

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。



Flowing Cloud Technology Ltd
飛天雲動科技有限公司
 (於開曼群島註冊成立的有限公司)
 (股份代號：6610)

截至2024年12月31日止年度之年度業績公告

董事會欣然公佈本集團截至2024年12月31日止年度的綜合業績，連同截至2023年12月31日止年度的比較數字。

於本公告內，「我們」指本公司，惟倘文義另有所指，則指本集團。

財務摘要

| | 截至12月31日止年度 | | 按年變動 |
|--------------------------|-----------------|----------------|----------|
| | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 | |
| 收入 | 995,347 | 1,244,723 | (20.0%) |
| 毛利 | 200,036 | 420,717 | (52.5%) |
| 除稅前(虧損)/利潤 | (44,846) | 271,671 | (116.5%) |
| 年內(虧損)/利潤 | (43,703) | 263,935 | (116.6%) |
| 年內全面(開支)/收入總額 | (81,661) | 221,373 | (136.9%) |
| 每股基本及攤薄(虧損)/盈利 (人民幣分) | (2.42) | 14.58 | (116.6%) |
| 非國際財務報告準則計量： | | | |
| 經調整(虧損)/利潤淨額* (未經審核) | (30,643) | 273,971 | (111.2%) |

* 經調整(虧損)/利潤淨額來自透過加上以權益結算以股份為基礎的付款而調整的年內(虧損)/利潤。以權益結算以股份為基礎的付款為非現金性質。

管理層討論與分析

業務回顧

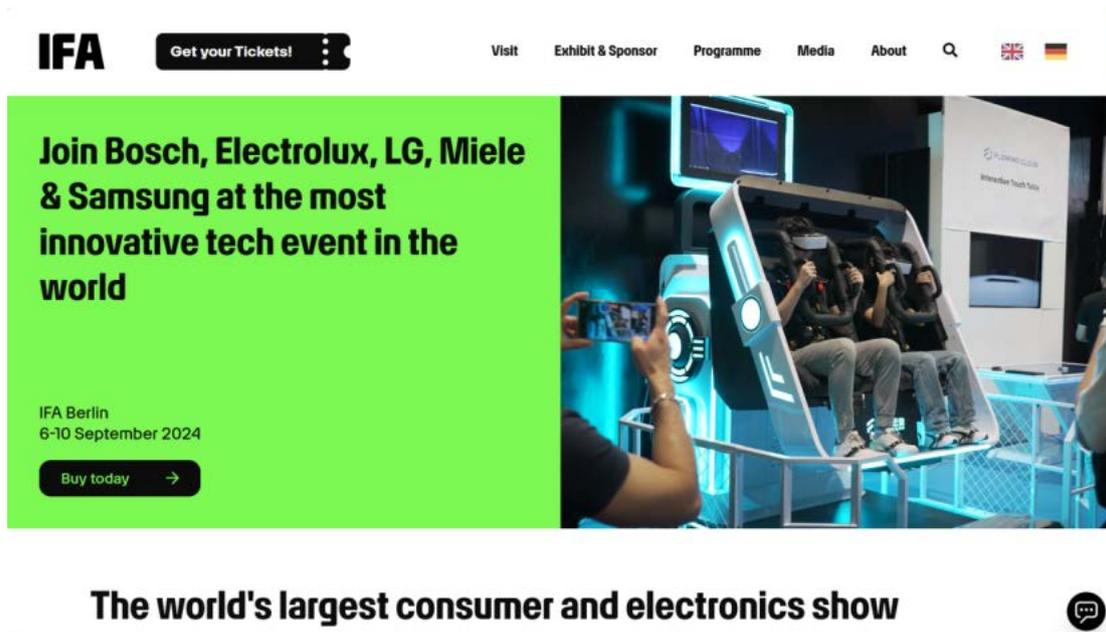
技術築基，戰略擴張

2024年，公司秉承創新求變、開放協作、真誠信任、上進自律的理念，緊抓行業機遇實現了以B端業務為基礎、創新探索C端業務的戰略擴張。在人工智能技術的突破發展下，AI虛擬人的擬人化程度、感知能力、表達能力和認知能力都得到了顯著提升，並在文娛、傳媒、金融、教育等多個領域應用廣泛。憑藉降低成本、個性化定製、多語言支持、跨平台運營等多重優勢，虛擬人行業也出現了新的增長機遇及創新空間。在全球數字貿易博覽會上，公司自研的智能交互虛擬數字人獲「數字人智辯大賽」實力獎。

隨著直播多元化生態的出現，抖音等流量平台需要發展優質的內容，持續進行主播精細化運營，因此公司憑借獨特的科技創新能力推出了智能播控產品「FT live」，成功打造了虛擬偶像MCN的品牌形象。通過精湛的3D製作能力、豐富的功能和玩法、更精準的流量扶持、更有效的運營指導來提升虛擬人IP內容生態。公司自主研發的3D引擎具備高效的3D製作能力，加之新技術的迭代，可以近乎無限的創造內容增量且成本和效率較為可觀。而抖音等流量平台的大力支持使優質的內容得以獲得充分的曝光並在此基礎上構建豐富的變現模式。

歐洲市場展會切入與技術合作

國際展會亮相：飛天雲動通過參與德國柏林國際消費電子展(IFA)、全球智慧城市大會(Smart City Expo World Congress)等國際平台，向全球展示了元宇宙解決方案，包括數智工業、數字文旅等標桿案例。例如，在巴塞羅那會展中心，公司展示了基於3D建模的工廠實時監測系統及文化遺產VR復原技術，吸引多家歐洲企業達成合作意向。



IFA Get your Tickets!

Visit Exhibit & Sponsor Programme Media About Q

Join Bosch, Electrolux, LG, Miele & Samsung at the most innovative tech event in the world

IFA Berlin
6-10 September 2024

Buy today →

The world's largest consumer and electronics show

行業標桿地位

飛天雲動在2024年持續鞏固了元宇宙領域領跑者的地位，通過跨平台的輕量級引擎工具、即時高密度三維場景構建能力，提供涵蓋多行業的元宇宙解決方案，助力企業數字化轉型。公司榮獲「2024年北京市知識產權試點單位」稱號，體現了公司在知識產權保護和技術創新上的領先地位。入選「2024年VR50強企業」，鞏固了在虛擬現實行業的優勢地位。參與工信部元宇宙標準化工作組，編寫《鏈接元宇宙：技術與發展》《空間計算發展報告(2024年)》等國家級標準文件，推動行業規範化發展。



在報告期內，公司現有業務板塊持續發展。

增強現實和虛擬現實(「AR和VR」)營銷服務

AR和VR營銷服務仍然是我們於2024年的主要收入來源。透過與媒體平台及其代理合作，我們主要向廣告客戶提供AR和VR營銷服務。從收入地域來看，國內營銷業務實現收入人民幣428.7百萬元，去年同期人民幣745.6百萬元，同比下降42.5%。該業務板塊收入的下降主要是受宏觀經濟影響，國內廣告行業客戶普遍縮減營銷預算所致。與此同時，公司積極開拓出海市場，海外營銷業務實現收入人民幣144.4百萬元，相比去年同期海外營銷業務收入人民幣99.6百萬元，同比增長45.0%。

| 營運數據 | 於12月31日／ 截至12月31日止年度 | |
|---------------------|-------------------------|--------|
| | 2024年 | 2023年 |
| AR和VR營銷服務—國內 | | |
| 營業收入—國內(人民幣百萬元) | 428.7 | 745.5 |
| 廣告客戶數量 | 16 | 24 |
| 廣告產品每月平均推廣數量 | 51 | 69 |
| 每位廣告主平均消費(人民幣千元) | 26,795 | 31,064 |
| 終端媒體數量 | 4,459 | 4,780 |
| AR和VR營銷服務—海外 | | |
| 營業收入—海外(人民幣百萬元) | 144.4 | 99.6 |
| 廣告客戶數量 | 6 | 4 |
| 廣告產品每月平均推廣數量 | 27 | 25 |
| 每位廣告主平均消費(人民幣千元) | 24,060 | 24,891 |
| 終端媒體數量 | 710 | 374 |

