

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之內容概不負責，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之任何損失承擔任何責任。



Homeland Interactive Technology Ltd.

家鄉互動科技有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：3798)

截至二零二四年十二月三十一日止年度之年度業績公告

家鄉互動科技有限公司(「本公司」)董事會(「董事會」)欣然公佈本公司及其附屬公司(統稱「本集團」或「集團」)截至二零二四年十二月三十一日止年度(「報告期間」)的經審核綜合業績(「年度業績」)連同去年同期的比較數字。

財務摘要

	截至十二月三十一日		同比變動*
	止年度		
	二零二四年	二零二三年	(%)
	(人民幣千元，百分比除外)		
收益	1,386,080	1,779,667	-22.1
毛利	629,586	1,157,455	-45.6
除所得稅前(虧損)/溢利	(91,542)	501,097	-118.3
本公司擁有人應佔年內(虧損)溢利	(74,174)	436,936	-117.0
本公司擁有人應佔經調整純利**	29,520	499,393	—

* 同比變動%指即期報告年度與上一年度之間的比較。

** 本公司截至二零二四年十二月三十一日止年度的經調整擁有人應佔純利不包括以股份為基礎的支付開支、就應收貸款確認的預期信貸虧損模式下的減值虧損，以及分佔聯營公司及合營企業虧損(因在中國營運的附屬公司之未分配溢利)。相較之下，二零二三年同期僅調整以股份為基礎的支付開支。有關進一步詳情，請參閱本公告第10至11頁的「非國際財務報告準則計量—經調整純利」一節。

按虛擬產品類型劃分的收益

	截至十二月三十一日止年度				
	二零二四年		二零二三年		同比 變動*
	金額 (人民幣 千元)	佔總收益 百分比 (%)	金額 (人民幣 千元)	佔總收益 百分比 (%)	
收入來自：					
一自行開發的手機 遊戲	1,212,269	87.46	1,566,458	88.02	-22.6
一第三方手機遊戲	<u>140,153</u>	<u>10.11</u>	<u>145,209</u>	<u>8.16</u>	<u>-3.5</u>
	1,352,422	97.57	1,711,667	96.18	-21.1
廣告收益**	<u>33,658</u>	<u>2.43</u>	<u>68,000</u>	<u>3.82</u>	<u>-50.5</u>
總計	<u>1,386,080</u>	<u>100.00</u>	<u>1,779,667</u>	<u>100.00</u>	<u>-22.1</u>

* 同比變動%指即期報告年度與上一年度之間的比較。

** 廣告收益指本集團在小程序中加入遊戲內廣告欄位而產生的收益，一般按用戶點擊量計算。

經營摘要

下表載列本集團的主要經營數據。

	截至 二零二四年 十二月三十一 日或截至該日 止年度	截至 二零二四年 六月三十日或 截至該日 止六個月	截至 二零二三年 十二月三十一 日或截至該日 止年度
所有遊戲(包括休閒遊戲) 日活躍玩家(「DAUs」)(截至 期末)	13,377,495	13,360,659	14,389,388
付費玩家**	17,756,141	15,691,516	13,104,865
每月平均月活躍玩家 (「MAUs」)***	64,342,667	65,697,381	68,289,393

* DAUs指於任何指定期間最後一個曆日的日活躍玩家人數。

** 付費玩家指於任何指定期間，至少一次付費玩本公司的手機遊戲產品或購買本公司在手機遊戲產品中提供的虛擬代幣的玩家；於該期間付費超過一次的玩家僅算作一次。

*** MAUs(於任何指定月份或期間)指任何指定月份的活躍玩家人數，或任何指定期間的平均月活躍用戶。

業務概覽及展望

業務回顧

二零二四年，遊戲行業競爭加劇，玩家對品質、內容及體驗的要求日益嚴苛，付費意願更趨理性，這要求我們必須持續優化戰略佈局。為應對市場變革，本集團聚焦核心產品迭代與運營策略升級，以精準匹配用戶需求，強化競爭優勢。報告期間，集團持續深化產品矩陣的視覺與玩法創新。產品方面，我們推出了核心產品《微樂鬥地主》及《微樂四川麻將》的3D版本，通過精細的角色建模、動態打牌特效及優化的界面設計，顯著提升了遊戲的視覺表現力。我們亦在產品內創新性地引入「主播戰」模式，玩家可實時匹配人氣主播進行對局，大幅增強了遊戲的社交性與沉浸感。在產品商業化策略方面，我們一方面優化了部分產品的付費模式，引入新的付費機制，降低了充值門檻；另一方面對遊戲內經濟系統進行全面重構，並打造了「聚寶盆」、「求神」等特色付費點。這些調整有效強化了集團產品的娛樂性、社交性以及用戶黏性。截至二零二四年十二月三十一日，集團現有業務的日活躍玩家(DAU)為1,338萬；報告期間的每月平均活躍玩家(MAU)達6,434萬，活躍用戶規模同比及環比均保持相對穩定。此外，玩家整體付費意願明顯增強，報告期間付費玩家人數顯著提升至1,776萬，同比增長35%。受上述商業化策略影響，儘管付費用戶的基數上升，付費玩家平均充值金額同比有所下降，對集團整體收益造成了一定影響。截至二零二四年十二月三十一日，集團收益為人民幣13.86億元(二零二三年同期：人民幣17.80億元)，同比下降22.1%。我們相信，商業化模式的調整不僅穩定了活躍用戶基數，更顯著擴大了付費用戶規模，為未來收益增長奠定了堅實基礎。

集團在報告期間進行了多項發行及營銷方面的嘗試，旨在推動集團產品的市場推廣及整體品牌力的提升。在直播方面，集團與多名頭部主播達成長期戰略合作，簽約主播定期以主播PK賽、水友賽等形式擴大品牌曝光。報告期間，集團成功舉辦了包括「微樂王炸杯全明星賽」在內的大型活動。此外，我們還孵化了一批專屬主播，全面帶動集團核心產品的下載和充值。在賽事方面，集團旗下「麻將研究院」「微樂鬥地主研究院」等頭部賽事號持續在多平台直播包括「大魔王杯巔峰2v2」「第二屆中國麻將公開賽」在內的全民競技賽事，依託新媒體渠道的廣泛傳播優勢為集團產品導流。此外，

