

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2026年6月30日止六個月
中期業績公告**

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2026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	
	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
收益	355,122	763,034
期內虧損	(89,735)	(644,254)
歸屬於母公司擁有人的期內虧損	(90,155)	(638,550)

業務回顧

截至2026年6月30日止六個月，本集團報告期內錄得淨虧損為人民幣89.7百萬元，相較去年同期虧損幅度大幅縮窄。於報告期內，本集團上線多款新遊戲，主要包括：

- 《新三國志曹操傳》在港澳台地區、新加坡和馬來西亞上線
- 《三國志：極彩》在日本上線
- 《斗破蒼穹：無雙》在印尼、菲律賓和泰國上線
- 在中國大陸地區上線兩款傳奇類型遊戲

新上線遊戲取得了良好的市場表現。截至2026年6月30日止六個月，本集團錄得海外業務收入人民幣77.7百萬元。

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，獲得《熱血傳奇》和《傳奇世界》兩大經典知識產權(「**IP**」)授權，成為傳奇品類遊戲發行及研發全鏈路的合作方之一。基於該戰略合作而促成的兩款傳奇產品已於報告期內正式上線。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**」)作為擁有傳奇品類強大自主研發能力的遊戲研發商，其自研的傳奇品類全新遊戲《暗夜傳奇》亦已開啟多輪測試，在精細調優後於年內上線，有望延續前作《傳奇世界之雷霆霸業》輝煌。

2026年5月，本集團與杭州極逸人工智能科技有限公司(「極逸人工智能」)達成深度戰略合作，共同推出面向全球休閒遊戲市場，由AI驅動的市場洞察、遊戲開發到全球發行的一站式人工智能(「AI」)遊戲智能體平台—GamePartner.AI，助力並構建中國休閒遊戲開發者出海生態。2026年6月，該平台推出的多款休閒遊戲產品已陸續上線海外蘋果商店和谷歌商店等主流遊戲平台，並謀求規模化商業推廣。作為AI驅動的一站式智能體，GamePartner.AI以提升效率、降低成本、快速變現、數據驅動、全球觸達為核心價值，精準破解中小開發團隊和創作者缺人、缺錢、缺資源、缺變現四大痛點，面向全球休閒遊戲市場推出具備商業化潛力遊戲產品，可以為中小開發團隊和創作者提供全方位、全場景、全流程的支持。在智能研發環節，GamePartner.AI實現了打造創意到可玩遊戲的一鍵生成能力，開發者僅通過自然語言描述即可完成創意輸入，將傳統數週甚至數月的創意驗證和開發週期，大幅縮短至天級甚至小時級，顯著提升創意落地效率與市場響應速度。單款可達到商業化推廣水準的休閒遊戲的開發成本更是低至千元人民幣級別。

本集團在積極推出新遊戲的同時，始終著力長線運營，針對已上線的遊戲產品制定合理的長期運營計劃。IP精品遊戲《航海王強者之路》已上線超過10年，仍保持穩定的收入規模，並為本集團創造了豐厚利潤。《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》自上線後始終保持每月版本更新的頻率，不斷地為用戶提供新鮮的遊戲內容，亦為本集團帶來了可觀的收益。《航海王熱血航線》、《火影忍者：木葉高手》、《真·三國無雙霸》、《全民槍神：邊境王者》、《凌霄戰紀》和《歡樂真人麻將》等均在穩健運營，文脈互動自主研發的三國題材策略遊戲《城主天下》及其海外版本《三國·群英燎原》亦成為長線運營的遊戲項目。

全球化發行業務

報告期內，本集團在中國大陸地區及海外地區推出了多款IP精品遊戲及創新小遊戲，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。

國內遊戲發行

2026年3月，本集團與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，天穹互動將獨佔性地享有《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(不涉及電腦(「PC」)端遊戲)。與天穹互動達成長期戰略合作後，本集團成為傳奇品類遊戲發行及研發全鏈路的合作方之一。基於該戰略合作而促成的兩款傳奇產品已於報告期內正式上線。

海外遊戲發行

2026年3月，《新三國志曹操傳》遊戲在港澳台地區、新加坡和馬來西亞同時上線，上線後在香港和澳門地區蘋果商店遊戲免費榜排名最高為第1位，在台灣地區蘋果商店遊戲免費榜排名最高為第5位。

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、新加坡和馬來西亞後，在2026年4月正式在印尼、菲律賓和泰國上線。該作的成功再次驗證了本集團對《斗破蒼穹》IP的遊戲化改編取得巨大成功。高度還原原作玄幻世界與劇情內核，又透過無雙動作玩法完成產品化創新；證明優質網文IP透過高品質改編，能夠跨越地域文化壁壘，在東南亞多個市場收穫用戶認可，充分體現IP改編與全球化發行相結合的商業價值。

2026年4月，本集團在日本推出新遊戲《三國志·極彩》。該遊戲以中國漢朝末年三國爭戰的歷史為遊戲背景，重點刻畫亂世爭戰中的女性群像。

2026年7月，本集團在港澳台地區、新加坡和馬來西亞上線《開局一座島》遊戲，遊戲上線後即衝上港澳台三地蘋果商店免費榜第3名和台灣谷歌商店遊戲免費榜第3名，台灣和澳門蘋果商店遊戲暢銷榜第25名，及香港蘋果商店遊戲暢銷榜第35名。

自主研發業務

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年下半年上線。本集團有信心該遊戲將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。

IP運營業務

本集團持續推進打造「仙劍IP宇宙」。報告期內，本集團IP授權收入為人民幣23.1百萬元。

基於《仙劍奇俠傳》的遊戲授權合作在長期持續的開展。其中，《仙劍奇俠傳四：重製》單機遊戲的開發工作取得了積極的進展，於2026年6月，該遊戲已取得版號。該遊戲在2025年12月發佈的實機預告片「天道無常」，在嗶哩嗶哩平台播放48小時內迅速登頂平台熱搜，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改編的卡牌遊戲授權合作。《仙劍奇俠傳三》與《劍網三》聯動於2026年4月正式開啟，獲得了非常好的玩家反饋。2026年5月，本集團與江蘇叁九互娛網絡技術有限公司基於仙劍IP改編一款角色扮演類遊戲達成合作。2026年6月，《仙劍奇俠傳》1-3原版遊戲正式上架KK對戰平台，遊戲劇情、地圖、玩法全開放自定義編輯，支持玩家免費自由創作遊戲，誠邀玩家一起共築全新的仙劍用戶原創內容（「UGC」）世界。

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，收穫了大量觀眾的關注與認可。本集團與兔U平台聯合製作的《仙劍奇俠傳》廣播劇於2026年7月正式上映，並開展劇集連載。《仙劍奇俠傳四》的動畫番劇目前在立項製作中，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、有朝氣影視和開心麻花分別開展合作，共同打造基於《仙劍奇俠傳》系列作品改編的多部動畫作品、真人劇集及真人短劇等。

繼《仙劍奇俠傳一》、《仙劍奇俠傳二》和《仙劍奇俠傳四》三部小說前後問世後，由本集團聯合中信出版集團股份有限公司出版的《仙劍奇俠傳三》、官方原創衍生作品仙三系列番外《瑤台雪》小說亦於2026年7月正式推出與讀者見面。

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。2026年4月，本集團與上海老鳳祥有限公司達成合作，共同推出「老鳳祥x仙劍奇俠傳」聯名系列，深度圍繞李逍遙、趙靈兒等核心經典角色，提煉五靈珠、女媧、天蛇杖等標誌性仙俠文化符號，依託金銀細工技藝，打造出涵蓋黃金飾品、銀飾、金屬擺件等全品類仙俠主題珠寶周邊。

一站式AI遊戲智能體平台

2026年5月，本集團與極逸人工智能達成深度戰略合作，共同推出面向全球休閒遊戲市場，由AI驅動的市場洞察、遊戲開發到全球發行的一站式AI遊戲智能體平台——GamePartner.AI，助力並構建中國休閒遊戲開發者出海生態。2026年6月，該平台推出的多款休閒遊戲產品，如《數字紙牌》(Math Solitaire – Logic Puzzle)、《溫馨毛線》(Cozy Yarn:Dots Connect Puzzle)、《繽紛寶石》(Gems Sort:Color Match)、《出發吧！便利店》(Sorting Go:Mini Mart)和《皇室編錄》(Royal Category Sort)等已陸續上線海外蘋果商店和谷歌商店等主流遊戲平台，並謀求規模化商業推廣。

