

香港聯合交易所有限公司及證券及期貨事務監察委員會對本申請版本的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並表明概不就因本申請版本全部或任何部分內容而產生或依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



UNI-STAR INTERACTIVE HOLDING LIMITED

(「本公司」)

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

的申請版本

警 告

本申請版本乃根據香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)及證券及期貨事務監察委員會(「證監會」)的要求而刊發，僅用作向香港公眾人士提供資料。

本申請版本為草擬本，其所載資料並不完整，亦可能會作出重大變動。閣下閱覽本文件，即表示閣下知悉、接納並向本公司、其獨家保薦人、獨家整體協調人、顧問及包銷團成員表示同意：

- (a) 本文件僅為向香港公眾人士提供有關本公司的資料，概無任何其他目的。投資者不應根據本文件所載資料作出投資決定；
- (b) 在聯交所網站登載本文件或其任何補充、修訂或更換附頁，並不會引致本公司、其獨家保薦人、獨家整體協調人、顧問或包銷團成員須於香港或任何其他司法管轄區進行發售活動的責任。本公司最終會否進行任何發售仍屬未知之數；
- (c) 本文件或其補充、修訂或更換附頁的內容未必會全部或部分轉載於最終正式上市文件；
- (d) 本文件並非最終上市文件，本公司可能會不時根據《香港聯合交易所有限公司證券上市規則》作出更新或修訂；
- (e) 本文件並非向任何司法管轄區的公眾人士提呈出售任何證券的招股章程、發售通函、通告、通函、小冊子或廣告，亦非邀請公眾人士認購或購買任何證券的要約，且並非旨在邀請公眾人士認購或購買任何證券的要約；
- (f) 本文件不應被視為勸誘認購或購買任何證券，亦不擬構成該等勸誘；
- (g) 本公司或其任何聯屬人士、顧問或包銷商團成員概無透過刊發本文件而於任何司法管轄區發售任何證券或徵求購買任何證券；
- (h) 本文件所述的證券並非供任何人士申請認購，即使提出申請亦不獲接納；
- (i) 本公司不曾亦不會根據1933年美國《證券法》(經修訂)或美國任何州證券法登記本文件所述的證券；
- (j) 由於本文件的派發或本文件所載任何資料的發佈可能受到法律限制，閣下同意自行了解並且遵守任何該等適用於閣下的限制；及
- (k) 本文件所涉及的上市申請並未獲批准，聯交所及證監會或會接納、發回或拒絕有關的公開發售及／或上市申請。

倘在適當時候向香港公眾人士提出要約或邀請，有意投資者務請僅依據於香港公司註冊處處長登記的本公司招股章程作出投資決定，其文本將於發售期內供公眾人士查閱。

重要提示

重要提示：閣下對本文件的任何內容如有任何疑問，應取得獨立專業意見。



UNI-STAR INTERACTIVE HOLDING LIMITED

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

[編纂]

[編纂]的[編纂]數目：[編纂]股股份（視乎[編纂]行使與否而定）

[編纂]數目：[編纂]股股份（可予重新分配）

[編纂]數目：[編纂]股股份（可予重新分配及視乎[編纂]行使與否而定）

最高[編纂]：每股[編纂][編纂]港元，另加1%經紀佣金、0.0027%證監會交易徵費、0.00565%聯交所交易費及0.00015%會財局交易徵費（須於申請時以港元繳足，多繳股款可予退還）

面值：每股股份0.00001美元

[編纂]：[編纂]

獨家保薦人，[編纂]、[編纂]及[編纂]



香港交易及結算所有限公司、香港聯合交易所有限公司及香港中央結算有限公司對本文件的內容概不負責，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文件全部或任何部分內容而產生或因依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。本文件連同本文件「送呈公司註冊處處長及展示文件」一節所列的文件，已根據公司（清盤及雜項條文）條例第342C條規定送呈香港公司註冊處處長登記。香港證券及期貨事務監察委員會與香港公司註冊處處長對本文件或上述任何其他文件的內容概不負責。

預期[編纂]將由我們與[編纂]（為其本身及代表[編纂]）於[編纂]或前後以協議方式釐定，且無論如何不遲於[編纂]。除另行公告外，[編纂]將不超過每股[編纂][編纂]港元，且預計不低於每股[編纂][編纂]港元。[編纂]的申請人在提出申請時，須就每股[編纂]支付每股[編纂]最高[編纂][編纂]港元，連同1%經紀佣金、0.0027%證監會交易徵費、0.00565%聯交所交易費及0.00015%會財局交易徵費，如[編纂]最終低於每股[編纂][編纂]港元，則多繳股款可予退還。如因任何原因，我們與[編纂]（為其本身及代表[編纂]）未能於[編纂]或之前協定[編纂]，則[編纂]（包括[編纂]）不會進行並將告失效。

[編纂]（為其本身及代表[編纂]）可在認為合適並取得本公司同意的情況下，於遞交[編纂][編纂]截止日期上午或之前任何時間，調減本文件所載[編纂]數目及／或指示性[編纂]。在此情況下，我們將於決定作出有關調減後，在切實可行情況下盡快且無論如何不遲於遞交[編纂][編纂]截止日期上午安排在香港聯交所網站 www.hkexnews.hk 及本公司網站 www.xbhy.cn 刊登公告。進一步詳情請參閱本文件「[編纂]的架構」及「如何申請[編纂]」。

[編纂]並無亦不會根據美國證券法或美國任何州證券法登記，亦不得於美國境內[編纂]、出售、抵押或轉讓，惟根據美國證券法登記規定獲豁免或不受美國證券法登記規定限制的交易除外。[編纂]僅可(a)依據美國證券法第144A條或美國證券法的其他登記規定豁免或在不美國證券法登記規定限制的交易於美國境內向「合資格機構買家」及(b)根據S規例在美國境外以離岸交易方式[編纂]及出售。

在作出[編纂]決定前，潛在[編纂]應審慎考慮本文件所載所有資料，包括「風險因素」所載風險因素。如於[編纂]上午八時正前出現若干理由，[編纂]（為其本身及代表[編纂]）可終止[編纂]於[編纂]項下的責任。有關理由載於「[編纂]」。閣下務須參閱該章節以了解詳情。

[編纂]

[編纂]

重要提示

[編纂]

重要提示

[編纂]

預期時間表⁽¹⁾

[編纂]

目 錄

致有意[編纂]的重要通知

我們僅就[編纂]及[編纂]而刊發本文件，除本文件根據[編纂]的[編纂]外，本文件並不構成出售任何證券的[編纂]或招攬購買任何證券的[編纂]。本文件不得於任何其他司法權區或任何其他情況下用作亦不構成[編纂]或邀請。本公司並無採取任何行動以獲准在香港以外任何司法權區[編纂][編纂]，亦無採取任何行動以獲准在香港以外的任何司法權區派發本文件。於其他司法權區就[編纂]派發本文件及[編纂]及銷售[編纂]均受到限制，且除非根據有關證券監管機構的登記或授權或豁免規定，獲該等司法權區的適用證券法律許可，否則不得派發本文件及[編纂]。

閣下應僅依賴本文件所載資料作出[編纂]決定。[編纂]僅基於本文件所載資料及所作聲明進行。我們並無授權任何人士向閣下提供有別於本文件所載內容的資料。對於並非本文件所載的任何資料或聲明，閣下不應視為已獲我們、獨家保薦人、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂]以及我們或彼等各自的任何董事、高級職員、僱員、代理或代表或參與[編纂]的任何其他各方授權而加以依賴。我們的網站所載資料並不構成本文件的一部分。

	頁次
預期時間表.....	i
目錄.....	v
概要.....	1
釋義.....	24
技術詞彙表.....	37
前瞻性陳述.....	43
風險因素.....	45

目 錄

豁免嚴格遵守上市規則	107
有關本文件及[編纂]的資料	111
董事及參與[編纂]的各方	116
公司資料	120
行業概覽	122
監管概覽	137
歷史、重組及公司架構	167
業務	186
合約安排	260
董事及高級管理層	278
與控股股東的關係	292
關連交易	296
主要股東	301
股本	303
財務資料	305
未來計劃及[編纂]用途	364
[編纂]	368
[編纂]的架構	382
如何申請[編纂]	394
附錄一A 會計師報告	IA-1
附錄一B 未經審計中期簡明合併財務資料	IB-1
附錄二 未經審計[編纂]財務資料	II-1
附錄三 本公司組織章程及開曼公司法概要	III-1
附錄四 法定及一般資料	IV-1
附錄五 送呈公司註冊處處長及展示文件	V-1

概 要

本概要旨在向閣下提供本文件所載資料的概覽。由於僅為概要，其並不包含對閣下而言可能重要的所有資料。閣下在決定[編纂][編纂]前，應細閱本文件全文。[編纂]於[編纂]涉及風險。[編纂]於[編纂]的部分特定風險載於本文件「風險因素」一節。閣下在決定[編纂][編纂]前，應細閱該節。

概覽

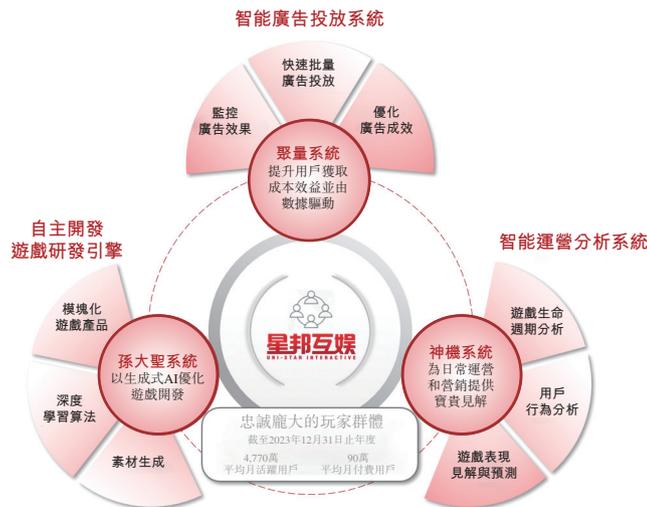
我們是中國一家領先的集開發、發行及運營能力於一體的移動遊戲公司，我們的願景是促進世界對中華文化的理解及欣賞。通過致力於重塑中國移動遊戲產業格局及將遊戲開發、發行及營運產業化。自成立以來，我們已成功實現快速成長及擴張。我們透過提供多元化的遊戲組合（包括各種備受高度認可的遊戲及強大的遊戲儲備）而在同行中脫穎而出。特別是，我們是小遊戲領域的先驅，小遊戲領域近年來錄得較高的增長率，因為現代遊戲玩家更喜歡有趣、易上手且方便的遊戲體驗。於往績記錄期，我們移動遊戲流水約90%來自小遊戲。這些成果充分體現出我們在遊戲開發、發行及營運方面的技術優勢，具有強大的數據驅動分析能力和高度自動化的AI技術。以下載列本集團於2023年的部分主要排名：

- 按小遊戲流水計，我們是中國最大的移動遊戲公司。
- 按中國古風RPG遊戲流水計，我們是中國第二大移動遊戲公司。
- 按RPG遊戲流水計，我們是中國第三大移動遊戲公司。
- 按放置類遊戲流水計，我們是中國最大的移動遊戲公司。
- 按流水計，我們是中國第六大具有整合開發、發行及運營能力的移動遊戲公司。

概 要

自2017年以來，我們專注於RPG遊戲的移動遊戲開發、發行及業務運營一體化的產業化業務戰略。我們相信，我們的戰略為我們在移動遊戲領域的良好往績提供了堅實基礎。此策略亦賦予我們獨特韌性，使我們能夠高效應對該行業固有的風險與挑戰。憑藉AI賦能技術提升的效率，我們的整體遊戲組合實現了流水的顯著增長。於2023年，我們的年度流水是2017年的十倍以上。特別是，通過持續專注於RPG遊戲，我們成功孵化多款標誌性遊戲，如《九州仙劍傳》和《天劍奇緣》等。該等遊戲的持續成功及其長久生命週期遠超行業平均水準，證明了我們業務戰略的可行性。我們相信，以下因素為我們實現可持續發展及提高盈利能力提供了堅實的基礎，但仍需應對相關風險及挑戰：(1) 標誌性遊戲人氣持久且生命週期長久；(2) 我們新推出遊戲的表現強勁；(3) 於小遊戲市場的先發優勢以吸引並觸及更廣泛的玩家群；及(4) 研發、發行及運營能力提升。

憑藉我們強大的技術能力，我們已開發出專有配套系統，分別服務於遊戲產品全生命週期的關鍵功能，即孫大聖系統、神機系統及聚量系統。進一步詳情請參閱本文件「業務－技術及基礎設施」。該等系統使我們的員工能夠在其日常工作中方便採用數據驅動及人工智能賦能的工具，有效優化我們研發、發行、運營及推廣的效率、質量和效益。下圖展示我們業務流程與主要技術基礎設施之間的協同：



概 要

我們的優勢

我們相信下列競爭優勢有助我們取得成功，並使我們具備持續增長的優勢：

- 中國領先的移動遊戲公司，具備產業化研發、發行及運營能力；
- AI技術支持高效的遊戲開發流程，打造高質量遊戲；
- 系統化的遊戲發行能力和優化的遊戲推廣，以取得市場領先地位；
- 依託對玩家的深入見解及專有技術設施、快速增長的玩家群；
- 經驗豐富和富有遠見的管理團隊。

我們的戰略

我們將採取以下戰略促進我們的持續增長，並實現此願景：

- 繼續加強產業化業務戰略，豐富遊戲組合；
- 繼續加強我們的AI技術及基礎建設；
- 不斷增強發行能力以擴大玩家群體及提高玩家黏度；
- 繼續拓展海外業務；及
- 尋求戰略聯盟及投資機會。

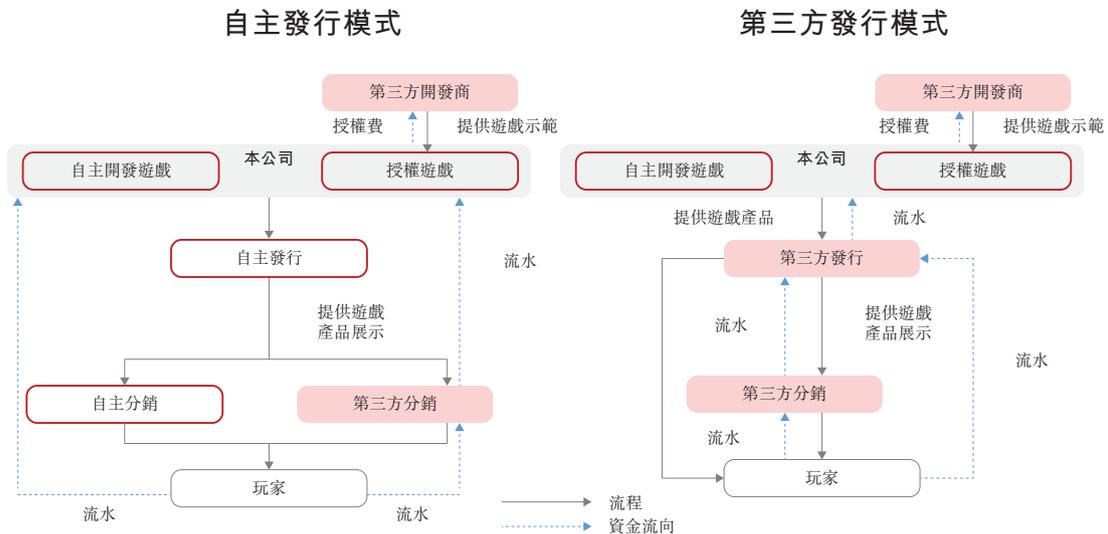
我們的業務模式

於往績記錄期，我們發行及運營自主開發的遊戲以及我們認為具有強大潛力的第三方開發商授權的遊戲。此外，在專注持續提升內部發行能力的同時，我們亦委聘我們認為其能力足以有效補充我們業務營運的第三方發行商，並在委聘時考慮其既定分銷渠道、遊戲營銷及推廣能力以及市場聲譽和影響力。為使我們的遊戲達到最佳公眾曝光率並使遊戲玩家能夠方便獲取我們的遊戲，我們就自主開發採用綜合分銷渠道，包括(i)我們自營的分銷渠道，如我們的官方網站及微信公眾號；及(ii)各種第三方分銷渠道，如iOS App Store、微信小程序、OPPO遊戲中心及vivo小遊戲。

概 要

我們的移動遊戲目前以免費模式提供，其收入來自銷售遊戲虛擬物品，如消耗品、虛擬化身、技能、特權或其他遊戲內特性或功能。於往績記錄期，我們通過四種不同模式從我們的移動遊戲產生收入，具體取決於遊戲是自主開發或由第三方開發商授權，以及遊戲是自主發行或第三方發行。

下圖列示我們的業務模式及資金流向：



我們的現有遊戲及遊戲儲備

於往績記錄期，我們所有收入均來自移動遊戲，於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月分別為人民幣5,675.1百萬元、人民幣5,327.1百萬元及人民幣2,094.5百萬元。我們提供的移動遊戲主要包括RPG。截至最後實際可行日期，我們共有十二款正在運營的移動遊戲，並計劃於2027年前推出18款遊戲儲備，涵蓋RPG、卡牌遊戲、SIM及SLG等多種類型。

概 要

下表載列於最後實際可行日期我們的六款標誌性遊戲詳情：

編號	名稱	遊戲類型及 遊戲模式	語言	正式推出日期 ⁽¹⁾	來源	截至最後		截至最後		主要市場 ⁽⁴⁾
						實際可行日期的 發行模式	可行情況 生命週期階段	實際 可行情況 生命週期	預期 生命週期 ⁽²⁾	
1	《九州仙劍傳》	ARPG、放置	簡體中文	2019年12月	授權	自主發行及第三方發行	衰退	十個月	72個月	中國
2	《天劍奇緣》	ARPG、放置	簡體中文、繁體中文、英文	2020年11月	自主開發	自主發行及第三方發行	成熟	21個月	72個月	亞太地區
3	《黎明召喚》	MMORPG、放置	簡體中文、繁體中文、英文、日文、韓文、德文、法文、西班牙文、葡萄牙文	2020年10月；2021年6月至2022年10月 ⁽³⁾	自主開發	自主發行及第三方發行	衰退	八個月	60個月	亞太地區、歐洲及美洲、中東地區
4	《異界深淵：覺醒》	ARPG、放置	簡體中文、韓文、英文	2021年5月	自主開發	自主發行及第三方發行	衰退	九個月	54個月	亞太地區、歐洲及美洲
5	《異界深淵：大靈王》	ARPG、放置	簡體中文	2023年8月	自主開發	自主發行及第三方發行	成長	54個月	72個月	中國
6	《山海劍途》	ARPG卡牌遊戲、放置	簡體中文	2023年6月	自主開發	自主發行及第三方發行	成長	52個月	72個月	中國

附註：

- (1) 正式推出日期指管理團隊根據遊戲在測試期間的運營表現確定遊戲的正式推出日期。
- (2) 預期生命週期（按月計）乃根據不同類型遊戲的行業平均生命週期，以及我們過往運營類似遊戲的經驗及相關遊戲產生的流水而估計。然而，該等遊戲的實際生命週期或會有別於表中呈現的時長。
- (3) 中文版本於2020年10月推出；海外版本於2021年6月至2022年10月期間推出。
- (4) 主要市場為我們認為具有戰略重要性的市場。

概 要

我們一直主要通過自主開發新遊戲來擴大我們的遊戲組合。截至最後實際可行日期，我們擁有18款遊戲儲備，包括15款自主開發遊戲及三款授權遊戲。有關詳情，請參閱本文件「業務－我們的遊戲－我們的遊戲儲備」。

關鍵運營指標

我們通過以下關鍵運營指標衡量遊戲表現，即(i)流水；(ii)平均月活躍用戶；(iii)平均月付費用戶；(iv)每名付費用戶平均流水；及(v)累計註冊玩家。用於計算平均每月活躍用戶、平均月付費用戶、每名付費用戶平均流水及累計註冊玩家的註冊玩家數量指賬號數量，乃參考截至指定日期我們遊戲的註冊賬號數量計算。由於單一玩家可能在我們的任何遊戲中註冊多個玩家賬號，其未必代表我們任何及所有遊戲的累計註冊玩家的實際數目。下表載列我們於所示期間或截至所示日期正在運營的移動遊戲以及標誌性遊戲的運營指標：

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
流水(人民幣千元)	6,393,498	5,706,830	4,565,513	2,234,276
平均月活躍用戶(千人)	67,554	47,722	54,907	20,443
平均月付費用戶(千人)	1,070	908	965	546
每名付費用戶平均流水 (人民幣元)	490	524	526	456

	截至12月31日		截至
	2022年	2023年	9月30日 2024年
累計註冊玩家(千人)	1,000,691	1,494,535	1,653,811

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年

(以千計)

流水(人民幣)				
《九州仙劍傳》	3,070,928	2,381,981	2,006,653	538,018
《天劍奇緣》	2,413,924	2,671,500	2,089,799	954,324
《黎明召喚》	325,594	179,323	132,869	70,619
《異界深淵：覺醒》	271,056	128,676	116,236	25,074
《異界深淵：大靈王》	-	92,112	27,976	399,590
《山海劍途》	-	27,068	6,790	146,573

概 要

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
	(千人)			
平均月活躍用戶				
《九州仙劍傳》	37,137	26,973	31,316	6,712
《天劍奇緣》	24,672	17,274	20,134	3,743
《黎明召喚》	307	259	228	82
《異界深淵：覺醒》	2,157	802	1,013	237
《異界深淵：大靈王》	-	729	341	6,620
《山海劍途》	-	185	52	1,923

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
	(千人)			
平均月付費用戶				
《九州仙劍傳》	368	255	282	93
《天劍奇緣》	532	522	560	264
《黎明召喚》	43	26	24	12
《異界深淵：覺醒》	62	30	37	7
《異界深淵：大靈王》	-	23	12	104
《山海劍途》	-	7	3	36

概 要

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
每名付費用戶平均流水				
(人民幣元)				
《九州仙劍傳》	680	771	787	638
《天劍奇緣》	379	432	417	404
《黎明召喚》	689	577	602	685
《異界深淵：覺醒》	370	377	369	410
《異界深淵：大靈王》	-	367	362	429
《山海劍途》	-	236	207	479

	截至12月31日		截至
	2022年	2023年	9月30日
			2024年
	(千人)		

累計註冊玩家

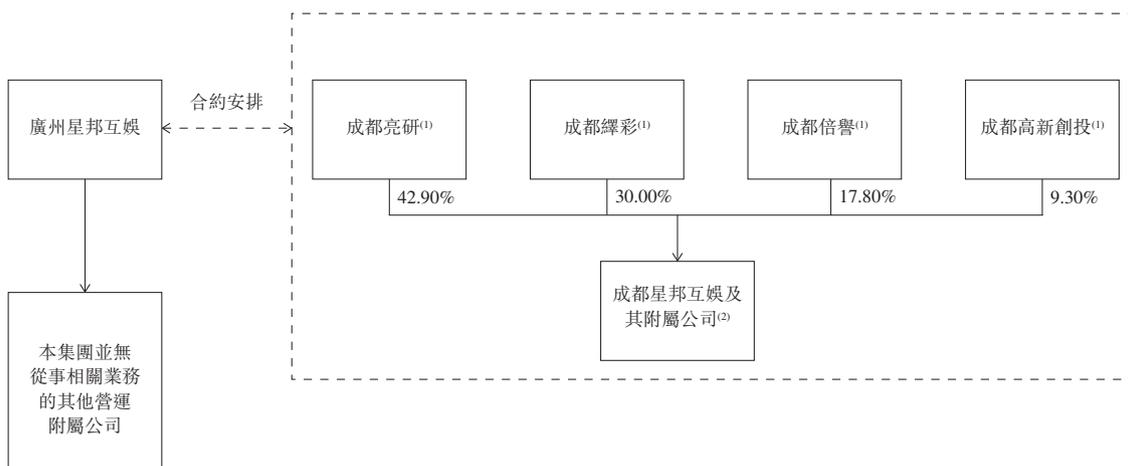
《九州仙劍傳》	548,524	840,407	893,795
《天劍奇緣》	290,731	456,776	480,485
《黎明召喚》	8,425	10,766	11,239
《異界深淵：覺醒》	37,633	45,462	47,103
《異界深淵：大靈王》	-	7,958	63,193
《山海劍途》	-	2,088	18,133

我們的合約安排

由於中國的外商投資限制及禁令，我們訂立合約安排，據此廣州星邦互娛已取得對併表聯屬實體的有效控制權。合約安排允許併表聯屬實體的經營業績及資產和負債併入我們的經營業績及資產和負債，猶如該等公司為我們的附屬公司。根據上市規則，合約安排項下擬進行的交易於[編纂]後將構成本公司的持續關連交易。有關詳情，請參閱本文件「合約安排」及「關連交易」。

概 要

以下簡圖說明合約安排：



「——>」指於股權的直接合法及實益擁有權。

「<--->」指合約關係。

「---」指受合約安排規限的實體。

附註：

- (1) 成都亮研、成都繹彩、成都倍譽及成都高新創投為登記股東。
- (2) 截至最後實際可行日期，成都星邦互娛擁有16家全資附屬公司，即成都定青山網絡科技有限公司、上海澳仁網絡科技有限公司、上海聚市網絡科技有限公司、成都合輝達網絡科技有限公司、上海圓戲網絡科技有限公司、上海悅戲網絡科技有限公司、成都合潤軒網絡科技有限公司、成都錦宏圖網絡科技有限公司、海南星邦互娛網絡科技有限公司、上海趣儂網絡科技有限公司、上海零酷網絡科技有限公司、海南劍指網絡科技有限公司、上海平野闊網絡科技有限公司、廣州任風勁網絡科技有限公司、葫蘆島星邦網絡科技有限公司及宜賓星澄網絡科技有限公司。

我們的股東

截至最後實際可行日期，郭先生有權通過Great Guo HL、Great Guo FHL、Springberg FHL及Sincebloom FHL行使相當於本公司已發行股本總額約57.54%的股份附帶的投票權，而郭先生的女兒郭女士有權通過Orchid Lan HL及Orchid Lan FHL行使相當於本公司已發行股本總額約33.16%的股份附帶的投票權。有關Great Guo HL、Great Guo FHL、Springberg FHL、Sincebloom FHL、Orchid Lan HL及Orchid Lan FHL的進一步詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構－我們於緊接[編纂]前的架構」。

概 要

於整個往績記錄期及直至本文件日期，郭先生並無於本集團擔任任何職務。彼已將有關本集團日常營運的事宜交由其女兒郭女士處理，且其在本公司行使的表決權概無與郭女士發生衝突。於[編纂]完成後（假設[編纂]未獲行使），郭先生及郭女士合共將有權行使相當於本公司已發行股本總額約[編纂]%的股份附帶的表決權。因此，郭先生、郭女士、Great Guo HL、Great Guo FHL、Springberg FHL、Sincebloom FHL、Orchid Lan HL及Orchid Lan FHL於[編纂]後將被視為一組控股股東。

成都高新創投為我們的[編纂]前投資者，並於重組完成後通過其全資附屬公司 Chengdu New-Eco Investment Holdings Limited 持有其於本公司的股權。有關詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構—[編纂]前投資」。

歷史財務資料概要

節選合併損益及其他全面收益表概要

下表載列於所示年度／期間我們的節選合併損益及其他全面收益表（以絕對金額及佔總收入的百分比列示）。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
收入	5,675,082	100.0	5,327,103	100.0	4,261,381	100.0	2,094,507	100.0
銷售成本	(3,938,421)	(69.4)	(3,928,006)	(73.7)	(3,204,161)	(75.2)	(1,393,689)	(66.5)
毛利	1,736,661	30.6	1,399,097	26.3	1,057,220	24.8	700,818	33.5
其他收入及收益	11,017	0.2	23,521	0.4	19,900	0.4	14,374	0.7
銷售及分銷開支	(1,215,082)	(21.4)	(963,139)	(18.1)	(700,044)	(16.4)	(612,370)	(29.2)
行政開支	(48,942)	(0.9)	(47,536)	(0.9)	(34,889)	(0.8)	(35,862)	(1.7)
研發成本	(159,776)	(2.8)	(210,012)	(3.9)	(147,127)	(3.5)	(165,832)	(7.9)
金融資產虧損								
減值淨額	(7,407)	(0.1)	804	0.0	1,453	0.0	124	0.0
其他開支	(172)	(0.0)	(1,555)	(0.0)	(1,281)	0.0	(122)	0.0
財務成本	(1,555)	(0.0)	(3,256)	(0.1)	(1,983)	(0.0)	(3,392)	(0.2)
分佔聯營公司虧損	-	-	-	-	-	-	(2,896)	(0.1)
除稅前利潤／ (虧損)	314,744	5.6	197,924	3.7	193,249	4.5	(105,158)	(4.9)
所得稅抵免／(開支)	13,490	0.2	(792)	(0.0)	(15,075)	(0.3)	57,991	2.7
年度／期間利潤／ (虧損)	328,234	5.8	197,132	3.7	178,174	4.2	(47,167)	(2.2)

概 要

收入

按發行模式劃分的收入

於往績記錄期，我們的移動遊戲主要以免費暢玩模式提供及我們主要通過銷售遊戲內虛擬物品產生收入。我們的遊戲自行在官方網站或透過第三方發行商渠道發行，或透過利用其在當地移動遊戲市場上的資源發行遊戲的第三方發行商發行。我們一般按玩家支付流水確認收入。在較小程度上，當我們作為發行若干遊戲的代理人時，我們按淨額確認收入。下表載列於所示年度／期間我們按發行模式劃分的收入明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
收入								
自主發行模式	1,679,754	29.6	1,185,807	22.3	926,416	21.7	715,108	34.1
第三方發行模式	3,995,328	70.4	4,141,296	77.7	3,334,965	78.3	1,379,399	65.9
總計	5,675,082	100.0	5,327,103	100.0	4,261,381	100.0	2,094,507	100.0

按遊戲來源劃分的收入

於往績記錄期，我們從運營自主開發遊戲及授權遊戲產生收入。

在自主開發遊戲運營安排中，我們一般將自身視為負責人，並按總額基準確認收入。在若干情況下，我們將自主開發遊戲授權予若干第三方發行商，就此我們視自身為代理人，並按淨額基準確認收入。我們向該等第三方發行商收取許可費，即授權遊戲流水的一定比例以及不可退還固定款項。有關更多詳情，請參閱本文件「財務資料－重大會計政策及重大會計判斷及估計－重大會計政策－收入確認」。

概 要

就授權遊戲運營安排而言，我們可將自身視為負責人或代理人。倘我們承擔遊戲運營的主要責任（包括確定發行渠道及支付渠道、提供客戶服務、決定營運的遊戲伺服器以及控制遊戲及服務規格和定價），我們將自身視為負責人，並按總額確認收入；而倘第三方遊戲開發商承擔遊戲運營的主要責任並負責(i)提供遊戲，並有權授權我們提供遊戲運營服務；(ii)遊戲的開發、升級、更新及維護；(iii)獨立設定遊戲內虛擬物品的價格；及(iv)管理及維護遊戲服務器，則我們將自身視為代理人，並按淨額基準確認收入。

下表載列於所示年度／期間我們按遊戲來源劃分的收入明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
自主開發遊戲 ⁽¹⁾	2,799,007	49.3	2,949,015	55.4	2,272,937	53.3	1,560,938	74.5
授權遊戲 ⁽²⁾	2,876,075	50.7	2,378,088	44.6	1,988,444	46.7	533,569	25.5
總計	5,675,082	100.0	5,327,103	100.0	4,261,381	100.0	2,094,507	100.0

附註：

- (1) 包括我們向第三方發行商授權自主開發遊戲的授權分成收入。於2022年、2023年及截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們向第三方發行商授權自主開發遊戲的授權分成收入分別為人民幣46.2百萬元、人民幣25.0百萬元、人民幣20.6百萬元及人民幣9.8百萬元，分別佔相關年度／期間總收入的0.8%、0.5%、0.5%及0.5%。
- (2) 於往績記錄期，授權遊戲收入主要來自《九州仙劍傳》。

