—	1,161,425
遊戲開發相關服務	—	115,670	—	115,670
知識產權授權	—	—	112,890	112,890
收益總額	<u>1,161,425</u>	<u>115,670</u>	<u>112,890</u>	<u>1,389,985</u>
根據香港財務報告準則 第15號按地區市場劃分 的客戶合約收益：				
中國內地	810,221	111,005	110,588	1,031,814
其他國家／地區	351,204	4,665	2,302	358,171
	<u>1,161,425</u>	<u>115,670</u>	<u>112,890</u>	<u>1,389,985</u>
根據香港財務報告準則 第15號按收益確認時間劃分 的客戶合約收益：				
隨時間轉移的服務	1,161,425	115,670	112,890	1,389,985
	<u>1,161,425</u>	<u>115,670</u>	<u>112,890</u>	<u>1,389,985</u>

截至2024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
商品及服務種類：				
手遊發行服務	1,664,508	—	—	1,664,508
遊戲開發相關服務	—	149,122	—	149,122
知識產權授權	—	—	116,461	116,461
收益總額	<u>1,664,508</u>	<u>149,122</u>	<u>116,461</u>	<u>1,930,091</u>

根據香港財務報告準則

第15號按地區市場劃分

的客戶合約收益：

中國內地	1,393,647	148,332	115,982	1,657,961
其他國家／地區	270,861	790	479	272,130
	<u>1,664,508</u>	<u>149,122</u>	<u>116,461</u>	<u>1,930,091</u>

根據香港財務報告準則

第15號按收益確認時間劃分

的客戶合約收益：

隨時間轉移的服務	1,664,508	149,122	22,822	1,836,452
於時間點轉移的服務	—	—	93,639	93,639
	<u>1,664,508</u>	<u>149,122</u>	<u>116,461</u>	<u>1,930,091</u>

下表載列於本報告期確認的計入各報告期初合約負債的根據香港財務報告準則第15號的客戶合約收益金額：

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
已確認計入年初合約負債結餘的收益：		
自遊戲發行收取的短期墊款及知識產權授權收入	35,555	23,859
銷售自行開發遊戲中的遊戲點數	43,607	99,127
	<u>79,162</u>	<u>122,986</u>

(b) 根據香港財務報告準則第15號的客戶合約收益的履約責任

有關本集團履約責任的資料概述如下：

發行服務

履約責任於提供服務時隨時間達成，及一般須於開票日期後180天內付款。

遊戲開發相關服務

自行開發及自行營運遊戲的履約責任於估計玩家關係期內達成。向其他發行商(作為客戶)授權自行開發遊戲的履約責任於授予客戶使用權的授權期間隨時間或授予客戶使用權的時間點達成。

知識產權授權服務

履約責任於授權期間(就獲取權而言)或於客戶首次使用經授權知識產權的時間點(就使用權而言)達成。一般須於交付後180天內付款。

於12月31日獲分配至剩餘履約責任(未達成或部分未達成)的交易價格金額如下：

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
預期將確認為收益的金額：		
一至兩年內	82,623	117,834

分配至剩餘履約責任的交易價格金額預期於一至兩年內確認為收益。上文所披露金額並不包括受限的可變代價。

(c) 其他收入及收益淨額

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
銀行利息收入	87	773
政府補助*	4,130	5,631
匯兌差額，淨額	2,489	—
業務合併的或然代價公平值調整	—	100,000
來自按公平值計入損益的金融資產的股息收入	1,755	—
其他	3,395	1,864
	<u>11,856</u>	<u>108,268</u>