我們與多家MCN機構開展聯合運營，通過收益分成模式拓展多渠道獲客，成功為集團積累了一批新的種子用戶。需要指出的是，我們在這些嘗試上的投入亦帶來了顯著的財務壓力，其中我們於報告期間的新媒體機構收取的合作佣金增加人民幣123.4百萬元，銷售及營銷開支同比增加人民幣106百萬元，均成為壓低利潤的主要因素。儘管投入規模可觀，但相關支出在報告期間未能有效拉動業績增長，導致整體盈利能力承壓。截至二零二四年十二月三十一日，本公司擁有人應佔經調整純利為人民幣29.5百萬元。若考慮股份為基礎的支付開支以及部分分佔聯營公司及合營企業虧損等非經營性一次性因素的影響，本集團錄得本公司擁有人應佔年內虧損人民幣74.2百萬元。

儘管本集團盈利階段性承壓，但經營性現金流充足，運營未受實質性影響。我們始終以長期發展為目標，積極優化運營效率並加注未來增長點。報告期間，集團大幅縮減非核心品類的研發投入，將資源集中到具有競爭優勢的細分賽道，確保核心基本盤的穩健發展。與此同時，我們通過多元化佈局、獨立遊戲發行及全球化拓展等多維度舉措，持續挖掘新的增長潛力。在多元化佈局方面，我們通過小規模、輕量級投入，積極探索潛在增長點，成功上線了城邦休閒SLG遊戲《家園：夢想派對》。此外，集團還儲備了多款已獲版號的休閒遊戲，產品線豐富，為未來增長提供了有力支撐。集團亦在獨立遊戲發行領域加碼佈局，深入洞察獨立遊戲玩家的偏好和行為模式，並成功推出了多款知名遊戲。部分爆款遊戲上線後迅速在獨立玩家社群中引發熱議，熱度持續攀升，預計相關業績將於二零二五年逐步釋放，成為集團新的增長引擎。在全球化佈局方面，我們持續豐富海內外產品矩陣，其中《微樂捕魚國際版》及《微樂捕魚越南版》表現亮眼，為集團帶來了可觀的海外收入。基於這一成功經驗，我們將繼續推進覆蓋日韓、東南亞、中東等地區的多款休閒／社交類產品的發行計劃，積極擁抱全球市場機遇，加速集團全球化佈局進程。我們堅信憑藉以上佈局，集團仍具備持續為股東創造長期可持續盈利的能力。

值得一提的是，集團高度重視技術創新轉型，積極探索AI技術在業務中的深度融合與創新應用，致力於推動業務流程及研發能力的智能化升級。報告期間，我們完成了服務器架構的優化升級，不僅有效保障了海量用戶同時在線的穩定性，還實現了服務器的智能化部署與高效維護，顯著提升了系統運營效率。同時，集團成功部署了包括DeepSeek在內的先進大模型，並在此基礎上接入了積累大量私有數據的知識庫，目前已初步構建了適用於集團組織架構的多模態AI智能體。未來，我們計劃逐步完善該智能體並將其推廣至各業務部門，全面適配不同項目組的工作流程，以實現全鏈條的降本增效與提質升級，進一步提升集團的整體盈利能力和市場競爭力。

在遊戲行業監管與用戶權益保護方面，本集團始終保持高度敏感性，並以積極扎實的態度構建了完善的合規管理體系。在用戶信息安全保護方面，公司持續升級和完善個人信息泄露防控體系，優化用戶隱私保護管理制度。針對防沉迷問題，本公司已在所有遊戲產品中全面接入實名認證系統及防沉迷提示，並嚴格遵循最新政策要求，對未成年用戶的遊戲時長及消費限額制定了明確且合理的管理要求，確保未成年人的遊戲環境綠色健康。在用戶賬號及行為管理方面，公司建立了嚴格的審核機制，覆蓋用戶賬號安全監測及違規行為識別處置等關鍵環節。我們將持續動態優化監管措施，確保集團遊戲產品的健康性和合規性，為玩家構建安全、透明、可信賴的數字娛樂環境。

出於對集團可持續發展及股東長遠利益的審慎考慮，經董事會研究決定，本年度將不進行年度股息分配。這一審慎決策旨在確保公司能夠集中充足資源，全力推進業務拓展、技術創新及全球化戰略佈局，進一步鞏固和提升核心競爭力。展望未來，公司將始終秉持股東利益最大化的原則，動態平衡企業發展與股東收益，以實際行動回報股東的信任與支持。

業務展望

二零二五年，集團將實施以下策略以推動業務擴展及用戶增長：

1. 深化前沿技術，科技賦能流程

自研多模態AI智能體，並推動其在各業務環節的深度融合。儲備面相AI新時代的人才梯隊並加速研發與運營全流程的AI化改造，實現組織架構內全鏈條的智能化升級，進一步提升集團的運營效率與市場競爭力。

2. 滲透區域市場，擴大用戶規模

聚焦優勢細分賽道，通過「規則校準」與「產品優化」，精準滿足國內二三線市場及用戶滲透率較低地區的本地化娛樂需求。同時基於各平台流量規則，制定差異化的營銷策略，實現更高效率的用戶轉化，擴大用戶規模並深化品牌認知度。