概 要

按遊戲劃分的收入

於往績記錄期，我們主要透過六款標誌性的移動遊戲產生收入，包括五款自主開發及一款授權移動遊戲。下表載列於所示年度／期間我們按遊戲劃分的收入明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
標誌性遊戲								
《九州仙劍傳》— 授權	2,846,502	50.1	2,303,441	43.3	1,927,956	45.2	527,209	25.2
《天劍奇緣》— 自主開發	2,200,619	38.8	2,514,386	47.2	1,975,610	46.5	943,599	45.0
《黎明召喚》— 自主開發	84,494	1.5	59,979	1.1	34,682	0.8	25,980	1.2
《異界深淵：覺醒》— 自主開發	258,868	4.6	124,800	2.4	109,886	2.6	30,383	1.5
《異界深淵：大靈王》— 自主開發	-	-	86,207	1.6	25,900	0.6	361,373	17.3
《山海劍途》— 自主開發	-	-	22,917	0.4	6,365	0.1	136,374	6.5
其他遊戲	284,599	5.0	215,373	4.0	180,982	4.2	69,589	3.3
總計	5,675,082	100.0	5,327,103	100.0	4,261,381	100.0	2,094,507	100.0

附註：

- * 於往績記錄期，每款遊戲產生的收入包括各自的公開測試階段（如適用）所得的收入，該等收入並不高。

概 要

毛利及毛利率

我們的毛利指收益減銷售成本。下表載列我們於所示年度／期間按遊戲發行模式劃分的毛利及毛利率。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
					(未經審計)		(未經審計)	
自主發行模式	1,408,197	83.8	1,023,139	86.3	784,791	84.7	573,765	80.2
第三方發行模式	328,464	8.2	375,958	9.1	272,429	8.2	127,053	9.2
總計	1,736,661	30.6	1,399,097	26.3	1,057,220	24.8	700,818	33.5

下表載列我們於所示年度／期間按遊戲來源劃分的毛利及毛利率。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
					(未經審計)		(未經審計)	
自主開發遊戲	1,553,907	55.5	1,190,338	40.4	889,570	39.1	652,084	41.8
授權遊戲	182,754	6.4	208,759	8.8	167,650	8.4	48,734	9.1
總計	1,736,661	30.6	1,399,097	26.3	1,057,220	24.8	700,818	33.5

概 要

下表載列我們於所示年度／期間按遊戲劃分的毛利及毛利率。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
					(未經審計)		(未經審計)	
標誌性遊戲								
《九州仙劍傳》— 授權	155,003	5.4	135,087	5.9	107,983	5.6	42,472	8.1
《天劍奇緣》— 自主開發	1,208,575	54.9	911,630	36.3	720,802	36.5	178,668	18.9
《黎明召喚》— 自主開發	80,200	94.9	51,844	86.4	30,155	86.9	20,897	80.4
《異界深淵：覺醒》— 自主開發	213,070	82.3	104,259	83.5	92,250	84.0	22,309	73.4
《異界深淵：大靈王》— 自主開發	-	-	75,197	87.2	20,957	80.9	288,118	79.7
《山海劍途》— 自主開發	-	-	18,161	79.2	4,735	74.4	111,713	81.9

概 要

合併財務狀況表概要

下表載列我們截至所示日期的合併財務狀況表的概要：

	截至12月31日		截至9月30日
	2022年	2023年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
非流動資產總值	150,395	188,854	247,372
流動資產總值	762,031	659,045	412,364
流動負債總額	701,771	582,057	461,486
流動資產淨值／(負債淨額)	60,260	76,988	(49,122)
非流動負債總額	39,832	46,964	26,660
淨資產	170,823	218,878	171,590
權益總額	170,823	218,878	171,590

我們於截至2022年及2023年12月31日以及2024年9月30日錄得資產淨值。我們的資產淨值由截至2022年12月31日的人民幣170.8百萬元增加至截至2023年12月31日的人民幣218.9百萬元，主要由於2023年我們錄得年內全面收益人民幣198.1百萬元，被附屬公司向當時權益持有人宣派股息人民幣150.0百萬元所抵銷。截至2024年9月30日，我們的資產淨值為人民幣171.6百萬元，主要由於截至2024年9月30日止九個月我們錄得期內全面虧損總額人民幣47.3百萬元。有關本集團權益變動的更多詳情，請參閱本文件附錄一A所載會計師報告的「合併權益變動表」及附錄一B未經審計中期簡明合併財務資料的「中期簡明合併權益變動表」。

考慮到我們可用的財務資源，包括內部產生的資金、[編纂]以及可用的銀行及其他融資，董事認為，我們目前及自本文件日期起至少未來12個月有充足的營運資金應付所需。

概 要

合併現金流量表概要

下表載列我們於所示年度／期間的合併現金流量表的組成部分：

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
營運資金變動前營運				
所得現金	332,714	216,132	205,224	(89,745)
營運資金變動	2,536	(126,609)	(103,069)	32,908
經營活動所得現金	335,250	89,523	102,155	(56,837)
已收利息	717	3,430	2,280	2,729
已付所得稅	(32)	(15,833)	(10,977)	(4,360)
經營活動所得／(所用)				
現金流量淨額	335,935	77,120	93,458	(58,468)
投資活動所用				
現金流量淨額	(36,467)	(1,412)	(51,386)	(24,668)
融資活動所用現金流量淨額	(55,189)	(148,843)	(108,489)	(59,627)
現金及現金等價物				
增加／(減少)淨額	244,279	(73,135)	(66,417)	(142,763)
年／期初現金及				
現金等價物	29,039	275,666	275,666	201,908
外匯匯率變動影響淨額	2,348	(623)	(513)	273
年／期末現金及現金				
等價物	275,666	201,908	208,736	59,418

詳情請參閱本文件「財務資料－流動資金及資本資源－現金流量」。

概 要

關鍵財務比率

下表載列我們於所示日期及於年度／期間的關鍵財務比率。

	截至12月31日／ 截至12月31日止年度		截至9月30日／ 截至9月30日止 九個月
	2022年	2023年	2024年
毛利率 ⁽¹⁾	30.6%	26.3%	33.5%
流動比率 ⁽²⁾	1.1	1.1	0.9
股本回報率 ⁽³⁾	401.0%	101.2%	不適用 ⁽⁵⁾
總資產回報率 ⁽⁴⁾	53.9%	22.4%	不適用 ⁽⁵⁾

附註：

- (1) 毛利率等於年／期內毛利除以年／期內收入，再乘以100%。
- (2) 流動比率相等於流動資產除以截至同日的流動負債。
- (3) 股本回報率按各年度淨利潤除以期初及期末總股本餘額的算術平均值再乘以100%計算得出。
- (4) 總資產回報率按各年度淨利潤除以期初及期末總資產餘額的算術平均值再乘以100%計算得出。
- (5) 股本回報率及總資產回報率以全年為基礎計算得出。

有關詳情，請參閱本文件「財務資料－經營業績」及「財務資料－關鍵財務比率」。

我們的主要客戶及主要供應商

於往績記錄期，我們的客戶主要包括遊戲開發商、遊戲發行商及遊戲玩家。我們定期審閱客戶。於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，(i)我們的五大客戶分別佔我們總收入的約0.8%、0.6%及0.5%；及(ii)我們的最大客戶分別佔我們總收入的0.7%、0.2%及0.2%。詳情請參閱本文件「業務－我們的客戶及供應商－我們的客戶」。

概 要

於往績記錄期，我們的供應商主要包括第三方遊戲發行商以及廣告和營銷機構。於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，(i)我們的五大供應商分別佔我們採購總額（「採購總額」在本文件中定義為在銷售成本及銷售及分銷開支確認向第三方開發商、第三方遊戲發行商、廣告及營銷代理及第三方分銷渠道作出的採購額）的約47.4%、43.3%及47.8%；及(ii)我們的最大供應商分別佔我們採購總額的14.1%、12.3%及16.7%。我們認為，我們的業務有足夠的替代供應商，可為我們提供質量及價格相若的替代品。於往績記錄期，我們的業務並無因供應出現任何嚴重短缺或延遲而中斷。詳情請參閱本文件「業務－我們的客戶及供應商－我們的供應商」。

競爭格局

根據易觀的資料，於2023年，按中國客戶支出計，我們在中國擁有綜合開發、發行及運營能力的所有中國移動遊戲公司中排名第六，佔總市場的約1.8%。於2023年，按RPG遊戲客戶支出計，我們在所有中國移動遊戲公司中排名第三，佔總市場的約6.0%。於2023年，按中國古風RPG客戶支出計，我們在所有中國移動遊戲公司中排名第二，佔總市場的約13.0%。於2023年，按小遊戲客戶支出計，我們在中國所有移動遊戲公司中排名第一，佔總市場的約14.8%。詳情請參閱本文件「行業概覽－中國移動遊戲行業的競爭格局」。

法律程序及合規

作為中國移動遊戲開發商及發行商，於往績記錄期及截至最後實際可行日期，我們不時受日常業務過程中引起的法律、仲裁或行政訴訟的影響，當中主要包括服務合同、商標及電腦軟件版權糾紛。然而，董事確認，於往績記錄期及截至最後實際可行日期，我們並未牽涉任何正在進行的重大訴訟、仲裁或行政訴訟；並且我們不知悉任何未決或威脅提出的重大訴訟、仲裁或行政程序會對我們的業務產生重大不利影響。董事並沒涉及任何實際或威脅提出的重大索賠或訴訟。有關相關風險的詳情，請參閱本文件「風險因素－與我們的業務、行業、財務前景及一般運營有關的風險－我們可能涉及法律或行政程序或監管質詢，如此可能引致不利結果，並對我們的業務、財務狀況、經營業績和現金流造成不利影響」。

概 要

於往績記錄期及直至最後實際可行日期，董事確認我們未曾且並無涉及任何導致罰款、執法行動或其他處罰的重大不合規事件，從而可能單獨或共同對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。此外，於往績記錄期及直至最後實際可行日期，我們並無牽涉任何系統性不合規事件。

重大風險因素概要

我們的業務及[編纂]涉及本文件「風險因素」所載若干風險。該等風險可大致分為：(i)與我們的業務、行業、財務前景及一般運營有關的風險；(ii)與合約安排有關的風險；(iii)與政府監管有關的風險；以及(iv)與[編纂]有關的風險。閣下於決定[編纂]我們的股份前應審慎閱讀整節。我們面臨的部分主要風險包括以下：

- 我們在快速轉變和發展的行業中經營業務，因此難以評估我們的未來前景。
- 我們於往績記錄期自少數遊戲產生大部分收入。
- 我們的成果和收入增長，取決於我們能否吸引新玩家和挽留現有玩家。
- 我們經營所在市場存在激烈競爭。如我們不能有力與競爭對手競爭，我們的遊戲玩家基礎、市場份額和獲利能力可能受到重大不利影響。
- 我們的絕大部分收入來自遊戲內虛擬物品的銷售，而未能通過這種以虛擬物品為基礎的收入模式有效變現可能會對我們的業務產生不利影響。
- 不能保持遊戲的成果和延長遊戲的生命週期，並與其他內容相似的同類遊戲競爭，可能對我們的業務和經營業績造成重大不利影響。
- 如我們不能緊跟技術發展，或預測新趨勢或使遊戲適應新趨勢，我們的業務前景和經營業績可能受到重大不利影響。

概 要

近期發展

我們的業務模式於往績記錄期後保持不變，我們將繼續擴大我們的遊戲組合，並於往績記錄期後觸及更廣泛的玩家群。

無重大不利變動

董事確認，截至本文件日期，自2024年9月30日（即本文件附錄一B未經審計中期簡明合併財務資料所載我們的合併財務報表的最新資產負債表日期）起，我們的財務、經營或前景並無出現重大不利變動，且自2024年9月30日起，概無對本文件附錄一A所載會計師報告及附錄一B未經審計中期簡明合併財務資料所載資料造成重大影響的事件。

股息

目前，我們並無正式股息政策或固定派息率。倘宣派及派付股息，須遵守我們的細則及開曼公司法。我們將不時檢討股息政策。董事會日後可在考慮經營業績、財務狀況、現金需求及可用性以及其當時認為相關的其他因素後宣派股息。

根據於2022年4月29日及2022年11月3日股東大會的決議案，我們的附屬公司之一成都星邦互娛分別向其當時股權持有人宣派股息人民幣40.0百萬元及人民幣112.4百萬元。我們已結付相關股息人民幣146.9百萬元，其中人民幣146.8百萬元以現金支付及人民幣175.0千元以截至2024年9月30日應收當時股權持有人款項抵銷。

根據於2023年7月4日股東大會的決議案，成都星邦互娛向其當時股權持有人宣派股息人民幣150.0百萬元，且截至2024年9月30日已結付人民幣120.2百萬元。我們預期動用內部資源以現金結清餘下款項。

我們認為，宣派股息將不會對我們於[編纂]後的營運資金充足性造成重大影響，且我們將能夠維持充足資金以滿足我們的營運資金需求及債務責任。我們過往的股息宣派未必反映我們日後的股息宣派。

概 要

[編纂]

按[編纂]每股股份[編纂]港元(即[編纂]的中位數)計算，並假設[編纂]未獲行使，有關[編纂]的[編纂]估計約為人民幣[編纂]元(包括[編纂])，包括：(i)[編纂]相關開支人民幣[編纂]元；及(ii)非[編纂]相關開支人民幣[編纂]元，其進一步分類為：(a)法律顧問及會計師的費用及開支人民幣[編纂]元；及(b)其他費用及開支人民幣[編纂]元。截至2024年9月30日，我們產生合共人民幣[編纂]元的[編纂]，其中人民幣[編纂]元於我們的合併全面收益表內確認，而人民幣[編纂]元於[編纂]後於合併財務狀況表內確認為權益扣減。

我們估計，假設[編纂]未獲行使及按每股[編纂]港元的[編纂](即[編纂]的中位數)計算，本公司將會產生額外[編纂]約人民幣[編纂]元(包括[編纂]約人民幣[編纂]元)，其中約人民幣[編纂]元預計將計入合併損益表內，而其中約人民幣[編纂]元將於[編纂]後歸屬於股份發行並將自權益中扣減。按每股股份[編纂]港元的[編纂]計及假設[編纂]未獲行使，[編纂]佔[編纂]總額的百分比為[編纂]%。上述[編纂]為僅供參考的最新實際可行估計，實際金額可能與此估計有所不同。

[編纂]統計數據

	按[編纂] 每股股份[編纂] 港元計算	按[編纂] 每股股份[編纂] 港元計算
股份[編纂] (以千計)	[編纂]港元	[編纂]港元
未經審計[編纂]經調整合併每股有形資產淨值	[編纂]港元	[編纂]港元

附註：

- (1) 本表格所有統計數據乃基於[編纂]不獲行使的假設計算得出。
- (2) [編纂]是根據預期於緊隨[編纂]完成後將予發行的[編纂]股股份計算得出。
- (3) 未經審計[編纂]經調整合併每股有形資產淨值乃經作出「財務資料－未經審計[編纂]經調整合併有形資產淨值報表」所述的調整後計算。
- (4) 概無作出任何調整以反映本集團於2024年9月30日之後訂立的任何交易結果或其他交易。

概 要

[編纂]

我們估計，經扣除我們就[編纂]應付的[編纂]、費用及估計開支後以及假設[編纂]未獲行使及[編纂]為每股股份[編纂]港元（即本文件所述指示性[編纂]的中位數），我們將自[編纂]收到[編纂]淨額約[編纂]港元。倘[編纂]定為每股股份[編纂]港元（即指示性[編纂]的上限），[編纂]淨額將增加約[編纂]港元。倘[編纂]定為每股股份[編纂]港元（即指示性[編纂]的下限），[編纂]淨額將減少約[編纂]港元。假設[編纂]為[編纂]的中位數，我們目前擬將該等[編纂]淨額用於以下用途：

- [編纂]%或約[編纂]港元將用於加強我們的研發能力及使我們的遊戲組合多元化，以及擴大我們的產品範圍，以把握新的市場機遇；
- [編纂]%或約[編纂]港元將用於加強我們於中國的遊戲發行及運營能力，提高我們的營銷效率，並擴大我們的玩家群；
- [編纂]%或約[編纂]港元將用於加強AI及IT基礎設施及技術創新；
- [編纂]%或約[編纂]港元將用於支持我們向海外市場擴張並發展海外業務的整體策略；
- [編纂]%或約[編纂]港元將用於尋求戰略聯盟及收購移動遊戲產業價值鏈的上下游參與者；及
- [編纂]%或約[編纂]港元將用於我們的一般營運資金及一般企業用途。

釋 義

於本文件內，除文義另有所指外，下列詞彙及詞語具有下文所載涵義。

「會計師報告」	指	本文件附錄一A所載本公司於往績記錄期的經審計合併財務報表
「聯屬人士」	指	就任何特定人士而言，直接或間接控制該特定人士或受該特定人士控制或與該特定人士受直接或間接共同控制的任何其他人士
「會財局」	指	香港會計及財務匯報局（前稱香港財務匯報局）
「易觀」或「行業顧問」	指	北京易觀智庫網絡科技有限公司，我們的行業顧問
「易觀報告」	指	本公司委聘易觀獨立編製的行業報告，其概要載於本文件「行業概覽」一節
「細則」或 「組織章程細則」	指	本公司於[●]年[●]月[●]日有條件採納並於[編纂]生效的組織章程細則
「聯繫人」	指	具有上市規則所賦予的涵義
「董事會」	指	董事會
「營業日」	指	香港銀行一般向公眾開放以辦理正常業務的日子，星期六、星期日或香港公眾假期除外
「英屬維京群島」	指	英屬維京群島
「網信辦」	指	中華人民共和國國家互聯網信息辦公室

[編纂]

釋 義

「開曼公司法」 指 開曼群島法例第22章公司法（經修訂）（1961年第3號法例），經不時修訂、補充或以其他方式修改

[編纂]

「成都倍譽」 指 成都倍譽網絡科技有限公司，於2020年6月4日根據中國法律成立的公司，為登記股東之一

「成都高新創投」 指 成都高新新經濟創業投資有限公司，於2018年10月15日根據中國法律成立的公司，為我們的[編纂]前投資者兼登記股東之一

「成都亮研」 指 成都亮研企業管理中心（有限合夥），於2020年6月4日根據中國法律成立的有限合夥企業，為登記股東之一

「成都星邦互娛」 指 成都星邦互娛網絡科技有限公司（前稱成都玖壹叁零網絡科技有限公司及成都順乾科技有限公司），於2014年10月14日根據中國法律成立的公司，並根據合約安排為本公司的全資附屬公司

「成都繹彩」 指 成都繹彩企業管理中心（有限合夥），於2020年6月4日根據中國法律成立的有限合夥企業，為登記股東之一

「中國」或「中國內地」 指 就本文件而言及僅供地理參考指中華人民共和國，除文義另有指明，本文件提述的「中國」及「中國內地」並不適用於香港特別行政區、澳門特別行政區及台灣地區

釋 義

「緊密聯繫人」	指	具有上市規則所賦予的涵義
「公司條例」	指	《公司條例》(香港法例第622章)，經不時修訂、補充或以其他方式修改
「公司(清盤及雜項條文)條例」	指	《公司(清盤及雜項條文)條例》(香港法例第32章)，經不時修訂、補充或以其他方式修改
「本公司」或「我們」	指	Uni-Star Interactive Holding Limited，於2022年11月24日在開曼群島註冊成立的有限公司
「關連人士」	指	具有上市規則所賦予的涵義
「併表聯屬實體」	指	我們通過合約安排全部或部分控制的實體，即成都星邦互娛及其附屬公司
「合約安排」	指	由(其中包括)廣州星邦互娛、成都星邦互娛及登記股東訂立的一系列合約安排，詳情請參閱本文件「合約安排」一節，經不時修訂、重列、更新、複製或加入
「控股股東」	指	具有上市規則所賦予的涵義，除文義另有所指外，指郭先生、郭女士、Great Guo HL、Great Guo FHL、Springberg FHL、Sincebloom FHL、Orchid Lan HL及Orchid Lan FHL，有關進一步詳情載於本文件「與控股股東的關係」一節
「核心關連人士」	指	具有上市規則所賦予的涵義
「中國證監會」	指	中國證券監督管理委員會
「數據合規顧問」	指	上海澄明則正(北京)律師事務所，我們有關中國網絡安全及數據隱私保護法律的法律顧問

釋 義

[編纂]

「董事」	指	本公司董事
「極端情況」	指	香港政府宣佈超強颱風引致的極端情況

[編纂]

「 Great Guo Family Trust 」	指	郭先生作為財產授予人及受益人之一而成立的全權家族信託
「 Great Guo FHL 」	指	Great Guo Family Holdings Limited，於2022年11月22日在英屬維京群島註冊成立的有限公司，並為我們的控股股東之一
「 Great Guo HL 」	指	Great Guo Holdings Limited，於2022年11月21日在英屬維京群島註冊成立的有限公司，並為我們的控股股東之一
「本集團」或「我們」	指	本公司、我們不時的附屬公司及併表聯屬實體，及(如文義所需)指本公司成為我們現有附屬公司的控股公司之前期間的附屬公司，猶如於相關時間彼等為本公司的附屬公司
「廣州星邦互娛」或「外商獨資企業」	指	廣州星邦互娛網絡有限公司，於2017年9月11日根據中國法律成立的公司，為本公司的全資附屬公司
「指南」	指	聯交所刊發的《新上市申請人指南》，經不時修訂、補充或以其他方式修改

釋 義

「香港」 指 中華人民共和國香港特別行政區

[編纂]

「港元」 指 香港的法定貨幣港元及港仙

[編纂]

釋 義

[編纂]

「香港聯交所」或
「聯交所」 指 香港聯合交易所有限公司

[編纂]

「國際財務報告準則」 指 國際會計準則理事會頒佈的國際財務報告準則

「獨立第三方」 指 並非本公司關連人士（具有上市規則所賦予的涵義）
的任何人士或實體

[編纂]

釋 義

[編纂]

「最後實際可行日期」	指	2025年2月18日，即本文件刊發前為確定其中所載若干資料的最後實際可行日期
「LEI」	指	法人機構識別編碼，金融穩定理事會為唯一地識別參與金融交易的法人機構而採納的全球LEI體系下20位的字母數字代碼

[編纂]

「上市委員會」	指	聯交所上市委員會
---------	---	----------

[編纂]

「上市規則」或 「香港上市規則」	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)
---------------------	---	---------------------------------------

釋 義

「主板」	指	香港聯交所營運的證券市場（不包括期權市場），獨立於香港聯交所GEM並與之並行運作
「大綱」或 「組織章程大綱」	指	本公司於[●]年[●]月[●]日有條件採納並於[編纂]生效的組織章程大綱
「工信部」	指	中華人民共和國工業和信息化部
「商務部」	指	中華人民共和國商務部
「郭先生」	指	郭中健先生，我們的控股股東之一
「郭女士」	指	郭小蘭女士，執行董事、董事長兼首席執行官，且為我們的控股股東之一
「國家發改委」	指	中華人民共和國國家發展和改革委員會

[編纂]

「Orchid Lan Family Trust」	指	郭女士作為財產授予人及受益人之一而成立的全權家族信託
「Orchid Lan FHL」	指	Orchid Lan Family Holdings Limited，於2022年11月22日在英屬維京群島註冊成立的有限公司，並為我們的控股股東之一

釋 義

「Orchid Lan HL」 指 Orchid Lan Holdings Limited，於2022年11月21日在英屬維京群島註冊成立的有限公司，並為我們的控股股東之一

[編纂]

「境外上市試行辦法」 指 中國證監會於2023年2月17日頒佈並於2023年3月31日生效的《境內企業境外發行證券和上市管理試行辦法》

「人民銀行」 指 中國人民銀行，為中國的中央銀行

「中國法律顧問」 指 啟元律師事務所及上海澄明則正（北京）律師事務所，為我們有關中國法律的法律顧問（依中文名稱拼音排序）

「優先股」 指 本公司股本中每股面值0.00001美元的47,510,000股系列A可換股可贖回優先股，截至本文件日期由[編纂]前投資者持有

「[編纂]前投資」 指 [編纂]前投資者根據股權轉讓協議及／或增資協議對本公司進行的投資，有關進一步詳情載於本文件「歷史、重組及公司架構」一節

「[編纂]前投資者」 指 [編纂]前投資的投資者，有關進一步詳情載於本文件「歷史、重組及公司架構」有關[編纂]前投資者的資料」一段

釋 義

[編纂]

「登記股東」	指	不時的成都星邦互娛登記股東，有關進一步詳情載於本文件「合約安排」一節
「S規例」	指	美國證券法S規例
「相關業務」	指	具有本文件「合約安排」一節所賦予的涵義
「重組」	指	本集團為籌備[編纂]而進行的公司重組，有關進一步詳情載於本文件「歷史、重組及公司架構－重組」一段
「人民幣」	指	中國的法定貨幣人民幣
「第144A條」	指	美國證券法第144A條
「國家外匯管理局」	指	中華人民共和國國家外匯管理局
「國家市場監管總局」	指	中華人民共和國國家市場監督管理總局
「證監會」	指	香港證券及期貨事務監察委員會
「證券及期貨條例」	指	香港法例第571章《證券及期貨條例》，經不時修訂、補充或以其他方式修改
「股份」	指	本公司股本中每股面值0.00001美元的普通股

釋 義

「 Sincebloom FHL 」	指	Sincebloom Family Holdings Limited，於2023年2月1日在英屬維京群島註冊成立的有限公司，並為我們的控股股東之一
「 Sincebloom Family Trust 」	指	郭先生作為財產授予人及受益人之一而成立的全權信託
「 上海千灣浪 」	指	上海千灣浪網絡科技有限公司，於2023年11月28日根據中國法律成立的有限公司，並為本公司的全資附屬公司
「 上海炫感 」	指	上海炫感網絡科技有限公司，於2022年1月16日根據中國法律成立的有限公司，並為本公司的全資附屬公司
「 股東 」	指	股份持有人

[編纂]

「 獨家保薦人 」	指	中國國際金融香港證券有限公司
「 Springberg FHL 」	指	Springberg Family Holdings Limited，於2022年11月22日在英屬維京群島註冊成立的有限公司，並為我們的控股股東之一
「 Springberg Family Trust 」	指	郭先生作為財產授予人及受益人之一而成立的全權信託

釋 義

「國家稅務總局」 指 中華人民共和國國家稅務總局

[編纂]

「國務院」 指 中華人民共和國國務院

[編纂]

「附屬公司」 指 具有上市規則所賦予的涵義，除文義另有所指外，亦應包括我們的併表聯屬實體

「主要股東」 指 具有上市規則所賦予的涵義

「收購守則」 指 證監會頒佈的《公司收購及合併守則》，經不時修訂、補充或以其他方式修改

「往績記錄期」 指 截至2022年及2023年12月31日止兩個財政年度以及截至2024年9月30日止九個月

[編纂]

「美國」 指 美利堅合眾國、其領土及屬地、美國的任何州及哥倫比亞特區

「美元」 指 美國的法定貨幣美元

「美國證券法」 指 《1933年美國證券法》，經不時修訂、補充或以其他方式修改，以及據此頒佈的規則及規例

釋 義

[編纂]

「中戎華泰」 指 中戎華泰網絡科技有限公司，於2014年5月8日在中國註冊成立的有限公司，並自2024年1月起為本集團的聯營公司，詳情載於本文件「財務資料」

「%」 指 百分比

中國法律及法規、政府機關、機構、自然人或其他實體（包括我們的附屬公司及併表聯屬實體）的名稱已以中英文載入本文件，以便參考，倘有任何歧義，概以中文版本為準。

技術詞彙表

於本文件內，除文義另有所指外，本文件內所用與本集團及我們的業務有關的若干詞彙的解釋和定義具有下列涵義。該等詞彙及其涵義未必與標準行業的涵義或該等詞彙的用法一致。

「活躍用戶」	指	於任何指定期間內，(i)某特定遊戲的活躍用戶指該期間內所有登錄該遊戲至少一次的註冊玩家；及(ii)某特定類型或所有遊戲的活躍用戶指於該期間我們該類型或所有遊戲（如適用）中每個遊戲的活躍用戶的簡單總和，於該期間內登錄兩個或以上遊戲的一名註冊玩家，則計為該期間內的兩個或以上活躍用戶
「ACG」	指	大中華地區的一種亞文化，特指日本動畫、漫畫及遊戲，或該等作品中創造的虛擬世界或角色
「每名付費用戶平均流水」	指	每名付費用戶每月平均流水，指期內就某特定遊戲或所有遊戲（如適用）產生的流水除以該期間內該遊戲或所有遊戲（如適用）付費用戶人數
「AI」	指	人工智能
「支付寶」	指	一個第三方移動線上付款平台
「安卓」	指	由谷歌公司(Google Inc.)開發及運營的移動操作系統，用於智能電話及平板電腦等觸控螢幕技術
「ARPG」	指	動作角色扮演遊戲，結合動作或動作冒險遊戲的元素，通常設置即時戰鬥系統而非回合制或功能表戰鬥系統
「平均月活躍用戶」	指	將特定期間的(i)一個遊戲的總月活躍用戶或(ii)所有遊戲的總月活躍用戶總和（如適用）除以該期間的月數計得。我們的平均月活躍用戶計算方法已計及每個遊戲正式上市前的數據

技術詞彙表

「平均月付費用戶」	指	將特定期間的(i)一個遊戲的月付費用戶或(ii)所有遊戲的總月付費用戶總和(如適用)除以該期間的月數計得。我們的平均月付費用戶計算方法已計及每個遊戲正式上市前的數據
「複合年增長率」	指	複合年增長率
「卡牌遊戲」	指	一種使用專門設計的卡牌進行並將收集的吸引力與戰略遊戲相結合的遊戲類型
「休閒遊戲」	指	於該遊戲類型中，所設計的遊戲玩法相對簡單但具吸引力，風格簡約(如卡通)，玩家以此作娛樂用途，與其他移動遊戲類型相比，每次玩的遊戲時間通常較短
「點擊率」或「CTR」	指	廣告獲得的點擊次數除以廣告曝光次數
「轉換率」或「CVR」	指	成為遊戲用戶的廣告訪客佔廣告訪客總數的百分比
「累計註冊玩家」	指	累計賬號數目，乃根據截至指定日期我們的遊戲註冊的賬號數目計算。由於單一玩家可能在我們的任何遊戲註冊多個玩家賬號，其或不代表我們任何及所有遊戲的累計註冊玩家的實際數目
「黑暗時代」	指	五世紀至十四世紀期間的900年歐洲歷史
「日活躍用戶」	指	任何指定期間內的日活躍用戶，指在該期間內在任 何設備上登錄並暢玩任何移動遊戲至少一次的現有 註冊玩家；同一玩家在同一設備上的重複登錄僅計 一次

技術詞彙表

「免費暢玩」	指	線上遊戲行業使用的一種業務模式，玩家可免費暢玩遊戲，但需觀看遊戲內的廣告，並為遊戲內出售的虛擬物品付款以提升遊戲體驗
「生成式人工智能」 或「生成式AI」	指	可根據提示詞生成文本、圖像或其他媒體的人工智能
「Google Play」	指	由谷歌公司(Google Inc.)運營及開發的數字分銷平台，為安卓操作系統的官方應用程序商店及提供音樂、書籍、電影及電視節目的數字媒體商店
「流水」	指	玩家於特定期間內就遊戲內購買所支付的總金額
「HTML5」	指	HTML5技術包含一系列特性和功能，可實現更具動態和交互性的網絡內容。其可幫助開發人員創建內容豐富、引人入勝且可跨多個平台和設備運行的Web應用程序，同時還可提高可訪問性和性能
「放置類遊戲」	指	一種休閒遊戲，主要特色是遊戲玩家可在任何時段暢玩該遊戲以體驗遊戲的核心部分，而在玩家下一次登入前，遊戲會自動繼續進行，並在遊戲中推行玩家的歷程
「小遊戲」	指	以HTML5及其他類似技術為基礎開發，旨在嵌入微信、抖音、支付寶等線上平台小程序的移動遊戲
「iOS App Store」	指	由蘋果公司(Apple Inc.)運營及開發的數字分銷平台，為iOS操作系統的官方應用程序商店
「iOS」	指	由蘋果公司(Apple Inc.)開發及維持的移動操作系統，獨家用於iPhone、iPod及iPad等蘋果裝置
「知識產權」	指	知識產權
「KOL」	指	關鍵意見領袖，在若干領域的意見備受尊重且對公眾具有影響力的人士