AR和VR內容

我們主要利用自主研發的AR和VR開發引擎為包括文旅、教育、科技、遊戲在內的諸多行業客戶按需要定製AR和VR內容，為終端用戶帶來多樣化且沉浸式的虛擬世界體驗。

報告期內，AR和VR內容實現收入人民幣211.3百萬元，同比減少36.7%，主要原因為市場競爭激烈導致項目和客戶數量下降。項目數量從去年同期170個減少至115個。公司以AR和VR／MR融合技術及元宇宙生態體系為技術底座，系統性推進文化科技融合創新。成功落地多行業標桿項目，涵蓋文化遺產數字化保護、文旅產業場景升級、教育模式革新、城市數字孿生及國際傳播能力建設等領域。完成張志和紀念館數字人文遺產項目等遺產復原工程，實現文物數字化保護與文化傳播的創新突破。打造「湖州長頸鹿雨林館」多維敘事空間與「西寧文旅元宇宙」平台，運用空間計算與虛實融合技術，構建線上線下聯動的文旅消費新場景，再次驗證了數字技術對文旅產業升級的賦能價值。深度融合空間定位算法與裸眼3D成像技術，公司構建了跨維度天體物理可視化引擎，突破傳統教育場景時空限制。通過多模態感知協同框架實現引力場模擬、星軌動態推演等高階教學交互，使學生無需穿戴設備即可操控虛擬天體完成軌道力學實驗，將抽象宇宙法則轉化為可感知、可驗證的認知模型。該解決方案成功破解天文教育中「理論脫離觀測」的行業痛點，推動教學效率提升，併入選教育部創新素養培育典型案例，為構建新一代沉浸式科學教育基礎設施提供關鍵技術，同步延伸至航天科普、地質勘探等垂直領域，形成可複製的教育科技產品矩陣。公司為國企央企地產客戶提供元宇宙城市生態解決方案，通過數字孿生技術實現城市規劃、運營及服務的全週期數字化管理，使得項目試點區域運營成本及碳排放強度降低。公司建成某國家級媒體元宇宙空間站，集成多語言智能交互系統與全球傳播矩陣，實現中華文化國際傳播效能提升，為客戶打造全球化傳播平台構建了基礎。

於12月31日／
截至12月31日止年度

| 營運數據 | 2024年 | 2023年 | 變動 |
|------|-------|-------|---------|
| 客戶數量 | 32 | 75 | (57.3%) |
| 項目數量 | 115 | 170 | (32.4%) |

張志和紀念館：

以「尋隱·張志和」為主題，行一場尋隱雅趣之旅，與傳奇張志和相逢奇遇。沿襲傳統漁隱文化內涵和東方美學追求，融合新媒體藝術和創新技術，將打動人心的飄逸詩詞立體化地演繹成為恢弘的光影畫卷。該展廳被劃分為「慕」、「訪」、「見」、「遊」、「別」五個藝術空間，每個空間以線性敘事結構層層遞進。這些互相關聯的空間全面、立體呈現張志和的傳奇身世、人生際遇、詩詞繪畫藝術造詣。



湖州長頸鹿雨林館：

我們打造了以「雨林秘境」為主題的沉浸式展覽，呈現了一場流光溢彩的奇幻之旅，帶領觀眾探索熱帶雨林的奇妙世界。讓觀眾感受熱帶雨林生物多樣性、繽紛神奇的同時，啟發觀眾思考人與自然的關係，傳達人與自然共生共存、和諧相處的美好意願。



天文虛擬課程：

基於專業的天文教育教學場景和中小學天文教學大綱，我們結合VR虛擬現實、AR增強現實技術，配合感知智能令牌，打造了軟硬件一體化仿真教學平台。通過視覺、聽覺、觸覺、動覺等多種感知技術和裝備，把「宇宙」搬進教室，將「星星」搬進課堂。學習者無須佩戴3D眼鏡、頭顯，即可駕馭和操控虛擬環境，並在虛擬世界與現實世界之間進行跨越時間與空間的交互式學習。通過設計核心教學內容的實時交互，該課程在理論學習與實踐能力培養之間搭建橋樑，培養學生在天文課程學習中興趣、主觀能動性和綜合科學素養。



某大型國企地產元宇宙：

通過元宇宙技術，我們為某頭部房地產集團打造了一個沉浸式數字世界，對其涵蓋住宅、商業及城市開發領域的多元化業務板塊進行了數字化複刻與整合。基於人工智能的交互界面使利益相關方能夠與高擬真房產模型互動、進行虛擬參觀並實時模擬項目場景。該元宇宙不僅實現了體驗式客戶交互，更為其生態系統的拓展奠定了堅實基礎。



西寧文旅產業服務中心元宇宙：

基於CAVE(洞穴式自動虛擬環境)空間的形式，該中心提供了一站式旅遊景區推薦新體驗。該空間結合了青海省旅遊資源，內容展示了青海湖景區、茶卡鹽湖、湟源丹噶爾古城等8個重點景區。該沉浸光影體驗給遊客帶來了大自然的寧靜與科技的震撼，開啟一場關於自然、生態與科技的奇妙之旅。



某官方媒體空間站：

以「聯接中外、溝通世界」為設計核心，以中國文化的國際化表達為設計原則，打造一個具有國際化、中國化和科技感的新時代傳媒平台形象。利用元宇宙技術，將客戶的發展歷程、品牌欄目、數字文創等內容以三維立體的形式呈現在訪客面前。構建了一個多維度、跨時空的虛擬世界，為全球用戶深入了解客戶提供了一個無界限、多維度的交流平台。



整合營銷

為滿足客戶的綜合性需求，本集團2024年新增整合營銷業務。來自整合營銷業務的收入截至2024年12月31日止年度為人民幣179.5百萬元。本公司依託專業團隊的創新能力與行業深耕經驗，為客戶提供定製化、全鏈路的營銷服務。基於客戶產品特性與市場定位，我們獨立設計精準推廣方案，並整合抖音等核心媒體平台資源，通過以下核心服務亮點實現價值轉化：

智能投放策略

由資深運營團隊主導，在抖音等媒體後台實施動態廣告投放，精準觸達目標用戶群體，驅動流量高效轉化。

長期價值共建

通過年度框架協議與客戶建立深度合作關係，以穩定的服務輸出與持續的策略迭代，助力客戶銷售額增長及品牌影響力提升。

AR和VR SaaS服務

我們基於過往豐富的AR和VR內容及服務項目開發經驗，開發了標準化、低代碼化、便於操作的AR和VR SaaS平台，該平台可以為中小規模客戶提供一系列在線AR和VR互動內容設計、開發及投放工具，從而賦能其構建AR和VR展覽展示、直播營銷、內容體驗的平台，繼而提升終端用戶的參與體驗。報告期內，AR和VR SaaS服務實現收入人民幣22.2百萬元，同比減少61.5%，收入下降主要是由於付費訂購用戶數量及定製項目數量同步減少。

| 營運數據 | 於12月31日／ 截至12月31日止年度 | | 變動 |
|-------------------|-------------------------|--------|---------|
| | 2024年 | 2023年 | |
| AR和VR SaaS | | | |
| 註冊用戶數量 | 17,078 | 41,880 | (59.2%) |
| 付費訂購用戶數量 | 3,415 | 9,283 | (63.2%) |
| 定製項目數量 | 58 | 402 | (85.6%) |
| 平均日均活躍用戶 | 2,424 | 10,028 | (75.8%) |

虛擬偶像直播運營與虛擬人公會

基於我們在虛擬現實(VR)、增強現實(AR)以及數字人技術領域的深厚積澱，面對放量增長的市場需求，公司在去年自營虛擬人直播賬號的基礎上開始搭建虛擬人直播公會，成為一家專業且有技術壁壘的虛擬人MCN機構。通過利用公司在AR和VR內容創作、直播播控系統以及數字人運營方面的先發優勢，我們重點孵化和簽約符合年輕一代喜好的虛擬主播。



報告期內公司打造虛擬IP生態體系與PGC／UGC虛擬資產生態圈。在虛擬資產生產、虛擬直播運營、播控工具研發及數字資產交易四大領域實現突破性進展，虛擬IP商業化驗證成功，月流水增速25%以上，主播規模超百人；獨創「虛實結合」運營模式，推動成熟才藝主播虛擬化轉型與純虛擬主播孵化並行，形成差異化競爭力。打通「創作者經濟—主播需求—工具支持」閉環，保障數字資產版權，付費用戶使用率已達27.91%，未來將為集團虛擬內容庫提供持續供給。

飛天雲動的技術引擎，如Uni-Play引擎、Uni-AR引擎、Uni-VR引擎及渲染引擎，為創建高質量的虛擬形象提供了堅實的基礎。這些工具不僅支持快速的內容製作流程，還能夠實現高度定製化的虛擬角色設計，滿足不同用戶的個性化需求。此外，公司自主研發的播控平台使得手機端和電腦端的虛擬直播變得更加便捷高效，大大降低了開播門檻，並確保了高質量的直播體驗。報告期內公司集中資源打造短視頻內容和虛擬達人的直播互動特效，以吸引並保持用戶觀眾的興趣。我們的目標是創造出具有深度互動性和豐富內容的虛擬世界，讓觀眾能夠沉浸其中。

XR遊戲

公司XR遊戲業務在2024年實現了品類拓展、技術深化的顯著進展。基於上半年在硬件適配與休閒類遊戲領域的突破，下半年我們進一步拓展了格鬥、賽車及棋牌類遊戲產品線，構建了多維度XR娛樂矩陣，為全球用戶提供更豐富的沉浸式體驗。