作為AI驅動的一站式智能體，GamePartner.AI以提升效率、降低成本、快速變現、數據驅動、全球觸達為核心價值，精準破解中小開發團隊和創作者缺人、缺錢、缺資源、缺變現四大痛點，面向全球休閒遊戲市場推出具備商業化潛力遊戲產品，為國內中小開發團隊和創作者提供全方位、全場景、全流程的賦能支持。在智能研發環節，GamePartner.AI實現了AI全流程遊戲開發的關鍵性突破，打造創意到可玩遊戲的一鍵生成能力，打破專業技術壁壘，開發者僅通過自然語言描述或上傳參考視頻即可完成創意輸入。將傳統數週甚至數月的創意驗證和開發週期，大幅縮短至天級甚至小時級，顯著提升創意落地效率與市場響應速度。單款可達到商業化推廣水準的休閒遊戲的開發成本更是低至千元人民幣級別。GamePartner.AI平台已正式啟動首批開發者招募，開放平台測試資格，吸引了超過300家中小開發團隊及獨立創作者的關注與入駐。

GamePartner.AI的推出將成為本集團拓展海外地區小遊戲發行業務的有力助推，本集團將充分發揮自身積累的全球化發行能力與本地化運營優勢，協助通過GamePartner.AI平台開發的遊戲在蘋果商店和谷歌商店推廣，並實現快捷接入Google AdMob、AppLovin等主流廣告平台。GamePartner.AI將為已上線的遊戲提供用戶留存、廣告變現效率及各地區下載表現等數據的持續跟蹤服務，作為後續優化平台能力、完善入駐開發者扶持政策的重要依據。

獎項及榮譽

本集團在2026年5月被深圳市福田區總商會評為最具影響力企業。

社會責任

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。

在未成年人保護方面，本集團始終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。

同時，本集團亦積極投身公益事業發展，尤其重點關注青少年的健康學習和成長，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，已於多個省份建成了14所「中手游築夢圖書館」，並向學生群體捐贈科普實驗材料包、書椅套裝等學習器材。

2026年下半年展望

雖然本集團在報告期內收益較上年同期出現下降，但本集團在遊戲發行、遊戲研發和IP授權三大業務板塊進行了積極佈局，豐富的遊戲儲備及即將開展的IP授權合作預期將在2026年下半年及未來年度帶來收益增長。

全球化發行業務

國內遊戲發行

下表為本集團計劃於2026年下半年在中國大陸地區上線的產品儲備：

項目	最新 進度	平台	類型	IP	發行區域	版號
1. 代號：遮天	在研	應用程式 (「APP」)/ 小遊戲	卡牌	遮天	全球	申請中
2. 武林俠斗	測試	APP/小遊戲	卡牌角色 扮演遊戲 (「RPG」)	/	中國大陸	已有
3. 代號：天穹	測試	APP/小遊戲	放置RPG	/	中國大陸	已有
4. 代號：新傳奇	在研	APP/小遊戲	RPG	傳奇	中國大陸	已有

本集團堅持「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，並以卡牌RPG遊戲類別、放置RPG遊戲類別和輕量化大型多人線上角色扮演遊戲（「MMORPG」）遊戲類別為主力佈局賽道。

在上述三大主力賽道中，本集團計劃在2026年下半年上線三款卡牌RPG遊戲，分別為《代號：遮天》、《代號：天穹》和《武林俠斗》，及一款輕量化MMORPG遊戲《代號：新傳奇》。

- 《代號：遮天》是一款基於《遮天》正版IP授權研發的卡牌RPG手遊，同時支持APP和小遊戲，主打「劇情沉浸+策略養成+IP還原」的核心體驗。遊戲高度忠於原著，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。

- 《武林俠斗》是一款三國題材的手辦卡通風格卡牌RPG產品，支持APP和小遊戲。遊戲中的人物以精緻Q版手辦形象呈現，視覺辨識度高，並融合了多種玩法。遊戲將採用「前期卡牌引流、中期RPG深度付費」的雙階段商業化設計，構建角色長線養成系統與健康付費生態。
- 《代號：天穹》是一款基於傳統西遊題材研發的具備二次創作的新劇情的卡牌RPG手遊，支持APP和小遊戲。該遊戲採用國風美術風格，玩家可在遊戲中打造各自的取經人隊伍並體驗不同的取經之旅。該遊戲力爭為玩家營造代入感，打造充滿懷舊情懷的RPG遊戲。
- 《代號：新傳奇》是一款由本集團代理第三方開發的基於《熱血傳奇》IP改編的手遊產品，支持APP和小遊戲。該遊戲為豎版超變傳奇手遊，支持單手操作，並具備融合型全能單職業和特色養成系統。該遊戲已進入測試階段，將於2026年內上線。

同時，本集團在卡牌RPG遊戲類別和放置RPG遊戲類別兩大賽道中，亦儲備了多款重磅遊戲計劃於2027年或之後年度推出。

- 《代號：新斗羅》是一款基於《斗羅大陸》正版IP授權研發的卡牌RPG手遊，同時支持APP和小遊戲，計劃於2027年進入測試階段。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。
- 《代號：夢工場全明星》是一款基於環球產品與消費體驗公司正版IP授權開展研發的卡牌RPG手遊，支持APP和小遊戲，項目正在研發中。遊戲中匯集了眾多家喻戶曉、深受消費者喜愛的夢工場動畫系列品牌，包括《怪物史瑞克》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。各系列作品中的明星角色們亦將出現在遊戲中陪伴玩家展開奇妙冒險，粉絲們將在遊戲中體驗到親手操作喜愛角色的樂趣。

在輕量化MMORPG遊戲類別賽道中，本集團儲備了多款遊戲計劃於2027年或之後年度推出。

- 《代號：口袋遠征》是一款基於A股主板上市公司深圳冰川網絡股份有限公司(股票代碼：300533.SZ)研發的端遊產品《遠征online》改編開發的輕量化MMORPG手遊產品，支持APP和小遊戲，計劃於2027年進入測試階段。
- 《代號：仙劍回合制MMO》是一款基於《仙劍奇俠傳》IP改編的輕量化回合制MMO遊戲產品。區別於傳統回合制MMO遊戲，本遊戲採用豎屏操作，不僅對輕度玩家十分友好，而MMO玩法相比卡牌玩法又增加了大世界、社交、交易、幫會等豐富體驗，非常值得期待。

海外地區遊戲發行

本集團於2026年下半年有豐富的海外遊戲上線計劃。

2026年7月，本集團在港澳台地區、新加坡和馬來西亞上線《開局一座島》遊戲，遊戲上線後即衝上港澳台三地蘋果商店免費榜第3名和台灣谷歌商店遊戲免費榜第3名，台灣和澳門蘋果商店遊戲暢銷榜第25名，及香港蘋果商店遊戲暢銷榜第35名。全新卡牌RPG手遊《Monster Loop: 獸神轉生》亦在2026年7月在日本各大遊戲平台開啟預約，並將於2026年8月27日正式在日本地區上線。

下表為本集團計劃於2026年下半年在海外地區上線的產品儲備：

項目	最新進度	平台	類型	IP	發行區域	版號
1. 開局一座島	已於2026年7月上線	APP	塔防+卡牌	/	港澳台地區/ 新馬	/
2. Monster Loop: 獸神轉生	將於2026年8月27日上線	APP	卡牌RPG	/	日本	/
3. 開局一座島	待上線	APP	塔防+卡牌	/	歐美/韓國/ 東南亞	/
4. 斗羅大陸： 史萊克學院	待上線	APP	MMORPG	斗羅大陸	俄羅斯	/
5. 斗破蒼穹： 巔峰對決	待上線	APP	MMORPG	斗破蒼穹	越南/韓國	/
6. 口袋征服	待上線	APP	MMORPG	征服	港澳台地區/ 新馬/ 東南亞	/
7. 仙劍世界	待上線	APP/PC	開放世界	仙劍奇俠傳	港澳台地區/ 新馬	/

以下為部分遊戲介紹：

- 《開局一座島》於2026年7月在港澳台地區、新加坡和馬來西亞上線後取得了不俗的榜單排名成績，本集團將陸續開拓歐美、韓國和東南亞市場，相信《開局一座島》在這些市場的表現同樣值得期待。
- 《Monster Loop：獸神轉生》是本集團聯手港股主板上市公司飛魚科技國際有限公司(股票代碼：01022.HK)在日本市場合作推出的三國武將動物擬人化設計的放置卡牌手遊，該遊戲過往已在中國大陸地區以《獸化三國》名稱上線，並獲得過微信小遊戲暢銷榜第35名的成績。該遊戲為放置掛機類遊戲，兼顧卡牌收集和軍團團戰玩法，可同時適配輕度玩家和中度卡牌遊戲玩家。基於該遊戲過往在中國大陸地區的發