技術詞彙表

「生命週期」	指	遊戲的市場生命，從最初推出開始計直至活躍用戶及所產生收入不可逆轉且急劇下跌為止
「客戶終身價值」	指	客戶在玩遊戲期間將產生的估計平均收入
「月活躍用戶」	指	月活躍用戶，相當於在指定曆月內的活躍用戶數目
「MMORPG」	指	大型多人在線角色扮演遊戲，一款結合了角色扮演電子遊戲與大型多人在線遊戲不同元素的電子遊戲。MMORPG遊戲能夠讓多名玩家彼此互動，當玩家離線及離開遊戲時，遊戲內的持續世界繼續存在及發展
「MOBA」	指	多人線上戰鬥競技場遊戲，於該遊戲類型中，每名玩家通常在等距地圖上以等距視角控制一個角色，並作為團隊的一員與另一個團隊競爭，最終目標是摧毀對方團隊的主要結構
「移動遊戲」	指	在移動裝置上下載及進行的遊戲
「月付費用戶」	指	月付費用戶，指於相關曆月中的付費用戶數目
「正式推出日期」	指	本公司董事會根據測試期間遊戲的運營表現決定推出遊戲的日期
「付費用戶」	指	於任何指定期間內，(i)某特定遊戲的付費用戶指在該期間以購自我們的虛擬物品為其遊戲賬戶最少充值一次的所有註冊玩家，而不論該等註冊玩家是否在該期間內使用有關虛擬物品；及(ii)我們特定類型或所有遊戲的付費用戶指，於該期間我們該類型或所有遊戲(如適用)中每個遊戲的付費用戶的簡單總和，而一名付費用戶在該期間內購買兩個或以上遊戲的虛擬物品計作該期間內兩個或以上付費用戶
「提示詞」	指	用戶或程序向人工智能提供的輸入或查詢，以從有關模型得出特定回應

技術詞彙表

「二維碼」	指	由一系列黑白方格組成的機器可讀代碼，通常用於存儲網址或其他信息，以供智能手機上的攝像頭讀取
「註冊玩家」	指	截至特定日期，特定遊戲的註冊玩家指截至該日期首次玩該遊戲的玩家的註冊賬戶數量；我們所有遊戲的註冊玩家指截至指定日期我們所有遊戲的註冊玩家總數；使用一個玩家賬戶登錄兩個或以上遊戲計作兩個或以上註冊玩家
「RPG」	指	角色扮演遊戲，一種遊戲類型，扮演角色的玩家在不斷變化的幻想或虛構世界中與其他玩家互動，並控制角色的動作
「研發」	指	研究及開發
「服務器」	指	通過計算機網絡向其他計算系統提供服務的計算機系統
「SLG」	指	需要玩家在遊戲中作出戰略決策並運用戰術技巧以達到某些目標的遊戲。戰略類遊戲可以是回合制或實時遊戲，能夠涵蓋廣泛的場景設定，如歷史戰役或未來科幻場景設定
「SIM」	指	模擬現實世界各種活動、情況或體驗的遊戲。模擬遊戲涵蓋的題材廣泛，包括車輛模擬遊戲、生活模擬及城市建設模擬
「虛擬物品」	指	我們向玩家提供的代幣、物品、虛擬化身、技能、特權或其他遊戲內消耗品、特色或功能，以幫助他們擴展遊戲體驗、增強或個性化遊戲環境並加快他們在我們遊戲中的進度

技術詞彙表

「微信小程序」	指	內置於微信平台的子應用程序，無需下載或安裝即可在微信上使用
「微信支付」	指	第三方移動支付平台

前瞻性陳述

本文件載有有關我們的計劃、目標、信念、預期、預測及意向的若干前瞻性陳述，該等陳述並非過往事實，未必能代表我們於該等陳述所涉及期間的整體表現。該等陳述反映管理層現時對未來事件、營運、流動資金及資金來源的觀點，其中若干觀點可能不會實現或可能出現變動。該等陳述受若干風險、不確定因素及假設的影響，包括本文件中所述的其他風險因素。閣下務請注意，依賴任何前瞻性陳述涉及已知及未知風險及不確定因素。本公司面對的風險、不確定因素及其他因素可能會影響前瞻性陳述的準確性，包括但不限於下列各項：

- 國內市場及業務狀況以及與我們經營有關的行業趨勢的變化；
- 我們客戶的需求與業務表現的變化；
- 我們所在行業的競爭格局的變化；
- 我們經營所在地區推出並實施新的或不同的法律；
- 我們取得充足的資本資源以為未來擴張計劃撥付資金的能力；
- 我們成功實施業務計劃、策略、目的及目標的能力；
- 我們保護自身技術、專業知識、專利、品牌、商標或其他知識產權的能力；
- 科技發展及我們成功緊貼技術進步的能力；
- 我們吸引及挽留技術專才及其他合資格員工及關鍵人才的能力；
- 匯率變動；及
- 本文件所論述的其他風險因素以及我們控制範圍以外的其他因素。

前瞻性陳述

於若干情況下，我們使用「旨在」、「預料」、「相信」、「可」、「繼續」、「可能」、「估計」、「預期」、「展望」、「擬」、「應」、「或會」、「可能會」、「計劃」、「潛在」、「預測」、「預計」、「尋求」、「應該」、「將」、「將會」等詞彙及類似表述以識別前瞻性陳述。特別是，我們在本文件「業務」及「財務資料」各節就未來事件、未來財務、業務或其他表現及發展、行業未來發展以及我們主要市場整體經濟的未來發展等使用該等前瞻性陳述。

該等前瞻性陳述乃基於目前的計劃及估計，且僅就截至作出有關陳述當日而作出。我們並無責任就新資料、未來事件或其他情況更新或修訂任何前瞻性陳述。前瞻性陳述涉及固有風險及不確定因素，並受限於假設，其中部分並非我們所能控制。我們謹請閣下留意，多項重要因素均可導致實際結果與任何前瞻性陳述的內容有所不同或有重大差異。

董事確認，該等前瞻性陳述乃經合理審慎及周詳考慮後作出。然而，本文件所論述的前瞻性事件及情況可能由於風險、不確定因素及假設而並不以我們所預期的方式發生或根本不會發生。

因此，閣下不應過份依賴本文件內的任何前瞻性陳述。此項提示聲明適用於本文件所載的一切前瞻性陳述。

風險因素

[編纂]於我們的股份涉及重大風險。閣下[編纂]於我們的股份前，務請謹慎考慮本文件所載一切信息，包括下文所述風險和不確定因素。下文說明我們認為重大的風險。以下任何風險可能對我們的業務、財務狀況和經營業績造成重大不利影響。在任何該等情況下，我們的股份[編纂]可能下跌，而閣下可能損失全部或部分[編纂]。該等因素屬未必發生的或然事件，且我們不能就任何或然事件發生的可能性發表任何意見。除另有說明外，所載信息乃截至最後實際可行日期，不會於本文件日期後更新，並受限於本文件「前瞻性陳述」一節的警告聲明。

我們認為，我們的運營涉及多項風險和不確定因素，其中部分並非我們所能控制。我們將該等風險和不確定因素分類為：(i)與我們的業務、行業、財務前景及一般運營有關的風險；(ii)與合約安排有關的風險；(iii)與政府監管有關的風險；以及(iv)與[編纂]有關的風險。閣下務請因應我們面對的難題（包括本節所述者），考慮我們的業務和前景。

與我們的業務、行業、財務前景及一般運營有關的風險

我們在快速轉變和發展的行業中經營業務，因此難以評估我們的未來前景。

我們主要在中國的移動遊戲行業經營業務，該行業快速發展，且發展情況未必一如我們所預計，因此難以評估我們的未來前景。近年，受智能電話日益普及以及不斷進行的技術升級、玩家喜好的發展、新競爭對手進入市場、現有競爭對手採用新策略及推出新業務模式所驅動，移動遊戲行業快速發展。我們預期這些趨勢將會持續，而我們將繼續調整策略以成功於行業競爭。倘有關新移動技術的新技術及業務模式出現，我們目前使用的若干技術或應用程式可能過時。現時難以準確預測玩家對新技術及業務模式的接受程度及他們對我們一系列現有及未來遊戲的需求，以及我們運營的行業未來的規模、組成及增長。

根據易觀的資料，中國移動遊戲市場的規模由2018年的人民幣1,450億元快速增長至2023年的人民幣3,023億元，複合年增長率為15.8%，並預期於2028年達至人民幣3,677億元。由於中國市場歷史較短及快速演變，過往增長率未必能夠維持並受我們無法控制的多項因素影響，包括總體經濟狀況、人們享有的休閒時段及他們的消費水

風險因素

平，以及相關法律、規則及法規的發展。這些因素都極難準確預測。倘移動遊戲行業整體發展波動或低迷，可能引致對我們的遊戲的需求減少，因而對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

我們於往績記錄期自少數遊戲產生大部分收入。

於往績記錄期，我們的收入主要來自六款移動遊戲，包括《九州仙劍傳》、《天劍奇緣》、《黎明召喚》、《異界深淵：覺醒》、《異界深淵：大靈王》及《山海劍途》。我們絕大部分收入來自六款遊戲中的兩款，即《九州仙劍傳》和《天劍奇緣》。於2022年、2023年及截至2023年及2024年9月30日止九個月，這兩款遊戲合計分別貢獻總收入的88.9%、90.5%、91.7%及70.2%。我們不能向閣下保證，我們的收入將會繼續按與往績記錄期相若的增幅增長。如(i)這些遊戲的玩家數目較預期下跌；(ii)用戶對這些遊戲的花費較預期減少；(iii)我們不能及時或者不能升級、加強或優化這些遊戲；(iv)網絡故障或其他原因引致服務器持續或長期中斷；或(v)對這些遊戲作出的修改不受歡迎，我們的業務、財務狀況和經營業績可能受到重大不利影響。

我們的成果和收入增長，取決於我們能否吸引新玩家和挽留現有玩家。

我們的業務增長，取決於我們能否吸引新玩家，並挽留現有玩家，使他們繼續參與我們的遊戲。為維持並擴大玩家基礎，我們必須投放巨額資源於研發工作以加強現有遊戲，並及時推出全新優質的遊戲、遊戲版本或最新版本。我們的遊戲開發能力主要取決於我們能否追蹤並有效回應玩家不斷轉變的興趣和喜好，以及競爭格局的轉變。不能及時推出受歡迎的遊戲，並加強現有遊戲，以滿足玩家的需求，可能引致玩家基礎的擴幅不如預期，甚至玩家基礎收縮，以及玩家對遊戲的參與度下降。此外，我們不能保證，我們的遊戲將繼續保持現有人氣，或者快速轉變的行業趨勢和玩家喜好不會引致我們的遊戲過時。

再者，為吸引、挽留並聯繫玩家，我們亦要投放巨額資源，持續提升玩家體驗—包括加強遊戲性能以及技術和藝術特色，從而吸引不同族群的玩家，並確保遊戲運作系統的可靠度。此外，對玩家的支持(包括玩家服務和技術支持)是挽留現有玩家並吸引潛在玩家的關鍵一環。例如，如我們不能提供有效的玩家服務以處理玩家的投訴使

風險因素

其滿意或及時回應玩家的反饋，玩家可能不願選用我們的遊戲或向其他潛在玩家推介我們的遊戲，而且可能決定轉用競爭對手推出的遊戲。不能維持有效的玩家服務，可能損害我們的聲譽和我們擴大玩家基礎的能力，如此可能對我們的經營業績造成重大不利影響。

我們經營所在市場存在激烈競爭。如我們不能有力與競爭對手競爭，我們的遊戲玩家基礎、市場份額和獲利能力可能受到重大不利影響。

我們經營所在行業現時且仍會存在激烈競爭。根據易觀的資料，按2023年的流水計，中國移動遊戲市場中具有綜合開發、發行及運營能力的五大市場參與者合共佔有約60%的市場份額。我們正在擴展的中國內地以外移動遊戲市場（如東南亞市場）亦可能存在激烈競爭。部分競爭對手可能擁有更多樣化的遊戲組合、更高品牌認可度、更強大的第三方發佈商或分銷商的商業關係、更大遊戲玩家基礎、較長經營歷史，或取得更多財務、技術、營銷或其他資源的更廣泛途徑。因此，這些競爭對手可能有力對新的機會、技術、監管或遊戲玩家需求，作出比我們更快、更有力的回應。

隨著競爭更加激烈，我們或需投放更多研發和營銷資源，並產生較高營運開支。我們亦可能要向遊戲玩家和第三方遊戲開發商、發佈商、分銷渠道以及廣告及營銷服務代理商或提供商給予更多優惠，如此可能削弱我們的盈利能力。以上各項引致較難評估我們的業務前景。如我們不能以節省成本的方式競爭，或者不能競爭，我們的市場份額可能下跌，而我們的經營業績可能受到重大不利影響。

我們的絕大部分收入來自遊戲內虛擬物品的銷售，而未能通過這種以虛擬物品為基礎的收入模式有效變現可能會對我們的業務產生不利影響。

我們的遊戲主要是免費下載及暢玩。於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，我們的平均月付費用戶分別為1,070,000人、908,000人及546,000人。我們的可持續收入增長部分取決於我們能否有效鼓勵更多玩家購買或增加其遊戲內虛擬物品的購買量。然而，我們的遊戲消費屬隨意性質，而玩家（尤其是被免費暢玩模式吸引的玩家）對虛擬物品的價格會很敏感。我們在營銷遊戲內虛擬物品方面付出了巨大努力，並仔細評估該等物品的定價，以優化玩家變現，但這些工作未必如我們預期般有效。我們亦未必能夠發現及推出新的人氣遊戲內虛擬物品並對其進行適當定價。

風險因素

我們亦需要為我們的遊戲玩家提供簡單、快速且安全的支付解決方案，以促進遊戲內購買，並防止我們的遊戲玩家因複雜的在線支付處理程序而感到失望或不便。我們無法向閣下保證，我們的第三方支付服務提供商將以高效的方式持續運營，倘其支付服務中斷，可能影響我們遊戲玩家基礎的變現情況，從而可能對我們的收入及盈利能力產生重大不利影響。有關我們與第三方線上支付渠道合作的詳情，請參閱本節「我們與第三方線上支付渠道合作收款。如其服務中斷或意外洩漏機密信息，可能對我們的聲譽和業務造成重大不利影響」。

不能保持遊戲的成果和延長遊戲的生命週期，並與其他內容相似的同類遊戲競爭，可能對我們的業務和經營業績造成重大不利影響。

我們的遊戲生命週期有限，通常包括(a)成長階段，在此階段，我們建立起遊戲玩家基礎並實現市場覆蓋；(b)成熟階段，在此階段，遊戲持續產生流水，玩家數目保持相對穩定；以及(c)衰退期，在此階段，部分玩家可能逐漸失去興趣而遊戲的活躍玩家和流水大幅減少。

截至最後實際可行日期，《九州仙劍傳》、《黎明召喚》及《異界深淵：覺醒》處於衰退期，《天劍奇緣》處於成熟階段，而《異界深淵：大靈王》及《山海劍途》則處於成長階段。截至同日，《天劍奇緣》、《異界深淵：大靈王》及《山海劍途》的餘下生命週期預期分別約為21個月、54個月及52個月。然而，遊戲的生命週期各有不同，而且未必可以作為遊戲增長率和賺取收入能力的指標。此外，我們不能向閣下保證遊戲停留在各生命週期階段的時間，或者成熟階段較長的遊戲可較成熟階段較短的遊戲產生更大收入。

我們不能向閣下保證，我們所營銷和運營遊戲對玩家的吸引力能夠維持至我們預期的時間，因為玩家的喜好隨時轉變。此外，我們的遊戲的類型、呈列方式和內容，可能被其他競爭對手採用、模仿或複製。他們可能利用更多的資本資源和更廣泛的發佈網絡，發佈直接與我們的遊戲競爭的類似遊戲。因此，我們的玩家基礎可能受損，玩家對我們的遊戲的參與度可能下降。如我們的遊戲失去吸引力，或出於任何原因，該等遊戲所得短期或長期收入下跌，我們的業務、財務狀況和經營業績可能受到重大不利影響。

風險因素

如我們不能緊跟技術發展，或預測新趨勢或使遊戲適應新趨勢，我們的業務前景和經營業績可能受到重大不利影響。

中國的移動遊戲行業隨著技術快速轉變、不斷變化的遊戲玩家需求以及遊戲日新月異快速發展。我們需要緊跟新技術和政府法規規定的新標準，同時持續適應行業新趨勢。我們在出現轉變時評估這些轉變，同時力求業務及業務運營靈活應變，維持並加強我們的行業地位。否則，我們的業務前景和經營業績可能受到重大不利影響。我們需要預計新技術出現，同時評估市場對新技術的接受程度。再者，政府部門或行業組織可能採用適用於遊戲開發的新標準。我們要繼續投放巨額資源於遊戲開發和基礎設施，緊跟技術發展步伐，從而加強玩家基礎。然而，遊戲開發本質上受不確定性影響，而我們的巨額技術投資未必帶來預期利益。若我們在採用新技術或標準方面落後形勢，我們現有遊戲可能不再受歡迎，而採用我們已進行大額投資的新技術或標準的新開發遊戲未必大受玩家歡迎或如預期般獲得市場認可。此外，我們可能因遊戲測試、優化和發佈而引致巨額超支，如此可能對經營業績和獲利能力造成不利影響。

此外，我們策劃遊戲開發、發佈和促銷活動的能力，會大受我們追蹤並適應新行業趨勢的能力影響，包括現有和潛在玩家的品味和喜好、遊戲內容趨勢和發佈模式的快速轉變。此外，雖然移動遊戲在中國日漸流行，但概不保證這些遊戲將會繼續維持人氣。其他形式的娛樂可能出現，並取代移動遊戲成為受歡迎產品。如中國移動遊戲行業增長下降，或移動遊戲整體（特別是我們的遊戲）的受歡迎程度下降，我們的業務和前景可能受到重大不利影響。

我們的全球擴張（包括向海外市場分銷遊戲）可能使我們面臨額外的業務、政治、監管、運營、財務及經濟風險，其中任何一項均可能增加我們的成本並阻礙有關增長。

雖然我們的大部分業務位於中國，但我們一直擴展至海外市場。於往績記錄期，我們在海外市場的經驗有限，及僅產生微不足道的收入。拓展海外業務使我們面臨多項風險，包括：

- 我們將遊戲本地化及調整遊戲以迎合本地喜好而不影響其內容的能力；

風險因素

- 我們保護海外知識產權及管理相關成本的能力；
- 我們審慎實施業務策略及管理擴張規模的能力；
- 我們有效控制在外國司法權區開展及擴展業務的相關成本的能力；
- 我們招聘及挽留具有相關海外經驗的人才的能力；
- 我們為虛擬物品實施符合當地法律及慣例的替代付款方式並保護我們免受付款欺詐的能力；及
- 難以物色合適的合作夥伴（如分銷及發佈合作夥伴）並與彼等建立及維持良好的合作關係。

該等及其他與國際活動有關的風險（包括在一些國家中偏袒當地企業的保護主義法律及商業慣例，以及政治、經濟及社會不穩定）亦可能對我們的財務狀況及經營業績產生重大影響。我們無法向閣下保證我們的僱員、承包商或代理不會違反我們經營或分銷遊戲所在司法權區的政策或法律法規。任何該等違規行為均可能對我們的財務狀況或經營業績造成重大不利影響。

我們未必成功提高品牌認可度，且任何負面宣傳（不論是否真實）可能損害我們的品牌和遊戲。

我們認為，維持並加強我們在移動遊戲行業的品牌，對我們持續努力增加遊戲玩家數目並提高業務夥伴間的認可度至為必要。我們的品牌和遊戲的優勢和市場觀感是我們財務表現及業務成果的關鍵一環。若我們不能維持並加強品牌，我們可能失去現有或潛在玩家，並可能因而對我們的業務、財務狀況和經營業績造成重大不利影響。

此外，任何涉及我們、股東、管理層、員工、顧問、遊戲、遊戲玩家、業務合作夥伴或移動遊戲行業的負面宣傳（不論是否真實）可能損害我們的品牌，而我們的遊戲可能因而受損。特別是，我們委聘第三方發佈商發佈、運營及推廣我們的遊戲，倘任何第三方發佈商涉及負面新聞或宣傳，我們的品牌和聲譽以及我們的遊戲的市場觀感可能會受到不利影響。此外，鑒於移動遊戲行業的性質，我們較常面對負面宣傳且易受此影響。我們未必能夠以遊戲玩家或業務合作夥伴滿意的方式，消除任何負面宣傳。有關我們的品牌的負面宣傳，亦可能引致我們須進行抗辯媒體活動和法律行動，如此可能引致營銷或法律開支增加，並分散管理層注意力，最終可能對我們的品牌形象、業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

風險因素

如我們不能使遊戲適應新趨勢並吸引新遊戲玩家，我們的新遊戲未必取得商業成果。

我們不能向閣下保證，我們開發或許可引進的新遊戲將會取得商業成果。我們經營所在市場的特點是技術快速發展、行業標準不斷轉變、新遊戲日新月異，以及玩家的喜好和需求不斷轉變。市場對我們的遊戲的較高接受度，以及我們有效獲利的能力，很大程度上取決於我們能否適應這些快速轉變的新趨勢，以及我們能否持續創新，回應不斷變化的遊戲玩家喜好和需求以及激烈的市場競爭。如我們不能在以上任何方面有效行動，可能對我們的業務、財務狀況和經營業績造成重大不利影響，而閣下不應以現有遊戲的成果作為任何管線遊戲的未來商業成果的指標。

多項因素可能對新遊戲的市場接受度造成不利影響，包括：

- 我們預計並適應未來技術發展、不斷轉變的行業標準、新業務模式以及不斷轉變的玩家喜好和需求的能力；
- 我們高效運營遊戲並解決技術困難和玩家投訴的能力；
- 我們遵守不同司法權區法律法規，高效有效發佈遊戲的能力；
- 我們策劃組織在線線下營銷和促銷活動的能力；以及
- 我們改進現有遊戲，並使新遊戲從競爭對手所提供遊戲中脫穎而出的能力。

此外，我們推出新遊戲後，可能需時評估遊戲最後會否取得商業成果。建立玩家基礎並達到目標實現市場覆蓋的成長階段時間可能不確定，而成長期的新遊戲要提升受歡迎程度，即使成功亦可能進展較慢。如遊戲不能按照預期取得商業成果，我們可能無法在遊戲發佈後及時意識到表現欠佳，未能及時有效地提出解決方案以減輕損失。若新遊戲成長階段遇上不可避免的舊遊戲衰退期，情況可能更壞。上述各種情況都可能引致遊戲玩家群大幅縮減，而我們的業務、財務狀況或經營業績可能受到重大不利影響。

風險因素

過往經營業績未必是未來增長的指標，如我們不能管理增長或有效執行戰略，我們的業務和前景可能受到重大不利影響。

於2022年、2023年及截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們分別錄得收入人民幣5,675.1百萬元、人民幣5,327.1百萬元、人民幣4,261.4百萬元及人民幣2,094.5百萬元。此外，我們於2022年及2023年分別產生淨利潤人民幣328.2百萬元及人民幣197.1百萬元。我們於截至2023年9月30日止九個月錄得淨利潤人民幣178.2百萬元及於截至2024年9月30日止九個月錄得淨虧損人民幣47.2百萬元。由於各種原因，我們不能向閣下保證，我們將能保持增長率，包括持續發佈和經營移動遊戲的不確定性、中國移動遊戲行業的激烈競爭，以及可能對業務造成影響的中國法律和政策發展。我們的各期收入、開支和經營業績可能由於我們不能控制的因素而不同。我們不能向閣下保證，我們的未來收入將會增加，或我們將會繼續獲利。因此，投資者不應依賴我們的過往業績作為未來財務狀況或業務表現的指標。我們計劃實行一系列戰略以實現業務增長，例如持續加強我們的遊戲開發能力並豐富遊戲組合，增強我們的發佈能力以擴大玩家群和提高玩家黏度，持續擴展我們的海外業務，並尋求戰略聯盟及投資機會。概不保證我們將可成功實行業務戰略和擴張計劃，而業務戰略和擴張計劃受到不確定因素和不斷轉變的市況影響。特別是，我們的持續增長可能使我們面臨以下難題：

- 確保擴大團隊的效率，同時為擴展的業務招聘、培訓和挽留人才；
- 成功優化現有遊戲的發佈和運營，並推出獲得市場接納的新遊戲；
- 在運營規模擴大後，維持有效的運營、財務和管理控制；以及
- 回應不斷轉變而對擴展中業務造成影響的行業標準和政府法規。

此外，我們的現有和計劃中人手配置、制度、政策、程序和監控措施，未必足以支持未來運營。為有效管理不斷擴大和增長的業務和員工，我們將要繼續提升人事管理、財務制度、政策、程序和監控措施，如此可能特別困難，因為我們以新地區中不同且不相容的制度拓展至新業務。這些工作將需要大量管理、財務和人力資源。概不保證我們將能有效管理增長，或者成功實行以上所有制度、政策、程序和監控措施。

風險因素

如我們不能妥善管理增長，給予玩家的服務的效率和效能可能受損，如此可能損害我們的聲譽，並引致對遊戲的需求減少。不能有效管理未來增長，可能對我們的業務、財務狀況和經營業績造成不利影響。

我們未必成功開發新遊戲，且若我們不能有效控制研發開支，我們的經營業績可能受到重大不利影響。

截至最後實際可行日期，我們擁有18款遊戲儲備，包括15款自主開發遊戲及三款許可遊戲。我們的業務持續成功，將取決於我們的研發能力。我們能否開發受歡迎新遊戲，將在很大程度上取決於我們能否：

- 在遊戲開發過程中結合發佈和運營團隊的意見；
- 把握遊戲玩家不斷轉變的喜好和需求；
- 持續創新，並讓遊戲適應新市場趨勢；
- 挽留、激勵並擴充遊戲開發人才團隊；
- 組織高效遊戲測試，盡量減少上線延誤以及開發新遊戲、遊戲版本或新版本超支；
- 將遊戲有效獲利，同時保持玩家遊戲體驗；
- 有效執行遊戲開發方案；及
- 有效取得或維持我們新遊戲所需的批准、牌照或許可證。

此外，內部遊戲開發需要在遊戲上線前作出巨額初始投資，以及投入巨額的未來資源，以製作最新版本和擴展包。於2022年、2023年及截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們分別產生研發成本人民幣159.8百萬元、人民幣210.0百萬元、人民幣147.1百萬元及人民幣165.8百萬元。我們預期，可見未來的大部分收入將繼續來自內部研發遊戲。然而，我們不能向閣下保證，我們將能繼續開發並推出大受市場歡迎的新遊戲，以及我們將能有效控制研發開支。若不能如此，將對我們的遊戲組合和管線以及成本結構造成負面影響，繼而對經營業績造成負面影響。

風險因素

我們未必能與所有第三方遊戲開發商維持穩定的業務關係。

我們擁有若干第三方遊戲開發商的授權遊戲。根據我們與第三方遊戲開發商的遊戲許可協議，我們通常獲授權利在指定地區發佈、運營及授權第三方發佈商共同運營相關的授權遊戲，這一直是我們的重要收入來源。有關遊戲許可協議的條款概要，請參閱本文件「業務－我們的業務流程－來自其他遊戲開發商的遊戲授權」。

然而，我們無法向閣下保證我們將能夠與所有第三方遊戲開發商保持穩定的業務關係，或我們將能夠繼續獲得彼等授權。例如，我們的競爭對手可能會向彼等提供更優惠的條件以換取獨家授權，而第三方遊戲開發商可能決定或被迫終止其遊戲開發業務。此外，我們的任何失誤，包括未能妥善運營及變現其遊戲以及保護其知識產權，均可能對我們與彼等的業務關係造成不利影響。

我們的新遊戲可能會吸引玩家離開我們現有的遊戲，這可能會對我們的經營業績造成不利影響。

我們的新遊戲可能會吸引玩家離開我們現有的遊戲，並侵蝕該等遊戲的玩家基礎。這可能會降低相關現有遊戲對其他玩家的吸引力，而其他玩家可能會根據排名來決定玩哪些遊戲，從而可能導致我們現有遊戲的收入下降。與繼續玩現有遊戲相比，我們現有遊戲的玩家在新遊戲中購買虛擬物品的支出可能會減少。倘我們因上述或其他原因而無法留住現有玩家及吸引新玩家或使玩家繼續參與我們的遊戲，則我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能會受到重大不利影響。

倘我們無法以具成本效益的方式進行銷售及營銷活動，則我們的經營業績及財務狀況可能會受到重大不利影響。

於2022年、2023年及截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們的銷售及分銷開支分別為人民幣1,215.1百萬元、人民幣963.1百萬元、人民幣700.0百萬元及人民幣612.4百萬元，分別佔該等期間我們總收入的21.4%、18.1%、16.4%及29.2%。我們無法保證我們的銷售及營銷活動將始終受到移動遊戲玩家的歡迎，或達到我們預期的玩家留存率及遊戲內購買水平，即使我們的營銷活動有效，產生的額外收入可能仍不足以抵銷增加的相關開支。未能以具成本效益的方式適當利用或改進我們現有的營銷方法或引入具成本效益的新營銷方法，可能導致我們的市場份額減少、導致我們的收入下降並對我們的盈利能力產生負面影響。

風險因素

我們使用第三方在指定市場發佈、分銷、推廣或運營我們的若干遊戲。倘我們與該等第三方的關係終止或惡化，或該等第三方的表現不佳，或進行非法或不當行為、可能對我們的業務營運和聲譽產生不利影響。

我們與第三方發佈商合作，在指定市場發佈、推廣及運營我們的若干遊戲。此外，我們與iOS App Store、微信小程序、OPPO遊戲中心及vivo小遊戲等主要遊戲分銷渠道合作分銷我們的若干遊戲。與我們等遊戲開發商相比，這些主要的遊戲分銷渠道具有強大的議價能力。在遊戲推廣、分銷、運營及支付方式方面，我們通常須遵守該等主要遊戲分銷渠道的標準服務條款及條件。我們與該等第三方的友好及穩定關係以及該等第三方的能力及表現對我們的業務至關重要。倘發佈渠道因任何原因（如我們不遵守該等主要遊戲分銷渠道的服務條款及條件）終止或限制我們進入彼等的平台、與我們的一個或多個競爭對手建立更有利的關係、未能有效推廣我們的遊戲或履行其合約責任、運營惡化或表現欠佳，或未能取得或維持發佈或分銷我們遊戲所需的許可，我們的業務可能會受到重大不利影響。此外，我們亦須遵守若干第三方分銷渠道可能不時修訂的政策，倘違反有關政策或不符合第三方分銷渠道的其他規定，可能導致我們營銷並運營的遊戲產品下架、負評及排名下跌，以及遊戲玩家流量受限，如此可能對我們的業務運營及財務表現造成不利影響。

我們亦可能不時與協助推廣我們的遊戲的第三方發佈商發生糾紛，例如與遊戲知識產權、責任限制、風險分擔或收入分成安排有關的糾紛。我們無法保證我們將能夠友好解決該等糾紛，或者能夠解決該等糾紛。此外，部分第三方發佈商亦可能自行開發及發佈其自身的遊戲。因此，我們面臨與該等發佈商的直接競爭及潛在利益衝突。倘我們與主要遊戲發佈商的合作因任何原因失敗或惡化，我們未必能夠及時找到替代者，亦未必能夠找到替代者，而我們的遊戲發佈可能會受到不利影響。未能與足夠數量的熱門平台保持穩定的業務關係可能導致我們的遊戲下載量減少，從而對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

此外，我們受益於與我們合作的若干第三方發佈商。倘其中任何一方出現運營惡化或表現不佳的情況，例如失去市場地位或失去遊戲玩家的青睞，或遇到任何其他導致其遊戲玩家數量停滯不前甚至萎縮的因素，我們可能需要物色替代者，用於發佈、推廣及分銷我們的遊戲，即使找到替代者，也會消耗大量資源並可能對我們的業務產生不利影響。