未來展望

B端：

在2024年XR全品類佈局與技術突破的基礎上，公司將深化全球市場滲透與產業生態構建深耕核心業務，通過技術升級與內容提質強化AR和VR內容與服務的全球競爭力，MR內容生態的產品矩陣拓展，開發支持混合現實環境的開放世界遊戲，實現虛擬角色與物理空間動態交互；落地線下VR大空間解決方案，集成動捕、力反饋設備與空間計算，打造超低延遲競技體驗。

C端：

我們將持續推動技術創新，促進集團MCN業務的可持續發展。這包括但不限於進一步優化現有的多模態重構3D製作全流程，降低內容製作成本的同時提高效率，助力虛擬偶像IP的成長與發展。通過整合飛天雲動的技術實力與市場洞察力，我們可以預見，在不久的將來，一個集內容創作、虛擬直播、粉絲經濟於一體的綜合性虛擬人MCN機構不僅有助於提升公司的市場競爭力，還將對整個行業的發展產生積極的影響。

產業集群

通過併購整合全球優質XR工作室，年內目標孵化30+生態夥伴，形成百億級產業集群。

長期價值錨點

公司致力於成為「空間互聯網」時代的核心內容服務商，通過AI與XR的深度融合，重新定義人、數字世界與物理空間的連接方式。

財務回顧

收入

本集團的收入主要來自提供AR和VR營銷服務及銷售AR和VR內容。收入由截至2023年12月31日止年度的人民幣1,244.7百萬元減少20.0%至截至2024年12月31日止年度的人民幣995.3百萬元，主要由於AR和VR內容及AR和VR營銷服務產生的收入減少。

下表載列於所示年度按服務或產品類別劃分的收入明細(以絕對金額及所佔百分比列示)：

| | 截至12月31日止年度 | | | |
|--------------------|----------------|-------|------------------|-------|
| | 2024年 | | 2023年 | |
| | 人民幣千元 | % | 人民幣千元 | % |
| AR和VR營銷服務 | 573,072 | 57.6 | 845,124 | 68.0 |
| AR和VR內容 | 211,286 | 21.2 | 334,026 | 26.8 |
| 整合營銷 | 179,477 | 18.0 | — | — |
| AR和VR SaaS | 22,171 | 2.2 | 57,556 | 4.6 |
| 其他 ^(附註) | 9,341 | 1.0 | 8,017 | 0.6 |
| 總計 | <u>995,347</u> | 100.0 | <u>1,244,723</u> | 100.0 |

附註：其他業務主要包括數字人開發及運營、短劇製作及運營、非AR和VR技術服務及推廣服務。

AR和VR營銷服務

本集團來自AR和VR營銷服務業務的收入主要通過向廣告客戶提供AR和VR營銷服務所得。來自AR和VR營銷服務業務的收入由截至2023年12月31日止年度的人民幣845.1百萬元減少32.2%至截至2024年12月31日止年度的人民幣573.1百萬元。在報告期內，受宏觀需求不及預期和廣告流量平台集中化的影響，廣告客戶數量及廣告產品每月平均推廣數量相較2023年下滑。

下表載列於所示年度按客戶所在行業劃分的來自AR和VR營銷服務業務的收入明細(以絕對金額及AR和VR營銷服務業務佔總收入的百分比列示)：

| | 截至12月31日止年度 | | | |
|------|----------------|-------|----------------|-------|
| | 2024年 | | 2023年 | |
| | 人民幣千元 | % | 人民幣千元 | % |
| 遊戲 | 172,581 | 30.0 | 106,429 | 12.6 |
| 娛樂 | 101,002 | 17.6 | 190,008 | 22.5 |
| 互聯網 | 86,588 | 15.1 | 165,514 | 19.6 |
| 文旅 | 67,336 | 11.8 | 132,164 | 15.6 |
| 商業服務 | 52,489 | 9.2 | 25,560 | 3.0 |
| 電商 | 27,407 | 4.8 | 83,959 | 9.9 |
| 教育 | 23,960 | 4.2 | 21,119 | 2.6 |
| 汽車 | 18,542 | 3.2 | 51,920 | 6.1 |
| 房地產 | 12,715 | 2.2 | 36,515 | 4.3 |
| 保健 | 8,421 | 1.5 | 15,756 | 1.9 |
| 直播 | 2,031 | 0.4 | 5,479 | 0.6 |
| 金融 | — | — | 10,701 | 1.3 |
| 總計 | <u>573,072</u> | 100.0 | <u>845,124</u> | 100.0 |

我們來自遊戲行業的收入從2023年的人民幣106.4百萬元增加至2024年的人民幣172.6百萬元，因為我們客戶數量的增加。同期內我們來自電商行業的收入從人民幣84.0百萬元減少至人民幣27.4百萬元，乃由於我們在電商行業的主要客戶減少了在各種媒體平台上投放更多的AR和VR廣告的開銷。

AR和VR內容

本集團主要透過向客戶提供定製的內容從AR和VR內容業務中獲得收入。來自AR和VR內容業務的收入由截至2023年12月31日止年度的人民幣334.0百萬元減少36.7%至截至2024年12月31日止年度的人民幣211.3百萬元，主要由於市場競爭激烈，導致項目和客戶數量下降。我們AR和VR內容業務的客戶數量由2023年的75名減少至2024年的32名。我們開展的AR和VR內容項目數量由2023年的170項減少至2024年的115項。

下表載列於所示年度按客戶所在行業劃分的AR和VR內容業務的收入明細(以絕對金額及AR和VR內容業務佔總收入的百分比列示)：

| | 截至12月31日止年度 | | | |
|----------|----------------|-------|----------------|-------|
| | 2024年 | | 2023年 | |
| | 人民幣千元 | % | 人民幣千元 | % |
| 遊戲 | 159,175 | 75.4 | 108,415 | 32.5 |
| 科技、文旅及其他 | 28,981 | 13.7 | 16,913 | 5.0 |
| 教育 | 22,658 | 10.7 | 69,159 | 20.7 |
| 娛樂 | 472 | 0.2 | 139,539 | 41.8 |
| 總計 | <u>211,286</u> | 100.0 | <u>334,026</u> | 100.0 |

來自遊戲行業的收入從2023年的人民幣108.4百萬元增加至2024年的人民幣159.2百萬元，主要由於我們來自遊戲行業的客戶數量增多。

整合營銷

本公司依託專業團隊的創新能力與行業深耕經驗，為客戶提供定製化、全鏈路的營銷服務。本集團2024年新增整合營銷業務。來自整合營銷業務的收入截至2024年12月31日止年度為人民幣179.5百萬元。

AR和VR SaaS

本集團來自AR和VR SaaS業務的收入主要透過提供定製化AR和VR SaaS產品及客戶訂購標準化AR和VR SaaS服務所得。來自AR和VR SaaS業務的收入由截至2023年12月31日止年度的人民幣57.6百萬元減少61.5%至截至2024年12月31日止年度的人民幣22.2百萬元，主要由於我們定製化AR和VR SaaS業務的縮減。

其他

於2024年，本集團其他業務的收入來自推廣服務、廣告代理服務及短劇運營，以及過往的技術服務。來自其他業務的收入由截至2023年12月31日止年度的人民幣8.0百萬元增加16.5%至截至2024年12月31日止年度的人民幣9.3百萬元，主要由於我們積極探索新業務，數字人開發及運營服務和短劇製作及運營業務確認收入所致。

收入成本

本集團的收入成本主要包括(i)流量獲取成本，主要指本集團就AR和VR營銷服務及整合營銷業務支付予媒體平台或其代理以購買廣告流量的成本；(ii)分包及開發成本，主要指就本集團AR和VR互動內容及AR和VR SaaS產品藝術元素(包括動畫、特效及展示)設計及提供若干非核心技術支援向第三方服務供應商支付的外包服務成本；及(iii)使用素材成本，指與AR和VR內容業務有關的PGC視頻素材成本。

收入成本由截至2023年12月31日止年度的人民幣824.0百萬元減少3.5%至截至2024年12月31日止年度的人民幣795.3百萬元，主要由於AR和VR營銷服務和AR和VR內容業務收入的下降。

下表載列於所示年度按性質劃分的收入成本明細(以絕對金額及佔收入成本總額的百分比列示)：

| | 截至12月31日止年度 | | | |
|--------------------|----------------|--------------|----------------|--------------|
| | 2024年 | | 2023年 | |
| | 人民幣千元 | % | 人民幣千元 | % |
| 流量獲取成本 | 655,091 | 82.4 | 647,293 | 78.6 |
| 分包及開發成本 | 98,884 | 12.4 | 105,593 | 12.8 |
| 其他 ^(附註) | 41,336 | 5.2 | 71,120 | 8.6 |
| 總計 | 795,311 | 100.0 | 824,006 | 100.0 |

附註：其他收入成本包括使用素材成本、無形資產攤銷、員工成本及租用伺服器租金。

AR和VR營銷服務

AR和VR營銷服務的收入成本由截至2023年12月31日止年度的人民幣654.8百萬元減少25.8%至截至2024年12月31日止年度的人民幣485.9百萬元，主要由於我們的AR和VR營銷服務業務減少所推動的流量獲取成本下降。