3. 加強產品儲備，開源海外流水

堅持用戶為本的理念進行自研創新，推進多款儲備項目的測試與上線，確保產品線的多樣性與競爭力。加速推進海外產品上線進程，打造多元化收入增長引擎。

4. 拓展戰略聯盟，發掘增長新動能

依託行業經驗與微樂品牌影響力，拓展戰略合作夥伴網絡。同時通過孵化、投資及收購等方式，積極探索新業務機會，為集團注入新的增長動力。

管理層討論與分析

財務回顧

收益

本集團的收益由三個主要部分組成：(i)來自自主開發手機遊戲的收益；(ii)來自第三方手機遊戲的收益；及(iii)廣告收益。就自主開發的手機遊戲而言，本集團的收益主要來自銷售虛擬代幣。客戶可使用虛擬代幣遊玩本集團的手機遊戲或購買虛擬產品。就第三方手機遊戲而言，向第三方遊戲開發公司提供手機遊戲發行服務。第三方手機遊戲由相關遊戲開發商獨立主管、維護、營運及更新。本集團確認其收益時，會扣除與第三方手機遊戲開發商共享的收益部分。廣告收益主要來自網上廣告安排。本集團在小程序中加入若干遊戲內廣告欄位，並與該等小程序平台運營商分享收益。

截至二零二四年十二月三十一日止年度，本集團的收益約為人民幣1,386.1百萬元，較二零二三年約人民幣1,779.7百萬元減少22.1%。該減少主要由於集團對部分自研手機遊戲的商業化策略進行主動調整，使付費用戶規模顯著增長，但單用戶平均收入(ARPPU)相應下降，導致自行開發手機遊戲的收益同比減少22.6%。

截至二零二四年十二月三十一日止年度，本集團銷售虛擬代幣、分銷第三方手機遊戲及廣告所得收益分別佔本集團收益總額約87.5%、10.1%及2.4%，而截至二零二三年十二月三十一日止年度則分別約為88.0%、8.2%及3.8%。

銷售成本

本集團的銷售成本主要包括(i)僱員福利開支；(ii)第三方遊戲分銷渠道及支付供應商收取的佣金及費用；(iii)新媒體機構收取的合作佣金；(iv)遊戲營運商收取的佣金；(v)服務器相關及技術支持費用；及(vi)折舊及攤銷。本集

團的銷售成本由二零二三年約人民幣622.2百萬元增加約21.6%至二零二四年約人民幣756.5百萬元，主要是由於(i)新媒體收取的合作佣金增加人民幣123.4百萬元；及(ii)遊戲營運商收取的佣金增加人民幣36.6百萬元。

毛利及毛利率

因上文所述，本集團的毛利由二零二三年約人民幣1,157.5百萬元減少45.6%至截至二零二四年十二月三十一日止年度約人民幣629.6百萬元，且本集團毛利率由二零二三年的65.0%減少至截至二零二四年十二月三十一日止年度的45.4%。

其他收入

其他收入由截至二零二三年十二月三十一日止年度約人民幣63.3百萬元減少約36.1%至截至二零二四年十二月三十一日止年度約人民幣40.5百萬元。該減少主要是由於(i)銀行存款利息收入減少人民幣11.4百萬元；及(ii)政府補助減少人民幣9.8百萬元。

其他收益及虧損

其他收益及虧損由截至二零二三年十二月三十一日止年度的虧損約人民幣5.7百萬元增加人民幣69.3百萬元至截至二零二四年十二月三十一日止年度的收益約人民幣63.6百萬元。該增加主要是由於(i)出售聯營公司投資收益增加人民幣34.2百萬元；(ii)按公平值計量且其變動計入損益的金融資產公平值變動收益增加人民幣23.7百萬元；(iii)出售附屬公司收益增加人民幣10.6百萬元；及(iv)資產出售交易收益增加人民幣8.6百萬元。

匯兌收益，淨額

截至二零二四年十二月三十一日止年度錄得匯兌收益約人民幣6.1百萬元，而截至二零二三年十二月三十一日止年度則錄得匯兌收益約人民幣6.5百萬元，主要是由於人民幣兌美元的匯率波動所致。

銷售及營銷開支

本集團的銷售及營銷開支由截至二零二三年十二月三十一日止年度約人民幣340.6百萬元增加約31.1%至二零二四年約人民幣446.7百萬元。該增加主要是由於宣傳及廣告開支增加人民幣136.5百萬元，反映本集團致力擴大市場覆蓋範圍及品牌知名度。

行政及其他開支

本集團的行政及其他開支由截至二零二三年十二月三十一日止年度約人民幣387.9百萬元減少約26.2%至二零二四年約人民幣286.2百萬元。該減少主要是由於以股份為基礎的付款減少人民幣48.6百萬元及研發開支減少人民幣35.7百萬元所致。本集團的研發開支由截至二零二三年十二月三十一日止年度約人民幣108.7百萬元減少32.8%至截至二零二四年十二月三十一日止年度約人民幣73.0百萬元。該減少主要由於集團大幅縮減非核心品類的研發投入，相應減少了研發人員規模及相關薪酬支出所致。

除所得稅前虧損／溢利

本集團除所得稅前溢利由截至二零二三年十二月三十一日止年度溢利約人民幣501.1百萬元減少約118.3%至二零二四年虧損約人民幣91.5百萬元。本集團除所得稅前溢利佔收益總額的百分比由截至二零二三年十二月三十一日止年度的28.2%減少至截至二零二四年十二月三十一日止年度的-6.6%，主要是由於毛利減少及銷售及營銷開支增加所致。

所得稅開支

所得稅開支由截至二零二三年十二月三十一日止年度的所得稅開支人民幣60.6百萬元減少約125.3%至截至二零二四年十二月三十一日止年度的所得稅抵免人民幣15.3百萬元。截至二零二四年及二零二三年十二月三十一日止年度，本集團的實際稅率分別為16.7%及12.1%。

本公司擁有人應佔溢利

本公司擁有人應佔溢利由截至二零二三年十二月三十一日止年度溢利約人民幣436.9百萬元減少約117.0%至截至二零二四年十二月三十一日止年度虧損約人民幣74.2百萬元。該減少主要歸因於遊戲的收益及毛利減少、銷售及營銷開支、分佔聯營公司及合營企業虧損及預期信貸虧損模式下的減值虧損均有所增加所致。