風險因素

此外，倘分銷渠道、第三方發佈商以及我們委聘的任何其他第三方以違反適用法律及法規的方式運作，或倘若政府機關發現引起負面社會影響的潛在問題，包括安全、保密、數據隱私、保護未成年人士、侵犯知識產權、不公平競爭、虛假廣告或其他問題，該等第三方可能面臨暫時或長期暫停營運，我們可能無法與該等第三方維持穩定關係，而我們的業務運營可能會因該等第三方的違法或不當行為而受到不利影響。倘有一般接入互聯網的限制或對該等分銷渠道的限制，或未能維持與該等分銷渠道和第三方發佈商的關係，可能導致我們的遊戲玩家流失或增長減慢，而我們的業務、經營業績及前景可能會受到重大不利影響。我們無法向閣下保證，我們將能夠識別與我們開展業務的第三方的商業慣例中的異常或不合規情況，或該等異常或不合規情況將能及時妥為糾正。影響我們業務所涉及第三方的任何法律責任及監管行動可能對我們的業務、經營業績及財務狀況造成重大不利影響，並損害我們的聲譽。

我們對為我們提供遊戲動作設計及美術設計服務的第三方工作室的控制有限，而其作品質量可能會對我們的遊戲發佈時間表及遊戲質量產生不利影響。

於往績記錄期，我們在少數情況下將若干任務（包括遊戲動作設計及美術設計）外包予第三方工作室，以優化我們的資源分配並在開發過程中實現更高的成本效益。於2022年、2023年及截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們分別產生人民幣18.7百萬元、人民幣14.5百萬元、人民幣9.6百萬元及人民幣19.0百萬元的研究及設計開支。然而，我們對該等第三方外包合作夥伴的控制有限，倘其工作產品的質量未能通過我們嚴格的質量控制測試，我們的遊戲發佈可能會延遲，而我們可能會產生額外成本以確保我們的遊戲質量。此外，若我們未發現該等第三方外包合作夥伴的失誤，則我們的業務經營業績可能會受到不利影響。當我們對該等第三方工作室的需求擴大以支持我們的業務增長時，情況可能會惡化。未能有效管理上述情況均可能對我們的聲譽及業務造成重大不利影響。

倘有技術故障或重大中斷，或未發現遊戲中的編程錯誤或缺陷，可能會損害我們的聲譽並對我們的業務造成重大不利影響。

由於各種因素，我們可能會遇到技術基礎設施中斷、停電及其他大規模性能問題，包括技術基礎設施變更、人為或軟件錯誤、硬件故障、由於極大量遊戲玩家同時接入我們的遊戲而導致的容量限制、計算機病毒及拒絕服務、欺詐及安全攻擊。此外，我們可能無法及時監控及報告該等中斷。隨著我們的遊戲玩家增加及我們的玩家生成數據持續增長，我們可能需要擴展及調整我們的技術基礎設施以支持我們的遊戲

風險因素

玩家並維持可靠的數據存儲、處理及分析。隨著遊戲流量的增加，維持及改善我們向遊戲玩家提供的服務表現可能會變得越來越困難及昂貴，尤其是在使用高峰期。中斷、停電或其他問題可能使我們的部分或全部系統或數據不可用，或妨礙我們向遊戲玩家有效提供服務。倘遊戲玩家無法及時使用我們的遊戲，或根本無法使用我們的遊戲，則遊戲玩家的遊戲體驗可能會受到影響，而遊戲玩家可能會向我們的競爭對手尋求遊戲以滿足其需求，而未來可能不會經常或者不會玩我們的遊戲。這可能會對我們留住或擴大遊戲玩家群體或維持遊戲玩家參與度及／或對我們遊戲的觀感產生重大不利影響。

此外，我們的遊戲會頻繁更新，且可能存在漏洞或缺陷，而該等漏洞或缺陷僅在大量遊戲玩家接入最新版本時才會顯現，尤其是當我們按短促時間表推出更新。倘編程漏洞嚴重影響遊戲玩家的遊戲體驗，或我們因任何原因無法及時解決漏洞，我們可能會流失部分遊戲玩家，而遊戲的聲譽可能會受損。上述任何因素均可能對我們的業務及經營業績造成不利影響。

倘我們或第三方實際或被視為有意或無意對AI技術造成缺陷或誤用，可能對我們的聲譽、業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。

為提高研發和發行及推廣活動的效率、質量及成效，我們的員工於日常工作中將採用由AI技術支持及賦能的專有支持系統，例如生成式人工智能及AI驅動的算法。有關更多詳情，請參閱本文件「業務－技術及基礎設施」。AI技術仍處於初步發展階段，並將持續發展。AI技術的缺陷可能導致相關產品或系統所作決定及分析不準確及不周全。我們不能保證我們將能夠及時利用我們所使用的AI技術檢測及糾正該等缺陷，或者能夠檢測及糾正該等缺陷。倘該等AI技術實際或被視為存在缺陷，可能導致競爭劣勢、潛在法律責任及聲譽受損。因此，可能會對我們的遊戲產生負面看法，因而可能對我們的業務及聲譽造成不利影響。

與許多創新相似，AI技術帶來社會及道德風險及難題，例如第三方可能出於不當目的濫用AI技術，或者使用時存在偏見，可能影響使用者觀感及公眾輿論。倘我們或第三方實際或被視為有意或無意地不當使用、濫用或草率使用AI技術，可能損害社會對AI技術的整體接受程度，招致負面宣傳及對我們的聲譽造成不利影響，並影響政策

風險因素

制定者和監管機構的意見。如此甚至可能違反我們經營所在司法權區的適用法律及法規，並使我們面臨法律或行政訴訟、面對來自維權人士及／或其他組織的壓力以及更嚴格的監管審查。上述各項事件可能進而對我們的聲譽、業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。

我們依賴專有信息系統生成若干關鍵運營指標，該等系統的技術基礎設施如有故障或中斷，可能影響我們數據分析的準確性。

若干運營指標（如平均日活躍用戶、平均月活躍用戶及每名付費用戶平均流水）乃使用我們的專有信息系統計算。儘管該等數字乃基於適用計量期間我們認為合理的計算方式，但在計量我們龐大玩家群的使用情況及玩家參與度方面存在固有難題。此外，我們的經營指標乃根據不同的假設及估計得出及計算，閣下在評估我們的經營表現時應謹慎對待該等假設及估計。

我們無法向閣下保證我們的經營指標的指示性價值。其乃根據各種假設及估計得出及計算，而由於數據供量、來源及方法的差異，該等假設及估計可能與第三方公佈的估計或我們的競爭對手使用的類似指標有所不同。倘數據分析出現嚴重錯誤，可能導致不恰當的運營及戰略決策。倘第三方認為我們的玩家指標不能準確反映我們的玩家群或玩家參與度，或我們發現玩家指標存在重大錯誤，則我們的聲譽可能會受到損害，且第三方可能不願為我們分配其資源或支出，而可能對我們的業務及經營業績造成不利影響。

我們依賴我們的數據分析能力。倘無法獲取及掌握準確數據，可能對我們制定及實施適當業務策略的能力造成重大不利影響。

我們處理與遊戲相關的大量數據。自2018年以來，我們在業務的研發、運營和推廣的整個生命週期中一直利用我們的智能大數據技術優勢。特別是，我們已開發具有強大數據分析能力的專有技術系統及AI賦能算法，可整合及追蹤我們的移動遊戲業務運營。

通過利用智能支持的算法，我們能夠總結及分析玩家的特徵及偏好、遊戲表現、遊戲習慣及消費模式，以便我們相應地調整遊戲開發及運營策略。例如，我們的神機系統可對用戶行為進行精準分析和深入的用戶洞察，從而使我們能夠定製相應的營銷活動。

風險因素

倘系統故障或我們處理及分析大量玩家數據的能力受損、均可能嚴重限制我們優化遊戲玩家體驗及制定適當業務策略的能力，從而可能對我們的業務前景及經營業績造成重大不利影響。

未能維持或改善我們的技術系統可能會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

儘管我們已努力持續升級我們的技術系統，但維護及改進我們的技術系統存在固有風險。未能維護及改進我們的技術系統可能會導致意料之外的系統中斷、反應時間變慢、遊戲玩家體驗受損、延遲報告準確的運營及財務信息以及風險管理失誤。我們致力於通過優先維護和改進我們的技術系統來應對這些風險，以滿足我們玩家不斷變化的需求。

此外，我們使用第三方開發的軟件、系統及技術，以及從外部供應商購買的硬件。雖然該等安排為我們提供雲計算、數據存儲及帶寬服務等寶貴資源，但該等第三方組件可能存在風險。該等風險可能包括組件之間的不兼容、服務故障或延遲以及硬件及軟件的潛在問題。

我們在很大程度上依賴與標準不受我們控制的移動操作系統、網絡及移動設備的有效相互操作。

我們在各種移動操作系統和設備上發佈和運營我們的遊戲。我們依賴與非我們控制的流行移動設備及移動操作系統（如安卓及iOS）的相互操作性來運營我們的遊戲。倘該等移動操作系統或設備的任何變動導致我們的遊戲的功能減少或給予競爭遊戲優惠待遇，均可能對我們玩家的遊戲體驗產生負面影響或將我們的玩家引向我們的競爭對手。此外，為提供高質量的遊戲，我們的遊戲必須能在我們無法控制的一系列移動操作系統、網絡、移動設備及標準中正常運行。倘我們的玩家難以接入及玩我們的遊戲，我們的玩家增長及玩家參與度可能會受到損害。此外，倘我們開發或調整遊戲的系統數量增加（這在中國不斷變化且分散的移動互聯網市場中常見）將導致我們的成本及開支增加。上述任何因素均可能對我們的業務及經營業績造成不利影響。

風險因素

我們業務的成功運營取決於我們運營所在國家互聯網基礎設施及電信網絡的性能及可靠性。

我們的業務部分取決於我們運營所在國家電信及互聯網基礎設施的性能、可靠性及安全性。我們的絕大部分服務器、電腦硬件及技術基礎設施設備目前均位於中國。中國幾乎所有互聯網接入均通過中國工業和信息化部（「工信部」）管理控制及規管監督的國有電信運營商維持。倘中國或其他地方的互聯網基礎設施出現中斷、故障或其他問題，我們的業務營運或會受到不利影響。此外，我們經營所在國家的互聯網基礎設施可能無法滿足與互聯網使用量持續增長的相關需求。

電訊網絡營運商未能向我們提供所需帶寬亦可能影響我們網站及遊戲的速度及可用性。我們無法控制電信運營商所提供服務的成本。倘我們為電信及互聯網服務支付的價格大幅上漲，我們的利潤率可能會受到不利影響。此外，倘互聯網接入費或向移動遊戲玩家收取的其他費用增加，我們遊戲的玩家群可能會減少，從而可能大幅減少我們的收入。

此外，玩家的遊戲體驗有賴於我們電腦及通訊系統的高效及不間斷運作。我們日後亦可能遭遇系統中斷及延遲，導致遊戲暫時無法使用或反應緩慢。雖然我們已通過冗餘措施及災難恢復計劃為突發事件作好準備，但該等準備範圍未必足夠。雖然我們可能採取任何預防措施，但在我們的設施及發佈渠道發生自然災害或其他意料之外的問題時，包括停電、系統故障、電訊延遲或故障、建築事故、入侵信息技術系統、計算機病毒或人為錯誤，可能導致我們的遊戲延遲或暫時中斷、玩家數據丟失以及我們的業務中斷。任何該等事件均可能損害我們的聲譽、嚴重擾亂我們的運營及損害玩家遊戲體驗並令我們承擔責任、加強監管審查及增加成本，這可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

尤其是，如果域名的安全性受到損害，我們將無法在業務運營中使用域名，這可能會對我們的業務運營、聲譽及品牌形象造成重大不利影響。如果我們未能對通過我們所依賴的電信和互聯網運營商網絡所傳輸的數據進行充分加密，則存在電信和互聯網運營商或其業務合作夥伴可能盜用我們數據的風險，這可能會對我們的業務運營及聲譽造成重大不利影響。

風險因素

玩家違反遊戲政策，可能會妨礙玩家的遊戲體驗，並對業務增長造成不利影響。

我們制定了針對遊戲玩家未經授權不恰當行為的遊戲政策。根據這些政策，我們禁止一系列未經授權或不當行為，包括任何玩家未採取實名認證措施登記、玩家在彼此間出售遊戲虛擬道具，並取消出售功能，同時勸止玩家送贈、出租、出售或轉讓遊戲賬號予其他玩家。然而，未經授權交易仍然不時通過第三方渠道或平台進行，而我們對此無法監察或控制。於往績記錄期，我們並無自該等未經授權交易中獲得任何收入，且我們並無允許或以任何方式促成該等未經授權交易。任何該等未經授權買賣，可能阻礙收入和利潤增長，因為(i)會對我們就虛擬道具向遊戲玩家收取的價格造成下行壓力；(ii)我們為控制未經授權交易而開發技術措施，產生的成本不斷上升；(iii)為安撫不滿的遊戲玩家，產生的遊戲玩家服務成本不斷上升；以及(iv)解決虛擬道具和賬號方面玩家爭議和投訴的相關行政成本增加。此外，通過未經授權第三方渠道進行的交易，可能涉及我們不能控制的欺詐，而我們可能面臨遊戲玩家就第三方欺詐活動所引致損失而可能提出的申索。這些申索(不論有否理據)可能損害我們的聲譽、分散管理層注意力，並引致對這些申索提出抗辯的額外開支。

再者，第三方可能建立欺詐系統，讓遊戲玩家利用我們的遊戲中的漏洞，或取得相對其他遊戲玩家的不公平優勢(如支持未獲授權角色強化)，以及其他黑客或不誠實活動。這些欺詐系統可能令公平遊戲的玩家的體驗轉差，亦可能干擾遊戲的虛擬經濟活動。此外，無關聯的第三方可能試圖以假裝提供遊戲虛擬道具或其他遊戲利益的方式欺騙玩家。如我們不能及時有效地發現並阻止這些欺詐和欺騙活動，我們的運營可能受到干擾，我們的聲譽可能受損，遊戲玩家可能退出遊戲，且我們可能會捲入與該等欺騙和欺詐活動有關的糾紛或訴訟。這些後果則可能引致付費玩家所得收入流失、為打擊欺詐活動而制訂技術措施的成本上升、引致就虛擬道具價值下降而針對我們提出的法律申索，以及為安撫不滿的遊戲玩家的遊戲玩家服務成本上升。

我們與第三方線上支付渠道合作收款。如其服務中斷或意外洩漏機密信息，可能對我們的聲譽和業務造成重大不利影響。

我們與主要第三方支付渠道合作，便利並收取遊戲虛擬道具的玩家付款。我們面對該等第三方線上支付渠道的各類風險和不確定性。如其支付服務中斷，可能對我們收款造成不利影響，繼而對收入不利影響。

風險因素

在通過第三方支付渠道進行的所有線上支付交易中，安全地在公用網絡傳送玩家機密信息，對於保持玩家信心至為必要。我們並無對第三方支付渠道安全措施的控制權。而其安全措施目前未必充足，亦未必足以應對線上支付系統預期增加的使用量。如我們不能保護玩家機密信息，可能面臨訴訟和潛在責任，如此可能損害我們的聲譽，以及我們吸引或挽留遊戲玩家的能力，且可能對業務造成重大不利影響。

再者，我們的支付渠道須遵守規管電子金融轉賬和虛擬貨幣的各類法律法規，這些法律法規可能轉變，或以不利於合規的方式重新詮釋。如我們的支付渠道出現任何不合規事件，則支付渠道可能面對罰款，甚至不能接受玩家的線上付款，如此可能會對我們從玩家基礎獲利的能力造成重大不利影響。此外，倘我們或第三方支付渠道因任何不合規事件而遭受任何調查或訴訟，則該等第三方支付渠道所持有的資產可能會被凍結、扣押甚至沒收，這將對我們的業務及財務狀況造成重大不利影響。

我們可能須就玩家所作不恰當線上通訊或內容承擔責任。

我們的玩家發佈及分享遊戲體驗或推廣活動的信息，其部分線上通訊中可能包含違法、淫褻或煽動性內容，或會在其他玩家之間造成負面影響。雖然我們根據自行存置或相關政府部門提供的名單篩查某些用字，但我們不能向閣下保證能夠發現遊戲玩家線上通訊所包含一切敏感信息。這些信息或內容可能根據適用法律法規被視作違法，而政府部門可能要求我們取消或限制會或可能引致這些事件的某些功能、服務或遊戲，或者與負責的平台服務提供商解約。我們可能因調查我們的玩家的線上通訊包含的不當信息並就其所致申索或罰款提出抗辯而產生巨額成本，且我們的業務、財務狀況、經營業績和前景可能受到重大不利影響。

我們的技術平台包含開源軟件，可能對專有軟件和遊戲構成特有風險，繼而對業務造成負面影響。

我們就遊戲使用開源軟件，亦會在未來繼續使用該等開源軟件。開源軟件許可存在一定風險，其可能會對我們發佈和運營遊戲的能力施加意料之外的條件或限制。此外，我們可能遭受第三方提出的訴訟，聲稱擁有開源軟件或我們利用有關軟件開發的衍生作品的所有權，或要求我們公開有關軟件或我們利用有關軟件開發的衍生作品。

風險因素

有關索賠可能導致規定公開披露全部或部分軟件源碼，或按照不利條款或免費提供開源碼的任何衍生作品。如規定我們須披露源碼，或支付違約的損害賠償，可能損害我們的業務、財務狀況和經營業績。

我們未必能夠防止他人未經授權使用我們的知識產權，如此可能損害我們的商業和競爭地位。

我們認為，專有域名、著作權、商標、商業秘密和其他知識產權，是業務運營的關鍵一環。我們依賴著作權、商標和商業秘密的法律，以及保密和特許協議等方式保障知識產權。如果未能在任何國家或地區註冊或維持商標或其他知識產權，可能會限制我們在該等國家或地區根據相關商標或其他知識產權法律保護我們權利的能力，我們甚至可能需要在某些限制下使用名稱或相關商標，或在某些情況下更改名稱或相關商標，這可能會對我們的品牌推廣及營銷工作造成不利影響。

此外，部分玩家可能違法修改我們的遊戲，藉此免費獲取遊戲虛擬道具。反向工程、未經授權複製或盜用我們的技術或其他知識產權，或未經授權登入遊戲，可能使第三方在不對我們作出補償的情況下，自我們的技術或其他知識產權或遊戲獲利。此外，未經授權使用我們的技術，可能使競爭對手提供的遊戲或服務等同或優於我們所提供者，如此可能損害我們的業務和競爭地位。監察未獲授權使用知識產權實為困難且成本高昂，而且我們或業務夥伴採取的步驟未必能夠完全阻止侵犯或挪用知識產權，或未經授權使用我們的品牌或遊戲。我們或須不時通過訴訟強制執行知識產權和品牌，如此可能引致巨額成本，並分散資源和管理層注意力。

我們可能遭受第三方就侵犯知識產權提出的申索，如此可能引致我們產生巨額法律開支，並使我們不能促銷遊戲。

我們的商業成果至少部分取決於我們能否在不侵犯、盜用或以其他方式侵犯他人商標、版權及其他知識產權的情況下運營。然而，儘管我們盡力遵守相關法律法規，我們無法保證我們的業務活動不會無意中侵犯他人的知識產權。因此，我們必須保持警惕並採取必要的預防措施，以盡量減少有關侵權或違規的風險。董事認為，於往績記錄期及直至最後實際可行日期，我們並無面臨任何對我們的業務營運及財務表現造成重大不利影響的重大知識產權侵權索償。然而，無法保證我們日後不會面臨侵犯知

風險因素

知識產權索賠。如果我們授權遊戲的第三方開發商對授權協議中與知識產權相關的條款產生不同理解並對我們提出索賠，我們可能面臨潛在挑戰，例如運營成本增加、業務資源分散以及與開發者的關係受損，這可能對我們的聲譽、業務運營及財務狀況造成負面影響。此外，倘我們被認定侵犯他人的知識產權，我們可能會被要求終止經營若干遊戲，這可能會對我們的財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

任何該等程序、行動或申索（不論有否理據）可能成本高昂，並分散管理層對日常運營的注意力。如我們不能成功就這些申索提出抗辯，或者在這些程序中敗訴，我們可能被禁止使用相關知識產權、遭受罰款和懲罰，或者需要修改、優化或終止運營遊戲，或履行對部分遊戲玩家的彌償責任，或訂立包含許可費的專利使用費或許可安排，或被迫開發其他遊戲。我們在這些情況下爭取的任何專利使用費或許可安排，未必能以商業上合理的條款獲得，亦未必能夠獲得。此外，我們可能因對這些第三方侵權申索（不論有否理據）提出抗辯而產生巨額法律開支，而於該等第三方侵權申索仍待法院作出判決時，我們的銀行資產及賬戶可能因財產保全目的而遭法院下令凍結，或會對我們的流動資金及業務運營造成不利影響。隨著我們依賴第三方知識產權提供商作為核查知識產權來源地和所有權的唯一來源，我們的侵權行動風險可能增加。此類責任的風險可能引致業務干擾，繼而對我們的經營業績造成重大不利影響。

此外，部分僱員過往受僱於其他公司，包括現有和潛在競爭對手。我們亦計劃增聘人員，擴大我們的人才庫。如這些僱員參與的技術或遊戲研發工作和過往受僱時研發者相似，我們可能面臨申索，即該等僱員或我們挪用其過往僱主專有信息或知識產權。如我們不能成功就針對我們的申索提出抗辯，我們或須承擔責任，如此可能對我們的業務和聲譽造成重大不利影響。有關法律程序相關風險的詳情，請參閱本節「我們可能涉及法律或行政程序或監管質詢，如此可能引致不利結果，並對我們的業務、財務狀況、經營業績和現金流造成不利影響」。

風險因素

我們的業務會產生及處理大量數據，包括個人及業務數據，而我們或第三方不當收集、持有、處理、使用或披露數據，可能會損害我們的聲譽並對我們的業務及前景產生重大不利影響。

我們的業務根據我們對個人數據的分析生成並處理大量玩家及玩家群組的資料。經事先授權後，我們可使用我們發佈及運營的移動遊戲獲得、收集、存儲、處理及分析來自個別玩家的若干數據。我們目前將數據儲存於第三方設置的雲端數據庫。因此，我們面臨處理和傳輸海量數據和保護數據安全的固有風險。我們可能面臨系統或所儲存數據出現安全漏洞、未經授權登入或遭受網絡攻擊、軟件病毒、系統錯誤或其他技術缺失、僱員或承包商的錯失或瀆職行為、供應商和服務提供商出現漏洞或其他網絡安全漏洞等風險。

我們制定了信息系統安全管理框架，包括相關內部控制和風險管理機制，以管理網絡安全、數據安全、防病毒措施、系統變更批准程序、用戶管理、系統監察及事故管理。我們亦出台了數據備份和存檔方面的清晰標準和規定。此外，我們已於我們運營的主要產品中制定隱私政策以告知用戶向他們收集信息的目的和範圍，以及我們就數據隱私保護採用的措施，再者，我們為用戶提供查閱、更新和刪除其個人信息、註銷賬號和撤回同意的渠道，我們的隱私政策亦載列某些信息，如我們的註冊地址、個人信息儲存地點、隱私政策公佈日期或更新日期。有關我們如何保護數據的詳情，請參閱本文件「業務－數據隱私及數據保護－數據隱私」。然而，我們的安全監控措施和其他安全實操，可能未必能夠防止不當存取或披露個人數據或專有信息，且我們無法向閣下保證，將永遠能夠防止未經授權的個人或團體出於任何目的而可訪問及取得我們的玩家數據。

此外，隨著玩家對他人使用個人數據的意識增強，玩家對數據隱私和保護的期望也越來越高。玩家對我們或其他人可獲取、使用或共享的個人信息的程度的關注，可能會對我們獲取數據及向玩家提供服務的能力產生不利影響。此外，如果其他遊戲發佈商和運營商發生廣受關注的安全漏洞，大眾總體上可能會對遊戲發佈商和運營商（包括我們）的安全性失去信心，如此可能會損害整個行業的聲譽，導致監管增多及規管執法加強，對我們的業務及經營業績造成不利影響。我們無法向閣下保證，將永遠能夠解決我們現有業務或新業務及技術，如新形式的數據，可能產生的與數據安全及隱

風險因素

私、收集、使用及實際或視為共享（包括我們自身業務之間、與業務合作夥伴或監管機構之間的共享）、安全、安保及其他因素有關的關注、質疑、負面宣傳信息及訴訟，我們亦無法保證將永遠能夠遵守玩家及僱員方面可識別個人信息的收集、使用、存儲、轉移、披露及安全的相關適用法律及法規，包括監管機構及政府機構提出的有關該等數據的任何要求。

如有系統故障或安全漏洞引致個人數據洩露或未經授權獲取個人數據，可能引致個人數據流失或誤用數據、技術基礎設施受損、提供的服務中斷、玩家遊戲體驗轉差、失去玩家對遊戲的信心和信賴、聲譽受損、重大法律和財務風險、針對我們的監管調查、處罰或行動，以及私人可能提出的訴訟或監管機構可能採取的執法行動、成本上升及流失收益。因此，我們或須花費巨額資金和其他資源，以阻止安全漏洞或解決漏洞引致的問題，我們的聲譽或會受到不利影響，我們可能失去現有玩家，或未能吸引更多潛在玩家玩需要收集玩家資料的遊戲。這亦可能對我們的股份[編纂]價格、我們的業務、財務狀況、經營業績及前景產生重大不利影響。

我們須遵守有關數據安全及隱私的適用法律、法規及政府政策。實際或被指不遵守數據安全及隱私法律、法規及政府政策均可能會損害我們的聲譽，導致現有及潛在玩家不使用我們的服務，並可能使我們面臨重大不利法律、財務及經營後果。

監管機關已實施並正在考慮有關數據安全及隱私的進一步立法及監管建議。可能會引入監管數據安全及隱私新領域或施加更多規定的新法律及法規，並可能對我們的數據價值產生重大影響，同時要求我們改變數據安全及隱私實操以及其他業務活動。

我們須遵守多項有關數據安全及隱私的法律及其他義務，其中包括(i)《中華人民共和國個人信息保護法》(個人信息保護法)；(ii)《中華人民共和國數據安全法》(數據安全法)；及(iii)《中華人民共和國網絡安全法》(網絡安全法)。有關個人信息保護法、數據安全法及網絡安全法的詳情，請參閱本文件「監管概覽」。該等法律規定了一系列新的合規義務，可能導致我們改變業務慣例，並可能對不合規行為實施重大處罰。

於2021年12月28日，網信辦與其他十二個中國監管機關共同修訂並頒佈《網絡安全審查辦法》，進一步規定網絡平台運營者進行影響或可能影響國家安全的任何數據處理活動，須接受網絡安全審查，掌握超過100萬用戶個人信息的網絡平台運營者赴國外上市，必須向網信辦申報網絡安全審查。然而，網絡安全審查辦法並無對「國外上市」

風險因素

或「影響或者可能影響國家安全」風險的認定標準作出進一步解釋或詮釋。倘我們擬[編纂]被視為「影響或者可能影響國家安全」，我們可能須申報網絡安全審查，但無法保證我們將能夠及時獲得或者能夠獲得監管機關的批准。此外，倘中國相關監管機關確定運營者的網絡產品或服務或數據處理活動影響或可能影響國家安全，則中國相關監管機關會對其進行網絡安全審查。未能獲得監管機關的有關批准或許可可能會嚴重限制我們的流動資金，並對我們的業務運營及財務業績產生重大不利影響。

於2024年9月30日，國務院公開《網絡數據安全管理條例》（「**數據安全條例**」），於2025年1月1日生效。數據安全條例重申並完善網絡數據處理活動的一般規範，以及個人信息保護、重要數據安全保護、網絡數據跨境傳輸安全管理及網絡平台服務提供者義務等規則。特別是，數據安全條例規定，網絡數據處理者的網絡數據處理活動影響或可能影響國家安全時，應當依照相關法規進行國家安全審查。然而，數據安全條例並未就「影響或可能影響國家安全」的風險判定標準提供進一步的解釋或說明。此外，由於數據安全條例仍屬相對較新的法規，該法規的詮釋及實施可能會進一步演變及發展。

於2022年7月7日，網信辦頒佈《數據出境安全評估辦法》（「**安全評估辦法**」），自2022年9月1日起生效。安全評估辦法規定，任何數據處理者處理或向境外提供超過一定數量閾值的個人信息，應當在提供任何個人信息出境前向網信辦申報安全評估。安全評估規定亦適用於向中國境外提供任何重要數據。於2024年3月22日，網信辦發佈了《促進和規範數據跨境流動規定》（「**數據流動規定**」）（自發佈之日起生效），數據流動規定列明企業免予申報數據出境安全評估、通過個人信息保護認證或訂立個人信息出境標準合同的多項豁免情形。數據流動規定還明確規定，未經相關部門或地區告知或公開發佈為重要數據的，數據處理者無需作為重要數據進行數據出境安全評估。截至最後實際可行日期，我們在日常業務運營中並無涉及大量個人數據或重要數據的跨境

風險因素

傳輸。然而，由於安全評估辦法和數據流動規定為新頒佈的法規，其解釋及應用存在不確定性。我們無法向閣下保證相關監管機關將與我們持相同觀點。倘監管機關將我們的活動視為數據出境活動，我們將須遵守相關規定。

此外，數據安全法（其中包括）要求以合法且適當的方式進行數據收集，並規定出於數據安全的目的，數據處理活動必須根據數據分類分級保護制度進行。數據安全法亦規定保護重要數據，但重要數據的範圍仍在發展中，並可能進一步由相關政府部門向相關數據處理者告知或由相關地區或部門公開發佈。於2022年12月8日，工信部頒佈《工業和信息化領域數據安全管理辦法（試行）》（數據安全管理辦法），該辦法於2023年1月1日生效。數據安全管理辦法亦對重要數據處理者實施具體的數據安全管理規定及若干備案及申報義務。然而，數據安全管理辦法中並沒有明確規定重要數據的具體目錄，不排除我們被認定為重要數據處理者的可能性。倘我們被認定為重要數據處理者，我們將須遵守數據安全法、數據安全管理辦法及其他不斷演變的法律法規的相關規定。

我們預期我們將持續面臨有關我們遵守數據保護、隱私及安全法項下適用義務的工作是否充足的難題。相關監管部門可能會繼續就保護個人數據、隱私和信息安全監管網站、應用程序及其他網絡產品或服務，並可能實施額外規定（如適用）。相關監管機構亦可能發佈其監管結果並要求通知所列的相關企業糾正不合規行為（如適用）。法律的詮釋及應用存有不確定性，並可能因而與我們當前政策及實操相衝突，或需要更改我們系統的功能。此外，倘我們或我們的業務合作夥伴不遵守或被視為不遵守任何適用的數據隱私及保護法律及法規，或我們的僱員不遵守我們的相關內部政策及措施，可能使我們面臨法律訴訟、監管行動或遭受處罰。該等訴訟或行動可能使我們遭受重大處罰及負面宣傳、要求我們根據適用的法律法規修改我們的業務慣例，而這可能會增加成本並嚴重損害我們的業務、前景、財務狀況及經營業績。此外，我們現時及日後與客戶、供應商及其他第三方的關係均可能會受到針對我們的任何法律程序或行動或根據適用法律施加於彼等的當前或未來數據保護義務的負面影響。其中任何一項均可能對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

風險因素

我們可能涉及法律或行政程序或監管質詢，如此可能引致不利結果，並對我們的業務、財務狀況、經營業績和現金流造成不利影響。

我們在日常業務過程中可能不時涉及申索、爭議、政府調查或其他法律或監管程序，其中可能有關客戶投訴、違反合同、僱傭或勞資糾紛和侵犯知識產權等問題。我們提出或針對我們提出的任何申索、爭議或法律程序（不論有否理據）可能耗時、引致巨額成本並分散資源，且如我們敗訴，可能損害我們的聲譽，如此可能對我們的業務、財務狀況、經營業績和前景造成進一步的不利影響。此外，於該等申索、爭議或法律程序仍待法院作出判決時，我們的銀行資產及賬戶可能因財產保全目的而遭法院下令凍結，或會對我們的流動資金及業務運營造成不利影響。

作為中國的移動遊戲開發商、發佈商和運營商，於往績記錄期及直至最後實際可行日期，我們在日常業務過程中不時面臨法律、仲裁或行政程序，主要包括有關服務合約、商標及計算機軟件版權的糾紛。董事確認，截至最後實際可行日期，我們並非任何正在進行的重大訴訟、仲裁或行政程序的當事方，且就我們所知，並無待決或可能提出而可能對我們業務造成重大不利影響的重大訴訟、仲裁或行政程序。董事概無涉及實際或可能提出的重大申索或訴訟。詳情請參閱本文件「業務－法律程序及合規」。概不保證我們將會成功就法律和行政行動抗辯，或成功維護我們根據各項法律的權利。即使我們就法律和行政行動成功抗辯，或成功維護我們根據各項法律的權利，針對他方強制執行我們的權利亦可能花費高昂、耗時且最終失敗。這些行動可能使我們面對負面宣傳、巨額金錢損失和法律抗辯成本、禁令救濟以及民刑事罰款和處罰，包括但不限於暫時吊銷或撤銷營業執照，且可能引致巨額成本、聲譽受損，以及分散資源和管理層注意力。