下表載列於所示年度按客戶所在行業劃分的AR和VR營銷服務業務的收入成本明細(以絕對金額及AR和VR營銷服務業務佔總收入成本的百分比列示)：

| | 截至12月31日止年度 | | | |
|-----------|-----------------------|--------------|-----------------------|--------------|
| | 2024年 | | 2023年 | |
| | 人民幣千元 | % | 人民幣千元 | % |
| 遊戲 | 145,838 | 30.0 | 81,634 | 12.5 |
| 娛樂 | 75,282 | 15.5 | 146,313 | 22.4 |
| 互聯網 | 72,098 | 14.8 | 127,482 | 19.5 |
| 文旅 | 50,750 | 10.4 | 101,426 | 15.5 |
| 教育 | 44,315 | 9.1 | 17,188 | 2.6 |
| 商業服務 | 38,384 | 8.0 | 20,276 | 3.1 |
| 電商 | 22,176 | 4.6 | 64,977 | 9.9 |
| 汽車 | 16,674 | 3.4 | 40,561 | 6.2 |
| 房地產 | 9,698 | 2.0 | 28,347 | 4.3 |
| 保健 | 9,145 | 1.9 | 12,908 | 2.0 |
| 直播 | 1,549 | 0.3 | 4,824 | 0.7 |
| 金融 | — | — | 8,821 | 1.3 |
| 總計 | <u>485,909</u> | 100.0 | <u>654,757</u> | 100.0 |

於不同行業的AR和VR營銷服務業務的收入成本出現波動，其推動因素為不同行業AR和VR營銷服務業務的收入出現波動。

AR和VR內容

AR和VR內容業務的收入成本由截至2023年12月31日止年度的人民幣142.0百萬元減少20.9%至截至2024年12月31日止年度的人民幣112.3百萬元，主要由於我們AR和VR內容業務減少所推動的成本下降及積累的豐富行業及項目經驗和AIGC的應用幫助了我們節省項目開發成本。

下表載列於所示年度按客戶所在行業劃分的AR和VR內容業務的收入成本明細(以絕對金額及AR和VR內容業務佔總收入成本的百分比列示)：

| | 截至12月31日止年度 | | | |
|----|----------------|-------|----------------|-------|
| | 2024年 | | 2023年 | |
| | 人民幣千元 | % | 人民幣千元 | % |
| 遊戲 | 74,522 | 66.4 | 40,743 | 28.7 |
| 娛樂 | 20,589 | 18.3 | 57,980 | 40.8 |
| 教育 | 13,092 | 11.6 | 27,541 | 19.4 |
| 科技 | 4,023 | 3.6 | 10,751 | 7.6 |
| 文旅 | 58 | 0.1 | 4,995 | 3.5 |
| 總計 | <u>112,284</u> | 100.0 | <u>142,010</u> | 100.0 |

於不同行業的AR和VR內容業務收入成本出現波動，其推動因素為不同行業AR和VR內容業務的收入出現波動。

毛利及毛利率

本集團的毛利由截至2023年12月31日止年度的人民幣420.7百萬元減少52.5%至截至2024年12月31日止年度的人民幣200.0百萬元，主要由於收入減少。本集團的毛利率由2023年的33.8%減少至2024年的20.1%。毛利率減少乃由於宏觀經濟環境影響及本集團收入結構變化，整合營銷業務在收入中佔比提升的淨影響所致。

下表載列於所示年度按服務及產品類型劃分的毛利／(毛損)明細(以絕對金額及毛利率列示)：

| | 截至12月31日止年度 | | | |
|--------------------|----------------|-------------|----------------|-------------|
| | 2024年 | | 2023年 | |
| | 人民幣千元 | 毛利率 % | 人民幣千元 | 毛利率 % |
| AR和VR營銷服務 | 87,163 | 15.2 | 190,367 | 22.5 |
| AR和VR內容 | 99,752 | 47.2 | 192,016 | 57.5 |
| 整合營銷 | 2,177 | 1.2 | — | — |
| AR和VR SaaS | 12,172 | 54.2 | 45,623 | 79.3 |
| 其他 ^(附註) | (1,228) | (13.1) | (7,289) | (90.9) |
| 總計 | 200,036 | 20.1 | 420,717 | 33.8 |

附註：其他業務主要包括數字人開發及運營、短劇製作及運營、非AR和VR技術服務及推廣服務。

AR和VR營銷服務業務的毛利率由截至2023年12月31日止年度的22.5%減少至截至2024年12月31日止年度的15.2%，主要由於流量平台集中化趨勢增強，導致流量價格略有提升。

AR和VR內容業務的毛利率由截至2023年12月31日止年度的57.5%減少至截至2024年12月31日止年度的47.2%，主要由於項目的研發投入增加。

AR和VR SaaS業務的毛利率由截至2023年12月31日止年度的79.3%減少至截至2024年12月31日止年度的54.9%，主要由於業務規模縮減但存在若干固定成本(包括員工成本及伺服器成本)。

其他業務的毛利率由截至2023年12月31日止年度的-90.9%增加至截至2024年12月31日止年度的-13.1%，主要由於我們拓展了數字人開發及運營服務和短劇製作及運營業務。

其他收入

本集團的其他收入包括股息收入、退稅、銀行存款的利息收入及政府補助。其他收入由截至2023年12月31日止年度的人民幣6.5百萬元減少90.9%至截至2024年12月31日止年度的人民幣0.6百萬元，主要由於利息收入及其他退稅減少。

其他收益／(虧損)淨額

本集團的其他收益／(虧損)淨額主要包括匯兌收益及其他(包括雜項收益及虧損)。我們於2023年錄得其他虧損人民幣0.5百萬元，於2024年錄得其他收益人民幣2.1百萬元，主要由於收到違約金及匯兌收益所致。

貿易應收款項減值虧損

貿易應收款項減值虧損指根據預期信貸虧損(「預期信貸虧損」)模式就貿易應收款項確認或撥回的減值虧損淨額。我們在預期信貸虧損模式下的減值虧損(扣除撥回)由2023年的人民幣30.2百萬元減少至2024年的人民幣17.4百萬元，主要由於預期信貸虧損比率淨下降導致。

分銷及銷售開支

本集團的分銷及銷售開支主要包括(i)員工成本；(ii)廣告及營銷成本；(iii)差旅開支；(iv)辦公室開支；及(v)其他。分銷及銷售開支由截至2023年12月31日止年度的人民幣19.3百萬元增加356.5%至截至2024年12月31日止年度的人民幣88.2百萬元，主要由於：(i)員工成本增加，由於我們的業務擴張促使僱員人數增加及平均薪酬水平的提高；及(ii)推廣費用增加，由於我們加強了品牌及產品宣傳。

行政開支

本集團的行政開支主要包括(i)員工成本(包括行政人員的工資、獎金及福利)；(ii)租金及物業管理開支；及(iii)與上市無關的融資活動的相關專業服務費等。行政開支由截至2023年12月31日止年度的人民幣49.6百萬元增加3.5%至截至2024年12月31日止年度的人民幣51.3百萬元，主要由於(i)員工成本隨著業務擴展而增加；及(ii)我們因業務擴展而租用更多辦公室空間，導致租金及物業管理開支、辦公室開支增加。

研發開支

本集團的研發開支主要包括(i)研發人員的員工成本；(ii)主要與外包飛天元宇宙平台的互動內容模塊有關的外包研發開支；及(iii)與購買智能軟件有關的攤銷開支。研發開支由截至2023年12月31日止年度的人民幣51.2百萬元增加64.7%至截至2024年12月31日止年度的人民幣84.3百萬元，主要由於外包研發開支隨著飛天元宇宙平台的發展及增長而增加。截至2024年12月31日止年度，本集團並無將任何研發開支資本化。

融資成本

本集團的融資成本主要包括銀行借款及租賃負債的利息開支。融資成本由截至2023年12月31日止年度的人民幣4.8百萬元增加32.8%至截至2024年12月31日止年度的人民幣6.4百萬元，主要由於隨著我們的業務擴展，我們銀行借貸的利息開支相應增加。

所得稅抵免／(開支)

本集團的所得稅開支由截至2023年12月31日止年度的人民幣7.7百萬元轉變為截至2024年12月31日止年度的所得稅抵免人民幣1.1百萬元，乃由於截至2024年12月31日止年度本集團錄得虧損導致所得稅開支轉變為所得稅抵免所致。

截至2023年12月31日止年度，北京飛天雲動作為軟件企業有資格享受「兩免三減半」的稅收優惠待遇。截至2024年12月31日止年度，實際稅率為12.5%。

年內(虧損)／利潤及純利率

由於上述各項，本集團於截至2024年12月31日止年度錄得虧損人民幣43.7百萬元，而於截至2023年12月31日止年度則錄得利潤人民幣263.9百萬元，變動幅度為116.6%。本集團的純利率由2023年的21.2%下降至2024年的-4.4%，主要由於綜合毛利率下降與分銷及銷售開支增加等因素的影響。