非國際財務報告準則計量—經調整純利

為補充本集團按照國際財務報告準則（「國際財務報告準則」）呈列的綜合財務報表，本公司亦採用未經審核非國際財務報告準則經調整純利作為額外財務計量，透過撇除我們認為並非業務表現指標的若干非經常性及非現金項目的影響，以評估我們的財務表現。本公司管理層認為，呈列非國際財務報告準則計量及相應的國際財務報告準則計量，可為投資者提供有關本

集團財務狀況及經營業績的有用資料。國際財務報告準則並無界定「經調整純利」一詞。本集團經營所處行業的其他公司計算該非國際財務報告準則項目的方式可能與本集團不同。經調整純利用作分析工具有重大限制，原因是經調整純利並未包括影響本集團報告期間純利的所有項目，因此不應獨立考慮或作為根據國際財務報告準則報告下本集團業績分析的替代。

下表載列所示年度本公司擁有人應佔經調整純利的計算：

	截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度 人民幣千元
本公司擁有人應佔年內溢利	(74,174)
加：	
以股份為基礎的支付開支	25,084
分佔聯營公司及合營企業虧損	30,126
就應收貸款確認的預期信貸虧損模式下的 減值虧損(扣除所得稅)	<u>48,484</u>
本公司擁有人應佔經調整純利	<u><u>29,520</u></u>
	截至 二零二三年 十二月三十一日 止年度 人民幣千元
本公司擁有人應佔年內溢利	436,936
加：	
以股份為基礎的支付開支	<u>62,457</u>
本公司擁有人應佔經調整純利	<u><u>499,393</u></u>

於截至二零二四年十二月三十一日止年度，本公司擁有人應佔經調整溢利約為人民幣29.5百萬元。該數字已剔除下列非現金項目：(1)以股份為基礎的支付開支；(2)分佔聯營公司及合營企業在中國經營之附屬公司的未分配溢利虧損；及(3)按預期信貸虧損模式確認之應收貸款的減值虧損(扣除稅務影響)。

流動資金及資本來源

截至二零二四年十二月三十一日止年度，本集團主要以經營活動所得現金為營運提供資金。本集團擬借助內部資源及通過自身可持續增長為擴張及業務營運提供資金。

本集團對其庫務政策採取審慎的財務管理方針。董事會緊密監察本集團的流動資金狀況以確保本集團的資產、負債及其他承擔的流動資金結構可不時應付其資金需求。

現金及現金等價物

本集團主要於中國經營業務，其交易及收益主要以人民幣計值。本集團擁有若干主要以港元及美元計值(餘下部份以歐元及新加坡元計值)的現金及現金等價物及貿易應收款項，並面臨人民幣兌港元及美元匯率波動所產生的外匯風險。於二零二四年十二月三十一日，本集團有現金及現金等價物約人民幣755.0百萬元(二零二三年十二月三十一日：約人民幣1,340.9百萬元)，主要包括銀行現金。人民幣755.0百萬元中，約人民幣699.6百萬元以人民幣計值、約人民幣41.2百萬元以美元計值、約人民幣9.5百萬元以港元計值、約人民幣0.1百萬元及人民幣4.6百萬元分別以歐元及新加坡元計值。本集團目前並不對沖以外幣進行的交易。

目前本集團並無進行外幣對沖政策。然而，董事會將監控有關風險，如有需要將考慮對可能產生的重大外幣風險予以對沖。

債務

截至二零二四年十二月三十一日止年度，除相關租期的租賃負債合共人民幣21.3百萬元(二零二三年十二月三十一日：人民幣20.8百萬元)外，本集團並無任何短期或長期銀行借款，亦無未償還銀行及其他借款以及其他債務。

槓桿比率

由於於二零二四年十二月三十一日並無借款，故槓桿比率為零。本集團的槓桿比率為非即期及即期借款總額除以總資產的百分比。

資產抵押

於二零二四年十二月三十一日，本集團並無質押任何資產。

資本開支

截至二零二四年十二月三十一日止年度，本集團的資本開支約為人民幣387.8百萬元(截至二零二三年十二月三十一日止年度：約人民幣63.8百萬元)，主要包括購買辦公室傢俬及設備、汽車、租賃物業裝修、購買遊戲發行權、購買遊戲軟件的版權及計算機軟件、購買按公平值計量且其變動計入其他全面收入的股本工具及按公平值計量且其變動計入損益的金融資產以及於合營企業及聯營公司的投資的開支。本集團使用經營產生的現金流量為資本開支提供資金。截至二零二四年十二月三十一日止年度的資本開支大幅增加，因為按公平值計量且其變動計入損益的金融資產投資、對聯營公司投資及對合營企業投資的開支增加所致。

或然負債及擔保

截至二零二四年十二月三十一日，本集團並無任何未入賬的重大或然負債、擔保或任何針對本集團的訴訟。

重大收購及出售

本集團於報告期間並無任何重大收購或出售附屬公司、合營企業、聯營公司或金融資產。

僱員及員工成本

於二零二四年十二月三十一日，本集團共有604名全職僱員，主要位於中國內地。具體而言，299名僱員負責本集團的研發、103名負責技術支持、110名負責營銷及92名負責營運及一般行政事宜。截至二零二四年十二月三十一日止年度，本集團產生的員工成本總額約為人民幣192.1百萬元，而二零二三年則約為人民幣278.9百萬元。該減少主要是由於(i)本集團的全職僱員數目有所縮減；及(ii)本集團積極推行成本管控措施，有效降低了僱員及員工成本。

本集團投資於僱員發展，為新入職員工提供系統化入職培訓，並為初級員工提供持續的培訓計劃，從而提升員工的能力及生產力。我們的薪酬架構結合了具競爭力的基本薪金及以表現為基礎的花紅，並輔以股票獎勵，包括於二零一九年六月六日實行的股份獎勵計劃(「**股份獎勵計劃**」)，以使員工與本公司的利益一致。我們完全遵守中國法規，通過地方政府管理部門參與所有強制性社會保障計劃，包括養老金、醫療、生育、失業保險及住房公積金。僱員薪酬組合由董事會根據表現、資歷、經驗及市場基準釐定，包含多個組成部分：基本薪金、津貼、績效花紅、股權獎勵(如符合資格)及全面法定福利，以確保具有市場競爭力及符合人才保留標準。