* 已收取多項地方政府部門發放的政府補助。概無與該等補助有關而未履行的條件及其他或然事項。

5. 除稅前虧損

本集團的除稅前虧損已扣除／(計入)以下各項：

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
發行渠道及第三方遊戲開發商收取的佣金 ^(a)	697,881	1,027,361
IP版權方收取的佣金	42,262	81,314
宣傳開支	476,286	468,317
僱員福利開支(不包括董事酬金)：		
工資及薪金	160,275	267,396
以權益結算以股份為基礎開支	—	24,618
退休金計劃供款(界定供款計劃) ^(b)	14,968	31,789
	<u>175,243</u>	<u>323,803</u>
物業及設備折舊	2,260	4,505
使用權資產折舊	12,398	15,317
其他無形資產攤銷		
— 計入銷售成本	100,588	121,922
— 計入行政開支	1,247	5,102
— 計入研發成本	27	—
	<u>101,862</u>	<u>127,024</u>
研發成本	136,270	344,541
減：就無形資產資本化之金額	—	(100,286)
	<u>136,270</u>	<u>244,255</u>
不計入租賃負債計量的租賃付款	1,294	3,544
匯兌差額，淨額	(2,489)	1,925
出售於一家聯營公司的投資虧損 ^(d)	—	30,900
於一家聯營公司的投資減值 ^(d)	17,817	4,589
貿易應收款項減值，淨額	202,996	175,843
計入預付款項、其他應收款項及其他資產的金融資產減值	26,486	79,730
	<u>229,482</u>	<u>255,573</u>
撇銷預付款項 ^(c)	607,639	211,827
商譽減值	58,273	546,759
其他無形資產減值	27,640	211,557
出售物業及設備項目的虧損 ^(d)	701	40
出售無形資產項目的虧損 ^(d)	9,510	—
租賃修改收益	(130)	(2,205)
核數師酬金	6,121	6,100
按公平值計入損益的金融資產的公平值虧損	336,154	696,299

- (a) 浙江世紀華通集團股份有限公司(「世紀華通」，於深圳證券交易所上市的公司(深圳證券交易所：002602))及世紀華通的全資附屬公司為長需(上海)投資中心(有限合夥)(「上海長需」)的有限合夥人。根據上海長需的合夥協議，普通合夥人擁有對合夥事務的獨家管理權，有限合夥人無權處理合夥的業務或作為合夥的代表。此外，有限合夥人不得參與管理或控制合夥的投資業務。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2025年12月31日止年度向本集團提供發行渠道服務，金額為人民幣9,332,000元(2024年：人民幣44,941,000元)，於2025年12月31日，應收世紀華通貿易款項結餘為人民幣210,000元(2024年：人民幣465,000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) 撤銷預付款項於綜合損益表呈列為獨立項目。該等預付款項與年內本集團已決定終止的若干手機遊戲項目或已到期的相關預付版權有關。
- (d) 出售於一家聯營公司的投資虧損、於一家聯營公司的投資減值、出售物業及設備項目虧損及出售無形資產項目的虧損已計入綜合損益表的「其他開支」。

6. 所得稅

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

根據英屬處女群島及開曼群島(「開曼」)之規則及條例，本集團毋須於英屬處女群島及開曼繳納任何所得稅。

香港利得稅乃根據年內源自香港的估計應評稅溢利按16.5%(2024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(2024年：2,000,000港元)的應課稅溢利按8.25%(2024年：8.25%)徵稅，其餘應課稅溢利按16.5%(2024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%。

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2020年根據相關中國法律及法規被認定為高新技術企業(「**高新技術企業**」)。因此，深圳豆悅及深圳中手游有權享有15%的優惠企業所得稅(「**企業所得稅**」)稅率。證書自其於2023年續新起有效期為三年。

成都卓星科技有限公司(「**成都卓星**」)於2025年根據相關中國法律及法規被認定為高新技術企業。因此，成都卓星於2025年至2028年有權享有15%的優惠企業所得稅稅率。

北京文脈互動科技有限公司(「**文脈互動**」)於2025年根據相關中國法律及法規被認定為高新技術企業。因此，文脈互動於2025年至2028年有權享有15%的優惠企業所得稅稅率。

盛悅軟件(深圳)有限公司於2022年根據相關中國法律及法規被認定為高新技術企業。因此，盛悅軟件(深圳)有限公司於2022年至2025年有權享有15%的優惠企業所得稅稅率。

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2024年及2025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(「**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2024年及2025年12月31日止年度，海南創躍及海南戰神的適用稅率各為15%。

上海凡影網絡科技有限公司於2021年根據相關中國法律及法規被認定為「**軟件企業**」。根據相關政策，其於2021年至2022年有權享有稅務豁免，並自2023年至2025年有權享有12.5%的優惠企業所得稅稅率。

深圳市凡盛網絡科技有限公司於2021年根據相關中國法律及法規被認定為「**軟件企業**」。根據相關政策，其於2023年至2024年有權享有稅務豁免，並自2025年至2027年有權享有12.5%的優惠企業所得稅稅率。

加計扣除

於2023年3月26日，中國國家稅務總局發佈公告2023年第7號，宣佈自2023年起，從事研發活動的企業於釐定應課稅溢利時，有權要求將其產生的研發開支的200%列作可扣稅開支。本集團若干合資格附屬公司已要求進行加計扣除，以分別確定截至2025年及2024年12月31日止年度的應課稅溢利／(虧損)。