非國際財務報告準則計量：經調整(虧損)/利潤淨額

為補充本集團根據國際財務報告準則呈列的綜合財務報表，本集團亦採用非國際財務報告準則計量(即經調整(虧損)/利潤淨額)作為額外財務計量，其並非國際財務報告準則規定或並非按其呈列。本集團認為，該非國際財務報告準則計量通過消除若干項目的潛在影響，有助於比較不同年度的經營表現。本集團相信，有關計量為投資者及其他人士提供有用資料，以按協助管理層的相同方式了解及評估其綜合經營業績。「經調整(虧損)/利潤淨額」一詞並沒有在國際財務報告準則中定義。然而，呈列的經調整(虧損)/利潤淨額未必可與其他公司所呈列類似名稱的計量指標作比較。使用非國際財務報告準則計量作為分析工具存在局限性，而閣下不應視其為獨立於本集團根據國際財務報告準則所呈報的經營業績或財務狀況，或可代替對本集團根據國際財務報告準則所呈報的經營業績或財務狀況的分析。對非國際財務報告準則計量的呈列不應理解為暗示本集團的未來業績將不受異常項目的影響。

本集團將經調整(虧損)/利潤淨額界定為加上以權益結算以股份為基礎的付款而調整的年內(虧損)/利潤。以權益結算以股份為基礎的付款為非現金性質。

下表載列於所示年度年內(虧損)/利潤與經調整(虧損)/利潤淨額的對賬：

| | 截至12月31日止年度 | |
|----------------------------|-----------------|----------------|
| | 2024年 | 2023年 |
| | 人民幣千元 | 人民幣千元 |
| 年內(虧損)/利潤與經調整(虧損)/利潤淨額的對賬： | | |
| 年內(虧損)/利潤 | (43,703) | 263,935 |
| 加： | | |
| 以權益結算以股份為基礎的付款 | <u>13,060</u> | <u>10,036</u> |
| 非國際財務報告準則計量： | | |
| 經調整(虧損)/利潤淨額(未經審核) | <u>(30,643)</u> | <u>273,971</u> |

無形資產

本集團的無形資產包括(i)自用小說、IP圖像和卡通人物的改編權；及(ii)軟件。無形資產由於2023年12月31日的人民幣95.0百萬元增加至於2024年12月31日的人民幣99.7百萬元，主要由於增加購買改編權及軟件，以支持我們的AR和VR SaaS業務發展。

下表載列於所示日期的無形資產明細：

| | 於12月31日 | |
|-----|----------------|----------------|
| | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 |
| 改編權 | 44,100 | 50,425 |
| 軟件 | 55,576 | 44,570 |
| 總計 | <u>99,676</u> | <u>94,995</u> |

合約成本

本集團的合約成本包括(i)就向代理(其銷售活動導致客戶就AR和VR SaaS業務訂立協議)支付的增量銷售佣金資本化的取得合約增量成本；及(ii)就提供AR和VR內容的設置成本資本化的履行合約成本。本集團的合約成本由於2023年12月31日的人民幣0.1百萬元增加至於2024年12月31日的人民幣1.2百萬元，主要是由於我們的AR和VR內容業務有關的設置成本增加。

貿易及其他應收款項及按金

本集團的貿易應收款項主要與應收其客戶(購買AR和VR營銷服務、AR和VR內容或AR和VR SaaS產品)款項有關。其他應收款項及按金主要包括租金及其他按金以及其他應收款項。

貿易應收款項由於2023年12月31日的人民幣561.5百萬元增加至於2024年12月31日的人民幣641.9百萬元，由於宏觀經濟環境影響，客戶資金週轉週期普遍增加，且若干客戶的付款週期變長。

預付款項

本集團的預付款項主要包括(i)與AR和VR營銷服務有關的採購自媒體平台及其代理廣告流量以及整合營銷服務的預付款項；及(ii)與AR和VR內容業務有關的外包服務的預付款項。

預付款項由於2023年12月31日的人民幣594.0百萬元增加至於2024年12月31日的人民幣755.4百萬元，主要由於購買我們AR和VR營銷服務相關廣告流量及整合營銷服務的預付款項增加，與管理層對未來AR和VR營銷服務及整合營銷業務的整體增長一致。

貿易及其他應付款項

本集團的貿易及其他應付款項主要包括(i)貿易應付款項及應付票據；(ii)應付僱員薪酬；及(iii)其他應付稅項。貿易應付款項及應付票據主要為應付本集團供應商的分包及開發成本及原材料成本。

貿易及其他應付款項由於2023年12月31日的人民幣148.1百萬元增加至於2024年12月31日的人民幣253.6百萬元，主要由於(i)隨著我們的業務擴展，向供應商採購流量的金額增加；及(ii)受宏觀經濟環境影響，供應商為穩定客戶給予更寬鬆的信用政策，業內付款週期普遍延長。

合約負債

本集團的合約負債主要來自客戶訂購AR和VR營銷服務、AR和VR內容及AR和VR SaaS所作的預付款項，而相關服務或產品尚未提供。預期該等合約負債不涉及任何現金流出。

合約負債由於2023年12月31日的人民幣13.1百萬元增加至於2024年12月31日的人民幣29.1百萬元。於截至2024年12月31日止年度，我們確認與年初合約負債結餘相關的收入人民幣13.1百萬元。

借款

本集團的借款包括來自中國的商業銀行以及第三方的人民幣計值的短期借款。借款由於2023年12月31日的人民幣95.0百萬元略減至於2024年12月31日的人民幣88.0百萬元，主要由於收入下滑導致資金需求下降。

租賃負債

本集團的租賃負債以租金押金作抵押但無擔保。我們的租賃負債由2023年12月31日的人民幣3.4百萬元減少至2024年12月31日的人民幣1.7百萬元。租賃負債減少乃由於租賃合同即將結束及我們償還了部分負債。

或然負債

於2024年12月31日，本集團並無任何重大或然負債。

流動資金及資本資源

本集團透過其業務運營所得現金及銀行借款，連同全球發售(定義見招股章程)所得款項淨額為其現金需求提供資金。本集團預期未來為其經營提供資金的融資可得性不會發生任何重大變化。

於2024年12月31日，本集團的銀行及現金結餘(以人民幣、美元及港元計值)為人民幣162.4百萬元。

資本支出

截至2024年12月31日止年度，本集團的資本支出為人民幣42.6百萬元，主要包括以下各項的支出：(i)無形資產；(ii)租賃辦公室的使用權資產；及(iii)設備。

本集團透過其經營所得現金及借款相結合的方式為該等開支提供資金。

資產抵押

於2024年12月31日，本集團並無資產抵押。

槓桿比率

槓桿比率等於期末債務淨項除以權益總額再乘以100%。債務淨額等於期末的借款及租賃負債減銀行及現金結餘。槓桿比率並不適用，原因為本集團處於錄得現金淨額的狀況。

外匯風險管理

本集團主要在中國經營業務，大部分交易以人民幣結算，並承受不同貨幣產生的外匯風險，主要與美元及港元有關。於2024年12月31日，本集團擁有以人民幣、美元及港元計值的銀行結餘。於2024年12月31日，除以外幣計值的若干銀行結餘外，本集團並無因其營運而面對重大外幣風險。目前，本集團並無任何外幣對沖交易。然而，管理層監控外匯風險並將在需要時考慮對沖本集團的重大外匯風險。

金融工具

於2024年12月31日，本集團並無任何作對沖用途的金融工具。

庫務政策

董事將繼續遵循本集團審慎的庫務政策以管理其財務資源，目的是維持其高度流動性，以確保當未來增長機會出現時可以將其抓住。

綜合損益及其他全面收入表
截至2024年12月31日止年度

| | 附註 | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 |
|-------------------------|----|------------------------|-----------------------|
| 收入 | 3 | 995,347 | 1,244,723 |
| 收入成本 | | <u>(795,311)</u> | <u>(824,006)</u> |
| 毛利 | | 200,036 | 420,717 |
| 其他收入 | | 597 | 6,530 |
| 其他收益／(虧損)淨額 | | 2,099 | (505) |
| 分銷及銷售開支 | | (88,150) | (19,309) |
| 行政開支 | | (51,290) | (49,577) |
| 研發開支 | | (84,294) | (51,181) |
| 貿易應收款項減值虧損 | | (17,433) | (30,176) |
| 融資成本 | | <u>(6,411)</u> | <u>(4,828)</u> |
| 除稅前(虧損)／利潤 | | (44,846) | 271,671 |
| 所得稅抵免／(開支) | 4 | <u>1,143</u> | <u>(7,736)</u> |
| 年內(虧損)／利潤 | 5 | <u><u>(43,703)</u></u> | <u><u>263,935</u></u> |
| 除稅後其他全面開支： | | | |
| 將不予重新分類至損益的項目： | | | |
| 按公平值計入其他全面收入的權益投資虧損的公平值 | | <u>(37,574)</u> | <u>(41,393)</u> |
| 可能於其後重新分類至損益的項目： | | | |
| 換算海外業務所產生的匯兌差額 | | <u>(384)</u> | <u>(1,169)</u> |
| 年內其他全面開支(扣除稅項) | | <u>(37,958)</u> | <u>(42,562)</u> |
| 年內全面(開支)／收入總額 | | <u><u>(81,661)</u></u> | <u><u>221,373</u></u> |

| | 附註 | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 |
|----------------------|----|-----------------|----------------|
| 歸屬於以下人士的年內(虧損)／利潤： | | | |
| — 本公司擁有人 | | (43,702) | 263,938 |
| — 非控股權益 | | (1) | (3) |
| | | <u>(43,703)</u> | <u>263,935</u> |
| 歸屬於以下人士的全面(開支)／收入總額： | | | |
| — 本公司擁有人 | | (81,660) | 221,376 |
| — 非控股權益 | | (1) | (3) |
| | | <u>(81,661)</u> | <u>221,373</u> |
| | | 人民幣分 | 人民幣分 |
| 每股(虧損)／盈利 | | | |
| — 基本及攤薄 | 7 | <u>(2.42)</u> | <u>14.58</u> |