股份獎勵計劃的進一步詳情將載於本公司截至二零二四年十二月三十一日止年度的年度報告。

綜合損益及其他全面收益表

截至二零二四年十二月三十一日止年度

	附註	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
收益	3	1,386,080	1,779,667
銷售成本		<u>(756,494)</u>	<u>(622,212)</u>
毛利		629,586	1,157,455
其他收入		40,473	63,295
其他收益及虧損		63,591	(5,683)
匯兌收益淨額		6,144	6,507
銷售及營銷開支		(446,652)	(340,592)
行政及其他開支		(286,218)	(387,896)
預期信貸虧損模式下的減值虧損		(67,288)	(3,465)
分佔聯營公司業績		(25,061)	12,680
分佔合營企業業績		(5,065)	(188)
租賃負債利息		<u>(1,052)</u>	<u>(1,016)</u>
除所得稅前(虧損)/溢利		(91,542)	501,097
所得稅抵免(開支)	4	<u>15,321</u>	<u>(60,627)</u>
年內(虧損)/溢利	5	<u>(76,221)</u>	<u>440,470</u>
其他全面收入/(開支)			
將不會重新分類至損益的項目：			
按公平值計量且其變動計入其他全面收入(「按公平值計量且其變動計入其他全面收入」)的股本工具之公平值虧損，扣除所得(開支)稅		<u>1,748</u>	<u>(5,808)</u>
年內其他全面收入/(開支)，扣除所得稅		<u>1,748</u>	<u>(5,808)</u>
年內全面(開支)/收入總額		<u><u>(74,473)</u></u>	<u><u>434,662</u></u>

	附註	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
以下各項應佔年內(虧損)/溢利：			
本公司擁有人		(74,174)	436,936
非控股權益		<u>(2,047)</u>	<u>3,534</u>
		<u>(76,221)</u>	<u>440,470</u>
以下各項應佔全面(開支)/收入			
總額：			
本公司擁有人		(72,426)	431,128
非控股權益		<u>(2,047)</u>	<u>3,534</u>
		<u>(74,473)</u>	<u>434,662</u>
每股(虧損)/盈利(人民幣分)			
— 基本	7	<u>(5.94)</u>	<u>34.70</u>
— 攤薄		<u>(5.94)</u>	<u>34.55</u>

綜合財務狀況表

於二零二四年十二月三十一日

	附註	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
非流動資產			
物業、廠房及設備		64,813	66,627
無形資產		33,807	1,635
使用權資產		20,512	19,938
於聯營公司的投資		54,920	56,186
於合營企業的投資		39,575	24,640
按公平值計量且其變動計入損益(「按 公平值計量且其變動計入損益」)的 金融資產		31,243	31,532
貸款予僱員		1,160	4,755
租賃及其他按金		8,413	4,640
按公平值計量且其變動計入其他全面 收入的股本工具		33,439	1,499
遞延稅項資產		65,933	36,959
出售附屬公司的應收款項		5,500	48,062
出售聯營公司的應收款項		—	89,610
應收貸款		44,000	13,414
		403,315	399,497
流動資產			
貿易應收款項	8	94,413	150,527
按公平值計量且其變動計入損益的金 融資產		393,726	97,418
預付款項及其他應收款項	9	162,903	173,975
出售附屬公司的應收款項		11,350	—
出售聯營公司的應收款項		106,989	—
應收貸款		104,403	91,581
貸款予僱員		19,979	33,000
受限制銀行存款		50,000	—
短期銀行存款		65,000	—
現金及現金等價物		755,032	1,340,918
		1,763,795	1,887,419

	附註	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
流動負債			
其他應付款項	10	55,114	74,393
租賃負債		8,365	8,352
遞延收益		147,105	72,965
應付稅項		18,900	29,654
應付股息		<u>4,800</u>	<u>4,800</u>
		<u>234,284</u>	<u>190,164</u>
流動資產淨值		<u>1,529,511</u>	<u>1,697,255</u>
總資產減流動負債		<u>1,932,826</u>	<u>2,096,752</u>
非流動負債			
租賃負債		12,888	12,402
遞延稅項負債		<u>3,786</u>	<u>200</u>
		<u>16,674</u>	<u>12,602</u>
資產淨值		<u>1,916,152</u>	<u>2,084,150</u>
資本及儲備			
股本	11	42	42
儲備		<u>1,882,018</u>	<u>2,083,261</u>
本公司擁有人應佔權益		1,882,060	2,083,303
非控股權益		<u>34,092</u>	<u>847</u>
總權益		<u>1,916,152</u>	<u>2,084,150</u>

綜合財務資料附註

截至二零二四年十二月三十一日止年度

1. 一般資料

家鄉互動科技有限公司(「本公司」)為於二零一八年五月七日在開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司。本公司註冊辦事處為Maples Corporate Services Limited(地址為PO Box 309, Ugland House, Grand Cayman, KY1-1104, Grand Cayman Islands), 主要營業地點地址為中華人民共和國(「中國」)深圳前海深港合作區南山街道興海大道3040號前海世貿金融中心二期17樓。本公司由吳承澤先生(「吳先生」)(「控股股東」)控制。

本公司為投資控股公司。本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)主要從事在中國開發、發行及運營手機遊戲。

本公司股份自二零一九年七月四日(「上市日期」)起在香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)主板上市。

綜合財務報表以人民幣(「人民幣」)呈列, 人民幣亦為本公司及其附屬公司的功能貨幣。

2. 採用新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則

於本年度強制生效的經修訂國際財務報告準則會計準則

於本年度, 本集團已首次應用國際會計準則理事會(「國際會計準則理事會」)頒佈以下新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則, 該等修訂於二零二四年一月一日開始的本集團年度期間強制生效以編製綜合財務報表:

國際財務報告準則第16號的修訂	售後租回中的租賃負債
國際會計準則第1號的修訂	負債分類為流動或非流動
國際會計準則第1號的修訂	附帶契諾的非流動負債
國際會計準則第7號及	供應商融資安排
國際財務報告準則第7號的修訂	

於本年度採用經修訂國際財務報告準則會計準則對本集團本年度及過往年度的財務狀況及表現並無重大影響, 及對綜合財務報表披露的內容亦無影響。

已頒佈但尚未生效的新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則

本集團並無提早採納以下已頒佈但尚未生效的新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則：

國際財務報告準則第9號及 國際財務報告準則第7號的修訂 國際財務報告準則第9號及 國際財務報告準則第7號的修訂 國際財務報告準則第10號及 國際會計準則第28號的修訂 國際財務報告準則會計準則的 修訂 國際會計準則第21號的修訂 國際財務報告準則第18號	對金融工具分類及計量的修訂 ³ 依賴自然條件的電力合約 ³ 投資者與其聯營公司或合營企業之間的資 產出售或注資 ¹ 國際財務報告準則會計準則的年度改進— 第11卷 ³ 缺乏可兌換性 ² 財務報表的呈列及披露 ⁴
--	--

¹ 於待定日期或之後開始的年度期間生效。

² 於二零二五年一月一日或之後開始的年度期間生效。

³ 於二零二六年一月一日或之後開始的年度期間生效。

⁴ 於二零二七年一月一日或之後開始的年度期間生效。

除下文所述新訂國際財務報告準則會計準則外，本公司董事預期應用所有其他經修訂國際財務報告準則會計準則於可見未來將不會對綜合財務報表產生重大影響。

國際財務報告準則第18號財務報表的呈列及披露

國際財務報告準則第18號財務報表的呈列及披露載有財務報表的呈列及披露規定，將取代國際會計準則第1號財務報表的呈列。該新訂國際財務報告準則會計準則於延續國際會計準則第1號的多項規定的同時引入新規定，即在損益表中呈列指定類別及定義的小計，在財務報表附註中披露管理層界定的績效指標，以及改進財務報表中所披露資料的匯總及分類。此外，國際會計準則第1號的若干段落已移至國際會計準則第8號「會計政策、會計估計變動及錯誤」及國際財務報告準則第7號「金融工具：披露」。對國際會計準則第7號現金流量表及國際會計準則第33號每股盈利亦已作出輕微修訂。

國際財務報告準則第18號及對其他準則的修訂將於二零二七年一月一日或之後開始的年度期間生效，並允許提早應用。新訂準則的應用預期將影響未來財務報表中損益表的呈列及披露。本集團現正評估國際財務報告準則第18號對本集團綜合財務報表的具體影響。

3. 收益及分部資料

收益指(1)就本集團自主開發的手機遊戲銷售虛擬代幣的收入；(2)第三方手機遊戲收入；及(3)廣告收入。本集團的經營活動由專注於中國內地及其他亞洲國家手機遊戲開發及運營的單一經營分部進行。該經營分部乃基於大致符合國際財務報告準則會計準則的中國適用相關會計準則及財務規例編製的內部管理報告予以識別，由主要經營決策者(「主要經營決策者」)崔瑋女士(「崔女士」)(本集團首席執行官)定期審閱，旨在作出資源分配及評估分部表現。主要經營決策者審閱本集團的整體財務業績，以作出表現評估。由於分部資產或分部負債並無定期提供予主要經營決策者，因而並無呈列分部資產或分部負債的分析。

從自主開發的手機遊戲及第三方手機遊戲所得收益在客戶獲取服務控制權的時間點(即客戶在自主開發的手機遊戲中使用虛擬代幣及客戶購買遊戲各自的虛擬代幣時)確認。

廣告收益於第三方平台投放的廣告在遊戲界面展示當時確認。

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
來自以下各項的收益：		
— 自主開發的手機遊戲	1,212,269	1,566,458
— 第三方手機遊戲	<u>140,153</u>	<u>145,209</u>
	1,352,422	1,711,667
廣告收益	<u>33,658</u>	<u>68,000</u>
	<u>1,386,080</u>	<u>1,779,667</u>

按地理市場劃分的收益

	來自外部客戶的收益		非流動資產(附註)	
	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
中國內地	1,329,281	1,779,667	194,957	150,545
其他亞洲國家 (不包括中國內地)	<u>56,799</u>	<u>—</u>	<u>18,670</u>	<u>18,481</u>
	<u>1,386,080</u>	<u>1,779,667</u>	<u>213,627</u>	<u>169,026</u>

附註：非流動資產不包括遞延稅項資產及金融工具。

本集團擁有大量客戶，在兩個年度概無任何個別客戶的收益佔本集團收益的10%或以上。

4. 所得稅(抵免)開支

本集團所得稅(抵免)開支分析如下：

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
中國企業所得稅(「企業所得稅」)		
本年度	21,447	64,671
過往年度(超額撥備)撥備不足	<u>(3,600)</u>	<u>4,492</u>
	<u>17,847</u>	<u>69,163</u>
遞延稅項		
本年度	<u>(33,168)</u>	<u>(8,536)</u>
	<u>(15,321)</u>	<u>60,627</u>

本公司及一間於英屬處女群島註冊成立之附屬公司毋須繳納開曼群島或英屬處女群島所得稅。

因上述兩個年度於香港經營的實體並無應課稅溢利，故並無就香港利得稅作出撥備。

中國企業所得稅

就報告期間，根據現行法律、詮釋及慣例，於中國經營的附屬公司(下文所述者除外)的所得稅撥備一直按應課稅收入25%的稅率計算。

家鄉互動自二零二一年起符合企業所得稅法(「企業所得稅法」)中的「高新技術企業」(「高新技術企業」)，有效期三年，該資格已於二零二四年重續，有效期三年。因此，家鄉互動於兩個年度內有權享有優惠所得稅率15%。