年內所得稅抵免的主要組成部分如下：

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
即期稅項開支		
中國	88	22,624
香港		
過往年度撥備不足	—	1,091
其他地區	29	505
總額	117	24,220
遞延稅項抵免		
中國	(136,821)	(56,283)
年內稅項抵免總額	<u>(136,704)</u>	<u>(32,063)</u>

根據中國稅法，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2025年12月31日，概無就因本集團於中國內地成立的附屬公司及聯營公司的未匯出盈利(須繳納預扣稅者)而應付的預扣稅確認遞延稅項(2024年：無)。董事認為，該等附屬公司不大可能於可見將來派付有關盈利。與於中國內地附屬公司及聯營公司的投資有關的尚未確認遞延稅項負債的暫時性差異總額約為人民幣36,857,000元(2024年：人民幣166,990,000元)。

9. 商譽

	人民幣千元
於2024年1月1日：	
成本	1,147,749
累計減值	<u>(88,445)</u>
賬面淨值	<u>1,059,304</u>
於2024年1月1日的成本，扣除累計減值 年內減值(附註5)	<u>1,059,304</u> <u>(546,759)</u>
於2024年12月31日的賬面淨值	<u><u>512,545</u></u>
於2024年12月31日及2025年1月1日：	
成本	1,147,749
累計減值	<u>(635,204)</u>
賬面淨值	<u>512,545</u>
於2025年1月1日的成本，扣除累計減值 年內減值(附註5)	<u>512,545</u> <u>(58,273)</u>
於2025年12月31日的賬面淨值	<u><u>454,272</u></u>
於2025年12月31日：	
成本	1,147,749
累計減值	<u>(693,477)</u>
賬面淨值	<u><u>454,272</u></u>

文脈互動遊戲開發業務的現金產生單位

截至2025年12月31日止年度，本集團管理層已就分配至文脈互動遊戲開發業務的現金產生單位的商譽計提減值虧損人民幣58,273,000元(2024年：人民幣529,915,000元)，該減值虧損是由於文脈互動的現金產生單位於年度業績表現不佳出現虧損，以撇減其賬面值至人民幣59,000,000元(2024年：人民幣140,768,000元)。

上海洲競網絡科技有限公司(「上海洲競」)遊戲開發業務的現金產生單位

截至2024年12月31日止年度，本集團管理層已就分配至上海洲競遊戲開發業務的現金產生單位的商譽計提減值虧損人民幣16,844,000元，以撇減其可收回金額至零，原因為彼等根據本集團的最新策略結束業務。

10. 按公平值計入損益的金融資產

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
非流動資產		
上市股權投資，按公平值計	30,468	63,296
非上市股權投資，按公平值計	788,395	883,656
可換股貸款，按公平值計	203,681	291,557
	<u>1,022,544</u>	<u>1,238,509</u>

於2018年4月，中手游移動科技集團有限公司向本集團轉讓其於China Prosperity Capital Mobile Internet Fund L.P. (「國宏嘉信資本」)的投資。於2018年6月，本集團向國宏嘉信資本注資現金8,300,000美元(相當於人民幣54,442,000元)。本集團作為有限合夥人，持有其25.65%的有限合夥權益。於2025年12月31日，於國宏嘉信資本投資的公平值為人民幣233,892,000元(2024年：人民幣227,526,000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2025年12月31日，於天使創投投資的公平值為人民幣227,000,000元(2024年：人民幣211,000,000元)。

本集團分別持有國宏嘉信資本及天使創投25.65%及39.01%的有限合夥權益。根據該兩項基金的相關協議，本集團有權獲得投資回報，但無權利或無權力參與基金的管理或控制。因此，本集團對國宏嘉信資本及天使創投既無控制權亦無重大影響，而彼等按公平值計入損益的金融工具處理。

11. 貿易應收款項及應收票據

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
貿易應收款項	830,413	1,254,339
減值撥備	(495,927)	(436,808)
貿易應收款項淨額	<u>334,486</u>	<u>817,531</u>
應收票據	<u>1,433</u>	<u>28,814</u>
貿易應收款項及應收票據淨額	<u>335,919</u>	<u>846,345</u>

貿易應收款項主要指應收第三方發行渠道的賬款。本集團通常允許既有渠道及其他對手方180天的信貸期，並將主要渠道及其他主要對手方的信貸期延長至最多270天。應收票據於日常業務過程中自獨立客戶收取。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。貿易應收款項及應收票據為不計息。

本集團於2025年12月31日人民幣1,433,000元(2024年：人民幣28,814,000元)的應收票據透過全面追索權基準貼現而轉讓予銀行。由於本集團尚未轉讓重大風險及回報，因此繼續確認全部賬面值，並已將轉讓時收取的現金確認為有抵押借款。該等金融資產於綜合財務狀況表按攤銷成本入賬。