綜合財務狀況表
於2024年12月31日

| | 附註 | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 |
|-------------------|----|------------------|------------------|
| 非流動資產 | | | |
| 設備 | | 5,222 | 8,756 |
| 使用權資產 | | 1,963 | 4,002 |
| 無形資產 | | 99,676 | 94,995 |
| 按公平值計入其他全面收入的權益投資 | | 84,882 | 112,456 |
| 遞延稅項資產 | | 10,512 | 8,412 |
| | | <u>202,255</u> | <u>228,621</u> |
| 流動資產 | | | |
| 貿易應收款項 | 8 | 641,885 | 561,514 |
| 合約成本 | | 1,157 | 111 |
| 預付款項 | 9 | 755,418 | 593,970 |
| 按金及其他應收款項 | | 4,698 | 4,270 |
| 即期稅項資產 | | 2,674 | — |
| 受限制銀行存款 | | — | 120 |
| 銀行及現金結餘 | | 162,422 | 332,668 |
| | | <u>1,568,254</u> | <u>1,492,653</u> |
| 流動負債 | | | |
| 貿易應付款項及應付票據 | 10 | 190,821 | 69,732 |
| 合約負債 | | 29,059 | 13,061 |
| 其他應付款項及應計費用 | | 62,739 | 78,344 |
| 借款 | | 88,000 | 95,000 |
| 租賃負債 | | 1,693 | 2,495 |
| 即期稅項負債 | | 1,195 | 9,510 |
| | | <u>373,507</u> | <u>268,142</u> |
| 流動資產淨值 | | <u>1,194,747</u> | <u>1,224,511</u> |
| 總資產減流動負債 | | <u>1,397,002</u> | <u>1,453,132</u> |

| | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 |
|--------------|-------------------------|-------------------------|
| 非流動負債 | | |
| 應付控股股東款項 | 14,000 | — |
| 租賃負債 | — | 900 |
| | <u>14,000</u> | <u>900</u> |
| 資產淨值 | <u>1,383,002</u> | <u>1,452,232</u> |
| 資本及儲備 | | |
| 股本 | 128 | 128 |
| 儲備 | 1,380,145 | 1,449,374 |
| | <u>1,380,273</u> | <u>1,449,502</u> |
| 本公司擁有人應佔權益 | 1,380,273 | 1,449,502 |
| 非控股權益 | 2,729 | 2,730 |
| | <u>1,383,002</u> | <u>1,452,232</u> |
| 權益總額 | <u>1,383,002</u> | <u>1,452,232</u> |

綜合財務報表附註

1. 一般資料

飛天雲動科技有限公司(「本公司」)於開曼群島註冊成立為有限公司。其註冊辦事處及主要營業地點地址分別為89 Nexus Way, Camana Bay, Grand Cayman, KY1-9009, Cayman Islands及中華人民共和國(「中國」)北京朝陽區廣渠路3號競園藝術中心8號店。本公司股份於香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)主板上市。

本公司為一家投資控股公司。本公司附屬公司之主要業務為提供增強現實和虛擬現實(「AR和VR」)營銷服務、AR和VR內容、整合營銷服務和相關服務。

綜合財務報表以人民幣(「人民幣」)呈列，而人民幣亦為本公司功能貨幣。

2. 採納新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則

於本年度，本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)已採納由國際會計準則理事會(「國際會計準則理事會」)所頒佈而與其業務相關及於2024年1月1日開始的會計年度生效的所有新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則。國際財務報告準則會計準則包括國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)、國際會計準則及詮釋。採納該等新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則並無對本集團於本年度及過往年度之會計政策、本集團綜合財務報表之呈報及已報告數字造成重大變動。

本集團未有應用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。本集團已開始評估該等新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則的影響，但尚未能說明該等新訂及經修訂國際財務報告準則會計準則是否會對其經營業績及財務狀況造成重大影響。

3. 收入及分部資料

| | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 |
|---------------|----------------|------------------|
| 主要服務 | | |
| 提供AR和VR營銷服務 | 573,072 | 845,124 |
| 交付AR和VR內容 | 211,286 | 334,026 |
| 提供整合營銷服務 | 179,477 | — |
| 提供AR和VR軟件即服務 | 22,171 | 57,556 |
| 其他 | 9,341 | 8,017 |
| | <u>995,347</u> | <u>1,244,723</u> |
| 地區市場 | | |
| 中國內地 | 850,077 | 1,145,156 |
| 香港 | 145,270 | 99,567 |
| | <u>995,347</u> | <u>1,244,723</u> |
| 收入確認時間 | | |
| 於某一時間點 | 977,922 | 1,222,461 |
| 隨時間 | 17,425 | 22,262 |
| | <u>995,347</u> | <u>1,244,723</u> |

分部資料

就管理目的而言，本集團不按其服務組成業務單位，而本集團只有一個可報告經營分部。主要經營決策者會監察本集團整體經營分部的經營業績，以就有關資源分配及表現評估作出決策。就此，並無呈列分部資料。

本集團的非流動資產(不包括金融工具及遞延稅項資產)按資產的地理位置詳列如下：

| | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 |
|------|----------------|----------------|
| 中國內地 | 93,922 | 90,755 |
| 香港 | 12,939 | 16,998 |
| | <u>106,861</u> | <u>107,753</u> |

有關主要客戶的資料

截至2024年12月31日止年度，概無單一客戶貢獻本集團收入總額10%以上(2023年：無)。

4. 所得稅(抵免)／開支

| | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 |
|--------------|----------------|----------------|
| 即期稅項 | | |
| — 中國企業所得稅 | 658 | 8,802 |
| — 香港 | 74 | 3,793 |
| — 過往年度撥備不足 | 225 | 1,621 |
| 即期稅項總額 | 957 | 14,216 |
| 遞延稅項 | (2,100) | (6,480) |
| 所得稅(抵免)／開支總額 | <u>(1,143)</u> | <u>7,736</u> |

5. 年內(虧損)／利潤

本集團的年內(虧損)／利潤經扣除下列各項列值：

| | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 |
|-----------------------|----------------|----------------|
| 設備折舊 | 3,984 | 2,753 |
| 使用權資產折舊 | 5,161 | 4,498 |
| 無形資產攤銷(包括在收入成本及研發開支內) | 33,872 | 28,519 |
| 核數師酬金 | 3,190 | 4,230 |
| 員工成本(包括董事酬金) | | |
| — 薪金及其他福利 | 25,593 | 23,547 |
| — 酌情花紅 | 11,630 | 9,651 |
| — 以權益結算以股份為基礎的付款 | 13,060 | 10,036 |
| — 退休福利計劃供款 | 4,148 | 3,657 |
| | <u>54,431</u> | <u>46,891</u> |

6. 股息

截至2024年12月31日止年度，本公司並無派付或宣派股息(2023年：無)。

7. 每股(虧損)/盈利

每股基本及攤薄(虧損)/盈利乃基於以下各項計算：

| | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 |
|---------------------------------|------------------|------------------|
| (虧損)/盈利 | | |
| 用於計算每股基本及攤薄(虧損)/盈利的 (虧損)/盈利 | <u>(43,702)</u> | <u>263,938</u> |
| | 千股 | 千股 |
| 股份數目 | | |
| 用於計算每股基本及攤薄(虧損)/盈利的 普通股加權平均數 | <u>1,806,682</u> | <u>1,809,866</u> |