我們可能需要額外資金，而未必能夠及時或按商業上可接受的條款籌集資金，亦未必能夠籌集資金。

雖然我們認為，我們的預期經營活動所得現金流量，連同手頭現金及[編纂][編纂]淨額，將足以滿足我們未來十二個月的預期營運資金需求及日常業務過程的資本開支，但我們無法向閣下保證將會如此。由於業務的未來增長及發展，包括我們可能決定進行的任何投資或收購，我們可能需要額外的現金資源。倘我們確定我們的現金需求超過我們當時手頭的現金及現金等價物金額，我們可能會尋求發行額外的股權或

風險因素

債務證券或獲取新增或經擴大的信貸融資。我們未來獲得外部融資的能力受到各種不確定因素所影響，包括(i)我們的未來財務狀況、經營業績及現金流量；(ii)移動遊戲公司進行集資活動的一般市場狀況；及(iii)全球經濟、政治及其他狀況。

我們亦須就任何未來股權融資向中國政府機關取得若干監管批准及／或進行備案程序。該等備案及審批程序需要時間，可能導致我們錯失未來債券或股權發行的最佳市場窗口。此外，產生債務將使我們承擔更多的償債責任，並可能導致限制我們運營的經營及財務契諾。我們進入國際資本和借貸市場的能力可能會在我們希望或需要的時候受到限制，尤其是在全球金融市場和股票市場波動加劇和流動性減少的時候，包括由於政策變化和監管限制所致，這可能會限制我們籌集資金的能力。無法保證將能及時或按我們可接受的金額或條款獲得融資，或者能夠獲得融資。未能按對我們有利的條款籌集所需資金或者未能籌集資金，均可能嚴重限制我們的流動資金，並對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。此外，發行任何股權或股權掛鈎證券均可能對我們的現有股東造成重大攤薄效應。

我們的廣告及營銷活動可能令我們受到監管處罰或行政處罰，而我們或我們合作的任何第三方的不當或非法行為亦可能對我們的業務、聲譽、經營業績及前景造成重大不利影響。

我們或我們合作的第三方發行商在多個社交媒體平台及其他在線平台上推廣我們的遊戲。根據有關廣告及營銷活動內容的適用法律及法規，廣告主可能須對廣告的真實性負責。由於參與者活動數量龐大，我們無法保證我們或我們的合作第三方發行商將能夠察覺及過濾由我們或通過我們或第三方發行商投放的所有不合格或不當廣告創意及營銷產品。

倘我們未能遵守現有及日後的法律、法規和監管要求，我們可能會受到罰款、處罰、整改和其他監管措施，以及來自我們合作的線上媒體平台和玩家的索賠，包括就誤導性或不當內容廣告、侵犯知識產權和不公平競爭活動作出的索賠，進而可能對我們的業務、聲譽、經營業績和前景產生重大不利影響。

風險因素

我們無法始終控制合作第三方的行為、評論和發表的內容。某些合作第三方可能會參與非法、不道德、淫穢或煽動性的對話或活動，包括發佈可能損害公眾利益或感情的不當或非法內容，則我們的業務、聲譽、經營業績及前景可能會受到重大不利影響。

我們的成功有賴高級管理層和多名其他關鍵僱員。如我們不能挽留或激勵他們，或增聘勝任人員，我們未必能夠有效增長。

我們的未來成果倚重關鍵行政人員和其他關鍵僱員的持續服務，尤其依賴高級管理團隊核心成員的專才和經驗，他們制定我們的戰略，是我們取得成果的助力。如因任何理由，任何高級管理層成員或關鍵人員不再為我們服務，我們未必能夠及時找到合適或勝任的替換人選，亦可能產生較大成本招聘和培訓合適或勝任的替換人選，且未必能夠找到或招聘和培訓合適或勝任的替換人選，如此可能引致業務受到干擾，以及執行發展戰略的效果低下。

此外，我們的持續成果亦將取決我們吸引和挽留勝任且具經驗的管理和技術人員，以管理現有運營和未來增長。勝任的人才甚少，而且存在較大需求，因此存在激烈的人才競爭。如任何行政人員或關鍵僱員加入競爭對手，或組成競爭公司，我們可能失去知識、商業秘密、業務合作夥伴以及關鍵專才和人員。我們在未來可能要以較高薪酬和其他福利，吸引和挽留關鍵人員，如此可能使薪酬成本增加。我們未必能夠招聘或挽留充足人才，支持業務發展。

我們的保險範圍有限，可能使我們面臨重大成本和業務干擾。

我們根據中國法律法規，並根據對業務需求和風險的評估、按照行業標準商業實務，投購了有限的保單。有關保單的詳情，請參閱本文件「業務－保險」。然而，中國的保險公司通常不會一如發達經濟體，提供範圍廣泛的保險產品。因此，我們未必能夠購買覆蓋中國運營所面對各類風險的任何保險，且保障範圍未必足以就任何時間出現的一切損失或申索作出賠償。據董事所深知，市場上並無專為保障合約安排相關風險而設的保險產品。我們配合中國的一般行業實務，並無投購業務中斷險、關鍵人員人壽保險、信息技術基礎設施系統險或租賃物業險。如有業務干擾、監管行動、疫病

風險因素

爆發、惡劣天氣狀況或天災，可能使我們面臨巨額成本和分散資源，而我們沒有覆蓋此類損失的保險，概不保證我們將能及時根據現有保單成功對損失索賠，或者能夠成功索賠。如我們產生的任何損失不在保單範圍內，或賠償金額遠低於實際損失，我們的業務、財務狀況和經營業績可能受到重大不利影響。

我們可能訂立戰略收購、許可安排和合夥，或者作出戰略投資，但未必成功，且可能對我們的業務造成重大不利影響。

雖然截至最後實際可行日期，我們並無具體計劃，但我們可能在未來收購或投資於可提高我們的遊戲相關採購、開發和運營能力的優質公司，包括第三方遊戲開發商、內容提供商、發佈商或其他上下游行業參與者。我們認為，戰略投資和收購有助我們更有效地鞏固我們的市場地位、回應行業趨勢，並實現增長目標。然而，這些收購和投資涉及不確定因素和風險，包括：

- 準確評估潛在收購目標，並發現業務與我們的現有業務相輔相成的收購目標；
- 我們直接作出以及通過戰略合作夥伴間接作出的投資和收購引致的潛在競爭和利益衝突；
- 潛在長期財務責任，以及不可預見或隱藏的責任；
- 對所收購業務，挽留關鍵人員並維持與合夥人的主要業務關係；
- 不能實現預期目標、利益或收益增加；
- 被收購業務併入現有業務運營和管理擴大業務的成本和難題；
- 需要整合被收購公司會計、管理信息、人力資源和其他行政系統，以便有效管理和及時申報；
- 我們可能在收購或投資前，於盡職工作中沒有發現可能對所收購或投資業務的價值造成重大不利影響的重要事實；

風險因素

- 大型收購完成和整合引致的重大會計開支，以及資本開支增加；
- 我們所收購公司的控制權變動，可能引致對其業務運營為重要的合同或知識產權終止；以及
- 分散資源和管理層注意力。

我們不能成功應對這些風險，可能對我們的財務狀況、經營業績、成本結構和風險狀況造成重大不利影響。此外，任何該等收購或投資，都需要巨額資本投資，如此可能引致可用作營運資金或資本開支的現金金額下降。此外，如我們以股本證券為收購付款，可能攤薄股份價值。股東未必有機會審視、表決或評估未來收購或投資。如我們借入資金為收購撥資，該等債務工具可能包含限制性條款，以致（其中包括）限制我們分派股息。

我們的控股股東對我們有重大影響力，而其利益未必與其他股東的利益一致。

我們的控股股東透過其於股東大會上的投票權以及其董事會代表，將對我們的業務有重大影響力，包括管理、政策和併購、擴展計劃、合併和出售全部或絕大部分資產、選舉董事以及其他重大企業行動方面決定的相關事項。我們的控股股東的行動未必符合少數股東的最佳利益。此外，若未經我們的控股股東同意，我們可能無法訂立能夠對我們有利的交易。這種所有權集中情況亦可能阻礙、延遲或阻止本公司控制權的改變，該情況可能會剝奪股東在出售本公司股份時取得溢價的機會，可能大幅降低我們的股份的價格。

我們的業務、財務狀況和經營業績可能受到疫症、天災、戰爭或恐怖主義或我們無法控制的任何其他災難的重大不利影響。

流行病、天災、戰爭或恐怖主義或我們不能控制的其他因素，可能對我們經營業務所在地區的經濟、基礎設施和民生造成不利影響。我們的業務可能受到洪水、地震、沙塵暴、暴風雪、火災或旱災等天災、爆發大範圍衛生疫情（如豬流感、禽流感、嚴重急性呼吸系統綜合症(SARS)、埃博拉、寨卡或COVID-19）或我們不能控制的其他因素（例如水電燃料短缺、信息管理系統失靈、故障和中斷以及可能發生戰爭或恐怖襲

風險因素

擊)的威脅。此外，由於流行病擴散所導致的市況疲軟可能導致玩家的整體支出減少。有關自然災害、疫症大流行及其他疫情爆發亦可能導致我們的辦公室暫時關閉、使我們的僱員面臨人身風險，使我們的辦公場所必須實施額外的健康或安全措施，或使我們面臨因採取或未採取的行動的潛在法律責任。

我們亦容易受到天災和其他災難的影響。我們的服務器主要在於非由我們運營的雲端服務器託管和保存。我們不能向閣下保證，我們的雲端服務提供商將採取充足措施，保護其免受火災、水災、颱風、地震、停電、電信故障、入侵、戰爭、暴亂、恐怖襲擊或類似事件的影響。如玩家或業務合作夥伴受到這些天災或衛生疫情影響，我們的運營亦可能受到嚴重干擾。以上任何事件可能引致服務器中斷、損壞、系統故障、技術系統故障或互聯網故障，如此可能引致數據遺失或損壞，或軟硬件失靈，以及削弱我們通過系統提供服務的能力。

我們於未來未必能夠實現或保持盈利。

我們於2022年及2023年分別錄得淨利潤人民幣328.2百萬元及人民幣197.1百萬元。我們於截至2023年9月30日止九個月錄得淨利潤人民幣178.2百萬元及於截至2024年9月30日止九個月錄得淨虧損人民幣47.2百萬元。我們無法向閣下保證，我們將能在未來繼續產生利潤。我們的成本和開支可能在未來增加，因為我們預期擴大業務以及銷售和營銷、提升技術能力、開發和推出新遊戲，並擴大現有市場的遊戲玩家基礎。以上任何工作都可能產生巨額研發和運營開支，且需要時間實現盈利。此外，這些工作的成本可能高於預期，而且未必一如預期帶來更大收益或業務增長。

此外，我們能否實現盈利，亦取決於我們能否提升市場地位和形象、做優做大遊戲系列、維持具競爭力的定價、提高運營效率，並按合理條款取得所需融資，這些可能受到我們不能控制的多項因素影響。如我們不能締造充足收益增長並管理成本和開支，我們未必能夠持續實現盈利或正運營現金流，如此可能影響業務增長，並對我們的財務狀況和經營業績造成不利影響。

風險因素

我們於往績記錄期錄得淨流動負債，並可能在未來繼續錄得淨流動負債。

截至2024年9月30日，我們錄得淨流動負債人民幣49.1百萬元。我們的淨流動負債狀況主要由於(i)貿易應付款項及應付票據；(ii)其他應付款項及應計費用；(iii)合約負債；及(iv)計息銀行借款。有關詳情，請參閱本文件「財務資料－流動資金及資本資源－流動資產／負債淨額」。

淨流動負債狀況可能使我們面對流動資金不足的風險。如此則可能使我們須進行更多股本融資，可能引致攤薄閣下的股權，或須進行債務融資，而我們未必能按有利或商業上合理的條款獲得債務融資，亦未必能夠獲得債務融資。如出現流動資金需求但難以或不能滿足需求，可能對我們的前景造成重大不利影響。

未來的流動資金以及作出運營和業務擴展所需其他資本投資的能力，將主要取決於我們能否維持充足經營活動所得現金，以及取得外部融資。我們能否按可接受的條款取得更多資金，取決於多項不確定因素，其中部分並非我們所能控制，包括整體經濟和資本市場狀況、可得銀行或其他貸款人貸款、獲得主管政府部門的必要批文、投資者對我們的信心、移動遊戲行業的表現以及我們的經營和財務表現。我們不能向閣下保證，若可以取得未來融資，我們將按可接受的金額或條款取得未來融資。倘不能取得融資，或不能按可接受的條款取得融資，我們的業務、經營業績和增長前景可能受到不利影響。如我們繼續錄得淨流動負債，業務運營的營運資金可能受到限制。如我們不產生充足正運營現金流、取得銀行貸款或融資，或取得更多融資以滿足營運資金需求，我們的業務、財務狀況和經營業績可能受到重大不利影響。

我們未必能夠全數收回遞延稅項資產，如此可能對未來的財務狀況造成影響。

截至2022年、2023年12月31日及2024年9月30日，我們分別錄得遞延稅項資產人民幣82.5百萬元、人民幣99.8百萬元及人民幣157.8百萬元。有關遞延稅項資產的詳情，請參閱本文件附錄一A會計師報告附註23及附錄一B未經審計中期簡明合併財務資料附註15。確定遞延稅項資產，需要管理層對有關若干交易稅務處理方式，以及未收回遞延稅項資產未來應稅利潤的可能性、時間和充足性的評估，作出重大判斷。如這些判斷結果失實或不準確，我們或需就此調整稅務撥備。此外，我們不能預測遞延稅項資產會否出現變動，以及變動對未來財務狀況可能造成多大程度的影響。以上任何事件，都可能對我們的業務、財務狀況和經營業績造成重大不利影響。

風險因素

我們過往獲得優惠稅務待遇和政府補助，而在未來未必獲得有關待遇或補助。

我們曾獲得若干稅務優惠和政府補助。於往績記錄期，我們受益於中國的各類優惠稅務待遇。於往績記錄期，我們的附屬公司在獲認可為「軟件企業」時享有稅項減免，而在獲認可為「小型微利企業」時享有稅項減免，而我們有權根據中國適用法律及法規就我們的研發活動申請「加計扣除」。於2022年、2023年及截至2023年及2024年9月30日止九個月，研發成本加計扣除的稅務影響分別為人民幣29.7百萬元、人民幣43.6百萬元、人民幣28.9百萬元及人民幣32.9百萬元。詳情請參閱本文件附錄一A會計師報告附註10。

我們的優惠稅務待遇和政府補助須經政府審批，且可能在未來予以調整或撤銷。此外，政府補助的時間、金額和準則，由當地政府部門酌情決定，不能肯定預測。我們不能向閣下保證，我們可繼續獲得現時享有的優惠稅務待遇或政府補助。終止、減少或延遲該等稅務優惠待遇及政府補助，可能對我們的業務、財務狀況和經營業績造成重大不利影響。

我們面臨貿易應收款項相關的信貸風險。倘第三方發佈商和第三方支付渠道延遲支付及拖欠，可能對我們的現金流量及經營業績造成重大不利影響。

貿易應收款項主要指來自第三方發佈商、支付渠道及分銷渠道的未償還款項。我們一般向合作分銷渠道及第三方發佈商提供30至90日信貸期，並向付款渠道提供一至四日的信貸期。我們對貿易應收款項結餘並無持有任何抵押品或其他信貸增強措施。我們努力對未結清的應收款項維持嚴格控制，以將信貸風險減至最低，而我們的客戶服務部對逾期結餘進行定期檢討。截至2022年及2023年12月31日以及2024年9月30日，我們的貿易應收款項分別為人民幣283.8百萬元、人民幣129.3百萬元及人民幣72.0百萬元。然而，我們無法保證能及時收回到期款項。倘合作的第三方發佈商和第三方支付渠道與我們的關係惡化或終止，或倘其業務整體減少或遊戲玩家不付款或要求退款，他們可能延遲或拖欠款項，因此，我們可能無法完全收回彼等未結清的應收款項，而我們可能需要作出減值撥備。於往績記錄期，我們於2022年錄得金融資產減值虧損淨額人民幣7.4百萬元，基於我們對若干貿易應收款項的可收回性的評估，於2023年及截至2023年及2024年9月30日止九個月，該等金融資產的過往減值虧損撥回分別為人民幣0.8百萬元、人民幣1.5百萬元及人民幣0.1百萬元。具體而言，截至2022年及

風險因素

2023年12月31日以及2024年9月30日，我們就貿易應收款項減值作出的撥備分別為人民幣8.3百萬元、人民幣7.5百萬元及人民幣7.4百萬元。於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，我們的平均貿易應收款項周轉天數分別為13日、14日及13日。詳情請參閱本文件「財務資料－對合併財務狀況表中若干選定項目的論述－貿易應收款項」。倘重大貿易應收款項未及時結付或未結付，我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到重大不利影響。

如我們不能履行有關合同負債的義務，我們的經營業績和財務狀況可能受到不利影響。

截至2022年及2023年12月31日以及2024年9月30日，我們分別錄得合同負債人民幣186.1百萬元、人民幣124.9百萬元及人民幣90.3百萬元。合同負債主要包括(i)遊戲授權及發行的預收款項，將於第三方發行商向我們匯付所佔流水時扣除此項；及(ii)我們移動遊戲的遊戲內虛擬物品銷售產生的未攤銷收益，當中我們仍有須於玩家關係持續期間履行的隱含義務。我們可能要在不能履行合同負債的義務的情況下（例如任何遊戲運營終止），退還該等第三方發行商所支付款項的相應部分，如此可能對我們的經營業績和財務狀況（包括現金和流動資金狀況）造成不利影響。

我們可能需要就合約成本作出減值撥備，這可能會對我們的經營業績及財務狀況產生負面影響。

截至2022年及2023年12月31日以及2024年9月30日，我們的合約成本分別為人民幣136.3百萬元、人民幣90.9百萬元及人民幣58.7百萬元。我們的合約成本主要指履行合約的遞延成本，包括第三方發佈商、發佈渠道及第三方遊戲開發商收取的未攤銷佣金。我們的資本化合約成本按系統基準於玩家關係期間攤銷，這與確認相關收入的模式一致。

風險因素

每當發生事件或情況變化顯示我們可能無法履行有關合約負債的責任時，我們的合約成本須進行減值測試，然而，支付予分銷渠道及第三方發佈商的合約成本無法收回。於往績記錄期，我們並無錄得任何合約成本減值虧損，惟無法保證日後不會產生有關費用。倘我們可能需要就合約成本作出減值撥備，則我們的經營業績及財務狀況可能會受到不利影響。

我們可能需要就預付款項、按金及其他應收款項作出減值撥備。

截至2022年及2023年12月31日以及2024年9月30日，我們的預付款項、按金及其他應收款項分別為人民幣42.3百萬元、人民幣107.8百萬元及人民幣110.3百萬元。有關預付款項、按金及其他應收款項的詳細討論，參閱本文件「財務資料－對合併財務狀況表中若干選定項目的論述－預付款項、按金及其他應收款項」。

概不保證第三方遊戲開發商及我們的供應商將履行或及時履行其義務，且我們面臨有關預付款項、按金及其他應收款項的減值風險。當我們確定在該等服務提供商未能履行或及時履行其義務時收回相關款項的可能性極低時，我們可能會就預付款項、按金及其他應收款項作出減值撥備。我們根據（其中包括）我們的歷史結算記錄、我們與相關對手方的關係、付款條款、市場趨勢以及一定程度上的宏觀經濟及監管環境，對預付款項、按金及其他應收款項的可收回性進行定期評估，其涉及管理層使用各種判斷、假設及估計。截至2022年及2023年12月31日以及2024年9月30日，我們已分別對預付款項、按金及其他應收款項作出人民幣11.5百萬元的減值撥備，且無法保證日後不會產生該等費用。倘我們日後可能需要就預付款項、按金及其他應收款項作出減值撥備，則我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到不利影響。

我們的風險管理及內部控制系統未必在所有方面均屬充分或有效，這可能會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

我們努力建立由適合我們業務運營的組織框架、政策、程序及風險管理方法組成的風險管理及內部控制系統，並努力持續改進該等系統。然而，由於風險管理及內部控制系統的設計及實施存在固有限制，我們無法向閣下保證我們的風險管理及內部控制系統將能夠識別、預防及管理所有風險。此外，法律法規不斷演進，加上不當行

風險因素

為模式和違規事件的性質持續轉變，也是我們無法控制的因素。因此，儘管我們已採取預防措施，無法保證我們的內部控制措施將能夠持續及時識別及防止詐欺及其他不當活動。

我們的風險管理及內部控制亦取決於僱員的有效實施及／或相關第三方的合作。由於我們的業務及運營規模龐大，我們無法向閣下保證有關實施不會涉及任何人為錯誤或失誤，這可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。倘我們未能及時調整風險管理政策及程序以適應不斷變化的業務，我們的業務、財務狀況、經營業績及財務狀況可能會受到重大不利影響。

匯率波動可能會導致外匯匯兌虧損。

人民幣兌港元、美元及其他貨幣的價值，在很大程度上隨國內及國際經濟及政治發展以及當地市場供求而波動。我們難以預測未來市場力量或政府政策會對人民幣與港元、美元或其他貨幣的匯率多大影響。

[編纂][編纂]將以港元收取。因此，倘人民幣兌港元升值，可能導致我們於[編纂][編纂]價值減少。反之，倘人民幣貶值，可能會對以外幣結算的股份價值及任何應付股息產生不利影響。此外，可供我們以合理成本降低外匯風險的工具有限。再者，我們現時於將大量外幣兌換為人民幣前亦須取得國家外匯管理局的批准。所有該等因素均可能對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景產生重大不利影響，且可能引致股份以外幣結算的價值及股份應付以外幣結算的股息減少。

風險因素

與合約安排有關的風險

如制定在中國經營業務的架構的合約安排被視為不符合適用中國法律法規，或該等法律法規或其詮釋在未來出現變動，我們可能面對嚴重後果，包括合約安排作廢，以及強制讓予我們於該等業務中的權益。

我們涉及網絡文化活動和增值電信服務的若干業務的外資所有權，受現行中國法律法規禁止及／或限制。例如，外商通常不得持有從事網絡文化業務企業的股權，且增值電信服務提供商的外資股比不得超過50%。

我們為開曼群島獲豁免公司，而我們的外商獨資企業廣州星邦互娛被視為外資企業。為確保遵守中國法律法規，我們根據合約安排，通過併表聯屬實體在中國經營外資限制業務。由於合約安排，我們能夠對併表聯屬實體實施控制權，並將併表聯屬實體的財務業績併入根據國際財務報告準則的財務報表。詳情請參閱本文件「歷史、重組及公司架構」。根據「合約安排」所述事實，中國法律顧問認為：(i) 合約安排下各項協議均為合法有效，並對協議各方具約束力；(ii) 合約安排下的協議均無違反廣州星邦互娛和成都星邦互娛組織章程細則的任何條文；以及(iii) 合約安排並無違反適用中國法律及行政法規的任何強制性規定。然而，中國法律顧問告知我們，現行或未來中國法律法規的詮釋和適用將進一步發展以適應當時的情況。中國政府可能採取與上述中國法律顧問意見相反的觀點。如中國政府認定我們違反任何現行或未來中國法律，對我們的業務運營具有司法管轄權的相關政府部門將對處理有關違反情況有廣泛酌情權，包括但不限於：

- 撤銷併表聯屬實體有關網絡文化業務和增值電信服務業務的營業執照和／或經營許可證；
- 對我們處以罰款；
- 沒收其視為屬違法經營所得收入，或頒佈我們或併表聯屬實體未必能夠遵守的其他規定；

風險因素

- 終止業務，或對業務實施限制或繁重的條件；
- 對我們收取網絡文化業務和增值電信服務業務所得收益的權利實施限制；
- 關閉我們的服務器或封鎖我們的遊戲；
- 要求我們重組所有權架構或運營，包括終止合約安排、註銷成都星邦互娛股權質押，如此將對我們合併併表聯屬實體、從併表聯屬實體獲取經濟利益或對併表聯屬實體行使實際控制權的能力造成影響；
- 限制或禁止我們使用[編纂]或其他融資活動[編纂]，為併表聯屬實體業務運營撥資；
- 頒佈我們未必能夠遵守的其他條件或規定；或
- 採取可能損害我們的業務的其他監管或執法行動。

此外，併表聯屬實體股權的任何登記持有人名下的任何資產（包括有關股權）可能因針對該登記持有人的訴訟、仲裁或其他司法或爭議解決程序而交由法院託管。我們不能確定將根據合約安排出售股權。此外，可能出台新中國法律、規則和法規，實施其他規定，以致我們的企業架構和合約安排面對更多難題。以上任何事件，都可能對業務運營造成重大干擾，且嚴重損害我們的聲譽，繼而對我們的業務、財務狀況和經營業績造成重大不利影響。如發生以上任何事件，引致我們不能指示併表聯屬實體中對其經濟表現造成最大影響的業務，及／或我們不能從併表聯屬實體收取經濟利益和剩餘收益，且我們不能以令人滿意的方式重組所有權架構和運營，我們未必能夠將併表聯屬實體的財務業績併入我們的合併財務報表，因而對經營業績造成不利影響。

風險因素

我們目前的公司架構及業務營運可能會受到外商投資法的影響。

於2019年3月15日，中國全國人民代表大會頒佈《中華人民共和國外商投資法》，自2020年1月1日起施行。除外商投資法外，國務院頒佈的《中華人民共和國外商投資法實施條例》及最高人民法院頒佈的《最高人民法院關於適用〈中華人民共和國外商投資法〉若干問題的解釋》自2020年1月1日起施行。鑒於外商投資法及其現行實施及解釋規則相對較新，其進一步應用及發展將演變以適應當時的情況。外商投資法並未明確界定最終由外國投資者通過合約安排「控制」的可變利益實體是否會被視為外商投資企業。然而，其對「外商投資」的定義卻籠統性規定外商投資包括外國投資者通過法律、行政法規或國務院規定的其他方式於中國進行的投資。因此，尚待未來法律、行政法規或國務院規定將合約安排列為外商投資方式，而在現時我們的合約安排會否被視為違反中國的外商投資市場准入規定以及倘屬違反，我們合約安排的處置方式將具有不確定性。

我們若干業務（包括網絡文化服務及增值電信服務）的外資擁有權受中國現行法律法規的限制或禁止。特別是，根據《外商投資准入特別管理措施（負面清單）》（2024年版）（「負面清單」）及從相關主管部門取得的確認，我們併表聯屬實體的網絡遊戲運營業務屬於網絡文化業務範圍（即外國投資之禁止類業務）及增值電信服務範圍（即外國投資之受限制類業務）。有關詳情，請參閱本文件「合約安排－合約安排的合法性」。外商投資法規定(i)從事限制行業的外商投資實體須獲得中國有關政府機關的市場准入許可及其他批准；(ii)外國投資者不得投資負面清單下的任何禁止行業。倘我們通過合約安排控制的併表聯屬實體日後被視為外商投資，而併表聯屬實體的任何業務在當時生效的負面清單下限制或禁止外商投資，我們可能被視為違反外商投資法，容許我們對併表聯屬實體擁有控制權的合約安排可能被視為無效及非法，且我們可能須解除合約安排及／或重組我們的業務運營，上述任何一項均可能對我們的業務運營造成重大不利影響。

風險因素

此外，倘日後的法律、行政法規或規定要求公司對現有合約安排採取進一步行動，我們能否及時甚至能否完成該等行動均可能會面臨很大的不確定性。未能及時採取合適措施處理任何該等或類似的監管合規質疑可能會對我們目前的公司架構及業務營運造成重大不利影響。

我們的合約安排在規定運營控制權方面可能不如直接所有權有效。

我們不得不依賴與成都星邦互娛及登記股東的合約安排在限制或禁止外資所有權的領域經營業務。我們從網絡文化業務及增值電信服務業務產生的收入和現金流均來自併表聯屬實體。然而，該等合約安排在規定我們對併表聯屬實體的控制權方面，可能不如直接所有權有效。

例如，直接所有權可使我們在直接或間接行使我們作為股東的權利，調整併表聯屬實體的董事會，並進而在不違反任何適用受信責任的情況下在管理及運營層面實施變革。但是，在現有合約安排下，我們依賴成都星邦互娛及登記股東履行合約安排項下協議的義務以實現對併表聯屬實體的控制。成都星邦互娛及其股東未必會以本公司的最佳利益行事，也有可能不履行其在該等協議項下的義務。倘若與該等合約有關的糾紛無法解決，我們將須藉中國法律、仲裁、訴訟和其他法律程序的操作強制執行我們在該等協議的權利，但不一定取得成功。詳情請參閱本節「倘成都星邦互娛或登記股東不履行彼等根據合約安排下義務，可能對我們的業務造成重大不利影響」。

風險因素

倘成都星邦互娛或登記股東不履行彼等根據合約安排下義務，可能對我們的業務造成重大不利影響。

倘成都星邦互娛或登記股東不履行其各自於合約安排下的責任，我們可能須花費巨額成本及額外資源來強制執行該等安排。我們亦可能須依賴中國法律下的法律救濟，包括尋求強制履行或禁令救濟及合約救濟，而我們無法保證該等救濟將根據中國法律充分有效。例如，倘我們根據該等合約安排行使認購期權，而登記股東擬拒絕向我們或我們指定的人士轉讓彼等於成都星邦互娛的股權，或倘彼等以其他方式對我們採取惡意行動，則我們可能須提起法律訴訟以迫使彼等履行各自的合約責任。此外，倘任何第三方要求獲得此等股東的成都星邦互娛股權中任何權益，則我們根據合約安排行使股東權利或取消股份質押的能力可能會受到損害。倘登記股東與第三方之間的此等或其他糾紛損害我們對併表聯屬實體的控制權，將對我們將併表聯屬實體的財務業績於我們的財務業績綜合入賬的能力造成影響，從而對我們的業務、運營及財務狀況產生重大不利影響。

構成合約安排的所有協議均受中國法律監管，並規定在中國通過仲裁解決糾紛。因此，該等協議將根據中國法律作出解釋，而任何糾紛將根據中國法律程序解決。倘中國相關法律法規在未來出現變動，可能影響我們執行該等合約安排的能力。詳情請參閱本節「一 與政府監管有關的風險 — 規管中國互聯網行業及相關業務的法律及法規不斷演變，實際或被指不遵守該等法律及法規可能對我們的業務運營造成不利影響」。與此同時，有關併表可變利益實體的合約安排根據中國法律如何詮釋或執行的先例及正式指引均非常少，故仲裁組如何看待該等合約安排難以預測。因此，根據相關中國法律法規我們未必能夠強制執行合約安排。此外，根據中國法律，仲裁人的裁決為最終決定，有關各方不可就仲裁結果向法院提呈上訴，倘敗訴方未能在既定時限內履行仲裁裁決，勝訴方僅可通過仲裁判決認可程序在中國法院強制執行仲裁判決，此舉會產生額外開支及延誤。倘我們無法執行該等合約安排或我們在執行該等合約安排過程中遭到重大延誤或其他困難，我們可能無法對併表聯屬實體實施有效控制，而我們開展業務的能力或會受到負面影響。

風險因素

倘併表聯屬實體破產或成為解散或清算程序的對象，我們可能會失去使用及享有併表聯屬實體所持對我們的業務屬重要的資產及許可的能力。

併表聯屬實體持有若干可能對我們的業務運營至關重要的資產及許可。倘登記股東違反合約安排並自願清算併表聯屬實體，或倘任何併表聯屬實體宣佈破產，其許可均可能被撤銷，以及其全部或部分資產可能受到留置權或第三方債權人權利的限制、或不按合約安排規定在未經我們同意的情況下出售，我們可能無法繼續我們的部分或全部業務運營，可能對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。此外，倘任何併表聯屬實體進行非自願清盤程序，第三方債權人可能申索其部分或全部資產的權利，從而妨礙我們經營業務的能力，可能對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