行成績和玩家基礎，本集團有信心在日本市場將《Monster Loop：獸神轉生》打造成一款長線運營的遊戲產品。

- 《斗羅大陸：史萊克學院》作為基於《斗羅大陸》小說及動畫改編IP的一款成功的MMORPG遊戲，於2024年1月在中國大陸市場首次發行時，獲得了上線首月流水突破人民幣一億元的驚艷成績，並取得了多個榜單排名第一名。同時，該遊戲亦在海外多地上線。在過往成功經驗的基礎上，本集團將進入MMORPG類遊戲為最受歡迎遊戲類型的俄羅斯地區，並有信心在俄羅斯市場取得良好的成績。
- 《口袋征服》是本集團與港股主板上市公司網龍網絡控股有限公司(股票代碼：0777.HK)旗下全資子公司合作，基於網龍自研端遊《征服》重新製作的3D手遊，並保留了端遊中的核心內容。網龍作為首家在美國市場開創自主運營模式的中國網遊企業，其《征服》於2003年推出後就開始在北美市場運營，迄今已陸續推出了中文、英語、西班牙語、法語等多個版本，並在100多個國家和地區擁有大批活躍的海外玩家。本集團此次在網龍《征服》遊戲的基礎上推出的《口袋征服》手遊產品將全力開拓港澳台地區、新加坡、馬來西亞及其他東南亞市場，為本集團海外業務發展注入重要的動力。

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。在此上線計劃的基礎上，本集團還在女性向遊戲類型賽道佈局了兩款遊戲，分別為《代號：維多利亞》和《代號：海島》，均採用當前非常受海外玩家歡迎的模擬經營類玩法和美術風格，並計劃於2027年或之後年度推出。

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能夠延續前作《傳奇世界之雷霆霸業》的市場表現，成為文脈互動又一款自研力作。

《仙劍奇俠傳》IP運營

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。

在遊戲授權領域，本集團將持續開展豐富的遊戲授權合作。當前已上線的兩款仙劍IP授權手遊《仙劍奇俠傳：新的開始》與《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》均在持續運營中，為仙劍核心用戶群體提供長效的內容與服務支持，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，已於2026年7月正式推出，本集團自主研發的《仙劍世界》亦將於2026年下半年在海外地區上線。同時，有多款仙劍IP授權改編的遊戲已開展研發並將於未來年度上線，包括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、本集團與江蘇叁九互娛網絡技術有限公司基於仙劍IP改編一款角色扮演類遊戲項目，及輕量化MMO遊戲項目《代號：仙劍回合制MMO》等。這些遊戲上線後預計將為本集團帶來持續收益，並提升仙劍IP的市場影響力。

仙劍IP在遊戲聯動合作中亦有完善的佈局。繼2026年4月《仙劍奇俠傳三》與《劍網三》聯動開啟後，《仙劍奇俠傳三》與《天龍八部·歸來》的週年慶聯動版本，及仙劍奇俠傳與《夢幻西遊》電腦版聯動亦分別於2026年7月和8月上線。更多遊戲聯動授權合作已在緊密開展中，將於今年下半年及2027年陸續上線。《仙劍奇俠傳》1-3原版遊戲正式上架KK對戰平台的授權合作亦將在2026年下半年及未來年度為本集團帶來持續的遊戲授權收益。

在籌備中的影視動漫劇集包括：(i)由嗶哩嗶哩與本集團共同推出的《仙劍奇俠傳四》的動畫番劇已在立項製作中；(ii)本集團與嗶哩嗶哩還將共同打造經典遊戲《仙劍奇俠傳一》的動畫作品；(iii)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》均在積極籌備製作中，有望承接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；(iv)本集團與有朝氣影視和開心麻花牽手合作打造的《仙劍三·夢千年》真人短劇亦在籌備當中。

《仙劍奇俠傳三外傳》、《仙劍奇俠傳五》、《仙劍奇俠傳五前傳》、《仙劍奇俠傳六》等多部小說均在創作當中，將陸續與讀者見面。基於仙劍奇俠傳IP世界觀的群像長篇內容企劃，亦在緊鑼密鼓地創作中。豐富的內容創作將為仙劍IP的長線發展提供豐富的內容基礎。

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。

一站式AI遊戲智能體平台

本集團與極逸人工智能共同推出的一站式AI遊戲智能體平台——GamePartner.AI將成為本集團拓展海外地區廣告變現休閒遊戲（「休閒IAA遊戲」）發行業務的有力助推。本集團將充分發揮自身積累的全球化發行能力與本地化運營優勢，協助通過GamePartner.AI平台開發的遊戲在蘋果商店和谷歌商店推廣，並實現快捷接入Google AdMob、AppLovin等主流廣告平台。GamePartner.AI將為已上線的遊戲提供用戶留存、廣告變現效率及各地區下載表現等數據的持續跟蹤服務，作為後續優化平台能力、完善入駐開發者扶持政策的重要依據。

接下來本集團將針對《數字紙牌》(Math Solitaire – Logic Puzzle)、《溫馨毛線》(Cozy Yarn:Dots Connect Puzzle)、《繽紛寶石》(Gems Sort：Color Match)、《出發吧！便利店》(Sorting Go:Mini Mart)和《皇室編錄》(Royal Category Sort)等已上架海外蘋果商店和谷歌商店等的遊戲進行規模商業化推廣，努力打造成功案例，產生可觀的分成收益與研發團隊進行分成。後續GamePartner.AI平台將加快產品上線和推廣的節奏，使本集團的海外地區休閒IAA小遊戲發行業務儘快形成規模收入，形成本集團海外業務發展新的增長點。

感謝各位股東和投資者的一如既往的鼎力支持！

中期簡明綜合損益表

以下載列截至至2026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2025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	
	2026年	2025年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
收益	355,122	763,034
銷售成本	(287,337)	(504,455)
毛利	67,785	258,579
其他收入及收益淨額	8,025	8,072
銷售及分銷開支	(30,518)	(372,861)
行政開支	(35,992)	(85,829)
研發成本	(22,964)	(93,908)
金融資產減值淨額	(42,029)	(52,291)
其他開支		
— 商譽減值	—	(11,524)
— 撇銷預付款項	(1,219)	(189,487)
— 按公平值計入損益的金融資產的 公平值虧損	(22,384)	(76,728)
— 其他	(1,056)	(6,569)
融資成本	(7,252)	(10,360)
應佔聯營公司的溢利及虧損	(2,705)	(11,646)
除稅前虧損	(90,309)	(644,552)
所得稅抵免	574	298
期內虧損	(89,735)	(644,254)
歸屬於：		
母公司擁有人	(90,155)	(638,550)
非控股權益	420	(5,704)
	(89,735)	(644,254)

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IP。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			
	2026年		2025年	
	人民幣 千元 (未經審核)	%	人民幣 千元 (未經審核)	%
遊戲發行	280,530	79.0	656,364	86.0
遊戲開發	51,525	14.5	73,193	9.6
IP授權	23,067	6.5	33,477	4.4
總計	355,122	100.0	763,034	100.0

本集團收益由截至2025年6月30日止六個月的人民幣763.0百萬元減少53.5%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣355.1百萬元。收益減少主要由於：

- (i) 本集團的遊戲發行收益由截至2025年6月30日止六個月的人民幣656.4百萬元減少57.3%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣280.5百萬元。該減少主要是由於：(i)本集團計劃於2026年度上線的遊戲排期多集中於下半年，於報告期內上線的新遊戲為本集團帶來的收入增長較為有限；(ii)且過往已上線的部分遊戲項目，如《吞噬星空：黎明》、《聊天群的日常生活》和《牛頭人GO》等在報告期內下架；及(iii)本集團過往發行的部分遊戲，如《斗羅大陸：逆轉時空》、《春秋玄奇》和《斗破蒼穹：巔峰對決》等在報告期內進入遊戲生命週期後段，使得該等部分遊戲收入下滑。以上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2025年6月30日止六個月的人民幣73.2百萬元減少29.6%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣51.5百萬元。文脈互動自主研發的遊戲《暗夜傳奇》在報告期內仍處於測試期，暫未能產生收益，使得遊戲開發收益下降；及

(iii) 本集團的IP授權收益由截至2025年6月30日止六個月的人民幣33.5百萬元減少31.1%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣23.1百萬元。本集團的授權收益主要來自於《仙劍奇俠傳》IP的授權合作，本集團始終積極運營《仙劍奇俠傳》IP，部分授權雖已達成明確合作意向，但並未在報告期內完成簽約，因此使得授權收益下降。

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			
	2026年		2025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
發行渠道及CP				
收取的分成	217,274	61.2	389,675	51.1
IP版權方收取的分成	23,253	6.5	26,382	3.5
CP版權攤銷	7,188	2.0	14,172	1.8
IP版權攤銷	26,640	7.5	29,559	3.9
其他	12,982	3.7	44,667	5.8
總計	<u>287,337</u>	<u>80.9</u>	<u>504,455</u>	<u>66.1</u>

本集團的銷售成本由截至2025年6月30日止六個月的人民幣504.5百萬元減少約43.0%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣287.3百萬元。銷售成本減少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。報告期內，本集團的銷售成本佔收益的比例較上年同期增加了14.8個百分點，該增加的主要原因是：(i)報告期內，發行渠道及CP收取的分成佔收益的比例較上年同期有所上升，主要