截至二零二二年十二月三十一日止年度，鑰棠(廈門)網絡科技有限公司(「鑰棠廈門」)獲認定為企業所得稅法中的「雙軟企業」(「雙軟企業」)。根據相關稅務法規，倘每年符合雙軟企業的標準，自首個獲利年度二零二二年開始，鑰棠廈門兩年內獲豁免企業所得稅，其後三年適用稅率減半。因此，鑰棠廈門於截至二零二四年十二月三十一日止年度適用稅率減半，並於截至二零二三年十二月三十一日止年度獲豁免企業所得稅。

截至二零二三年十二月三十一日止年度，鑰棠(深圳)網絡科技有限公司(「鑰棠深圳」)及吉林省海奇網絡科技有限公司(「吉林海奇」)獲認定為企業所得稅法中的「雙軟企業」。根據相關稅務法規，倘每年符合雙軟企業的標準，自首個獲利年度二零二三年開始，鑰棠深圳及吉林海奇兩年內獲豁免企業所得稅，其後三年適用稅率減半。因此，於兩個年度，鑰棠深圳及吉林海奇獲豁免企業所得稅。

根據中國國家稅務總局所頒佈並自二零一八年生效的政策，從事研發活動的企業有權在釐定其年度應課稅收入時分別將該年度產生的研發開支的175%稱作為可扣稅開支(「超額抵扣」)。中國國家稅務總局將超額抵扣調整至該年度產生的研發開支的200%，新政策於二零二三年一月一日起生效。家鄉互動及吉林鑫澤於確定其兩個年度的應課稅溢利時已認領超額抵扣。

有關年度的所得稅(抵免)開支可與綜合損益及其他全面收益表所示除所得稅前(虧損)溢利對賬如下：

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
除所得稅前(虧損)溢利	<u>(91,542)</u>	<u>501,097</u>
按所得稅率25%計算的稅項	(22,886)	125,274
未確認稅項虧損的稅項影響	2,147	—
動用先前未確認的稅項虧損	(47)	(1,221)
就稅項目的不可扣減開支的稅項影響	6,696	15,419
分佔聯營公司及合營企業業績的稅項影響	7,532	(3,123)
未確認暫時差額的稅項影響	7,836	31,697
超額抵扣的影響	(26,556)	(12,381)
優惠稅率的影響	13,557	(99,530)
過往年度(超額撥備)撥備不足	<u>(3,600)</u>	<u>4,492</u>
所得稅(抵免)開支	<u>(15,321)</u>	<u>60,627</u>

5. 年內(虧損)溢利

年內(虧損)溢利於扣除下列各項後計算：

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
使用權資產折舊	9,843	10,897
物業、廠房及設備折舊	17,282	12,088
無形資產攤銷(計入銷售成本及行政及其他開支)	19,696	512
研發開支(計入行政及其他開支) (附註)	73,035	108,736
核數師薪酬	3,313	3,941
—核數服務	2,683	3,080
—其他服務	630	861
董事薪酬	7,374	57,993
其他員工成本：		
薪金及其他福利	157,102	203,009
退休福利計劃供款	5,344	8,460
以股份為基礎的支付開支	22,298	9,398
員工成本總額	<u>192,118</u>	<u>278,860</u>

附註：該金額包括員工成本人民幣53,700,000元(二零二三年：人民幣94,408,000元)，已計入上文披露的員工成本總額。

6. 股息

於本年度，截至二零二三年十二月三十一日止年度的末期股息每股0.10港元(相當於人民幣0.09元)已由董事會於二零二四年三月二十八日宣派及於股東大會上獲股東批准。於中期期間宣派的末期股息總額為128,340,350港元(相當於人民幣118,073,122元)，並於二零二四年七月十一日派付。

於截至二零二三年十二月三十一日止年度，截至二零二二年十二月三十一日止年度的末期股息每股0.14港元(相當於人民幣0.13元)已由董事會於二零二三年三月三十日宣派及於股東大會上獲股東批准。於中期期間宣派及派付的末期股息總額為179,676,490港元(相當於人民幣162,823,000元)。

7. 每股(虧損)盈利

本公司擁有人應佔來自經營業務的每股基本及攤薄盈利乃基於以下數據計算：

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
用於計算每股基本及攤薄盈利(虧損)的 (虧損)盈利：		
— 本公司擁有人應佔年內(虧損)溢利	<u>(74,174)</u>	<u>436,936</u>
	股份數目	
	二零二四年	二零二三年
股份數目		
就計算每股基本(虧損)盈利的已發行普通股加權平 均數，減去日後股份獎勵計劃所持股份	1,248,910,176	1,259,235,182
就以下各項的潛在普通股攤薄影響		
— 補償授出	—	5,323,128
— 二零二一年股份獎勵計劃	<u>—</u>	<u>140,479</u>
就計算每股攤薄(虧損)盈利的普通股加權 平均數	<u>1,248,910,176</u>	<u>1,264,698,789</u>

每股攤薄虧損的計算並未考慮本公司的未行使股份獎勵，因為將其計算在內會導致截至二零二四年十二月三十一日止年度的每股虧損減少。

8. 貿易應收款項

	二零二四年 十二月三十一日 人民幣千元	二零二三年 十二月三十一日 人民幣千元
貿易應收款項	94,413	150,527
減：信貸虧損撥備	<u>—</u>	<u>—</u>
總計	<u>94,413</u>	<u>150,527</u>

於二零二三年一月一日，來自合約客戶的貿易應收款項達人民幣192,949,000元。

貿易應收款項由應收分銷渠道、支付供應商及廣告代理款項組成。授予分銷渠道、支付供應商及廣告代理的貿易應收款項的信用期通常為0至60天。基於發票日期呈列的貿易應收款項的賬齡分析如下：

	二零二四年 人民幣千元	二零二三年 人民幣千元
0至30天	77,594	99,721
31至60天	11,494	30,863
61至90天	2,469	5,123
91至180天	284	9,931
超過180天	<u>2,572</u>	<u>4,889</u>
總計	<u><u>94,413</u></u>	<u><u>150,527</u></u>