登記股東可能與我們存在潛在利益衝突，可能會對我們的業務及財務狀況造成重大不利影響。

登記股東可能與我們存在潛在利益衝突。倘該等股東認為有利於彼等自身利益，或彼等有其他惡意行為，可能會違反或促使成都星邦互娛違反或拒絕重續現有合約安排，而該狀況對我們有效控制併表聯屬實體及自併表聯屬實體獲取絕大部分經濟利益的能力造成重大不利影響。例如，登記股東可能以不利於我們的方式履行與成都星邦互娛的協議，包括未有及時按照合約安排支付到期款項。我們無法向閣下保證倘若發生利益衝突時，任何或全部該等股東皆會以本公司最佳利益行事或相關衝突會以我們為受益人解決。

倘若我們無法解決我們與登記股東之間的任何利益衝突或糾紛，我們將須依賴法律訴訟，繼而可能導致業務中斷及面臨相關法律訴訟結果的重大不確定性。

風險因素

倘我們行使選擇權收購成都星邦互娛的股權或資產，股權或資產轉讓可能使我們受到若干限制及承擔巨額成本。

根據合約安排，廣州星邦互娛（或其指定人士）擁有獨家權利，可向登記股東購買成都星邦互娛的全部或任何部分股權。股權轉讓可能需要商務部、工信部、文化和旅遊部（「文化和旅遊部」）、國家市場監督管理總局及／或其當地主管部門的批准或備案或向其報告，以及遵守與限制外國投資有關的政策。我們的外商獨資企業廣州星邦互娛（或其指定人士）亦擁有獨家權利，以面值或根據中國法律或有關政府部門批准的最低購買價購買成都星邦互娛的全部或任何部分資產。有關登記股東須退還彼等已收取的購買價款予廣州星邦互娛。此外，股權轉讓價格可能會受到相關稅務部門的審查及稅收調整。廣州星邦互娛根據合約安排收到的款項亦可能需要繳納企業所得稅，該等稅額可能巨大，而我們的財務狀況可能因此受到不利影響。

我們與成都星邦互娛及登記股東訂立的合約安排可能受到中國稅務機關的審查。倘我們被發現欠繳額外稅款，可能會對我們的財務狀況及閣下的投資價值造成不利影響。

根據中國的適用法律及法規，關聯方之間的安排及交易可能會受到中國稅務機關的質疑，並可能被徵收額外稅款及利息。倘中國稅務機關認為合約安排下的交易並非按公平磋商基準訂立，導致延期支付或少繳稅款，彼等有權進行特別稅項調整，可能會導致併表聯屬實體的稅項負債增加。倘若稅務機關進行特別稅項調整，彼等可能就少繳的稅項收取罰息。倘併表聯屬實體的稅項負債增加或需支付罰息，則可能會對我們的財務狀況有不利影響。

與政府監管有關的風險

規管中國互聯網行業及相關業務的法律及法規不斷演變，實際或被指不遵守該等法律及法規可能對我們的業務運營造成不利影響。

中國政府對互聯網行業實施監管，包括互聯網行業從業公司的外資擁有權以及相關資質及許可規定。該等互聯網方面的法律及法規不斷演變，有關詮釋及執行日後可能會發展以適應當時的情況。可能頒佈或發佈規管互聯網活動（包括移動遊戲業務的規

風險因素

定)的新法律、法規及政策。一旦頒佈新上述法律、法規或政策，我們可能須申領額外牌照，且可能對我們的營運實施的其他標準。倘我們的業務未能符合該等生效後的新法規，則我們可能面臨處罰，而我們的業務營運可能會中斷。此外，我們的許可、牌照或營運可能遭受質疑，我們亦未必能夠取得、保有或重續可能視為對我們的業務而言屬必要的許可或牌照。倘我們無法保有或取得所需許可或牌照，我們可能面臨多項處罰，包括罰金及終止或限制經營業務，並可能會個別或共同地對我們的經營業績產生重大不利影響。

例如，就中國網絡遊戲的規定而言，有關網絡遊戲的遊戲時間和玩家年齡的法律法規不斷變化，我們可能需要採取若干變更，以確保符合所頒佈的新法律法規。於2011年7月，八個中國政府機關(包括新聞出版總署、教育部、工信部和其他五個部門)聯合頒佈《關於啟動網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知》，規定(其中包括)有關部門加強網絡遊戲防沉迷實名驗證系統的實施，惟不包括手機網絡遊戲。於2018年8月，中國監管機構發出《綜合防控兒童青少年近視實施方案》，建議規管新網絡遊戲的數量，探索符合國內狀況的適齡提示制度，採取措施限制未成年人玩網絡遊戲的時間。於2019年10月，國家新聞出版署發佈《國家新聞出版署關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，對移動遊戲作出了多項限制，包括未成年人可以在移動遊戲中消費的時間和期間，以及可以在這些移動遊戲中消費的金額。於2021年8月，新聞出版總署發佈《國家新聞出版署關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，規定網絡遊戲運營商只能在每週五、週六、週日或中國法定節假日的下午八時正至下午九時正每天一小時為未成年人提供網絡遊戲服務。根據相關法律法規，倘我們未遵守相關規定，主管部門可責令我們改正、發出警告、沒收違法所得，並向我們處以罰款。倘我們拒絕改正或情節嚴重，我們可能會被責令暫停相關業務、停業整改、關閉我們的網站或吊銷我們的營業執照或相關許可證。

風險因素

經董事確認，我們認為，該等法律及法規預期不會對業務、運營及財務表現有任何重大影響，我們目前已採用全面的實名驗證措施，而未成年人不准註冊我們的遊戲。詳情參閱本文件「業務－未成年人保護－本集團實施的防沉迷控制措施」。董事認為，我們已根據行業慣例妥善實施所有法律規定且切實可行的未成年人保護控制措施。然而，我們無法向閣下保證，本集團及與我們合作的第三方發行商的防沉迷及實名登記控制措施將被政府主管部門認定為充分。倘相關政府部門認定本集團及與我們合作的第三方發行商不符合規定，則有關部門可能責令本集團及與我們合作的第三方發行商整改，而相關許可證或批准可能會被撤銷，這可能對本集團業務運營產生不利影響。我們可能未能遵守有關未成年人網絡保護的任何新頒或可能頒發的規定。我們不遵守或被視作不遵守任何相關新政策或監管規定，或準確預期任何新政策或監管規定的應用、詮釋或立法範圍擴展，可能導致由相關政府機關針對我們提出的訴訟或行動，並對我們的業務有負面影響。

我們的遊戲發佈或分銷所在司法權區的監管機構可能頒佈影響我們業務的新法律及法規，這可能會限制我們或我們的當地第三方發佈商或以其他方式使我們或我們的當地第三方發佈商難以及時取得或維持所有適用的許可及批准，並可能會對我們開展業務的能力造成不利影響。

我們的業務運營須遵守中國及其他司法權區的各种法律法規，影響我們運營的各個方面，包括所有權結構、必要牌照、營銷策略、遊戲故事、客戶關係及知識產權。我們的遊戲發佈或分銷的海外市場的當地法律或法規亦可能適用於我們，而我們的業務要求我們取得及維持適用的牌照及許可證，例如增值電信業務經營許可及遊戲發行數目，以支持我們的合法運營。詳情請參閱本文件「業務－牌照及許可證」。移動遊戲業務、數字分析和互聯網相關行業的法律法規，以及有關該等行業中經營業務的企業的執照和許可規定，都在不斷變化，且受主管當局的詮釋影響。因此，由於相關司法權區政治或經濟政策變動，或相關法律法規詮釋的變動，我們或須遵守其他相關監管規定。我們不能向閣下保證，我們必能維持所需現有執照，或取得所需新執照，以在經營業務所在或設立業務據點的所有司法權區經營業務。如任何政府認為我們未有合適執照或許可證而經營業務，或頒佈新法律法規，規定我們必須取得其他執照或許可證，或對經營任何業務實施更多限制，則其有權（其中包括）徵收罰款，沒收所得、撤銷營業執照，並要求終止相關業務，或對相關業務部分實施限制。政府作出的以上任何行動，都可能對我們的業務、財務狀況和經營業績造成重大不利影響。

風險因素

中華人民共和國文化和旅游部(文旅部)辦公廳於2019年5月14日頒佈《關於調整〈網絡文化經營許可證〉審批範圍進一步規範審批工作的通知》(「通知」)，其中列明，文旅部不再承擔網絡遊戲行業管理職責，不再審批或頒佈涉及「利用信息網絡經營網絡遊戲」、「利用信息網絡經營網絡遊戲(含網絡遊戲虛擬貨幣發行)」或「利用信息網絡經營網絡遊戲虛擬貨幣交易」等經營範圍的《網絡文化經營許可證》。然而，概不保證上述業務活動在未來不會受到其他相關政府部門監管。此外，我們是否或在什麼情況下須就發佈和運營遊戲取得《網絡文化經營許可證》，則取決於未來的新法律法規及新監管部門的監管規定。如我們不能及時或者不能就發佈和運營遊戲取得《網絡文化經營許可證》，則於頒佈規定我們作出此舉的新法律法規後，我們或須暫停或終止業務運營，如此可能對我們的經營業績和財務狀況造成重大不利影響。我們將密切關注最新監管發展，並盡力遵守任何新法規和政策。相關法律法規詳情，請參閱本文件「監管概覽」。

此外，根據相關中國法律法規，在中國正式上線線上遊戲及獲取盈利，須經國家新聞出版署(「新聞出版署」)預先審批並發出遊戲版號。新聞出版署過往於2021年7月暫時停止全國層面審批遊戲出版物和發出遊戲版號，並於2022年4月起恢復定期分批發出遊戲版號。由於監管機構已收到大量有待審核的遊戲發佈申請，所有現有遊戲發佈申請可能需要一段時間才能完成流程並獲得遊戲版號。我們何時能夠完成遊戲發佈並取得針對中國市場的籌備中新遊戲的遊戲版號也存在不確定性。倘我們在未獲得新聞出版署必要的預先審批的情況下運營我們的遊戲，我們的業務運營可能會受到不利影響，或者倘我們未能獲得新聞出版署的預先審批，我們可能不獲批准如期在中國上線遊戲，亦可能不獲批准上線遊戲，這可能會對我們推出新遊戲的能力造成重大不利影響，延遲新遊戲推出的時間表並影響我們的業務增長。

風險因素

就在海外市場發佈及分銷移動遊戲而言，移動遊戲公司可能需要通過當地第三方遊戲發佈商取得、重續或維持相關牌照、許可證或批文，以遵守有關發佈及分銷的適用法律法規。然而，由於海外市場的相關法律法規可能較為複雜，且我們在海外市場並無實際營業地點，我們可能無法確保當地第三方發佈商能夠及時或者能夠獲得、重續或維持海外市場的所有相關牌照、許可證或批文，也無法確保彼等在發佈及分銷我們的移動遊戲時嚴格遵守或者遵守海外市場的所有相關法律法規。不遵守有關在海外市場發佈及分銷我們的移動遊戲的相關適用法律法規，可能會導致我們被該等政府機關處以罰款及其他行政處罰。

在特定司法權區未經批准使用我們的服務可能會產生監管風險。

以互聯網為基礎的業務通常不受限制，這意味著來自世界各地的遊戲玩家可以接入我們的遊戲。一般而言，中國內地的遊戲玩家在申請玩家賬戶時須提供身份證明，如身份證號碼，或根據中國法律及地方法規聲明其並未被禁止接入我們的遊戲。例如，我們在中國已採取措施防止遊戲玩家在我們的遊戲中使用假身份，包括將身份證號碼與聲稱玩家的記錄合法姓名進行匹配。視乎玩家獲取遊戲的分銷渠道而定，將由第三方分銷渠道或我們自身進行身份檢查。然而，我們不會在我們委聘第三方發佈商提供服務的海外市場進行身份檢查。我們無法向閣下保證所有遊戲玩家均已提供真實身份信息，或我們不會面臨罰款、法律或行政訴訟。

截至最後實際可行日期，我們並不知悉任何監管制度，亦未收到任何地方監管機構或主要分銷渠道的任何通知，要求我們在任何特定司法權區限制接入或下架我們的遊戲。儘管我們認為我們的遊戲可於特定司法權區接入這一事實並不一定會使我們受當地法律及法規約束，但我們無法向閣下保證當地監管機構有相同的理解。因此，倘任何特定司法權區的當地監管機構對接入我們的遊戲施加限制，則當地玩家未經批准使用我們的服務可能使我們面臨監管風險，包括罰款或禁制令，這可能會對我們的業務運營產生不利影響。此外，由於許多制裁計劃不斷發展，新的規定或限制可能會生效，這可能會增加對我們業務的審查或導致我們的一項或多項業務活動被視為違反制裁。

風險因素

《併購規定》及若干其他中國法規就外國投資者進行某些中國公司收購事項制定程序。

《關於外國投資者併購境內企業的規定》(併購規定)等中國有關併購的法規及規則就外國投資者進行併購制定程序及規定。此外，《中華人民共和國反壟斷法》規定經營者集中達到規定申報標準，應當事先通知反壟斷政府機關。再者，商務部頒佈於2011年9月生效的《商務部實施外國投資者併購境內企業安全審查制度的規定》明確訂明，由外國投資者進行涉及「國防安全」的併購及收購，且外國投資者可能取得引起「國家安全」顧慮的國內企業實際控制權的併購，均需進行安全審查。上述規定禁止外國投資者透過信託、間接投資、租賃、貸款、合約安排或離岸交易獲得控制權而繞過安全審查。目前並無明確規定或正式詮釋列明併購從事遊戲業務的公司必須進行安全審查。於2020年12月19日，國家發改委及商務部聯合發佈《外商投資安全審查辦法》，自2021年1月18日生效，對外國投資的安全審查機制作出規範，其中包括，須進行審查的投資類型、審查範圍及程序。國家發改委設立的外商投資安全審查工作機制辦公室(「工作機制辦公室」)已與商務部共同進行領導工作。外國投資者或在中國的相關當事方須於投資重要文化產品及服務、重要資訊科技及互聯網產品及服務等行業以及與國家有關的重要領域以及取得目標企業的控制權前，向工作機制辦公室申報安全審查。

我們未來可能會通過收購互補性業務以發展業務。我們須遵守上述法規及其他相關規則的規定完成須經批准的相關交易，包括取得商務部或其地方部門或其他相關政府機構的批准。尚未明確我們的業務會否被視為處於可能引起「國防安全」或「國家安全」隱患的行業。然而，商務部或其他政府機構可能在未來發佈說明，認定我們的業務所在行業須接受安全審查，在此情況下，我們未來在中國進行的收購(包括通過與目標實體訂立合同控制安排進行的收購)可能會被密切審查或遭到禁止。我們未來通過收購擴展業務或維持或擴大市場份額的能力可能因此受到影響。

風險因素

就中國企業所得稅而言，我們可能被分類為「中國居民企業」，這可能對我們及我們的股東產生不利稅項影響，並對我們的經營業績及閣下投資價值產生重大不利影響。

根據《企業所得稅法》及其實施條例，於中國境外成立並在中國境內設有「實際管理機構」的企業被認定為中國居民企業。除非外國投資者的稅務居住地所在的司法權區與中國簽訂規定稅務優惠待遇的稅收協定，否則中國居民企業須就其全球收入按25%的稅率繳納企業所得稅，並就其向外國企業支付的股息按10%的稅率繳納預扣稅。實施條例將「實際管理機構」一詞定義為對企業業務、生產、人員、賬目及物業實行全面實質控制及全面管理的機構。於2009年4月，國家稅務總局發佈《關於境外註冊中資控股企業依據實際管理機構標準認定為居民企業有關問題的通知》（「82號文」），其中訂明確定位於中國但於境外註冊成立的中國控制企業是否為「實際管理機構」的若干具體標準。儘管該通知僅適用於由中國企業或中國企業集團控制的境外企業，並不適用於由中國個別人士或外國人士控制的境外企業，通知所載標準可能反映了國家稅務總局於確定所有境外企業的稅務居民身份時如何應用「實際管理機構」測試的總體立場。根據82號文，由中國企業或中國企業集團控制及於境外註冊成立的企業，因於中國設有其「實際管理機構」而被視為中國稅務居民，且僅在滿足下列所有條件的情況下，其全球收入須繳納中國企業所得稅：(i)日常營運管理的主要地點位於中國境內；(ii)與企業財務及人力資源事宜有關的決策由中國組織或人員作出或批准；(iii)企業的主要資產、會計賬目及記錄、公司印鑑以及董事會及股東決議案位於或存置於中國境內；及(iv)有表決權的董事會成員或高級行政人員不少於50%經常居住於中國境內。

我們為根據開曼群島法律註冊成立的控股公司，因而依賴中國附屬公司的股息及其他權益分派，以滿足我們部分的流動資金需要。我們認為，就中國稅項而言，我們於中國境外的企業概非中國居民企業。然而，企業的稅務居民身份由中國稅務機關確定。由於我們所有管理層成員均位於中國，稅務居民條例將如何應用於我們的情況仍未明確。倘中國稅務機關確定我們或我們於中國境外的任何附屬公司為中國企業居民（就中國企業所得稅而言），則我們或該附屬公司須或就其全球收入按25%的稅率繳納中國稅項，這將引致淨收入大幅減少。此外，我們亦將須履行中國企業所得稅的申報責任。再者，倘中國稅務機關確定我們為中國居民企業（就企業所得稅而言），則出售

風險因素

或以其他方式處置普通股已變現收益（倘有關收益被視為來源於中國）可能須按非中國企業10%的稅率或非中國個別人士20%的稅率（均受限於任何適用稅務條約條款）繳納中國稅項。倘我們被視為中國居民企業，本公司非中國股東能否就其稅務居民國家與中國訂立的任何稅務條約申索權益尚未明確。任何有關稅項可能會減少閣下投資於我們的股份的回報。

此外，根據《內地和香港特別行政區關於對所得避免雙重徵稅和防止偷漏稅的安排》（避免雙重徵稅安排）及詮釋該安排的相關中國稅法，倘中國企業於分派股息前至少連續12個月由香港企業持有至少25%的股份，並符合若干其他條件（例如實益擁有權規定），則可應用5%的優惠預扣稅稅率。再者，根據於2020年1月生效的《非居民納稅人享受協定待遇管理辦法》，優惠預扣稅率的申請人須向其負責稅務機關備案，並提交、收集及保存所有必要的申請資料。有關申請無需政府批准，惟相關稅務機關隨後可能會質疑優惠預扣稅率的適用性。概不保證我們將能夠向相關中國稅務機關完成必要的備案，並就中國附屬公司向香港股東支付的股息享有雙重徵稅安排項下的優惠預扣稅率。

我們的若干附屬公司尚未向社會保險及住房公積金作出所有必要供款，這可能使我們受到處罰，包括罰款及法院強制執行。

根據相關中國法律法規，中國僱主須為其僱員繳納社會保險及住房公積金的供款，而未作出供款的實體或會被勒令在規定的期限內結清未繳供款，並可能遭處罰或罰款。於往績記錄期內，我們並無完全遵守有關僱員的供款規定。有關詳情，請參閱本文件「業務－法律程序及合規－不合規事項－未有足額繳納社會保險及住房公積金供款」。我們無法向閣下保證我們不會因該等不合規事件而遭相關中國部門處罰或罰款，或被勒令糾正該等不合規事件。此外，我們無法向閣下保證任何僱員不會因我們未能足額作出社會保險及住房公積金供款而對我們作出投訴。任何該等處罰、命令或投訴均可能損害我們的企業形象，並可能對我們的財務狀況及經營業績造成不利影響。

風險因素

我們的租賃權益可能存在缺陷，且我們租賃若干物業的合法權利可能受到質疑，這可能會導致我們的業務中斷。

截至最後實際可行日期，我們在中國的租賃物業，總建築面積約14,614.78平方米，已獲得所有出租人向我們提供有效的業權證書或相關授權文件，以證明有權向我們出租有關物業。然而，倘出租人出租有關物業的權利受到任何第三方質疑，我們可能無法繼續使用有關物業。此外，我們無法向閣下保證我們於租約屆滿時能夠按商業上可接受的條款重續租約，或者重續租約。倘我們任何租賃物業的業權存在爭議，或相關租約的有效性受到任何第三方質疑，或倘我們未能於租約屆滿時重續租約，我們可能被迫搬離受影響的物業。有關搬遷可能會導致額外開支或業務中斷，從而可能對我們的業務、財務狀況及經營業績產生不利影響。

根據中國法律，所有租賃協議均須向當地土地和房地產管理局登記。然而，該法律規定的執行因地方法規及慣例而異。截至最後實際可行日期，我們尚未完成位於中國的兩項租賃物業的租賃登記。儘管未進行登記本身並不會使租約失效，但倘我們在收到相關中國政府部門的通知後未能在規定時限內糾正有關不合規情況，我們可能會被處以罰款。各未登記租賃的罰款介乎人民幣1,000元至人民幣10,000元，由有關部門酌情決定。倘我們因未能登記租賃協議而被處以任何罰款，我們可能無法向出租人追討有關損失。有關我們租賃登記的詳情，請參閱本文件「業務－物業」。

我們的外匯交易（包括就股份派付股息）可能受到限制。

我們的絕大部分收入以人民幣收取。根據目前的企業架構，位於開曼群島的本公司倚重於中國附屬公司所支付的股息以撥付我們可能存在的任何現金及融資需求。根據現行中國外匯條例，經常賬戶項目（例如利潤分配以及貿易及服務相關的外匯交易）可以外幣支付，毋須國家外匯管理局事先批准，惟須符合若干程序要求。因此，中國附屬公司可在未獲國家外匯管理局事先批准的情況下以外幣向我們支付股息，前提條件為將有關股息匯至中國境外時須遵守中國外匯條例的若干程序，例如本公司於海外投資註冊的實益擁有人須為中國居民。然而，人民幣兌換為外幣並匯至中國境外以支付資本開支（例如償還以外幣列值的貸款）須經有關政府機關或其指定代理機構（如商業銀行）批准或登記。因此，我們需要獲得國家外匯管理局的批准或登記，才能使用我們中國附屬公司的經營所得現金，從而以人民幣以外的貨幣償還各自欠付中國境外實體的債務，或以人民幣以外的貨幣支付中國境外的其他資本支出。

風險因素

中國政府實施相關外匯政策並對重大境外資本流動進行審查。對於涉及資本項目的跨境交易，國家外匯管理局也設有限制和繁複的審查程序。倘我們未能按相關規則及法規獲得足夠外幣以滿足我們的外幣需求，則我們未必可以外幣向股東支付股息。

未能就境外投資遵守必要批准／備案規定或會使我們遭受處罰及／或承擔任何其他責任。

根據國家發改委頒佈並於2018年3月1日生效的《企業境外投資管理辦法》，任何投資者開展境外投資應履行建議境外投資項目批准或備案手續，報告有關資料，配合監督檢查，負責審批有關項目的主管部門應為國家發改委及其省級分支機構。根據商務部頒佈並於2014年10月6日生效的《境外投資管理辦法》，商務部和省級商務主管部門應按照企業境外投資的不同情形，分別實行備案或批准管理。涉及境外投資的企業應進行批准管理。並無涉及於敏感國家或地區或敏感行業進行境外投資的企業應進行備案管理。此外，國家外匯管理局頒佈《國家外匯管理局關於進一步簡化和改進直接投資外匯管理政策的通知》（國家外匯管理局第13號通知），於2015年6月1日生效。根據國家外匯管理局第13號通知，銀行按照國家外匯管理局第13號通知及《直接投資外匯業務操作指引》直接審核辦理境內直接投資項下外匯登記和境外直接投資項下外匯登記，國家外匯管理局及其分支機構通過銀行對直接投資外匯登記實施間接監管。倘我們的任何過往或現時境外投資被視為未遵守必要的批准／備案規定，我們可能會面臨由國家發改委、商務部及／或國家外匯管理局施加的行政處罰及／或任何其他責任，包括責令我們暫停或終止實施我們的對外投資。截至本文件日期，我們未曾接獲有關我們任何境外投資的任何查詢、通知、警告或處罰，然而，我們無法向閣下保證日後將不會頒佈或實施有關不合規而施加處罰的任何詳細規則、通知、政策、法規或法律。因此，無法保證我們將不會面臨因未有履行有關必要批准／備案規定而產生的處罰或承擔任何其他責任。

風險因素

對境外控股公司向中國實體提供貸款及直接投資的監管可能會延遲或阻止我們使用[編纂][編纂]向我們的中國附屬公司提供貸款或額外注資，這可能會對我們的流動資金狀況以及我們為業務提供資金及擴大業務的能力造成重大不利影響。

我們是通過中國附屬公司在中國開展業務的境外控股公司。我們向中國附屬公司轉移的任何資金，無論是作為股東貸款或是增加註冊資本，均須經過中國相關政府機構的批准或登記。根據中國有關外商投資企業的相關中國法規，向我們的中國附屬公司提供出資須遵守向外商投資綜合管理信息系統(FICMIS)進行必要備案及向中國其他政府機構登記的規定。此外，(i)我們的中國附屬公司取得的境外貸款必須向國家外匯管理局或其地方分支機構登記；及(ii)我們的各家中國附屬公司所取得貸款不得超過法定限額(即投資總額與註冊資本的差額)或根據包括資本或淨資產等因素以及根據相關中國法律規定的跨境融資槓桿率或根據宏觀審慎管理模式計算的若干金額。我們向中國附屬公司提供的任何中期或長期貸款必須向國家發展和改革委員會及國家外匯管理局或其地方分支機構備案及登記。倘我們未能辦理該等備案或登記，我們動用本次[編纂][編纂]及資本化中國附屬公司的能力或會受到負面影響，這可能對我們的流動資金以及我們資助及擴充業務的能力產生不利影響。

於2015年3月30日，國家外匯管理局頒佈《國家外匯管理局關於改革外商投資企業外匯資本金結匯管理方式的通知》(國家外匯管理局第19號通知)，於2015年6月1日生效。國家外匯管理局第19號通知在全國掀起對外商投資企業外匯資本金結匯管理的改革，容許外商投資企業按意願選擇結匯其外匯資本金。於2016年6月9日，國家外匯管理局頒佈《國家外匯管理局關於改革和規範資本項目結匯管理政策的通知》(國家外匯管理局第16號通知)。國家外匯管理局第19號通知及國家外匯管理局第16號通知仍然禁止外商投資企業(其中包括)將從其外匯資本金所轉換人民幣資金用於其業務範圍以外的支出、投資(證券投資或非保本型銀行產品除外)、向非關聯企業發放貸款或建設、購買非自用房地產。此外，於2019年10月23日，國家外匯管理局頒佈《國家外匯管理局關於進一步促進跨境貿易投資便利化的通知》(國家外匯管理局第28號通知)，據此，非投資性外商投資企業可使用資本金於中國進行股權投資，惟有關投資不得違

風險因素

反負面清單且境內所投項目真實、合規並符合中國法律及法規。於2020年4月10日，國家外匯管理局頒佈《國家外匯管理局關於優化外匯管理支持涉外業務發展的通知》（國家外匯管理局第8號通知），據此，在確保資金使用真實合規並符合現行資本項目收入使用管理規定的前提下，允許符合條件的企業將資本金、外債和境外[編纂]等資本項目收入用於境內支付時，無需事前向銀行逐筆提供真實性證明材料。有關銀行須按有關要求進行事後抽查。考慮到國家外匯管理局28號文及國家外匯管理局8號文通常以原則為導向，並須經執法機關於實踐中進一步應用及執行該等法律法規的詳細解釋，政府當局及銀行對其詮釋及實施可能會進一步發展以適應未來的情況。

鑒於中國多項關於境外控股公司向中國實體貸款及直接投資的規例，就日後向中國附屬公司提供貸款或日後向在中國的外商獨資附屬公司出資，我們無法向閣下保證能夠及時完成必要的政府登記或備案手續，或者完成相關登記或備案。因此，我們能否在需要時向中國附屬公司提供及時財務支持存在不確定性。倘我們未能完成該等登記或取得批准，我們使用預期自本次[編纂]收取的[編纂]的能力以及對中國業務進行資本化或以其他方式提供資金的能力或會受到負面影響，這可能對我們的流動性及籌資和擴展業務的能力造成重大不利影響。

倘若我們的中國居民股東或實益擁有人不遵守相關的中國外匯及其他法規，我們可能會受到處罰，包括限制我們向中國附屬公司注資的能力及我們中國附屬公司向我們分配利潤的能力。

國家外匯管理局已頒佈若干法規，規定中國居民及中國公司實體就其直接或間接境外投資活動向國家外匯管理局地方分支機構登記並獲得其批准。國家外匯管理局於2014年7月頒佈《關於境內居民通過境外特殊目的公司投融資及返程投資外匯管理有關問題的通知》（國家外匯管理局37號文），規定中國居民或實體就為海外投資或融資目的而建立或控制離岸實體向國家外匯管理局或其地方分支機構登記。

根據該等外匯法規，中國居民若對境外公司直接或間接進行投資，或早於該等外匯法規實施前已進行有關投資，則須就該等投資辦理登記。此外，任何中國居民若身為境外公司的直接或間接股東，則須向國家外匯管理局地方分支機構更新有關該境外公司先前已備案的登記資料，以反映涉及其返程投資或股本變更（如中國股東、公司名稱、運營期限變動、增加或減少股本、轉讓或置換股份、合併或拆細）的任何重大變

風險因素

動。根據國家外匯管理局13號文，上述外匯登記自2015年6月1日起由銀行直接審閱及處理，而國家外匯管理局及其分支通過地方銀行對有關外匯登記進行間接監管。倘若任何中國股東未有辦理所規定的登記或更新先前已備案的登記資料，則該境外母公司的中國附屬公司可能被限制向其境外母公司分派利潤及源於任何減資、轉股或清算的所得款項，而境外母公司亦可能被限制向其中國附屬公司額外注資。此外，未能遵守上述各項外匯登記規定可能導致因逃避適用外匯限制而按中國法律承擔責任，包括(i)國家外匯管理局規定於國家外匯管理局指定的時間內調回匯至海外或境內的外匯，處逃匯總額最多30%的罰款；及(ii)在嚴重違規的情況下，處逃匯總額最少30%至最多為其等值的罰款。

我們致力遵守並確保受限於有關規定的股東將會遵守國家外匯管理局的相關規章制度，但由於中國當局對監管規定的實施持續演變及發展以適應當時的情況，有關登記未必在該等法規所規定的所有情況下始終切實可行。此外，我們未必能夠一直迫使彼等遵守國家外匯管理局37號文或其他相關法規。任何該等股東如未遵守國家外匯管理局37號文或其他相關規定，可能會導致我們遭受罰款或法律處罰，限制我們於中國及海外的投資活動或我們的跨境投資活動，限制我們的附屬公司向我們作出分派、派付股息或作出其他付款的能力，或影響我們的所有權架構，進而可能對我們的業務及前景造成不利影響。截至最後實際可行日期，身為中國居民的郭先生及郭女士已根據國家外匯管理局37號文完成登記。然而，我們未必完全知悉我們所有身為中國居民的股東或實益擁有人的身份，且我們無法向閣下保證，彼等都會遵守我們的要求，以及時作出、取得或更新任何適用的登記，或遵守國家外匯管理局37號文或其他相關規則的其他規定。

附有其他批准規定的外匯法規及未來有關離岸或跨境交易的任何法規將會發展，並由相關政府部門根據當時的情況解釋、修訂及實施。我們可能須就我們的外匯活動（如匯出股息及外幣計值借款）而履行更為嚴格的審批程序，這可能對我們的經營業績及財務狀況產生不利影響。此外，倘若我們決定收購中國境內公司，我們無法向閣下保證我們或該公司的擁有人（視情況而定）將能夠按外匯法規的規定取得必要批文或辦妥必要備案及登記。這或會限制我們實施收購戰略的能力，並可能對我們的業務及前景產生不利影響。