原因是本集團過往發行的部分遊戲，如《斗羅大陸：逆轉時空》和《斗破蒼穹：巔峰對決》等在報告期內因進入遊戲生命週期後段而啟動折扣版本發行，該等折扣版本的發行渠道收取的分成佔收益的比例有較大增加；及(ii)IP版權方收取的分成和IP版權攤銷的金額並無明顯變動，但由於收入減少而使得該兩項成本佔收益的比例較上年同期均有所上升。

毛利及毛利率

由於上述原因，本集團的毛利由截至2025年6月30日止六個月的人民幣258.6百萬元減少73.8%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣67.8百萬元。本集團的毛利率由截至2025年6月30日止六個月的33.9%下降至截至2026年6月30日止六個月的19.1%。本集團在報告期內的銷售成本佔收益的比例較上年同期增加了14.8個百分點，導致毛利率下降。

其他收入及收益淨額

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；(iii)匯兌收益；及(iv)訴訟收益。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			
	2026年		2025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	48	0.6	137	1.7
政府補助	1,691	21.1	3,203	39.7
匯兌收益	—	—	2,578	31.9
訴訟收益	5,404	67.3	—	—
其他	882	11.0	2,154	26.7
總計	8,025	100.0	8,072	100.0

本集團的其他收入及收益由截至2025年6月30日止六個月的人民幣8.1百萬元減少0.6%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣8.0百萬元。本集團在報告期內收到CP合作方賠償的款項人民幣5.4百萬元，但由於獲得的政府補助相較上年同期有所減少，使得其他收入較上年同期略有下降。

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			
	2026年		2025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	23,942	6.7	364,282	47.7
薪酬及福利	5,354	1.5	7,555	1.0
辦公室成本及公用設施	547	0.2	553	0.1
其他	675	0.2	471	0.1
總計	<u>30,518</u>	<u>8.6</u>	<u>372,861</u>	<u>48.9</u>

本集團的銷售及分銷開支由截至2025年6月30日止六個月的人民幣372.9百萬元減少91.8%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣30.5百萬元。2025年上半年的營銷開支主要由《仙劍世界》遊戲及《春秋玄奇》遊戲的推廣產生，在報告期內上線的新遊戲產生的營銷開支較少；且本集團謹慎控制營銷費用支出，堅持「小成本試錯」的發展策略，並大力推進AIGC在發行營銷工作中的應用，因此營銷開支較上年同期下降93.4%。

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			
	2026年		2025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	18,645	5.2	61,706	8.1
辦公室成本及公用設施	16,754	4.7	23,434	3.0
其他	593	0.2	689	0.1
總計	<u>35,992</u>	<u>10.1</u>	<u>85,829</u>	<u>11.2</u>

本集團的行政開支由截至2025年6月30日止六個月的人民幣85.8百萬元減少58.1%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣36.0百萬元。該減少主要是由於：(i)本集團始終奉行降本增效的管理理念，行政管理類人員數量相較上年同期減少30.0%，對應的薪酬及福利有所下降，及2025年上半年的薪酬福利開支中因包含了《仙劍世界》項目人員的一次性裁撤費用而較為偏高；(ii)本集團謹慎控制辦公成本，辦公室相關成本及公用設施費用較上年同期下降28.5%。

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期間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6月30日止六個月			
	2026年		2025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	19,232	5.4	68,213	8.9
製作費用	846	0.2	15,091	2.0
辦公室成本及公用設施	2,015	0.6	7,477	1.0
其他	871	0.3	3,127	0.4
總計	<u>22,964</u>	<u>6.5</u>	<u>93,908</u>	<u>12.3</u>

本集團研發成本由截至2025年6月30日止六個月的人民幣93.9百萬元減少75.5%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣23.0百萬元，該減少主要是由於：(i)本集團縮減了研發團隊的人員規模，因此研發部門的薪酬及福利相較上年同期下降了71.8%，其對應的辦公室成本及公用設施費用亦隨之減少；(ii)2025年上半年的製作費用主要由《仙劍世界》遊戲產生，在報告期內，該遊戲已結束研發，因此製作費用相較上年同期下降了94.4%。

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。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2025年6月30日止六個月的人民幣52.3百萬元減少19.6%至報告期的人民幣42.0百萬元。其中，報告期內貿易應收款項減值約為人民幣38.4百萬元，而截至2025年6月30日止六個月的貿易應收款項減值則約為人民幣52.5百萬元。

貿易應收款項減值

本集團與眾多第三方發行渠道合作。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。

於報告期內，本集團確認貿易應收款項減值約人民幣38.4百萬元，而截至2025年6月30日止六個月確認的減值約為人民幣52.5百萬元。報告期內確認的貿易應收款項減值與第三方發行渠道的結餘有關。

其他開支

本集團的其他開支由截至2025年6月30日止六個月的人民幣284.3百萬元下降91.3%至報告期的人民幣24.7百萬元。其他開支主要包括：(i)與未能如期推出或合約已屆滿的遊戲及IP授權相關的預付款項撇銷約人民幣1.2百萬元；及(ii)計入損益的金融資產公平值虧損約人民幣22.4百萬元。其他開支減少主要歸因於(i)報告期內預付款項撇銷由2025年同期的人民幣189.5百萬元大幅減少至約人民幣1.2百萬元，此乃由於本集團預付款項相關合約均處於有效期內，並有明確的研發計劃或切實的研發進展，未出現項目停滯或中斷的狀況；(ii)由於投資市場增長不均，計入損益的金融資產公平值虧損減少；及(iii)報告期內並無錄得商譽減值，而2025年同期則確認與文脈互動現金產生單位相關的減值人民幣11.5百萬元。

商譽減值

於2026年6月30日，本集團的商譽分配至以下現金產生單位以進行減值測試：
(i) 手遊發行；(ii) 文脈互動；及(iii) 北京軟星。

本集團定期委聘獨立專業估值師，按照香港會計準則第36號「資產減值」評估各現金產生單位的可收回金額，現金產生單位的可收回金額乃根據高級管理層批准的以財務預算為基準，按五年期的現金流量預測以計算使用價值釐定。五年期後之增長率預計為2%。倘現金產生單位的可收回金額低於其賬面值，則確認減值虧損，且其後期間不予轉回。

本集團於報告期內並無錄得商譽減值，而2025年同期則確認與文脈互動的現金產生單位相關的減值人民幣11.5百萬元。

(i) 手遊發行的現金產生單位

本集團堅持「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，並有豐富的產品儲備，將於2026年下半年及未來年度陸續推出市場。

於國內市場，本集團計劃在2026年下半年上線《代號：遮天》、《代號：天穹》和《武林俠斗》三款卡牌RPG遊戲及一款輕量化MMORPG遊戲《代號：新傳奇》。同時，本集團亦儲備了多款計劃於2027年或之後年度於國內推出的重磅遊戲，包括基於《斗羅大陸》正版IP授權研發的卡牌RPG手遊《代號：新斗羅》和基於環球產品與消費體驗公司正版IP授權開展研發的卡牌RPG遊戲《代號：夢工場全明星》，同時支持APP和小遊戲的輕量化MMORPG遊戲《代號：口袋遠征》，以及以仙劍IP改編的《代號：仙劍回合制MMO》等。

於海外市場方面，本集團在2026年7月上線的《開局一座島》已獲得市場認可，將持續為本集團帶來收益。本集團將再接再厲，於更多海外地區上線該遊戲，擴大集團收益規模。同時，本集團計劃在2026年下半年在海外地區上線多款遊戲，如《Monster Loop：獸神轉生》、《口袋征服》等，以期進一步推高本集團海外遊戲的收入規模。此外，本集團還在女性向遊戲類型賽道佈局了兩款遊戲，均以非常受歡迎的模擬經營類玩法為主，並計劃於2027年或之後年度推出。

本集團相信，其遊戲產品儲備將持續為本集團貢獻可持續的收益及利潤。

基於涵蓋五年期的現金流量預測進行的使用價值計算，手遊發行現金產生單位預期可實現平均淨利潤率12%。鑒於手遊發行的現金產生單位的可收回金額，本集團於報告期內並未對該現金產生單位確認減值。

(ii) 文脈互動的現金產生單位

文脈互動自研的傳奇遊戲《暗夜傳奇》預期將於2026年下半年推出。本集團已對該遊戲進行多次遊戲運行測試，本集團的開發團隊已延長調整及優化期以致力為玩家提供完美的用戶體驗，其將成為文脈互動又一優秀的自研產品，預期將於來年進入收成期，加上嚴格的成本控制，該現金產生單位預期將產生平均淨利潤率5%。