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：

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
6個月內	119,738	365,996
6個月至1年	44,008	180,511
1年至18個月	82,201	136,640
18個月至2年	44,148	117,213
超過2年	44,391	17,171
	<u>334,486</u>	<u>817,531</u>

貿易應收款項減值虧損撥備的變動如下：

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
年初	436,808	263,408
減值虧損撥備淨額(附註5)	202,996	175,843
年內撇銷之不可收回應收款項	(143,877)	(2,443)
年末	<u>495,927</u>	<u>436,808</u>

本集團根據香港財務報告準則第9號應用簡化法計算預期信貸虧損(「預期信貸虧損」)，撥備率乃基於具有類似虧損模式的各客戶分部組別的逾期天數釐定。就對手方未能按要求償還款項的若干貿易應收款項而言，本集團已計提100%撥備(「違約應收款項」)。除違約應收款項外，本集團使用反映概率加權結果、貨幣時間價值以及於報告日期可獲得的關於過往事件的合理及可靠資料、當前狀況及未來經濟狀況預測的計算方法。

下表載列關於本集團的貿易應收款項信貸風險承擔的資料：

於2025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	1,071	100.0%	1,071
其他貿易應收款項的賬齡：			
即期	136,140	12.0%	16,402
逾期少於6個月	67,433	34.7%	23,425
逾期6個月至1年	175,312	53.1%	93,111
逾期1年至18個月	116,943	62.2%	72,795
逾期18個月至24個月	189,750	76.6%	145,359
逾期24個月以上	143,764	100.0%	143,764
	<u>830,413</u>		<u>495,927</u>

於2024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	3,526	100.0%	3,526
其他貿易應收款項的賬齡：			
即期	404,529	9.5%	38,531
逾期少於6個月	238,574	24.3%	58,063
逾期6個月至1年	198,233	31.1%	61,594
逾期1年至18個月	190,164	38.3%	72,951
逾期18個月至24個月	53,937	68.2%	36,767
逾期24個月以上	165,376	100.0%	165,376
	<u>1,254,339</u>		<u>436,808</u>

12. 預付款項、其他應收款項及其他資產

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
非流動部分		
預付款項*	299,413	887,365
其他應收款項**	13,869	15,042
	<u>313,282</u>	<u>902,407</u>
流動部分		
預付款項*	280,714	479,658
押金及其他應收款項**	115,809	121,222
合約成本***	17,235	37,635
	<u>413,758</u>	<u>638,515</u>
	<u><u>727,040</u></u>	<u><u>1,540,922</u></u>

* 於開發及發行手遊過程中，若干預付款項經協定由或已由本集團根據與遊戲開發商或相關知識產權的許可人訂立的相關遊戲製作合同支付。該等預付款項於業內通常稱為預付最低保證金及預付版權金。

預付最低保證金乃由本集團(作為遊戲發行商)於遊戲發行前向遊戲開發商作出。預付最低保證金作為鼓勵遊戲開發商將資源投入到若干遊戲的研發之激勵，並用於擔保與本集團(作為遊戲發行商)與遊戲開發商有關發行遊戲的合作。

預付版權金為本集團(作為遊戲發行商)向遊戲開發商或許可人作出的固定費用，作為收購若干遊戲的知識產權使用權、經銷權或分銷權的代價。

於2025年12月31日，預付款項主要包括預付最低保證金約人民幣265,954,000元(2024年：人民幣443,293,000元)及預付版權金約人民幣299,413,000元(2024年：人民幣737,550,000元)。

** 於2025年12月31日，押金及其他應收款項主要包括出售投資應收款項約人民幣28,036,000元(2024年：人民幣36,083,000元)、可抵扣增值稅進項稅約人民幣47,575,000元(2024年：人民幣26,449,000元)及以市場推廣為主的開支所付押金約人民幣2,054,000元(2024年：人民幣14,304,000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資本化基準。其入賬列為合約收購成本並於玩家關係期間攤銷，與確認相關收益的模式一致。本集團並無就合約成本確認減值虧損。

13. 貿易應付款項

於報告期末按賬單日期的貿易應付款項賬齡分析如下：

	2025年 人民幣千元	2024年 人民幣千元
3個月內	45,349	92,507
3至6個月	29,654	51,434
6個月至1年	21,855	25,450
1年以上	40,682	49,192
總計	<u>137,540</u>	<u>218,583</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，2026年3月27日

於本公告日期，董事會包括執行董事肖健先生、冼漢迪先生榮譽勳章，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。