風險因素

我們日後可能進行的潛在收購須接受相關稅務機關的審查。

根據國家稅務總局於2015年2月頒佈並於2017年10月及12月進一步修訂的《國家稅務總局關於非居民企業間接轉讓財產企業所得稅若干問題的公告》(國家稅務總局7號文)，非居民企業在不具有合理商業目的的情況下，通過轉讓境外企業的股權，間接轉讓中國居民企業股權的，中國稅務主管機關有權重新定性該交易，並將有關間接股權轉讓確認為直接轉讓。因此，該轉讓所得收益(即轉讓價格減股本成本)將須按最高10%的稅率繳納中國預扣稅。根據國家稅務總局7號文的條款，符合以下所有情形的轉讓應直接認定為不具有合理商業目的：(i)境外企業股權75%以上價值直接或間接來自於中國應稅財產；(ii)間接轉讓發生前一年內任一時點，境外企業資產總額的90%以上由在中國境內的投資構成，或間接轉讓發生前一年內，境外企業取得收入的90%以上直接或間接來源於中國境內；(iii)境外企業實際履行的功能及承擔的風險不足以證實其具有經濟實質；及(iv)間接轉讓中國應稅財產交易在境外應繳所得稅稅負低於直接轉讓中國應稅財產交易在中國的可能稅負。

我們在涉及中國應稅資產的若干未來交易的報告及其他影響方面面臨不確定性，例如境外重組及出售我們境外附屬公司股份。根據國家稅務總局7號文，我們及我們的非中國居民投資者在此類交易中或須承擔申報義務。就非中國居民企業投資者轉讓本公司股份而言，根據國家稅務總局7號文，我們的中國附屬公司或會被要求協助申報。因此，我們或須花費大額資源以遵守國家稅務總局7號文，或要求我們向其購買應稅資產的相關轉讓方遵守該等文件，或確定本公司在該等情形下無須繳稅，而這可能對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

風險因素

未能遵守適用的反腐敗、反賄賂、反洗錢、制裁及其他相關法律法規均可能使我們遭受處罰及其他不利後果。

我們須遵守中國及我們經營業務或有參與者的其他國家的反腐敗、反賄賂、反洗錢、制裁及其他相關法律法規。倘我們未能遵守適用法律，如禁止公司及其代理以及第三方中介為獲得或保留業務、將業務直接交給任何人或取得任何利益而向政府官員、政黨及私營部門收資者直接或間接授予、給予或提供不當款項或其他利益，我們會面臨重大風險。我們已落實反腐敗、反賄賂及反洗錢政策以符合適用法律規定。

此外，美國及其他司法權區或組織（包括歐盟及聯合國）已透過行政命令、通過法例或其他政府手段實施措施，對若干國家或司法權區、或對有關國家或司法權區的目標行業界別、集團公司或個人及／或組織行使經濟制裁。我們的遊戲有可能在受全面制裁的司法權區被登入或被受制裁個人登入。我們無法預測有關我們、我們的聯屬人士或位於受國際制裁國家的第三方發佈商目前或日後與受制裁個人進行的任何活動在聯邦、州或地方層面對美國政府政策或歐盟、聯合國及其他適用司法權區的任何政策的詮釋或執行情況。因此，我們無法向閣下保證我們未來業務將免受有關司法權區所實行制裁的風險，或我們將令業務符合美國主管部門或聲稱有權按治外法權基準進行制裁的任何其他政府或組織（不論是否對我們的業務有司法管轄權）的預期及規定。倘美國、歐盟、聯合國或任何其他政府實體的主管部門確定我們有任何活動違反其實施的制裁或列出對我們實施制裁的理據，我們的業務及聲譽可能會因而受到不利影響。此外，由於許多制裁計劃持續演進，新規定或限制可能會生效，並可能加強對我們業務的監察或導致我們一項或以上的業務活動被視為已違反制裁或可遭制裁。

違反適用反腐敗、反賄賂、反洗錢、制裁或其他法律法規均可引致政府或監管調查、民事或刑事罰款或其他制裁、舉報人投訴及不利報道，並可對我們的聲譽、業務、經營業績及前景造成不利影響。此外，應對任何執法行動均可能嚴重分散管理層注意力並產生巨額抗辯成本及其他專業費用。

風險因素

可能難以向我們及我們的管理層送達法律程序文件及針對我們及我們的管理層執行判決。

董事會成員及所有高級管理層成員均居於中國，且我們的大部分資產位於中國。投資者可能難以在美國境內或中國境外其他地方向我們或我們的管理層送達法律程序文件。於2006年7月14日，中國最高人民法院與香港政府簽訂《最高人民法院關於內地與香港特別行政區法院相互認可和執行當事人協議管轄的民商事案件判決的安排》（該安排），於2008年8月1日生效。根據該安排，任何指定中國人民法院或任何指定香港法院在具有書面管轄協議的民商事案件中作出、須支付款項的具有執行力的終審判決，當事人可在相關中國人民法院或香港法院申請認可及執行有關判決。於2019年1月18日，中國最高人民法院與香港政府簽訂《關於內地與香港特別行政區法院相互認可和執行民商事案件判決的安排》（新安排），旨在建立一個更加清晰及明確的機制，以在香港與中國相互認可及執行更廣泛的民商事案件判決。新安排終止對相互認可及執行管轄協議的規定。新安排於最高人民法院頒佈司法詮釋及於香港的相關立法程序完成後方告生效。於2024年1月29日，中國最高人民法院和香港特別行政區政府聯合宣佈新安排生效，並取代該安排。然而，新安排並不適用於若干民商事案件判決。此外，任何申請在中國承認及執行該等判決及仲裁裁決的結果仍存在不確定因素。

中國並無關於相互認可及執行開曼群島等發達國家法院頒令判決的條約。因此，任何該等司法權區的法院就毋須遵守具約束力仲裁條款的事宜而作出的裁決，可能難以在中國獲認可或執行。

投資者可能難以基於非中國證券法的責任條文於中國法院對我們或居於中國的董事或高級管理人員提起法律訴訟。即便投資者成功提起訴訟，投資者亦未必可針對我們的資產或董事及高級人員的資產執行判決。

風險因素

與[編纂]有關的風險

我們的股份於[編纂]前並無過往公開市場，而股份的流動性及市場價格可能會出現波動。

在[編纂]之前，股份並無公開市場。股份的初始發行價範圍是本公司與聯席代表（為其自身及代表[編纂]）談判議定的結果，[編纂]可能與股份在[編纂]之後的[編纂]截然不同。我們已申請批准股份在聯交所[編纂]及[編纂]。概不保證[編纂]能夠為股份形成活躍、流動的[編纂]市場。

股份在[編纂]之後的交易價格將由市場決定，這可能受許多因素影響，部分因素超出我們的控制範圍，包括：

- 我們的財務業績；
- 證券分析師對我們財務表現估計的變動（如有）；
- 我們及我們營運所在行業的歷史及前景；
- 對我們的管理、過往及當前的營運、未來收入的前景及時機以及成本架構的評估（如獨立研究分析師的意見（如有））；
- 我們當前的發展狀況；
- 與我們從事類似業務活動的上市公司的估值以及與移動遊戲行業及公司有關的一般市場情緒；
- 法律及法規的變動；
- 我們能夠在市場有力競爭；及
- 全球經濟、金融及社會發展。

此外，聯交所曾不時出現影響聯交所報價公司證券市場價格的重大價格及成交量的波動。因此，不論我們的運營表現或前景，我們股份的[編纂]可能面臨其股份的[編纂]波動以及其股份價值下降。

風險因素

或須就未來籌資活動取得中國證監會等監管部門的批准或向其備案，如有此規定，我們無法保證我們將能夠取得有關批准或完成相關備案。

我們可能需要就我們的籌資活動向中國證監會等中國政府部門備案或報告。倘未有或被視為未有作出備案、報告或遵守其他適用法律和法規，將對我們的籌資活動產生重大不利影響，並導致針對我們的負面宣傳及法律訴訟或監管行動。

於2021年7月6日，國務院辦公廳連同另一監管機構聯合頒佈《關於依法從嚴打擊證券違法活動的意見》，其中包括要求加強管理及監管境外上市的中國公司，建議修訂規管有關公司股份境外發行及上市的相關法規，並釐清主管國內行業監管機構及政府機關的責任。

於2023年2月17日，中國證監會發佈了《境內企業境外發行證券和上市管理試行辦法》（「**試行辦法**」）及五項配套指引，並於2023年3月31日生效。根據試行辦法，直接或間接尋求在境外進行證券發行及上市的中國境內公司應向中國證監會履行備案程序及報告相關信息。有關詳情，請參閱本文件「監管概覽－併購規定及境外上市的法規」。

此外，根據試行辦法，我們[編纂]後的任何未來證券[編纂]及[編纂]亦須遵守中國證監會備案程序，且我們亦須於[編纂]後向中國證監會報告若干重大事項。倘未履行該等備案或報告程序將使我們受到中國證監會的行政處罰，這可能損害我們的聲譽，並可能對我們的財務狀況產生不利影響。

此外，於2023年2月24日，中國證監會發佈《關於加強境內企業境外發行證券和上市相關保密和檔案管理工作的規定》（「**保密規定**」），並於2023年3月31日生效。根據保密規定，日後境外證券監管機構或有關主管部門對我們的中國境內公司進行有關我們的境外證券發售及上市的任何檢查或調查，須以符合中國法律及法規的方式進行。

風險因素

投資者將面臨即時攤薄，並可能於日後面臨進一步攤薄。

[編纂]的[編纂]高於緊接[編纂]前的每股股份有形資產淨值。因此，[編纂]時[編纂]買家的[編纂]合併有形資產淨值將會即時攤薄。倘我們通過出售股權或可轉換債務證券籌集額外資金，則閣下的所有權益將遭到攤薄，且該等證券的條款可能包括清算或對閣下的股東權利產生不利影響的其他優先權。債務融資及優先股權融資(如有)可能涉及若干協議，而這些協議載有限定或限制我們採取特定行動的能力的契諾，例如產生額外債務、作出資本開支、限制我們獲取或授予知識產權或宣派股息的能力或者其他經營限制。

日後在[編纂]大量出售股份，或預期在[編纂]大量出售股份，可能對股份的當前[編纂]及我們日後籌集額外資金的能力造成重大不利影響。

日後大量出售我們的股份(尤其是董事、行政人員及股東作出者)，或預期或預料作出該等出售，可能會對股份在香港的[編纂]以及我們在未來於合適時機以我們認為合適的價格籌集股本的能力產生不利影響。雖然現時就我們所知，並無股東有意出售大量股份，但我們無法向閣下保證，彼等不會出售其目前或未來可能擁有的股份。

我們為開曼群島獲豁免公司，由於相較其他司法權區，開曼群島法律項下有關股東權利的司法先例較少，故閣下可能難以保障閣下的股東權利。

我們的公司事務受大綱及細則以及開曼群島公司法及開曼群島普通法規管。根據開曼群島法律，股東對董事及我們採取法律行動的權利、少數股東採取的行動及董事對我們的受信責任在很大程度上受開曼群島普通法規管。開曼群島普通法部分源自開曼群島較少的司法先例，以及對開曼群島法院具說服力但不具約束力的英國普通法。開曼群島有關保障少數股東權益的法律在若干方面有別於根據少數股東所在司法權區已經存在的成文法及司法先例確立的法律。詳情請參閱本文件「附錄三—本公司組織章程及開曼公司法概要」。由於上述所有原因，相較少數股東所在司法權區的法律，該等股東享有的補救措施可能不同。

風險因素

我們無法向閣下保證我們日後將宣派及分派任何金額的股息。

我們無法保證我們將宣派及派付股息，因為股息的宣派、派付和金額須由董事視乎我們的業務、盈利、現金流量和財務狀況、運營和資本支出需求、我們的戰略計劃和業務發展前景、細則和適用法律以及其他考慮因素而酌情決定。有關股息政策的詳情，請參閱本文件「財務資料－股息」。

作為一家[編纂]公司，我們將產生更多的成本，而我們的管理層將需要投入大量時間於新的合規舉措。

作為一家[編纂]公司，我們將產生以往並無產生的額外法律、會計及其他開支。我們目前無法準確估計該等成本，但其金額可能重大。我們的管理層及其他人員將需要投入大量時間於合規舉措以及[編纂]關係。此外，適用的規則及法規將增加我們的法律及財務合規成本，並使部分活動更加耗時及昂貴。

倘證券或行業分析員並無刊發有關我們的業務的研究報告，或倘其對我們的股份改為發出不利意見，則股份的[編纂]及[編纂]可能會下跌。

股份的[編纂]可能受到行業或證券分析員就我們或我們的業務刊發的研究報告所影響。倘研究範圍包括我們的一名或多名分析員將我們的股份降級或刊發有關我們的負面意見，不論資訊是否準確，股份的[編纂]均可能會下跌。倘一名或多名有關分析員不再將我們納入研究範圍內或不定期刊發有關我們的報告，我們可能於金融市場上失去曝光率，從而或會使股份的[編纂]或[編纂]下跌。

本文件所載有關中國經濟及我們所經營行業的若干資料未必完全可靠。

本文件所載的若干資料及統計數據乃摘錄自我們委託易觀編製的報告，以及各種政府官方出版物及其他公開可得刊物。我們委聘易觀編製易觀報告，一份有關[編纂]的獨立行業報告。然而，我們、獨家保薦人、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂]、彼等各自的任何董事及顧問或參與[編纂]的任何其他人士或各方並無獨立核實來自官方政府來源的資料，對其準確性亦不發表任何聲明。

風險因素

[編纂]應細閱整份文件，不應在未仔細考慮本文件所載風險及其他資料的情況下考慮本文件或已刊發媒體報導或其他公開可得資料中的任何個別陳述。

閣下於作出有關我們股份的[編纂]決定時，僅應倚賴本文件、[編纂]及我們於香港刊發的任何正式公告所載資料。我們不會就報章或其他媒體所報導任何資料的準確性或完整性，或該等報章或其他媒體就股份、[編纂]或我們發表的任何預測、觀點或意見是否中肯或恰當承擔責任。我們不就該等資料或刊物是否恰當、準確、完整或可靠發表任何聲明。因此，有意[編纂]決定是否[編纂][編纂]時，不應依賴任何該等資料、報導或刊物。閣下申請購買[編纂]的股份，即會被視為同意不依賴並非本文件及[編纂]所載的任何資料。

本文件所載前瞻性資料涉及風險及不確定因素。

本文件載有若干「前瞻性」陳述及資料，並使用「旨在」、「預計」、「相信」、「繼續」、「可能」、「預期」、「估計」、「擬」、「可能」、「計劃」、「潛在」、「預測」、「預計」、「建議」、「尋求」、「應該」、「將會」、「會」或類似詞彙等前瞻性詞彙。該等陳述部分包括有關我們增長策略的論述及有關未來營運、流動資金及資本資源的預期。我們股份的[編纂]務請注意，依賴任何前瞻性陳述涉及風險及不確定因素，且任何或所有該等假設的結果可能不正確，因此基於該等假設的前瞻性陳述亦可能不正確。有關不確定因素包括但不限於本節所示者，其中許多並非我們所能控制。鑒於該等及其他不確定因素，本文件所載前瞻性陳述不應被視為我們的計劃或目標將會實現的聲明，[編纂]不應過度依賴該等前瞻性陳述。本公司並無責任因出現新資料、未來事件或其他原因而公開更新或發佈任何前瞻性陳述的修訂。有關詳情，請參閱本文件「前瞻性陳述」。

豁免嚴格遵守上市規則

為籌備[編纂]，本公司已就嚴格遵守上市規則的相關條文尋求[並已獲授出]以下豁免：

有關管理層人員留駐香港的豁免

根據上市規則第8.12條，我們須有足夠的管理層人員留駐香港。此一般是指須有至少兩名執行董事通常居於香港。

我們的總部及大部分業務運營位於中國，並於中國管理和經營。由於我們的執行董事在業務運營中擔當非常重要的角色，故彼等駐於本集團經營重大業務所在地點符合我們的最佳利益。我們認為，以調派執行董事至香港或委任其他執行董事的方式安排兩名執行董事通常居於香港對我們而言有實際困難且在商業上並不合理。因此，我們並無且在可見未來不會有足夠的管理層人員留駐香港，以符合上市規則第8.12條的規定。

因此，我們已向香港聯交所申請且香港聯交所[已授予]我們嚴格遵守上市規則第8.12條規定的豁免，前提是本公司須實施以下安排：

- (a) 我們已根據上市規則第3.05條委任李松女士和區詠詩女士為我們的授權代表。授權代表將作為本公司與香港聯交所的主要溝通渠道行事。授權代表將可隨時通過電話、傳真及電郵聯絡，以迅速處理香港聯交所的查詢，並可應香港聯交所要求於合理期間內與香港聯交所會晤討論任何事宜；
- (b) 當香港聯交所欲就任何事宜聯絡董事時，各授權代表將有一切必要方法隨時迅速聯絡所有董事（包括獨立非執行董事）。本公司亦會迅速知會香港聯交所有關授權代表的任何變動。我們已向香港聯交所提供全體董事的聯絡詳情（包括移動電話號碼、辦公室電話號碼、電郵地址和傳真號碼（如有）），以便與香港聯交所溝通；

豁免嚴格遵守上市規則

- (c) 所有並非通常居於香港的董事擁有或可申請辦理前往香港的有效旅遊證件，並可應香港聯交所要求於合理期間內與香港聯交所會晤；
- (d) 我們已根據上市規則第3A.19條委任新百利融資有限公司為我們於[編纂]後的合規顧問，期限由[編纂]起至我們就[編纂]後起計的首個完整財政年度的財務業績遵守上市規則第13.46條當日為止。合規顧問將通過各種方式與我們的授權代表、董事和高級管理層保持恆常聯絡，並於無法聯絡授權代表時作為與聯交所的額外溝通渠道行事。我們的授權代表、董事及高級管理層將及時提供合規顧問就履行上市規則第三A章規定的合規顧問職責而可能合理要求的有關資訊和協助；及
- (e) 聯交所與董事之間的會議可於合理時間內通過我們的授權代表或合規顧問安排，或直接會晤董事。

有關委任聯席公司秘書的豁免

根據上市規則第3.28條及第8.17條，我們必須委任一名香港聯交所認為在學術或專業資格或有關經驗方面足以履行公司秘書職責的公司秘書。上市規則第3.28條附註1列明，香港聯交所接納下列各項為認可學術或專業資格：

- (a) 香港公司治理公會會員；
- (b) 律師或大律師（定義見香港法例第159章《法律執業者條例》）；及
- (c) 執業會計師（定義見香港法例第50章《專業會計師條例》）。

上市規則第3.28條附註2進一步列明，香港聯交所在評估是否具備「有關經驗」時，會考慮以下因素：

- (a) 該名人士任職於發行人及其他發行人的年期以及其所擔當的角色；
- (b) 該名人士對上市規則及其他相關法律法規（包括證券及期貨條例、公司條例、公司（清盤及雜項條文）條例及收購守則）的熟悉程度；

豁免嚴格遵守上市規則

- (c) 除上市規則第3.29條的最低要求外，該名人士是否曾經及／或將會參加相關培訓；及
- (d) 該名人士於其他司法權區的專業資格。

根據指南第3.10章第13段，聯交所會根據具體事實及情況考慮任何豁免嚴格遵守上市規則第3.28條及第8.17條所載規定的申請，包括：(a)申請人的主營業務是否主要在香港以外地方經營；(b)申請人能否證明其有必要委任不具有認可學術或專業資格或有關經驗的人士出任公司秘書；及(c)董事何以認為有關人士適合擔任申請人的公司秘書。

本公司已委任本公司執行董事兼副總裁朱海霞女士（「朱女士」）為聯席公司秘書之一。彼擁有豐富的人力資源及行政事宜的經驗，並於2019年加入本集團，熟知本集團內部事務及程序，但目前並不具備上市規則第3.28條及第8.17條規定的任何資格，亦未必能夠獨自符合上市規則的規定。因此，我們已委任香港之香港公司治理公會和英國特許公司治理公會會員區詠詩女士（「區女士」，彼完全符合上市規則第3.28條及第8.17條訂明的規定），擔任另一聯席公司秘書並向朱女士提供協助，初步任期自[編纂]起計為期三年，使朱女士能夠獲得上市規則第3.28條附註2規定的「有關經驗」，從而完全符合上市規則第3.28條及第8.17條所列規定。

基於區女士的專業資格和經驗，彼將能向朱女士和我們解釋上市規則和其他適用香港法律法規的相關規定。區女士亦將協助朱女士組織董事會會議及股東大會，以及本公司其他與公司秘書職責有關的事宜。預期區女士將與朱女士緊密合作，並與朱女士、董事及本公司高級管理層保持定期聯絡。此外，朱女士將遵守上市規則第3.29條的年度專業培訓要求，以於[編纂]起計三年期間內提高其對上市規則的認識。彼亦將在持續遵守上市規則及適用法律法規相關事宜方面獲得合規顧問和有關香港法例的法律顧問的協助。

由於朱女士並不具備上市規則第3.28條項下的公司秘書所需正式資格，我們已向香港聯交所申請且香港聯交所[已授出]嚴格遵守上市規則第3.28條及第8.17條規定的豁免，致使朱女士可獲委任為本公司聯席公司秘書。該豁免初步於[編纂]起計三年期間有效，條件為：(a)朱女士必須獲得區女士（其擁有上市規則第3.28條規定的資格和經驗）的協助；及(b)倘若及當區女士不再作為聯席公司秘書向朱女士提供協助或倘若本公司嚴重違反上市規則，有關豁免將被即時撤銷。

豁免嚴格遵守上市規則

於首三年期間屆滿前，本公司將再次評估朱女士的資格，以確定能否符合上市規則第3.28條及第8.17條訂明的規定，以及是否仍然需要持續協助。我們將與香港聯交所聯絡，使其能夠評估朱女士受惠區女士三年以來的協助，是否已取得履行公司秘書職責所需技能和上市規則第3.28條附註2所界定的有關經驗，從而無須進一步豁免。

有關持續關連交易的豁免

就合約安排而言，我們已訂立並預期會繼續進行若干交易，該等交易將於[編纂]後根據上市規則構成本公司的非豁免持續關連交易。因此，我們已向聯交所申請且聯交所已授予我們嚴格遵守上市規則第十四A章的豁免。詳情請參閱本文件「關連交易」。

有關本文件及[編纂]的資料

[編纂]

董事及參與[編纂]的各方

董事

姓名	地址	國籍
執行董事		
郭小蘭女士	中國四川省 成都市武侯區 置信北街1號 3棟1單元5樓2號	中國
李松女士	中國廣東省 廣州市越秀區 西元崗13號401室	中國
梁海健先生	中國廣東省 廣州市海珠區 藝泓路 泓景南街 10號903室	中國
朱海霞女士	中國廣東省 廣州市天河區 中興花園二期 三棟1101室	中國
獨立非執行董事		
王勇博士	中國北京市 海淀區 通匯路18號 諸子階62-2	中國
朱武祥博士	中國北京市 海淀區 學院路學清苑 5號樓5單元302室	中國
陳愛文先生	中國湖南省 長沙市芙蓉區 車站北路459號 2棟2單元604室	中國

詳情請參閱本文件「董事及高級管理層」。

董事及參與[編纂]的各方

參與[編纂]的各方

獨家保薦人

中國國際金融香港證券有限公司
香港
中環
港景街1號
國際金融中心一期29樓

[編纂]

本公司法律顧問

有關香港法例及美國法律：

美邁斯律師事務所
香港
中環干諾道中1號
友邦金融中心31樓

董事及參與[編纂]的各方

有關中國法律(依中文名稱拼音排序)：

啟元律師事務所

中國

湖南省

長沙市芙蓉區

建湘路393號

世茂環球金融中心63層

上海澄明則正(北京)律師事務所

中國

北京市

光華路1號

北京嘉里中心

南樓1218室

有關開曼群島法律：

邁普達律師事務所(香港)有限法律責任合夥

香港

灣仔

港灣道18號

中環廣場26樓

有關中國網絡安全及數據隱私保護法律

上海澄明則正(北京)律師事務所

中國

北京市

光華路1號

北京嘉里中心

南樓1218室

獨家保薦人及[編纂]的
法律顧問

有關香港法例及美國法律：

高偉紳律師行

香港

中環

康樂廣場1號

怡和大廈27樓

董事及參與[編纂]的各方

有關中國法律：

君合律師事務所

中國

上海市

石門一路288號

興業太古匯

香港興業中心一座26樓

核數師及申報會計師

安永會計師事務所

執業會計師及註冊公眾利益實體核數師

香港

鰂魚涌英皇道979號

太古坊一座27樓

行業顧問

北京易觀智庫網絡科技有限公司

中國

北京市朝陽區

酒仙橋路10號

恒通國際商務園

B12C座三層

合規顧問

新百利融資有限公司

香港

中環皇后大道中29號

華人行20樓

[編纂]

公司資料

註冊辦事處	Maples Corporate Services Limited PO Box 309 Ugland House Grand Cayman, KY1-1104 Cayman Islands
總部及中國主要 營業地點	中國 廣州市 天河區 荷光一橫路 元創社區A4-A5棟
香港主要營業地點	香港 銅鑼灣 勿地臣街1號 時代廣場2座31樓
公司網站	www.xbhy.cn (此網站所載資料並不構成本文件的一部分)
聯席公司秘書	朱海霞女士 中國廣東省 廣州市天河區 中興花園二期 三棟1101室 區詠詩女士 (ACG及HKACG) 香港 銅鑼灣 勿地臣街1號 時代廣場2座31樓
授權代表	李松女士 中國廣東省 廣州市越秀區 西元崗13號401

公司資料

區詠詩女士 (ACG及HKACG)

香港

銅鑼灣

勿地臣街1號

時代廣場2座31樓

審核委員會

陳愛文先生 (主席)

朱武祥博士

王勇博士

薪酬委員會

朱武祥博士 (主席)

陳愛文先生

李松女士

提名委員會

郭小蘭女士 (主席)

朱武祥博士

陳愛文先生

[編纂]

主要往來銀行

上海浦東發展銀行股份有限公司

廣州珠江薈支行

中國廣東省

廣州市海珠區

聚德北路148-178號

招商銀行股份有限公司

廣州琶洲支行

中國廣東省

廣州市海珠區

宸悅路28號

保利叁悅廣場B塔首層

渣打銀行(中國)有限公司

廣州分行

中國廣東省

廣州市天河區

天河北路235號

廣州環貿中心大廈寫字樓

行業概覽

本節及本文件其他章節載列的資料及統計數據乃摘錄自我們委託易觀編製的報告，以及不同政府官方刊物及其他公開刊物。我們委聘易觀就[編纂]編製獨立行業報告易觀報告。我們相信，本節的資料來源為該等資料的適當來源，且我們已合理審慎地摘錄及轉載該等資料。我們並無理由相信該等資料屬虛假或具誤導性，或遺漏任何事實致使該等資料屬虛假或具誤導性。來自政府官方來源的資料並無由我們、獨家保薦人、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂]、其各自的任何董事及顧問，或參與[編纂]的任何其他人士或各方獨立核實，且並無就其準確性發表聲明。

移動遊戲市場概覽

概覽

中國網絡遊戲市場於2023年按客戶支出計為全球最大的市場，市場規模為人民幣3,777億元。在文化、休閒及娛樂活動的需求持續增加、遊戲行業的不斷創新及發展以及有利的行業政策推動下，中國網絡遊戲市場由2018年的人民幣2,310億元穩步增長至2023年的人民幣3,777億元，複合年增長率為10.3%，並預期將繼續增長至2028年的人民幣4,449億元。特別是，中國移動遊戲市場是中國網絡遊戲市場中日益突出的細分市場。其由2018年的人民幣1,450億元快速增長至2023年的人民幣3,023億元，複合年增長率為15.8%，並預期將於2028年達到人民幣3,677億元。下圖顯示中國網絡遊戲行業的市場規模明細：

按客戶支出*計的中國網絡遊戲市場（2018年至2028年（估計））

單位：人民幣十億元



行業概覽

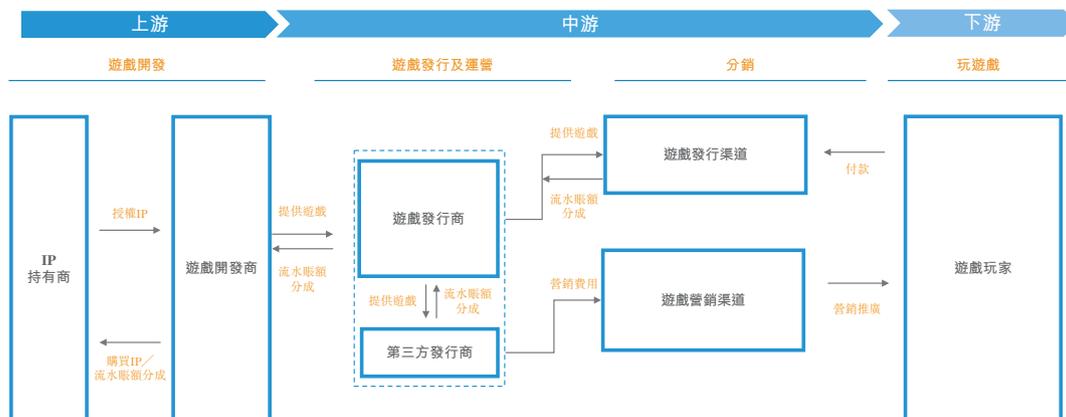
資料來源：中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會（「遊戲工委」）、易觀報告

附註：移動遊戲的客戶支出指該等遊戲的流水。

在中國，移動遊戲玩家佔網絡遊戲玩家的絕大部分。中國移動遊戲玩家數量由2018年的620.0百萬大幅增長至2023年的666.9百萬。預計該數字於2028年將達到725.1百萬。於2023年，該等玩家大部分為年輕人，其中約55.1%年齡在30歲或以下，廣泛居住於不同層級的城市。

市場價值鏈

於中國，移動遊戲市場涉及數個主要參與方，包括遊戲開發商、遊戲發行商、遊戲分銷渠道及遊戲玩家。大部分遊戲公司參與價值鏈的一個或多個角色，例如，通過參與自主開發及發行遊戲以及聯合開發及發行遊戲。下圖闡述移動遊戲市場的價值鏈：



資料來源：易觀報告

- **遊戲開發商：**遊戲開發商為負責設計和開發移動遊戲並為遊戲的持續更新提供技術支援的公司。儘管遊戲開發商並非必定要持有其所開發移動遊戲的知識產權所有權，且亦有某些情況，知識產權的所有權可能屬於其他方（如遊戲發行商），或通過許可或其他協議由多方共享。

行業概覽

- **遊戲發行商**：遊戲發行商一般負責推出、推廣及營銷移動遊戲，以及監督其日常運營。
- **第三方發行商**：第三方發行商為與遊戲發行商合作推廣移動遊戲並擴大分銷渠道以觸達更廣闊用戶基礎的公司。他們通常在遊戲發行商的授權下推廣遊戲。
- **遊戲分銷渠道**：為用戶提供遊戲下載及升級服務的平台，主要包括應用商店及專業遊戲平台，如iOS App Store、Google Play、騰訊應用寶及TapTap。
- **遊戲營銷渠道**：遊戲營銷渠道包括社交媒體、遊戲論壇及其他平台，用以提高遊戲知名度及吸引玩家。
- **遊戲玩家**：玩遊戲並付費購買虛擬物品以獲得更好遊戲體驗的個人。

生命週期

移動遊戲的生命週期一般包括三個階段，即成長期、成熟期及衰退期。

- **成長期**：成長期指我們建立遊戲玩家基礎並實現市場覆蓋的階段。移動遊戲預期生命週期的約30%處於成長期。
- **成熟期**：成熟期指遊戲持續產生流水，而玩家數目保持相對穩定的階段。移動遊戲預期生命週期的約50%處於成熟期。
- **衰退期**：衰退期指部分玩家可能逐漸失去興趣，導致活躍玩家數目及遊戲流水兩者皆大幅下跌的階段。移動遊戲預期生命週期的約20%處於衰退期。

行業概覽

移動遊戲的生命週期可受多種因素影響，其中包括遊戲吸引力、營銷及推廣工作以及發行商的運營能力。與其他遊戲類型相比，RPG的預計生命週期平均較長。一般而言，中國RPG遊戲在中國的生命週期介乎十個月至24個月。優質RPG通常可運營遠較行業平均水平為長的時間，原因為該等流行遊戲中的吸引人的故事設定、角色發展及動態角色互動可以不斷吸引玩家，並鼓勵他們玩更長的時間並為遊戲內物品付費。基於該等遊戲保持強勁表現（如能夠維持高流水）及受歡迎程度，只要遊戲運營商保持相同的高水平運營質量，預計該等遊戲將繼續長時間運營。