由於本公司於截至2024年及2023年12月31日止年度並無任何具攤薄潛力的普通股，故每股攤薄(虧損)/盈利與每股基本(虧損)/盈利相同。

8. 貿易應收款項

根據賬單日期扣除虧損撥備的貿易應收款項賬齡分析如下：

| | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 |
|-------------|----------------|----------------|
| 6個月內 | 282,108 | 374,830 |
| 6個月以上但不超過1年 | 220,084 | 171,893 |
| 超過1年 | <u>139,693</u> | <u>14,791</u> |
| | <u>641,885</u> | <u>561,514</u> |

9. 預付款項

| | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 |
|---------------|----------------|----------------|
| 用於採購廣告流量的預付款項 | 742,383 | 570,803 |
| 用於外包服務的預付款項 | 9,007 | 14,753 |
| 用於無形資產的預付款項 | 1,689 | 1,799 |
| 其他 | 2,339 | 6,615 |
| | <u>755,418</u> | <u>593,970</u> |

10. 貿易應付款項及應付票據

| | 2024年 人民幣千元 | 2023年 人民幣千元 |
|--------|----------------|----------------|
| 貿易應付款項 | 170,821 | 69,732 |
| 應付票據 | 20,000 | — |
| | <u>190,821</u> | <u>69,732</u> |

根據賬單日期的貿易應付款項賬齡分析如下：

| | | |
|-------------|----------------|---------------|
| 6個月內 | 100,448 | 36,585 |
| 6個月以上但不超過1年 | 28,834 | 7,659 |
| 1年以上但不超過2年 | 22,887 | 6,648 |
| 超過2年 | 18,652 | 18,840 |
| | <u>170,821</u> | <u>69,732</u> |

所持重大投資、重大收購及出售附屬公司、聯營公司及合營企業

於2024年12月31日，本公司於河北翼辰實業集團股份有限公司(股份代號：1596) (「翼辰」) 持有一項重大投資，佔本集團總資產的5%或以上。翼辰主要從事鐵路扣件系統產品、焊絲及鐵路軌枕產品的研發、生產及銷售。於2024年12月31日，本集團持有31,101,000股翼辰股份，佔其全部已發行股本的3.5%。該投資成本約為140,781,179港元。於2024年12月31日，該投資按公平值計入其他全面收入的公平值為人民幣74.9百萬元，佔於2024年12月31日本集團總資產的約4.2%。截至2024年12月31日止年度，本集團錄得按公平值計入其他全面收入的權益工具投資的公平值虧損人民幣37.6百萬元。基於截至2024年6月30日止六個月翼辰的中期報告，翼辰錄得收入人民幣498.7百萬元及淨虧損人民幣42.2百萬元。於本公告日期，本公司收到股息收入0.3百萬元。由於翼辰主要生產廣泛用於高速鐵路、重載鐵路及常規城市軌道交通的鐵路扣件系統、焊絲及鐵路軌枕產品，翼辰的生產及研發過程提供多個應用AR和VR的機會，包括原型開發、產品立體展示、僱員培訓及生產線數字化。本公司計劃進一步探索商機，包括於投資後，向翼辰提供AR和VR內容及服務。

除上文所披露者外，截至2024年12月31日止年度，本集團並無持有重大投資，亦無重大收購或出售附屬公司、聯營公司或合營企業。

重大投資或資本資產的未來計劃

本集團擬根據本公告「上市所得款項用途」一節所載計劃動用全球發售(定義見招股章程)所得款項淨額。

除本公告所披露者外，於本公告日期，本集團就重大投資或資本資產而言並無其他計劃。

僱員及薪酬政策

於2024年12月31日，本集團有124名全職僱員，全部位於中國。

本集團的成功取決於其吸引、激勵、培訓及挽留合資格人員的能力。本集團相信，其為僱員提供具競爭力的薪酬待遇及環境，鼓勵自身發展，因此通常能吸引及挽留合資格人員及維持穩定的核心管理團隊。本集團重視其僱員，並致力與其僱員一起成長。

本集團透過專業的獵頭公司及招聘網站招聘人員。本集團已採納首次公開發售後購股權計劃，令僱員薪酬與其整體表現掛鉤，並設立績效薪酬獎勵制度，以激勵僱員。每名僱員的晉升並非僅基於其職位及年資釐定。僱員薪酬待遇一般包括基本薪金、獎金及花紅。僱員的薪酬政策及待遇會定期檢討。一般而言，本集團會根據僱員的資歷、職位及表現，並參考當時的市場情況，釐定薪酬待遇。

此外，本集團高度重視為僱員提供培訓，以提升彼等的專業技能、了解行業及工作場所安全標準，及讚賞其價值及令人滿意的客戶服務。本集團為不同崗位的僱員提供不同的培訓計劃。例如，本集團為新入職僱員提供入職培訓，以確保本集團向客戶提供服務的一致性及高質素。此外，本集團為不同崗位提供特定技能及所需知識培訓，包括產品培訓、業務培訓、財務培訓及管理培訓。本集團致力維持本地人才庫及為本集團優秀僱員提供晉升途徑。

上市所得款項用途

本公司於2022年10月18日成功在聯交所主板上市。經扣除本公司應付的包銷佣金、獎勵及其他發售開支後，本公司自全球發售(定義見招股章程)收取所得款項淨額約為531.9百萬港元。

超額配股權(定義見招股章程)並未獲行使。下表載列於2024年12月31日所得款項淨額的擬定用途及實際用途：

| 擬定用途 | 所得款項 淨額 (百萬港元) | 佔所得款項 淨額總額的 百分比 | 報告期 | 於2024年 | 於2024年 | 未動用 所得款項淨額的 預期使用時間表 |
|---|----------------------|-----------------------|-----------------------------|---------------------------------------|--|---------------------------|
| | | | 結轉的 所得款項 淨額 (百萬港元) | 12月31日 已動用 所得款項 淨額 (百萬港元) | 12月31日 尚未動用 所得款項 淨額 (百萬港元) | |
| 增強我們的研發能力及改進我們的服務及產品 | | | | | | |
| (1) 開發及優化我們的算法及數據分析能力； | 53.2 | 10.0% | 17.4 | 17.4 | 0.0 | — |
| (2) 升級和迭代我們的AR和VR開發引擎； | 42.6 | 8.0% | 12.2 | 12.2 | 0.0 | — |
| (3) 提升我們的運營能力； | 37.2 | 7.0% | 15.5 | 15.5 | 0.0 | — |
| (4) 開發我們的AR和VR內容業務； | 37.2 | 7.0% | 11.1 | 11.1 | 0.0 | — |
| (5) 開發我們的AR和VR SaaS業務；及 | 26.6 | 5.0% | 5.4 | 5.4 | 0.0 | — |
| (6) 採購IP，以支持我們的AR和VR內容業務及AR和VR SaaS業務的增長。 | 16.0 | 3.0% | 2.5 | 2.5 | 0.0 | — |
| 提升銷售及營銷職能： | | | | | | |
| (1) 透過營銷活動加強我們的品牌形象； | 53.2 | 10.0% | 16.5 | 16.5 | 0.0 | — |
| (2) 透過線上渠道提升品牌知名度；及 | 26.6 | 5.0% | 4.3 | 4.3 | 0.0 | — |
| (3) 加強和優化我們的銷售及營銷網絡。 | 53.2 | 10.0% | 31.0 | 31.0 | 0.0 | — |
| 選定合併、收購和戰略投資 | 79.8 | 15.0% | 79.8 | 10.0 | 69.8 | 到2025年年末 |
| 開發我們的飛天元宇宙平台 | 53.1 | 10.0% | 11.3 | 11.3 | 0.0 | — |
| 運營資金及一般公司用途 | 53.2 | 10.0% | 14.1 | 14.1 | 0.0 | — |
| 總計 | 531.9 | 100.0% | 221.1 | 151.3 | 69.8 | |

本公司將餘下所得款項用於招股章程所披露的用途。餘下所得款項的預期使用時間表乃根據本集團就未來市況作出的最佳估計而釐定。使用情況或會視當前及未來市況發展而改變。

末期股息

董事會並不建議派付截至2024年12月31日止年度的末期股息。

遵守企業管治常規

本集團承諾奉行高標準的企業管治常規，以保障股東利益，提升企業價值，規劃業務策略及政策，及增強透明度及問責制度。

董事會認為，本公司於截至2024年12月31日止年度直至本公告日期已遵守企業管治守則的所有適用的原則及守則條文，惟偏離企業管治守則守則條文C.2.1。本公司主席及行政總裁的角色並無區分，均由汪磊先生兼任。汪磊先生於技術服務及遊戲開發行業積累豐富經驗，一直負責本集團的戰略發展、整體運營及管理以及重大決策，自彼加入本集團以來對利潤增長及業務擴張大有裨益。董事會認為，主席及行政總裁由一人同時兼任有利於本集團的管理。截至2024年12月31日止年度，高級管理層及董事會(由經驗豐富且遠見卓識人員組成)的運作可確保權力和授權分佈均衡。截至2024年12月31日止年度，董事會現時由三名執行董事(李艷浩先生自2024年11月3日起辭任)及三名獨立非執行董事組成，因此其組成具有相當強大的獨立性。董事會作出的決定須經至少大多數董事批准。汪磊先生及其他董事知悉並承諾履行其作為董事的受信責任，該等責任要求(其中包括)其應為本公司利益及以符合本公司最佳利益的方式行事，並將基於此為本集團作出決策。董事會將繼續檢討本公司企業管治架構的有效性，以評估是否需要將主席與行政總裁的角色分開。除上文所披露者外，於報告期內及直至本公告日期，本公司已遵守企業管治守則第二部所載的所有適用守則條文。