基於涵蓋五年期的現金流量預測進行的使用價值計算，鑒於文脈互動的現金產生單位的可收回金額，本集團於報告期內並未對該現金產生單位確認減值。

(iii) 北京軟星的現金產生單位

基於《仙劍奇俠傳》的遊戲授權合作在北京軟星的現金產生單位下持續長期開展。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已於2026年7月推出，且本集團預期因其即將登陸Apple Vision Pro，將在隨後一年繼續從該項目中獲得收益。本集團自主研發的《仙劍世界》亦將於2026年下半年在海外地區上線。同時，本集團與愷英網絡就《仙劍奇俠傳：新的開始》遊戲授權完成協議續簽，並就基於《仙劍奇俠傳》IP改編的卡牌角色扮演遊戲額外建立新授權合作。2026年5月，本集團與江蘇叁九互娛網絡技術有限公司基於仙劍IP改編一款角色扮演類遊戲達成合作。該等遊戲上線後預計將為本集團帶來持續收益。仙劍IP的遊戲聯動授權合作亦順利開展，包括《仙劍奇俠傳三》與《劍網三》聯動、《仙劍奇俠傳三》與《天龍八部·歸來》的週年慶聯動及仙劍奇俠傳與《夢幻西遊》電腦版聯動分別於2026年4月、7月和8月上線，更多遊戲聯動授權合作亦將於今年下半年及2027年陸續上線。本集團預期將在隨後一年繼續從該等聯動產生的協同效應中獲得收益。另一方面，《仙劍奇俠傳》1-3原版遊戲於2026年6月正式上架KK對戰平台，本集團預期將從此合作中持續獲得收益。

同時，《仙劍奇俠傳四》的動畫番劇製作已開始，該動畫番劇將由嗶哩嗶哩與本集團共同推出。報告期內，本集團亦分別與嗶哩嗶哩、有朝氣影視和開心麻花開展合作，共同打造基於《仙劍奇俠傳》系列作品改編的多部動畫作品、真人劇集及真人短劇等。

基於涵蓋五年期的現金流量預測進行的使用價值計算，北京軟星現金產生單位預期可實現平均淨利潤率40%。鑒於北京軟星現金產生單位的可收回金額，本集團於報告期內並未對該現金產生單位確認減值。

有關商譽及各現金產生單位的進一步詳情，請參閱中期簡明綜合財務報表附註10。

撇銷預付款項

於報告期內，3份預付合約涉及撇銷虧損，本集團確認撇銷預付款項約人民幣1.2百萬元，原因為預付款項所涉及之遊戲項目終止。於報告期內確認的撇銷虧損被認為已屬充足，原因為剩餘預付款項對應的合約均處於有效期內，且合約有效期時長足以保證遊戲項目研發完成至上線；且IP授權合約處於有效期內並有明確的研發計劃；已開始研發的各遊戲項目均有切實的研發進展，並未出現項目停滯或中斷的狀況。

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2025年6月30日止六個月的人民幣10.4百萬元減少30.0%至截至2026年6月30日止六個月的人民幣7.3百萬元，主要由於本集團銀行及其他借款總額以及平均實際利率比2025年同期有所下降，利息支出減少。

應佔聯營公司的溢利及虧損

於2026年6月30日，本集團持有若干聯營公司的長期權益。本集團應佔該等聯營公司虧損由2025年同期的虧損約人民幣11.6百萬元減少至報告期的虧損約人民幣2.7百萬元。此主要分別歸因於本集團應佔深圳市志成千里投資企業(有限合夥)的虧損由2025年同期的虧損約人民幣8.3百萬元減少至報告期的虧損約人民幣3.5百萬元以及上海蜂果網絡科技有限公司的虧損由2025年同期的虧損約人民幣3.6百萬元減少至報告期的零。

除稅前虧損

基於上述原因，本集團的除稅前虧損由截至2025年6月30日止六個月的虧損人民幣644.6百萬元減少至截至2026年6月30日止六個月的虧損人民幣90.3百萬元。

所得稅抵免

本集團的所得稅抵免由截至2025年6月30日止六個月的人民幣0.3百萬元增加至截至2026年6月30日止六個月人民幣0.6百萬元。

期內虧損

基於上述原因，本集團的期內虧損由截至2025年6月30日止六個月的虧損人民幣644.3百萬元減少至截至2026年6月30日止六個月虧損人民幣89.7百萬元。

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。於報告期間，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2026年6月30日及2025年12月31日，本集團擁有的現金及現金等價物分別約為人民幣98.6百萬元及人民幣91.0百萬元。就呈列中期簡明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。就中期簡明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；(iii)不時自資本市場籌集的其他資金；及(iv)自於Secure Precision Limited、貪玩及Shengqu Technology Korean Limited於2026年4月28日完成的認購新股份(「認購事項」)收到的所得款項淨額共同滿足。

於2026年6月30日，本集團的流動資產約為人民幣817.7百萬元，而本集團的流動負債約為人民幣935.2百萬元。

於2026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0.87倍，於2025年12月31日為0.86倍。

於2026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21.7%，於2025年12月31日為20.9%，而該比率相對穩定。

負債

於報告期間，本集團獲取銀行及其他借款人民幣296.3百萬元及償還銀行借款人民幣297.4百萬元。

於2026年6月30日，本集團有以人民幣計值的銀行及其他借款人民幣501.3百萬元(2025年12月31日：人民幣502.4百萬元)。本集團無抵押銀行貸款人民幣361.6百萬元(2025年12月31日：人民幣405.1百萬元)及無抵押其他貸款人民幣137.0百萬元(2025年12月31日：人民幣95.9百萬元)的實際利率分別介乎2.0%至4.7%及0%至6.0%。本集團有抵押銀行貸款人民幣2.7百萬元(2025年12月31日：人民幣1.4百萬元)無實際利率及以於2026年6月30日賬面值為人民幣2.7百萬元(2025年12月31日：1.4百萬元)之本集團之應收票據作抵押。

於2026年6月30日，本集團的租賃負債為人民幣6.6百萬元(2025年12月31日：人民幣9.7百萬元)。

按公平值計入損益的金融資產

本集團於2026年6月30日按公平值計入損益的金融資產較2025年12月31日有所減少。該減少主要是由於報告期間內確認主要針對非上市股權投資的未變現公平值虧損約人民幣22.4百萬元。於2026年6月30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6.1%、75.7%和18.2%。於2026年6月30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2026年6月30日總資產的5%或以上。

截至2026年 6月30日止 六個月按 公平值 計入損益的 金融資產的 公平值										於2026年 6月30日 相對於 本集團 總資產 的規模		截至 2026年 6月30日止 年度 已收股息 等級		公平值	估值方法	主要輸入 數據(包括 定量資料)
投資成本 人民幣千元		股權 百分比	收益／ (虧損) 人民幣千元	於2026年 6月30日 的公平值 人民幣千元												
被投資公司																
China Prosperity		201,194	25.65%	(24,512)	200,715	6.17%	—	第二級	資產基礎法；	市場法	市場法倍數(包括	企業價值／收入	倍數、市淨率)；	無風險利率		
Capital Mobile																
Internet Fund L.P.																
(「國宏嘉信資本」)*																
國宏嘉信(深圳)		163,000	39.01%	21,000	248,000	7.63%	—	第二級	資產基礎法；	市場法	無風險利率，	近期交易價格				
天使創業投資																
企業(有限合夥)																
(「天使創投」)**																
Delta Global Group Limited		264,095	不適用	(18,017)	178,078	5.48%	—	第三級	二項式模式	波幅／貼現率						
(「Delta」)***																

* 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，請參閱中期簡明綜合財務報表附註11。

於2026年6月30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2026年6月30日，本集團的預付款項約為人民幣639.4百萬元，較2025年12月31日增加10.2%。預付款項主要包括預付版權金(非流動性)約人民幣311.3百萬元、預付最低保證金(流動性)約人民幣247.8百萬元、預付推廣費用約人民幣79.9百萬元及其他預付款項約人民幣0.4百萬元。有關版權金及最低保證金的預付款項代表了超過30個運營中或開發中的遊戲，其相關合約乃與全球約30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。預付款項餘額位列以下區間的前五大CP及IP合作方如下：

CP及IP合作方 數量

零至人民幣20,000,000元	—
人民幣20,000,001元至人民幣40,000,000元	2
人民幣40,000,001元至人民幣60,000,000元	1
人民幣60,000,001元至人民幣80,000,000元	—
人民幣80,000,001元至人民幣100,000,000元	2

經本集團法務部門定期對前五大CP及IP合作方合規記錄的核查，確認其納稅記錄合規、信用狀況良好；合作期間上述各方一貫注重產品與服務品質，商業信譽可靠。

在挑選CP及IP合作方進行合作時，本集團會對潛在合作方及產品進行全面評估。評估涵蓋各方面，例如產品完整性、市場機遇、未來盈利能力、核心團隊成員的往績記錄(包括過往開發遊戲的排名及總流水)以及潛在合作方的整體業務狀況，以確保本集團的利益得到保障。