於二零二四年十二月三十一日，計入本集團貿易應收款項結餘的應收款項賬面值合共人民幣8,668,000元(二零二三年：人民幣21,328,000元)已逾期。逾期結餘中有人民幣2,572,000元(二零二三年：人民幣7,673,000元)已逾期90天或以上，但由於債務人的合作歷史及良好收款歷史而不視為違約。

9. 預付款項及其他應收款項

	二零二四年十二 月三十一日 人民幣千元	二零二三年十二 月三十一日 人民幣千元
合作佣金預付款項	71,356	—
廣告及宣傳費預付款項	43,793	145,384
研發費用預付款項	15,040	7,342
增值稅及其他可收回稅項	11,522	—
遊戲開發商預付款項	5,863	8,000
服務器相關費用預付款項	2,637	2,999
向僱員墊款	279	496
其他	<u>12,413</u>	<u>9,754</u>
	<u>162,903</u>	<u>173,975</u>
減：信貸虧損撥備	<u>—</u>	<u>—</u>
總計	<u><u>162,903</u></u>	<u><u>173,975</u></u>

10. 其他應付款項

	二零二四年十二月三十一日 人民幣千元	二零二三年十二月三十一日 人民幣千元
應付薪金及員工福利	33,014	48,224
應計銷售及營銷開支	7,379	8,671
應付遊戲開發商款項(附註i)	7,273	4,600
應付合作佣金	1,709	—
應付客戶服務及技術支援費用	665	2,140
其他應付稅項	893	2,162
其他	4,181	8,596
總計	<u>55,114</u>	<u>74,393</u>

附註：

- (i) 於二零二四年及二零二三年十二月三十一日，結餘指自遊戲玩家收取的銷售所得款項，本集團(作為分銷商)於扣除按預定比率計算本集團有權享有的佣金收入及收取自遊戲開發商的可退還按金後向遊戲開發商償還有關款項。

11. 股本

	面值 美元	股份數目	面值 美元	於綜合財務 報表列示 人民幣千元
法定				
於二零二三年一月一日、 二零二三年十二月 三十一日及二零二四年 十二月三十一日	<u>0.000005</u>	<u>10,000,000,000</u>	<u>50,000</u>	
已發行及繳足				
於二零二三年一月一日、 二零二三年十二月 三十一日及二零二四年 十二月三十一日	<u>0.000005</u>	<u>1,283,403,500</u>	<u>6,417</u>	<u>42</u>

其他資料

購買、出售及贖回本公司上市證券

截至二零二四年十二月三十一日年度，股份獎勵計劃的獨立受託人富途證券國際(香港)有限公司於聯交所購入20,340,000股股份，總代價為人民幣35,828,000元(相等於38,916,000港元)，以供日後授出本公司股份獎勵計劃之用。

除上文所披露者外，本公司及其附屬公司概無於截至二零二四年十二月三十一日止年度購買、出售或贖回本公司任何上市證券(包括出售庫存股份)。

於二零二四年十二月三十一日，本公司及其附屬公司並無持有任何庫存股份。

更改香港主要營業地點

自二零二四年一月三十一日起，本公司的香港主要營業地點已更改為香港北角電氣道169號理文商業中心5樓LM8室，本公司網站、電話及傳真號碼將維持不變。有關變動的詳情，請參閱本公司日期為二零二四年一月三十一日之公告。

報告期間後事項

自報告期間結束後至本公告日期，並無出現對本集團有影響的重大事件。

遵守企業管治守則

截至二零二四年十二月三十一日止年度，本公司一直遵守上市規則附錄C1企業管治守則(「企業管治守則」)所載適用守則條文，且並無發現任何偏離守則情況。

為了遵守企業管治守則及保持本公司高標準的企業管治常規，董事會將繼續檢討及監察本公司常規。

遵守董事進行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」)，作為其董事證券交易的行為守則。經本公司作出特定查詢後，全體董事均確認於報告期間及至本公告日期止一直遵守標準守則。

德勤•關黃陳方會計師行的工作範圍

本集團核數師德勤•關黃陳方會計師行已同意，初步公告所載本集團截至二零二四年十二月三十一日止年度的綜合財務狀況表、綜合損益及其他全面收益表及相關附註有關的數字與二零二五年三月二十八日經董事會同意的本集團本年度經審核綜合財務報表所載的金額一致。德勤•關黃陳方會計師行就此進行的工作並不屬於核證委聘工作，因此德勤•關黃陳方會計師行並無就初步公告作出任何意見或核證結論。

審核委員會

本公司已成立審核委員會，書面職權範圍乃遵照上市規則第3.21條以及企業管治守則制訂。於本公告日期，審核委員會由本公司三名獨立非執行董事胡洋洋先生、張玉國先生及郭瑩女士組成。胡洋洋先生為審核委員會主席。

本集團年度業績已經本公司核數師德勤•關黃陳方會計師進行審核。審核委員會已審閱本公司報告期間的經審核綜合業績，並確認已符合適用會計原則、準則及規定，且已作出充分披露。

上市規則第13.51B(1)條項下董事履歷詳情變動

自本公司二零二四年中期報告日期起，概無根據上市規則第13.51B(1)條須予披露的董事履歷詳情變動。

末期股息

經審慎考慮後，董事會決定不建議派發截至二零二四年十二月三十一日止財政年度的末期股息，以保留資金作策略性業務發展之用。

刊載年度業績及年度報告

本公告於聯交所網站 (<http://www.hkexnews.hk>) 及本公司網站 (<http://www.jiaxianghudong.com>) 刊載。本公司截至二零二四年十二月三十一日止年度的年度報告將適時於聯交所及本公司網站刊載。

承董事會命
家鄉互動科技有限公司
主席
吳承澤

香港，二零二五年三月二十八日

於本公告日期，本公司執行董事為吳承澤先生、丁春龍先生及蘇波先生；及本公司獨立非執行董事為胡洋洋先生、張玉國先生及郭瑩女士。

* 僅供識別