遵守證券交易的標準守則

本公司已採納標準守則作為規管董事及相關僱員進行證券交易之行為守則。

經向全體董事作出具體查詢後，彼等全部均已確認，彼等於截至2024年12月31日止年度及截至本公告日期已遵守標準守則。

審核委員會

董事會已設立審核委員會，其書面職權範圍符合企業管治守則的規定。審核委員會的職權範圍載於聯交所網站(<http://www.hkexnews.hk>)及本公司網站(<http://www.floatingcloud.com>)。

於本公告日期，審核委員會成員包括三名獨立非執行董事，即陳玥霖女士、江一先生及譚德慶先生，由陳玥霖女士任職主席。審核委員會的主要職責為檢討及監督財務報告流程及內部監控系統。

審核委員會已與本公司管理層及外部核數師共同討論本公司所採納的會計原則及政策，並已討論及檢討本集團內部控制、風險管理及財務報告事宜(包括審閱截至2024年12月31日止年度的年度業績)。審核委員會及獨立核數師認為年度業績符合適用會計準則、上市規則及所有其他適用的法律規定。因此，審核委員會建議董事會批准本集團截至2024年12月31日止年度的綜合財務報表。

中匯安達會計師事務所有限公司之工作範圍

經本集團核數師中匯安達會計師事務所有限公司同意，本初步公告所載有關本集團截至2024年12月31日止年度綜合財務狀況表、綜合損益及其他全面收入表以及相關附註之數據，與本集團本年度經審核綜合財務報表所載之數額一致。中匯安達會計師事務所有限公司就此執行之工作並不構成核證委聘，因此中匯安達會計師事務所有限公司並未就本初步公告發表任何意見或核證結論。

購入、出售或贖回本公司證券

截至2024年12月31日止年度，本公司於聯交所購回合共1,182,000股股份，價格介乎每股0.52港元至0.62港元，總代價約689,000港元(不包括佣金及其他開支)。截至2024年12月31日止年度本公司於聯交所購回股份的詳情如下：

| 購回月份 | 購回 股份數目 | 每股價格 | | 已付總額 千港元 |
|------|------------------|----------|----------|-------------|
| | | 最高 港元 | 最低 港元 | |
| 6月 | <u>1,182,000</u> | 0.62 | 0.52 | <u>689</u> |

董事會相信購回股份反映董事對本公司長期業務前景充滿信心。於本公告日期，3,854,000股購回股份尚未註銷。

除上文所披露者外，本公司或其任何附屬公司於截至2024年12月31日止年度內並無購入、出售或贖回本公司之任何上市證券(包括出售庫存股)。

足夠之公眾持股量

根據本公司之公開資料及據董事會所知悉，董事會確認，本公司於本公告發佈之日一直維持上市規則規定之公眾持股量。

報告期後事項

報告期後並無發生對本集團有重大影響的期後事項。

股東週年大會

本公司將於2025年5月28日(星期三)舉行應屆股東週年大會。股東週年大會通告及所有其他相關資料將於2025年4月刊發並寄發予選擇收取印刷本的股東。

暫停辦理股份過戶登記

本公司將於2025年5月23日(星期五)至2025年5月28日(星期三)(包括首尾兩日)期間暫停辦理股份過戶登記，以釐定股東出席股東週年大會及於會上投票的資格，上述期間不會辦理任何股份過戶登記手續。為符合資格出席股東週年大會及於會上投票，所有已填妥的轉讓文件連同有關股票須不遲於2025年5月22日(星期四)(最遲登記日)下午四時三十分交回本公司的香港證券登記處卓佳證券登記有限公司登記，地址為香港夏慤道16號遠東金融中心17樓。

登載全年業績及年報

本全年業績公告已登載於聯交所網站(<https://www.hkexnews.hk>)及本公司網站(<https://www.floatingcloud.com>)。截至2024年12月31日止年度的年報將會於適當時候寄發予選擇收取印刷本的股東，並於上述網站登載。

釋義

| | | |
|----------|---|---|
| 「廣告客戶」 | 指 | 廣告客戶，包括廣告主及其代理 |
| 「股東週年大會」 | 指 | 本公司股東週年大會 |
| 「AI」 | 指 | 人工智能 |
| 「AIGC」 | 指 | AI生成內容 |
| 「AR」 | 指 | 增強現實，一種現實世界環境的互動體驗，其中現實世界的物品由電腦生成的感官信息增強 |
| 「審核委員會」 | 指 | 董事會審核委員會 |
| 「聯繫人」 | 指 | 具有上市規則賦予該詞的涵義 |
| 「B端」 | 指 | 企業級用戶 |
| 「北京飛天雲動」 | 指 | 北京飛天雲動科技有限公司，一家於2021年11月17日在中國成立的有限公司，為本公司的間接全資附屬公司 |

| | | |
|-------------------|---|--|
| 「董事會」 | 指 | 本公司的董事會 |
| 「C端」 | 指 | 消費級用戶 |
| 「主席」 | 指 | 董事會主席 |
| 「中國」 | 指 | 中華人民共和國，僅就本公告而言，不包括香港、中華人民共和國澳門特別行政區及台灣 |
| 「本公司」 | 指 | 飛天雲動科技有限公司，一家於2021年6月24日在開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司，其股份於聯交所主板上市(股份代號：6610) |
| 「合併聯屬實體」 | 指 | 本集團透過合約安排控制的實體 |
| 「合約安排」 | 指 | 由(其中包括)北京飛天雲動、合併聯屬實體及註冊股東(定義見招股章程)簽訂的一系列合約安排，詳情載列於招股章程的「合約安排」一節 |
| 「企業管治守則」 | 指 | 上市規則附錄C1所載之企業管治守則 |
| 「董事」 | 指 | 本公司董事或其中任何一人 |
| 「按公平值計入其他全面收入」 | 指 | 按公平值計入其他全面收入 |
| 「本集團」、「飛天雲動」或「我們」 | 指 | 本公司、其於相關時間的附屬公司及合併聯屬實體 |
| 「港元」 | 指 | 香港法定貨幣港元 |
| 「香港」 | 指 | 中國香港特別行政區 |
| 「國際財務報告準則」 | 指 | 國際財務報告準則會計準則 |

| | | |
|----------------|---|--|
| 「IP」 | 指 | 知識產權 |
| 「上市」 | 指 | 股份於聯交所主板上市 |
| 「上市規則」 | 指 | 香港聯合交易所有限公司證券上市規則(經不時修訂、補充或以其他方式修改) |
| 「主板」 | 指 | 聯交所主板 |
| 「MCN」 | 指 | 多頻道網絡 |
| 「工信部」 | 指 | 中華人民共和國工業和信息化部，前稱中華人民共和國信息產業部 |
| 「標準守則」 | 指 | 上市規則附錄C3所載之上市發行人董事進行證券交易的標準守則 |
| 「MR」 | 指 | 混合現實，物理世界和虛擬世界的融合 |
| 「PGC」 | 指 | 專業生產內容 |
| 「首次公開發售後購股權計劃」 | 指 | 本公司於2022年9月8日有條件採納的首次公開發售後購股權計劃 |
| 「招股章程」 | 指 | 本公司於2022年9月29日發佈的招股章程 |
| 「研發」 | 指 | 研究與開發 |
| 「人民幣」 | 指 | 中國法定貨幣人民幣元 |
| 「報告期」 | 指 | 2024年1月1日至2024年12月31日，為期一年 |
| 「SaaS」 | 指 | 軟件即服務，一種軟件許可及交付模式，在該模式中軟件按訂購基礎獲許可並集中託管 |

| | | |
|--------|---|-----------------------------------|
| 「股份」 | 指 | 本公司股本中每股面值0.00001美元的普通股 |
| 「股東」 | 指 | 股份持有人 |
| 「聯交所」 | 指 | 香港聯合交易所有限公司 |
| 「附屬公司」 | 指 | 具有上市規則賦予該詞的涵義 |
| 「VR」 | 指 | 虛擬現實，電腦生成模擬三維圖像或環境，可以看似真實或實際的方式互動 |
| 「XR」 | 指 | 擴展現實，AR、VR及MR的合併術語 |
| 「%」 | 指 | 百分比 |

承董事會命
 飛天雲動科技有限公司
 主席
 汪磊

香港，2025年3月31日

於本公告日期，董事會包括執行董事汪磊先生、徐冰女士及李堯先生，以及獨立非執行董事江一先生、譚德慶先生及陳玥霖女士。