本集團對潛在CP及IP合作方進行調查及評估，包括其法律及訴訟風險、企業及所有權架構，以及最終實益擁有人。此外，本集團評估潛在投資對象的財務及現金狀況，以確保其具備長期可持續營運的能力。

本集團與CP及IP合作方簽署合作協議後，於合約期內，將指派一名產品運營經理持續跟進合作方的項目開發進度及項目人員的任何變動。每月，本集團將與CP及IP合作方就項目開發進度進行協調，包括項目版本的提交時間表、版本內容的豐富程度，以及項目美術質量，以確保項目推進符合合約條款。同時，本集團每月審閱新啟動項目及合作方的現金流量狀況，以防範兩類風險：

1. 新項目過多導致人手不足，可能造成項目延誤；及
2. 現金流量短缺導致項目停滯或中斷。

截至本公告日期，本集團於2026年6月30日的預付款項中，約人民幣0.9百萬元已於其後使用或償還。

於報告期內，3份預付合約涉及撇銷虧損，本集團確認撇銷預付款項約人民幣1.2百萬元。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2026年6月30日，本集團並無訂立任何資產負債表外交易(2025年12月31日：無)。

資產抵押

於2026年6月30日，本集團已質押賬面價值約人民幣2.7百萬元(2025年12月31日：人民幣1.4百萬元)的應收票據，以擔保本集團的銀行貸款人民幣2.7百萬元(2025年12月31日：人民幣1.4百萬元)。

除上文披露者外，於2026年6月30日，本集團資產並無任何押記。

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2026年6月30日止六個月，本集團主要通過內部資源為資本開支需求提供資金。

於2026年6月30日及2025年12月31日，本集團的資本承擔分別為人民幣72.2百萬元及人民幣69.5百萬元。於2026年6月30日，本集團的資本承擔主要用於購買IP及遊戲授權。

中期簡明綜合損益表

截至2026年6月30日止六個月

	附註	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025 人民幣千元 (未經審核)
收益	5	355,122	763,034
銷售成本		<u>(287,337)</u>	<u>(504,455)</u>
毛利		67,785	258,579
其他收入及收益淨額		8,025	8,072
銷售及分銷開支		(30,518)	(372,861)
行政開支		(35,992)	(85,829)
研發成本		(22,964)	(93,908)
金融資產減值淨額		(42,029)	(52,291)
商譽減值		—	(11,524)
撇銷預付款項		(1,219)	(189,487)
按公平值計入損益的金融資產的 公平值虧損		(22,384)	(76,728)
其他開支		(1,056)	(6,569)
融資成本		(7,252)	(10,360)
應佔聯營公司的溢利及虧損		<u>(2,705)</u>	<u>(11,646)</u>
除稅前虧損	6	(90,309)	(644,552)
所得稅抵免	7	<u>574</u>	<u>298</u>
期內虧損		<u><u>(89,735)</u></u>	<u><u>(644,254)</u></u>
歸屬於：			
母公司擁有人		(90,155)	(638,550)
非控股權益		<u>420</u>	<u>(5,704)</u>
		<u><u>(89,735)</u></u>	<u><u>(644,254)</u></u>
歸屬於母公司普通權益持有人的 每股虧損			
基本			
—就期內虧損而言	9	<u>人民幣(2.97)分</u>	<u>人民幣(21.32)分</u>
攤薄			
—就期內虧損而言	9	<u>人民幣(2.97)分</u>	<u>人民幣(21.32)分</u>

中期簡明綜合其他全面收益表

截至2026年6月30日止六個月

	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
期內虧損	<u>(89,735)</u>	<u>(644,254)</u>
其他全面虧損		
期後可能重新分類至損益的其他全面收益：		
換算海外業務的匯兌差額	<u>46,363</u>	<u>18,599</u>
期後將不會重新分類至損益的其他 全面虧損：		
將功能貨幣換算為呈列貨幣的匯兌差額	<u>(70,079)</u>	<u>(29,642)</u>
期內除稅後其他全面虧損	<u>(23,716)</u>	<u>(11,043)</u>
期內全面虧損總額	<u>(113,451)</u>	<u>(655,297)</u>
歸屬於：		
母公司擁有人	(113,871)	(649,593)
非控股權益	<u>420</u>	<u>(5,704)</u>
	<u>(113,451)</u>	<u>(655,297)</u>

中期簡明綜合財務狀況表

於2026年6月30日

	附註	2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
非流動資產			
物業及設備		7,810	8,341
使用權資產		6,386	9,540
商譽	10	454,272	454,272
其他無形資產		434,918	469,243
於聯營公司的投資		39,932	86,887
按公平值計入損益的金融資產	11	980,984	1,022,544
遞延稅項資產		185,638	186,213
預付款項及其他應收款項	13	324,785	313,282
非流動資產總額		<u>2,434,725</u>	<u>2,550,322</u>
流動資產			
貿易應收款項及應收票據	12	237,065	335,919
預付款項、其他應收款項及其他資產	13	455,887	413,758
應收一名關聯方款項		7,851	7,851
定期存款		10,100	10,100
已抵押及受限制存款		8,182	10,738
現金及現金等價物		98,591	90,991
流動資產總額		<u>817,676</u>	<u>869,357</u>
流動負債			
貿易應付款項	14	167,051	137,540
其他應付款項及應計費用		150,993	248,797
銀行及其他借款		501,284	502,443
應付稅項		110,509	112,281
應付關聯方款項		433	4,756
租賃負債		4,895	7,223
流動負債總額		<u>935,165</u>	<u>1,013,040</u>
流動負債淨額		<u>(117,489)</u>	<u>(143,683)</u>
總資產減流動負債		<u>2,317,236</u>	<u>2,406,639</u>

中期簡明綜合財務狀況表(續)

於2026年6月30日

	2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
非流動負債		
遞延稅項負債	1,213	2,363
租賃負債	1,672	2,483
非流動負債總額	2,885	4,846
資產淨值	2,314,351	2,401,793
權益		
歸屬於母公司擁有人的權益		
股本	2,173	2,089
儲備	2,323,926	2,411,872
	2,326,099	2,413,961
非控股權益	(11,748)	(12,168)
權益總額	2,314,351	2,401,793

中期簡明綜合財務報表附註

2026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(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, 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、韓國及日本的手遊發行、遊戲開發以及知識產權授權及中國內地的投資業務。

2. 編製基準

該等截至2026年6月30日止六個月的中期簡明綜合財務報表已根據香港會計準則(「香港會計準則」)第34號中期財務報告編製。其並不包括完整財務報表所需的所有披露，並應與2025年年報一併閱讀。

持續經營假設

截至2026年6月30日止六個月，本集團錄得淨虧損約人民幣89.7百萬元及經營現金流出淨額約人民幣20.9百萬元。於該日，其流動負債超出其流動資產約人民幣117.5百萬元。此外，本集團於2026年6月30日之流動銀行及其他借款為人民幣501.3百萬元。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十二個月期間(「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舒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) 截至2026年6月30日止六個月，本集團成功續期人民幣222.0百萬元的銀行貸款，並自相關銀行提取人民幣127.2百萬元的銀行貸款，並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) 於該等中期簡明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113.0百萬元；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21.7%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2026年6月30日止六個月之中期簡明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中期簡明綜合財務報表。

3. 會計政策

本公司及其附屬公司（「**本集團**」）已於其中期簡明綜合財務報表中應用與其2025年年報相同的會計政策及計算方法，惟以下於2026年首次應用的新修訂本除外。然而，並非所有新修訂本預計會影響本集團，乃由於有關修訂本與本集團業務並不相關或規定的會計政策與本集團的當前會計政策一致。下列修訂本於2026年1月1日起期間生效。

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)	引用依賴自然因素的電力的合約
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)	金融工具的分類及計量
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卷

採納該等香港財務報告會計準則修訂本對本集團的會計政策沒有任何重大影響。

4. 經營分部資料

截至2026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	280,530	51,525	23,067	355,122
分部間銷售	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>1,988</u>	<u>1,988</u>
	280,530	51,525	25,055	357,110
對賬：				
分部間銷售抵銷				<u>(1,988)</u>
客戶合約收益總額				<u><u>355,122</u></u>
分部業績	50,516	12,332	4,937	67,785
對賬：				
其他收入及收益淨額				8,025
銷售及分銷開支				(30,518)
行政開支				(35,992)
研發成本				(22,964)
金融資產減值淨額				(42,029)
撇銷預付款項				(1,219)
按公平值計入損益的				
金融資產的公平值虧損				(22,384)
其他開支				(1,056)
融資成本				(7,252)
應佔聯營公司溢利及虧損				<u>(2,705)</u>
除稅前虧損				<u><u>(90,309)</u></u>

截至2025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	656,364	73,193	33,477	763,034
分部間銷售	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>1,837</u>	<u>1,837</u>
	656,364	73,193	35,314	764,871
對賬：				
分部間銷售抵銷				<u>(1,837)</u>
客戶合約收益總額				<u><u>763,034</u></u>
分部業績	227,210	9,329	22,040	258,579
對賬：				
其他收入及收益淨額				8,072
銷售及分銷開支				(372,861)
行政開支				(85,829)
研發成本				(93,908)
金融資產減值淨額				(52,291)
商譽減值				(11,524)
撇銷預付款項				(189,487)
按公平值計入損益的金融資 產的公平值虧損				(76,728)
其他開支				(6,569)
融資成本				(10,360)
應佔聯營公司溢利及虧損				<u>(11,646)</u>
除稅前虧損				<u><u>(644,552)</u></u>

5. 收益

收益分析如下：

截至2026年6月30日止六個月，本集團發佈的多款遊戲未達最佳表現，導致收益下降。

分拆收益資料

截至2026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)
商品或服務種類：				
手遊發行服務	280,530	–	–	280,530
遊戲開發相關服務	–	51,525	–	51,525
知識產權授權	–	–	23,067	23,067
收益總額	<u>280,530</u>	<u>51,525</u>	<u>23,067</u>	<u>355,122</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	216,082	51,525	9,840	277,447
其他國家／地區	<u>64,448</u>	<u>–</u>	<u>13,227</u>	<u>77,675</u>
	<u>280,530</u>	<u>51,525</u>	<u>23,067</u>	<u>355,122</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	280,530	51,525	16,033	348,088
於時間點轉移的服務	<u>–</u>	<u>–</u>	<u>7,034</u>	<u>7,034</u>
	<u>280,530</u>	<u>51,525</u>	<u>23,067</u>	<u>355,122</u>

截至2025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)
商品或服務種類：				
手遊發行服務	656,364	–	–	656,364
遊戲開發相關服務	–	73,193	–	73,193
知識產權授權	–	–	33,477	33,477
	<u>656,364</u>	<u>73,193</u>	<u>33,477</u>	<u>763,034</u>
收益總額	<u>656,364</u>	<u>73,193</u>	<u>33,477</u>	<u>763,034</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	426,536	68,501	33,018	528,055
其他國家／地區	<u>229,828</u>	<u>4,692</u>	<u>459</u>	<u>234,979</u>
	<u>656,364</u>	<u>73,193</u>	<u>33,477</u>	<u>763,034</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	<u>656,364</u>	<u>73,193</u>	<u>33,477</u>	<u>763,034</u>
	<u>656,364</u>	<u>73,193</u>	<u>33,477</u>	<u>763,034</u>

6. 除稅前虧損

本集團的除稅前虧損已扣除／(計入)以下各項：

	附註	截至6月30日止六個月	
		2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
發行渠道及第三方遊戲開發商收取的佣金	(a)	217,274	389,675
知識產權(「IP」)版權方收取的佣金		23,253	26,382
宣傳開支		23,942	364,282
僱員福利開支(包括董事酬金)：			
工資及薪金		35,684	118,043
退休金計劃供款(界定供款計劃)	(b)	4,192	12,660
		<u>39,876</u>	<u>130,703</u>
物業及設備折舊		547	1,451
使用權資產折舊		3,100	6,943
其他無形資產攤銷			
— 計入銷售成本		33,828	46,370
— 計入行政開支		12	636
— 計入研發成本		7	7
		<u>33,847</u>	<u>47,013</u>
研發成本		22,964	93,908
不計入租賃負債計量的租賃付款		427	874
匯兌差額淨額		815	(2,578)
於一家聯營公司的投資減值	(d)	—	5,779
貿易應收款項減值淨額		38,364	52,458
計入預付款項、其他應收款項及其他資產的 金融資產減值／(減值撥回)		3,665	(167)
撇銷預付款項	(c)	1,219	189,487
商譽減值		—	11,524
銀行利息收入		(48)	(137)
出售物業及設備項目的虧損	(d)	16	882
租賃修改收益		—	(130)
核數師酬金		1,422	1,415
按公平值計入損益的金融資產的公平值虧損		22,384	76,728

附註：

- (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2026年6月30日止六個月向本集團提供發行渠道服務，金額為人民幣3,868,000元(2025年：人民幣11,002,000元)，於2026年6月30日，應收世紀華通貿易款項結餘為人民幣155,000元(2025年12月31日：人民幣210,000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) 撤銷預付款項於簡明綜合損益表呈列為獨立項目。該等預付款項與期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) 於一家聯營公司的投資減值以及出售物業及設備項目的虧損已計入簡明綜合損益表的「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」)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。

香港利得稅乃根據期內源自香港的估計應課稅溢利按16.5%(2025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(2025年：2,000,000港元)的應課稅溢利按8.25%(2025年：8.25%)徵稅，其餘應課稅溢利按16.5%(2025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日生效的中華人民共和國(「中國」)企業所得稅法，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，該公司於2025年至2028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，於2025年及2026年，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」)于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，於2025年，海南創躍及海南戰神的適用稅率為15%。

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，以確定截至2025年及2026年6月30日止六個月的應課稅溢利／(虧損)。

期內所得稅抵免的主要組成部分如下：

	截至6月30日止六個月	
	2026年 人民幣千元 (未經審核)	2025年 人民幣千元 (未經審核)
即期稅項開支		
中國	—	12,522
香港	—	105
其他地區	—	29
	<u>—</u>	<u>12,656</u>
遞延稅項抵免		
中國	<u>(574)</u>	<u>(12,954)</u>
期內稅項抵免總額	<u><u>(574)</u></u>	<u><u>(298)</u></u>

8. 股息

本公司董事會決議不向股東派付截至2026年6月30日止六個月的中期股息(2025年：無)。

9. 歸屬於母公司普通權益持有人的每股虧損

每股基本及攤薄虧損乃根據以下各項計算：

	截至6月30日止六個月	
	2026年	2025年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審核)	(未經審核)
虧損		
用於計算每股基本及攤薄虧損的歸屬於母公司普通權益持有人的虧損	<u>(90,155)</u>	<u>(638,550)</u>
	截至6月30日止六個月	
	2026年	2025年
	(未經審核)	(未經審核)
股份		
用於計算每股基本及攤薄虧損的期內已發行普通股加權平均數	<u>3,038,888,099</u>	<u>2,995,413,777</u>

截至2026年及2025年6月30日止六個月，本集團並無已發行攤薄潛在普通股，乃由於相關期間購股權的行使價格超過普通股的平均市價。因此，每股基本虧損與攤薄虧損相同。

10. 商譽

人民幣千元

於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)	512,545
年內減值	<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日及2026年1月1日：

成本	512,545
累計減值	<u>(58,273)</u>

賬面淨值	<u><u>454,272</u></u>
------	-----------------------

於2026年1月1日的成本(扣除累計減值)	454,272
期內減值(未經審核)	<u>—</u>

於2026年6月30日的賬面淨值(未經審核)	<u><u>454,272</u></u>
------------------------	------------------------------

於2026年6月30日：

成本(未經審核)	512,545
累計減值(未經審核)	<u>(58,273)</u>

賬面淨值(未經審核)	<u><u>454,272</u></u>
------------	------------------------------

商譽及無形資產減值測試

於2026年6月30日，商譽及無形資產被分配至現金產生單位(即手遊發行的現金產生單位、文脈互動的現金產生單位及北京軟星的現金產生單位)以作減值測試。現金產生單位的可收回金額乃根據高級管理層批准的以財務預算為基準，按五年期的現金流量預測以計算使用價值釐定。五年期後之增長率預計為2%。

於2026年6月30日及2025年12月31日，手遊發行的現金產生單位、文脈互動的現金產生單位及北京軟星的現金產生單位各自的可收回金額及賬面值如下：

手遊發行的現金產生單位：

	2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
可收回金額	830,000	950,000
包括已分配商譽的賬面值	738,130	752,004
緩衝空間	91,870	197,996

文脈互動的現金產生單位：

	2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
可收回金額	63,496	59,000
包括已分配商譽的賬面值	56,697	59,000
緩衝空間	6,799	—

北京軟星的現金產生單位：

	2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
可收回金額	456,940	482,184
包括已分配商譽的賬面值	445,629	457,887
緩衝空間	11,311	24,297

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：

	2026年 6月30日 (未經審核)	2025年 12月31日 (經審核)
增長率(五年期內)	(49%)–30%	10%–30%
毛利率	33%	38%
淨利潤率	12%	8%
稅前貼現率	16%	16%
最終增長率	2%	2%

文脈互動的現金產生單位：

	2026年 6月30日 (未經審核)	2025年 12月31日 (經審核)
增長率(五年期內)	2%-132%	2%-355%
毛利率	9%	8%
淨利潤率	5%	2%
稅前貼現率	19%	18%
最終增長率	2%	2%

北京軟星的現金產生單位：

	2026年 6月30日 (未經審核)	2025年 12月31日 (經審核)
增長率(五年期內)	(5%)–15%	2%–15%
毛利率	67%	66%
淨利潤率	40%	37%
稅前貼現率	20%	18%
最終增長率	2%	2%

計算2026年6月30日及2025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以及合理可能變動對估計可收回金額的影響：

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。若收益增長率下調1%，估計可收回金額將減少：

	2026年 6月30日 人民幣千元	2025年 12月31日 人民幣千元
手遊發行的現金產生單位	10,000	10,000
文脈互動的現金產生單位	635	538
北京軟星的現金產生單位	2,810	4,033

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。若毛利率下調1%，估計可收回金額將減少：

	2026年 6月30日 人民幣千元	2025年 12月31日 人民幣千元
手遊發行的現金產生單位	30,000	70,000
文脈互動的現金產生單位	960	1,271
北京軟星的現金產生單位	3,548	5,077

預算淨利潤率 — 釐定預算淨利潤率所採用價值的基準為過往年度實現的平均淨利潤率及對市場發展的預期。若淨利潤率下調1%，估計可收回金額將減少：

	2026年 6月30日 人民幣千元	2025年 12月31日 人民幣千元
手遊發行的現金產生單位	20,000	20,000
文脈互動的現金產生單位	561	426
北京軟星的現金產生單位	2,803	3,021

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。若貼現率上調0.25%，估計可收回金額將減少：

	2026年 6月30日 人民幣千元	2025年 12月31日 人民幣千元
手遊發行的現金產生單位	30,000	40,000
文脈互動的現金產生單位	142	651
北京軟星的現金產生單位	1,241	1,417

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。

11. 按公平值計入損益的金融資產

	2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
上市股權投資，按公平值計	60,091	30,468
非上市股權投資，按公平值計	742,815	788,395
可換股貸款，按公平值計	178,078	203,681
	<u>980,984</u>	<u>1,022,544</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2026年6月30日，於國宏嘉信資本投資的公平值為人民幣200,715,000元(2025年12月31日：人民幣233,892,000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2026年6月30日，於天使創投投資的公平值為人民幣248,000,000元(2025年12月31日：人民幣227,000,000元)。

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資產處理。

12. 貿易應收款項及應收票據

	2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
貿易應收款項	767,093	830,413
減值撥備	(532,691)	(495,927)
貿易應收款項淨額	234,402	334,486
應收票據	2,663	1,433
貿易應收款項及應收票據淨額	237,065	335,919

貿易應收款項主要指應收第三方發行渠道的款項。本集團通常允許既有渠道及其他對手方180日的信貸期，並將主要渠道及其他主要對手方的信貸期延長至最多270日。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2026年6月30日人民幣2,663,000元(未經審核)(2025年12月31日：人民幣1,433,000元)的應收票據透過全面追索權基準貼現而轉讓予銀行。由於本集團尚未轉移重大風險及回報，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。該等金融資產於簡明綜合財務狀況表按攤餘成本列賬。

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：

	2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
6個月內	72,624	119,738
6個月至1年	45,927	44,008
1年至18個月	27,888	82,201
18個月至2年	57,117	44,148
2年以上	30,846	44,391
總計	234,402	334,486

13. 預付款項、其他應收款項及其他資產

	2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
非流動部分		
預付款項*	311,296	299,413
其他應收款項**	13,489	13,869
	<u>324,785</u>	<u>313,282</u>
流動部分		
預付款項*	328,132	280,714
押金及其他應收款項**	112,450	115,809
合約成本	15,305	17,235
	<u>455,887</u>	<u>413,758</u>
總計	<u>780,672</u>	<u>727,040</u>

附註：

- * 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2026年6月30日，預付款項主要包括預付最低保證金約人民幣247,813,000元(未經審核)(2025年12月31日：人民幣265,954,000元)及預付版權金約人民幣311,296,000元(未經審核)(2025年12月31日：人民幣299,413,000元)。

- ** 於2026年6月30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57,116,000元(未經審核)(2025年12月31日：人民幣28,036,000元)及可抵扣增值稅進項稅約人民幣34,916,000元(未經審核)(2025年12月31日：人民幣47,575,000元)。

14. 貿易應付款項

於報告期末根據賬單日期的貿易應付款項賬齡分析如下：

	2026年 6月30日 人民幣千元 (未經審核)	2025年 12月31日 人民幣千元 (經審核)
3個月內	41,030	45,349
3至6個月	38,284	29,654
6個月至1年	30,683	21,855
1年以上	57,054	40,682
總計	167,051	137,540

貿易應付款項為不計息及通常於180天內結清。

重大投資及重大收購或出售

於截至2026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。

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，並根據日期為2026年4月20日及2026年4月28日的相關公告所載動用認購事項所得款項淨額。於2026年6月30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

經扣除與認購事項相關費用及開支後，認購事項所得款項淨額約為29.5百萬港元。本公司已按本公司日期為2026年4月20日及2026年4月28日的公告所載的方式動用所得款項淨額。

下表載列(i)本公司就完成認購事項至2026年6月30日已動用的所得款項淨額；(ii)本公司於2026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未動用所得款項淨額的時間表：

用途	於完成 認購事項至 2026年 6月30日			預期將充分 動用剩餘 未動用所得 款項淨額的 時間表
	所得款項 淨額 (百萬港元)	已動用的 所得款項 淨額 (百萬港元)	於2026年 6月30日 未動用的 所得款項 淨額 (百萬港元)	
融資遊戲發行成本	<u>29.5</u>	<u>23.9</u>	<u>5.6</u>	於2026年 12月31日前

本公司將繼續評估情況，為本集團長遠利益及發展審慎且可靈活動用其認購事項所得款項淨額。目前使用認購事項所得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的未來發展而有所變動。倘認購事項所得款項淨額的擬定用途有任何重大變動，本公司將適時作出公告。

購買、出售或贖回上市證券

於2026年4月20日(交易時段後)，本公司與Secure Precision Limited、貪玩及 Shengqu Technology Korean Limited(均為認購人)各自訂立單獨認購協議(統稱「認購協議」)，據此，該等認購人有條件地同意認購，而本公司有條件地同意配發及發行合共122,950,818股普通股(「認購股份」)，認購價為每股0.244港元(股份於認購協議日期在聯交所所報收市價為每股0.260港元)。

認購事項已於2026年4月28日完成，本集團於完成時收取所得款項淨額總額約29.5百萬港元(本集團就每股認購股份所得淨價約為0.24港元)。認購股份的總面值為12,295.0818美元。本集團已將認購事項的部分所得款項淨額用於融資其遊戲發行成本並擬將剩餘部分作同樣用途。董事認為，發行認購股份是為本集團遊戲發行業務需要籌集資金的机会。董事相信，本公司透過訂立認購協議，將促進本集團的長期發展並擴大其股東及資本基礎，有利於其業務的未來增長發展。有關認購事項所得款項用途的進一步詳情載於本公告「認購事項所得款項用途」一節。

除上文所披露者外，本集團於截至2026年6月30日止六個月內並無購買、出售或贖回任何本公司上市證券。

股息

董事會並不建議宣派任何截至2026年6月30日止六個月的中期股息(2025年6月30日：無)。

董事資料變動

於截至2026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2026年6月30日止六個月，本公司已遵守上市規則附錄C1所載企業管治守則(「**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，上市公司的董事長與首席執行官的角色應予區分，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，太平紳士，及樊英傑先生)、兩名非執行董事及三名獨立非執行董事組成，因此認為其組成具有相當高的獨立性。董事會亦認為，現行安排下權力和授權平衡不會受損，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

本公司已採用上市規則附錄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**」)，作為其自身有關因任職或受聘而可能獲得關於本集團或本公司證券內幕消息的董事、高級管理層人員及僱員進行本公司證券交易的行為守則。

經本公司進行具體查詢後，全體董事均已確認彼等在2026年1月1日至2026年6月30日整個期間已全面遵守標準守則所載規定的標準。

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。

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2026年6月30日止期間中期簡明綜合財務報表出具之報告摘錄。

我們務請閣下垂注中期簡明綜合財務報表附註2，當中載明貴集團於截至2026年6月30日止六個月錄得淨虧損約人民幣89.7百萬元及經營現金流出淨額約人民幣20.9百萬元，以及於該日，其流動負債超出流動資產約人民幣117.5百萬元。貴集團於2026年6月30日之流動銀行及其他借款為人民幣501.3百萬元。如附註2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。我們的結論並無就此事項進行修改。

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(www.hkexnews.hk)及本公司網站(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，2026年8月25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。