中國移動遊戲行業的主要趨勢及驅動因素

以下因素預期將對我們運營所在的移動遊戲行業的增長有所貢獻：

- **遊戲流程產業化**。在遊戲開發、發行及運營的整個生命週期中，遊戲公司可在AI賦能支持系統的協助下積累寶貴的研發和運營數據。利用該等數據，遊戲公司不僅可以實現可複製的工作流程，亦可實現自動化及智能化。該等轉型有助於減少遊戲開發時間及成本，提高遊戲開發、發行及運營的效率。此外，通過對運營數據的分析，該等公司能夠進行升級及優化，從而使遊戲更具吸引力並增強玩家體驗。
- **對創新及優質遊戲產品的需求不斷增加**。在對多樣化及優質遊戲產品的需求不斷增加所推動下，移動遊戲市場正在不斷發展。遊戲質量是決定用戶參與度及付費意願的關鍵因素，因為玩家被多樣化及有趣的遊戲體驗所吸引。此外，從中國古風中汲取靈感的移動遊戲最近亦越來越受歡迎，預期可擴展文化價值並吸引更多廣泛的受眾。
- **移動遊戲玩家的消費及付費意願增加**。隨著人均可支配收入持續增長，加上遊戲類型多樣化、玩家之間通過論壇、社區及社交媒體的社交互動改善，以及遊戲質量（如圖形及音樂）提升，中國遊戲玩家越來越願意購買具有吸引力的定製遊戲內物品（如遊戲內虛擬物品）。24歲或以下的年輕一代通常願意在不同遊戲社區平台上與其他玩家分享遊戲經驗，使該等平台成為遊戲玩家日益重要的聚集地。

行業概覽

- **各式廣告吸引新玩家加入。**除了傳統展示式廣告外，在抖音、微信、小紅書等平台上的亦有各式各樣的社交媒體廣告，該等廣告的針對性及個性化程度較高，更能吸引新玩家。例如，微信的內嵌廣告為用戶流向的一部分，非侵入性且高度定制化，與傳統展示廣告相比，用戶參與度更高，轉化率更高。通過利用精準營銷，該等廣告可有效地在高月活躍用戶應用程序吸引大量潛在玩家。
- **海外市場開拓。**越來越多的中國移動遊戲公司正進軍海外市場以把握潛在機遇。許多中國遊戲公司積累了對海外市場的專業知識以及對當地特色和喜好的了解，此舉極大幫助彼等進軍海外市場。其日益增長的影響力導致市場份額及用戶群不斷增長。因此，該等遊戲運營商經常發佈精細化及針對本地受眾的遊戲，此為移動遊戲行業創造新增長機會。
- **小遊戲及放置類遊戲的受歡迎程度。**現代的移動遊戲玩家通常缺乏充足的時間進行遊戲。他們更傾向於選擇能在短暫休息期間提供快速樂趣及輕鬆的遊戲，而不需要投入大量的時間或精力。近年來，小遊戲十分盛行，讓玩家無需下載便可快速玩遊戲，而放置類遊戲則需要較少時間及精力，符合利用碎片化時間玩遊戲的需求。

中國移動遊戲行業的進入壁壘

中國移動遊戲行業具有重大進入壁壘及挑戰，包括下列各項：

- **自主開發及技術創新能力。**強大的研發團隊對於移動遊戲產品的成功至關重要。由於玩家偏好及品味不斷變化，市場參與者定期迭代及升級其遊戲並推出新內容以吸引並留住遊戲玩家。在研發及基礎設施上的持續投資對於移動遊戲公司更好地了解玩家的需求及期望乃至關重要。因此，擁有一支具備強大技術能力及專業知識的內部研發團隊非常重要。然而，新進入者可能需要長時間及大量投資才能建立專業團隊或獲取技術訣竅。
- **精準營銷及推廣能力。**移動遊戲行業競爭異常激烈，市場瞬息萬變。遊戲公司需要精準的營銷策略，以提高遊戲的曝光率並有效吸引潛在玩家下載

行業概覽

及購買遊戲內物品。然而，精準營銷往往依賴於大量的遊戲數據分析，以確保高質量的推薦及精準的營銷策略。因此，其對往績記錄有限的新遊戲公司在獲取大量遊戲數據及形成精準營銷計劃方面構成進入壁壘。

- **加強分銷渠道聯繫能力。**與遊戲分銷渠道建立及加強聯繫的能力是移動遊戲公司的重大進入壁壘。該等聯繫一般為長期積累，並具有數個好處，如流水增加、更好地獲取玩家及提高遊戲知名度。此外，該等聯繫提供收集寶貴玩家反饋的機會，以提高遊戲質量。然而，建立該等關係需要時間，且為長期努力建立聯繫的產物。缺乏這些已建立關係的新進入者面臨從頭開始建立聯繫的艱巨任務，同時與已與該等平台建立牢固關係的公司競爭。
- **獲取及挽留人才能力。**就移動遊戲公司而言，進入行業存在巨大壁壘，主要圍繞人才獲取及發展。公司必須吸引精通移動遊戲技術的技術專家，了解玩家偏好及市場趨勢，同時面臨對有關人才的激烈競爭。該等專家確保遊戲公司有能力持續推出新的優質遊戲並升級現有遊戲。這些因素共同導致需要投入大量時間和資源，對新進入者構成巨大障礙。

移動遊戲的主要類型

移動遊戲可基於動態遊戲規則及玩家體驗分為多個類型。移動遊戲的主要類型包括：

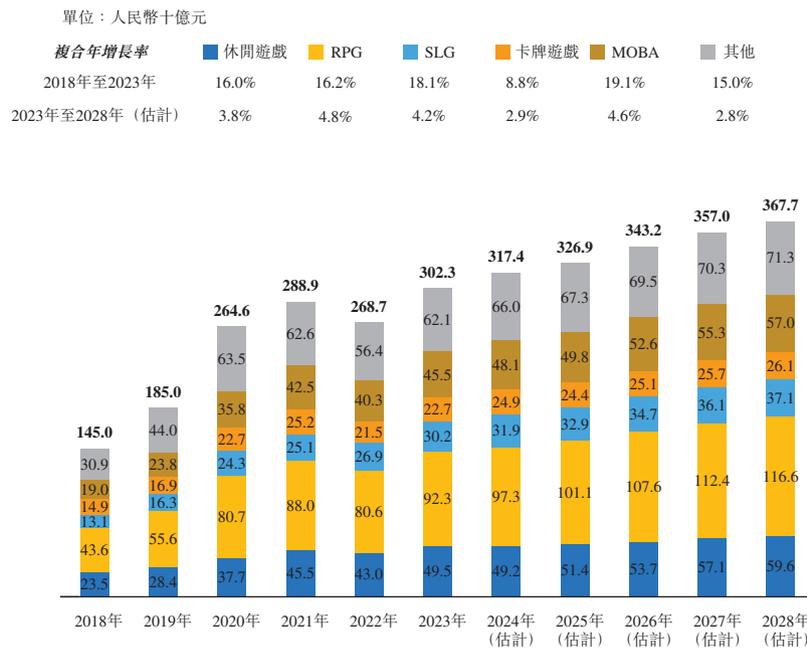
- **RPG (角色扮演遊戲)：**於該遊戲類型中，玩家扮演角色，在不斷變化的幻想或虛構世界中互動，並對角色的行為負責，與休閒遊戲相比，通常具有更長的生命週期。ARPG (動作角色扮演遊戲) 構成中國RPG移動遊戲市場的最大市場，2023年佔約68.1%。該等遊戲的特點是在實時戰鬥中直接控制單個角色，高度專注於動作。中國RPG市場規模由2018年的人民幣436億元快速增長至2023年的人民幣923億元，複合年增長率為16.2%，預計2028年將達到人民幣1,166億元。

行業概覽

- **SLG (模擬及策略遊戲)**：一種結合策略遊戲的細緻策劃及模擬遊戲的沉浸式環境的遊戲類型。
- **卡牌遊戲**：一種使用專門設計的卡牌，結合了收集的吸引力和策略性玩法的遊戲類型。
- **MOBA (多人線上戰鬥競技場遊戲)**：於該遊戲類型中，每名玩家通常在等距地圖上以等距視角控制一個角色，作為團隊的一部分與另一個團隊競爭，最終目標是摧毀對方團隊的主要結構。

下圖顯示以客戶支出計按遊戲類型劃分的中國移動遊戲市場明細。

按客戶支出計的中國移動遊戲類型市場細分 (2018年至2028年 (估計))



資料來源：遊戲工委、易觀報告

行業概覽

移動遊戲的科技生態系統

移動遊戲按其科技生態系統一般分為應用程序遊戲及小遊戲。

應用程序遊戲

應用程序遊戲以原生開發語言（如Swift、Kotlin）或跨平台框架（如Unity）為基礎開發，並在移動設備上運行，且需要通過應用商店下載及安裝。應用程序遊戲支持複雜的圖形渲染、高級的互動功能和豐富的遊戲機制。中國應用程序遊戲的市場由2018年的人民幣1,431億元增加至2023年的人民幣2,712億元，複合年增長率為13.6%，並預計於2028年減少至人民幣2,416億元。

小遊戲

小遊戲以HTML5及其他類似技術為基礎開發，旨在嵌入微信、抖音、支付寶等各種線上平台的小程序，而毋須單獨安裝。在少數情況下，小遊戲的開發商會將遊戲轉換為應用程序格式，並透過應用商店提供下載。小遊戲的獲取輕易且方便，適合作為於零碎閒暇時間進行的娛樂。近年來，小遊戲已成為新趨勢。中國小遊戲市場由2018年的人民幣19億元增加至2023年的人民幣311億元，複合年增長率為74.9%，並有望按複合年增長率32.3%於2028年達到人民幣1,261億元。

移動遊戲的玩法

移動遊戲通常可按玩法分類，如放置類遊戲及非放置類遊戲。

放置類遊戲

放置類遊戲是其中一個按客戶支出計增長最快的市場，顯示其戰略重要性及市場潛力。放置類遊戲無需玩家進行複雜操作，幾乎可以自動運行，僅需玩家進行少量的操作即可。玩家只需點擊遊戲即可推進故事情節，而遊戲會自動持續運行，使玩家能夠按自己節奏體驗遊戲的核心內容，並不斷推進遊戲進度。在人口覆蓋面廣、留存率高和遊戲類型組合多樣化的推動下，中國放置類遊戲市場由2018年的人民幣67億元增長至2023年的人民幣295億元，複合年增長率為34.6%，預計2028年將達到人民幣412億元，複合年增長率為6.9%。

行業概覽

非放置類遊戲

非放置類遊戲通常包括角色控制遊戲、競技遊戲、資源管理遊戲、塔防遊戲等。非放置類遊戲要求玩家積極參與並執行各種任務。這些遊戲通常涉及複雜的操作、策略規劃以及實時決策。玩家需投入大量時間和精力來推進遊戲進度，通過持續與遊戲機制互動來掌握技能並克服挑戰。

RPG類遊戲的遊戲主題

RPG涵蓋多種遊戲主題。在中國，受歡迎的RPG主題主要包括中國古風、日本二次元及西方魔幻。

中國古風

中國古風的RPG遊戲以中國神話或中國傳統武俠俠客為靈感，專注於育成之路，玩家通過各個階段達到長生不老或追求正義或報復，捕捉經典武俠小說和電影的精髓。中國古風的RPG遊戲市場由2018年的人民幣148億元增加至2023年的人民幣390億元，複合年增長率為21.4%，並有望於2028年達到人民幣528億元。

日本二次元

日本二次元起源於日本動畫、漫畫、遊戲、小說(ACGN)文化，以其豐富的奇幻世界觀、生動的角色設計和獨特的視覺風格著稱。在日本二次元遊戲中，玩家通常在充滿魔法、科技、神話或現代奇幻元素的遊戲世界裡扮演或控制一名或多名角色。他們通過完成任務、參與戰鬥和培養自己的角色來推進故事情節。日本二次元遊戲市場由2018年的人民幣113億元增加至2023年的人民幣235億元，複合年增長率為15.7%，並有望於2028年達到人民幣291億元。

西方魔幻

西方魔幻以西方文學、神話及民間傳說為靈感。該等遊戲通常以豐富且身臨其境的世界為特色，充滿魔法、神話生物及史詩般的任務。西方魔幻的RPG遊戲市場由2018年的人民幣113億元增加至2023年的人民幣183億元，複合年增長率為10.1%，並有望於2028年達到人民幣192億元。

行業概覽

中國移動遊戲行業的競爭格局

中國移動遊戲市場的競爭非常激烈，由少數主要玩家及數千家小型公司爭奪市場份額。於中國移動遊戲市場，於2023年，按客戶支出計，具有綜合開發、發行及運營能力的五大移動遊戲公司合共持有約58.8%的市場份額。我們於該等市場參與者中排名第六，按2023年的客戶支出計，我們的市場份額為1.8%。下表顯示2023年按客戶支出計擁有綜合開發、發行及運營能力的六大移動遊戲公司。

排名	公司名稱	介紹	流水	市場份額
			(人民幣十億元)	% (於國內市場)
1	公司A	於1998年成立，為一家總部位於深圳並在香港上市的中國互聯網及科技公司，開發創新的產品和服務，其通信和社交服務連接全球超過10億人	94.2	31.1%
2	公司B	於1997年成立，為一家以優質內容為核心的領先互聯網及遊戲服務提供商，於納斯達克及香港上市，總部位於杭州。其開發及運營部分於中國及全球受歡迎的移動及電腦遊戲	51.2	16.9%
3	公司C	於2011年成立，為一家總部位於上海，圍繞原創IP打造動漫、漫畫、遊戲、小說等產品的互聯網公司	14.8	4.9%
4	公司D	於2011年成立，為一家總部位於廣州並在深圳上市的遊戲公司。除移動遊戲外，在人工智能、影視、動漫、音樂等領域亦積極拓展	9.7	3.2%
5	公司E	於2017年成立，為一家總部位於廣州的企業，專注於遊戲開發及運營，並已推出在全球獲得廣泛認可的移動遊戲	8.3	2.7%
6	本集團	-	5.5	1.8%

資料來源：易觀報告

附註：表內流水僅指境內移動遊戲市場的流水。

行業概覽

於2023年，按RPG遊戲客戶支出計，我們在所有中國移動遊戲公司中排名第三。下表顯示2023年按客戶支出計在RPG類型中的五大移動遊戲公司。

排名	公司名稱	介紹	流水 (人民幣 十億元)	市場 份額 %(於國內 市場)
1	公司B	於1997年成立，為一家以優質內容為核心的領先互聯網及遊戲服務提供商，於納斯達克及香港上市，總部位於杭州。其開發及運營部分於中國及全球受歡迎的移動及電腦遊戲	29.3	31.7%
2	公司C	於2011年成立，為一家總部位於上海，圍繞原創IP打造動漫、漫畫、遊戲、小說等產品的互聯網公司	10.5	11.3%
3	本集團	—	5.5	6.0%
4	公司A	於1998年成立，為一家總部位於深圳並在香港上市的中國互聯網及科技公司，開發創新的產品和服務，其通信和社交服務連接全球超過10億人	3.8	4.1%
5	公司F	於2004年成立，為一家總部位於廈門並在上海上市的遊戲公司，專業從事網絡遊戲的創意策劃、研發、製作及商業運營	2.1	2.3%

資料來源：易觀報告

附註：表內流水僅指境內移動遊戲市場的RPG遊戲流水。

於2023年，按中國古風RPG客戶支出計，我們在所有中國移動遊戲公司中排名第二。下表顯示2023年按流水計在中國古風RPG中的五大移動遊戲公司。

行業概覽

排名	公司名稱	介紹	流水 (人民幣 十億元)	市場 份額 % (於國內 市場)
1	公司B	於1997年成立，為一家以優質內容為核心的領先互聯網及遊戲服務提供商，於納斯達克及香港上市，總部位於杭州。其開發及運營部分於中國及全球受歡迎的移動及電腦遊戲	8.1	20.7%
2	本集團	—	5.2	13.0%
3	公司F	於2004年成立，為一家總部位於廈門並在上海上市的遊戲公司，專業從事網絡遊戲的創意策劃、研發、製作及商業運營	2.5	6.4%
4	公司G	於2006年成立，為一家總部位於廣州的互聯網公司，專注於電腦遊戲及移動遊戲	2.0	5.1%
5	公司H	於2004年成立，為一家總部位於北京並在深圳上市的文化娛樂公司。目前，集團業務覆蓋影視、遊戲、連鎖影院、動漫、教育等領域	1.4	3.6%

資料來源：易觀報告

附註：表內流水僅指境內移動遊戲市場的中國古風RPG流水。

行業概覽

於2023年，按小遊戲客戶支出計，我們在所有中國移動遊戲公司中排名第一。下表顯示2023年按流水計在小遊戲中的五大移動遊戲公司。

排名	公司名稱	介紹	流水 (人民幣 十億元)	市場 份額 %(於國內 市場)
1	本集團	–	5.1	16.4%
2	公司D	成立於2011年，其為一家在深圳上市的遊戲公司，總部設在廣州。除移動遊戲外，亦積極拓展人工智能、影視、動漫、音樂等領域	4.3	13.8%
3	公司I	成立於2010年，其為一家總部位於北京的遊戲公司，專注於移動遊戲，尤其是小遊戲	3.4	10.9%
4	公司J	成立於2016年，總部設在海南。其為一家致力於開發高端、優質移動遊戲的互聯網科技公司。其為海南省重點互聯網企業及海南省遊戲產業協會監事企業	2.2	7.1%
5	公司K	成立於2013年，總部設在北京。其為中國互動娛樂提供商。其發行自主研發的遊戲，主要集中於戰略及休閒遊戲。其已多次獲得全球主流應用商店的推薦	1.6	5.1%

資料來源：易觀報告

附註：表內流水僅指境內移動遊戲市場的小遊戲流水。

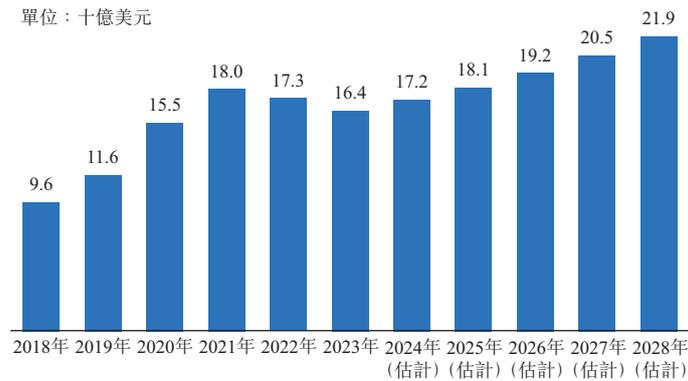
行業概覽

中國移動遊戲轉向海外發展概覽

按客戶支出計，全球移動遊戲市場由2018年的708億美元增長至2023年的1,006億美元，複合年增長率為7.3%，預計2028年將增長至1,162億美元。全球市場不斷擴大的趨勢持續對中國移動遊戲公司產生影響。海外移動遊戲市場的需求不斷增加，加上中國移動遊戲市場競爭日益激烈，導致公司在其他市場尋求增長。

近年眾多國內移動遊戲公司紛紛實施海外擴張戰略。該等中國移動遊戲的海外市場已由2018年的96億美元增長至2023年的164億美元，並預計於2028年將達到219億美元。

按客戶支出計中國移動遊戲的海外市場



資料來源：易觀報告

資料來源

我們委託獨立市場研究及諮詢公司易觀對2018年至2028年中國移動遊戲行業進行詳細研究。易觀已在不受我們影響的情況下編製委託報告。

易觀是一家獨立的市場研究及諮詢公司，於2000年在中國北京成立，是中國數字智能領域的專業技術及市場分析公司，提供大數據分析及諮詢服務，以提升客戶的數字業務能力及其市場競爭力。我們已同意就編製易觀報告向易觀支付人民幣855,000元的費用。我們在本節以及本文件的「概要」、「風險因素」、「業務」、「財務資料」各節及其他部分從易觀報告摘錄若干資料，以便為我們的潛在投資者提供有關我們經營所在行業的更全面介紹。

行業概覽

易觀的主要數據及資料來源包括一手及二手資料來源。一手資料來源涉及(i)根據易觀的市場觀察所得的自有數據庫；(ii)易觀自有數據監控App偵測所得的用戶數據；及(iii)與專家及領先行業參與者的深入訪談。二手資料來源涉及審閱來自公開來源的數據及出版物的資料，包括來自政府機構的官方數據、公司報告及公開可得的訪談。我們盡最大努力與行業專家及領先行業參與者進行訪談，以收集有助於本報告進行深入分析的資料。在無法獲得資料的情況下，易觀將使用適當的模型及指標以得出估計。易觀在收集及審閱所收集的資料時已採取審慎態度。

在彙編及編製易觀報告時，易觀採用以下基準及假設：(i)中國的政治、經濟及社會環境維持穩定，確保中國移動遊戲市場的持續發展；(ii)中國政府繼續支持中國移動遊戲市場的發展；及(iii)全球及國內移動遊戲市場將受報告所述因素驅動。董事確認，據他們於採取合理審慎措施後所深知，自易觀報告日期起，市場資料概無任何不利變動，而可能對本節中披露的資料造成限制、衝突或影響。

監管概覽

本節概述影響我們在中國的業務活動以及我們的股東向我們收取股息及其他分派的權利的最重要法律、規則及法規。

外商投資相關規定

外商投資產業政策

外國投資者於中國的投資活動主要受《鼓勵外商投資產業目錄》(2022年版) (「《鼓勵目錄》」) 及《外商投資准入特別管理措施(負面清單)》(2024年版) (「負面清單」) 規管，兩項均由國家發展和改革委員會(「國家發改委」) 及商務部(「商務部」) 聯合發佈，並分別於2023年1月1日及2024年11月1日生效。負面清單載明禁止或限制外商投資的行業。根據負面清單，從事增值電信業務(電子商務、國內多方通信、存儲轉發類、呼叫中心除外) 的境內公司之外資比例不得超過50%，且經營互聯網文化業務(不包括音樂) 仍屬於禁止外商投資領域。

外商投資法及其實施辦法

於2019年3月15日，中華人民共和國全國人民代表大會(「全國人大」) 頒佈《中華人民共和國外商投資法》(「《外商投資法》」)，於2020年1月1日生效，並取代規管外商於中國投資的主要法律及法規。根據《外商投資法》，「外商投資企業」指全部或者部分由外國投資者投資，依照中國法律在中國境內經登記註冊設立的企業，「外商投資」指外國投資者直接或者間接於中國境內進行的投資活動，包括下列任一情形：(1)外國投資者單獨或與其他投資者共同於中國設立外商投資企業、(2)外國投資者取得中國境內企業的股份、股權、財產份額或其他類似權益、(3)外國投資者單獨或與其他投資者共同在中國投資新建項目以及(4)法律、行政法規或國務院規定的其他方式投資。

根據《外商投資法》，外商投資應享受准入前國民待遇，惟從事負面清單中視作「限制」或「禁止」行業的外商投資主體除外。《外商投資法》規定，從事「限制」或「禁止」行業的外商投資主體須符合准入條件及取得其他批准。《外商投資法》並未對「實際控制」或與可變利益實體的合約安排的概念進行解釋，然而，其對「外商投資」的定義作出概括性的規定，包括外國投資者通過法律、行政法規規定的方式或者國務院規定的其他方式在中國境內進行的投資。因此，尚待未來法律、行政法規或規定列明合約安排為外商投資方式。

監管概覽

於2019年12月26日，國務院發佈《中華人民共和國外商投資法實施條例》(「**《實施細則》**」)，於2020年1月1日生效，其規定了《外商投資法》的實施辦法及細則，以確保《外商投資法》有效實施。

於2019年12月30日，商務部及國家市場監督管理總局(「**國家市場監管總局**」)聯合發佈《外商投資信息報告辦法》，於2020年1月1日生效。根據《外商投資信息報告辦法》，外國投資者直接或者間接於中國境內開展投資活動，外國投資者或者外商投資企業應當向商務主管部門報送投資信息。

於2020年12月19日，國家發改委與商務部聯合頒佈《外商投資安全審查辦法》，於2021年1月18日生效，當中載明有關外商投資安全審查工作機制的條文，部分包括須進行審查的投資類型、審查範圍及程序。外商投資安全審查工作機制辦公室(「**工作機制辦公室**」)設在國家發改委，由國家發改委、商務部牽頭，承擔該項工作。外國投資者或者中國境內相關當事人應當在實施下列投資前向工作機制辦公室申報安全審查工作：(i)投資軍工、軍工配套等關係國防安全的領域，以及在軍事設施和軍工設施周邊地域投資；及(ii)投資關係國家安全的重要農產品、重要能源和資源、重大裝備製造、重要基礎設施、重要運輸服務、重要文化產品與服務、重要信息技術和互聯網產品與服務、重要金融服務、關鍵技術以及其他重要領域，並取得目標企業的控制權。當外國投資者(a)持有目標企業50%以上股權；(b)持有目標企業股權不足50%，但其所享有的表決權對目標企業董事會或者股東大會的決議產生重大影響；或(c)對目標企業的經營決策、人事、財務、技術等產生重大影響的情形，則取得前句第(ii)項所述的「控制權」。

監管概覽

有關增值電信服務的法規

增值電信業務經營許可證

《中華人民共和國電信條例》(「**電信條例**」)由國務院於2000年9月25日頒佈，於2016年2月6日最新修訂且即時生效，列明中國電信服務提供者的監管框架。電信條例規定電信服務提供者開始運營前須取得經營許可證。電信條例將電信服務分類為基礎電信服務及增值電信服務。根據中華人民共和國信息產業部(「**信息產業部**」，為中華人民共和國工業和信息化部(「**工信部**」)的前身)於2003年2月21日頒佈並於2019年6月6日最新修訂的電信條例附件《電信業務分類目錄》，通過固定網絡、移動網絡及互聯網提供的信息服務屬於增值電信服務範圍類別。

由國務院於2000年9月25日頒佈、於2011年1月8日修訂及於2025年1月20日最新修訂的《互聯網信息服務管理辦法》規定，從事經營性互聯網信息服務的經營者必須從相應主管部門取得增值電信業務經營許可證以提供互聯網信息服務。

由工信部於2009年3月1日頒佈並於2017年7月3日修訂的《電信業務經營許可管理辦法》載有更多有關經營增值電信業務所需經營許可證的種類、取得該等經營許可證的資格及程序以及該等經營許可證的管理及監督的具體條文。根據經營許可管理辦法，增值電信業務經營許可證的有效期為五年。

有關外商投資的限制

國務院於2001年12月11日頒佈並於2016年2月6日最新修訂且即時生效的《外商投資電信企業管理規定》(「**外資電信企業規定**」)規定，外商在中國投資增值電信業務企業須以中外合資經營形式成立，而外國投資者在該企業中的持股比例不得超過50%。此外，投資企業的主要外國投資者須具有相關行業的良好往績及運營經驗。合資企業亦須取得工信部以及商務部或其授權的地方主管部門的批准方可在中國從事增

監管概覽

值電信業務。2022年4月7日，國務院頒佈《關於修改和廢止部分行政法規的決定》，對《外資電信企業規定》作出修訂，部分包括取消了《外資電信企業規定》所載對投資於從事增值電信業務的中國公司之主要外國投資者的表現及營運要求（即提供該等服務的良好往績及經驗）。經修訂的《外資電信企業規定》於2022年5月1日生效。

根據信息產業部於2006年7月13日發佈的《信息產業部關於加強外商投資經營增值電信業務管理的通知》（「**信息產業部通知**」），國內增值電信企業不得以任何形式向外國投資者租借、轉讓或售賣增值電信業務經營許可，亦不得為外國投資者在中國非法經營任何增值電信業務提供任何資源、場地、設施或其他協助。此外，根據《信息產業部通知》，外商投資增值電信業務經營者使用的互聯網域名及註冊商標，應當由該經營者（或其股東）合法擁有。

有關遊戲發行及運營的法規

由國務院下屬部門中央機構編製委員會辦公室發佈並於2009年9月7日生效的中央機構編製委員會辦公室關於印發《中央編辦對文化部、廣電總局、新聞出版總署〈「三定」規定〉中有關動漫、網絡遊戲和文化市場綜合執法的部分條文的解釋》的通知規定，國家新聞出版廣電總局（「**國家新聞出版廣電總局**」，前身為國家廣播電影電視總局（「**廣電總局**」）及新聞出版總署（「**新聞出版總署**」）將負責對網絡遊戲網上出版前置審批，一旦上網，網絡遊戲將由文化部（「**文化部**」）管理。

根據文化部於2017年12月15日頒佈的《互聯網文化管理暫行規定》（「**互聯網文化規定**」），「互聯網文化產品」被定義為包括專門為互聯網生產的網絡遊戲，以及通過互聯網傳播或發佈的遊戲，提供用作商業用途的互聯網文化產品及有關服務須經文化部的省級管理機構批准。

根據適用的中國法律法規，目前新聞出版機關事先審批包括兩個階段的流程：(i) 省級層面的新聞出版機關的審批，隨後是(ii) 國家層面的新聞出版機關的最終審批。於2018年3月，中國共產黨中央委員會發佈《深化黨和國家機構改革方案》，且全國人大

監管概覽

採納《國務院機構改革方案》(統稱「**機構改革方案**」)。根據機構改革方案，國家新聞出版廣電總局的新聞出版職責被轉移給國家新聞出版署(「**國家新聞出版署**」，為中國共產黨下屬部門中共中央宣傳部的加掛牌子)，而國家新聞出版廣電總局的廣播電視管理職責被轉移給中華人民共和國國家廣播電視總局(「**國家廣播電視總局**」，新成立的國務院直屬機構)。此外，文化部也進行了改革，現稱文化和旅遊部(「**文旅部**」)。

於2019年5月，文旅部辦公廳發佈《關於調整〈網絡文化經營許可證〉審批範圍進一步規範審批工作的通知》(「**調整審批範圍通知**」)，其引用《文化和旅遊部職能配置、內設機構和人員編制規定》及進一步指明文旅部不再承擔網絡遊戲行業管理職責且不再審批核發涉及「利用信息網絡經營網絡遊戲」、「利用信息網絡經營網絡遊戲(含網絡遊戲虛擬貨幣發行)」、「利用信息網絡經營網絡遊戲虛擬貨幣交易」等經營範圍的網絡文化經營許可證，而現行有效的網絡文化經營許可證將維持有效，直至到期為止。於2019年7月10日，文旅部發佈《關於廢止〈網絡遊戲管理暫行辦法〉和〈旅遊發展規劃管理辦法〉的決定》(「**廢止決定**」)。廢止決定亦引用《文化和旅遊部職能配置、內設機構和人員編制規定》，並進一步廢止《網絡遊戲管理暫行辦法》，意味著文旅部將不再規管網絡遊戲行業。然而，截至最後實際可行日期，目前尚不清楚文旅部的監管職責會否移交給其他政府部門，或者有關政府部門會否對網絡遊戲的運營提出類似的或新的監管規定。

新聞出版總署與國家版權局及全國掃黃打非工作小組辦公室於2009年9月28日聯合頒佈《新聞出版總署、國家版權局、全國「掃黃打非」工作小組辦公室關於貫徹落實國務院〈「三定」規定〉和中央編辦有關解釋，進一步加強網絡遊戲前置審批和進口網絡遊戲審批管理的通知》(「**新聞出版總署通知**」)規定(其中包括)，外國投資者不得透

監管概覽

過全資附屬公司、合資或合作企業在中國投資或從事網絡遊戲運營，並明確禁止外國投資者通過設立其他合資公司、訂立合約協議或提供技術支持等方式間接控制或參與國內網絡遊戲運營。因此，網絡出版服務（包括網絡遊戲發行）及網絡文化經營（包括網絡遊戲運營）均屬於負面清單的禁止類。嚴重違反《新聞出版總署通知》將導致暫停或吊銷相關牌照及登記。

有關遊戲發行的法規

於2016年2月4日，國家新聞出版廣電總局及工信部聯合頒佈《網絡出版服務管理規定》（「**網絡出版規定**」），自2016年3月10日起生效。根據網絡出版規定，透過信息網絡向公眾提供遊戲等網絡出版必須獲國家新聞出版廣電總局批准及取得《網絡出版服務許可證》（「**出版服務許可證**」）。在出版網絡遊戲之前，網絡出版服務提供者須向其所在地的省級主管出版行政部門提出申請，申請經審批後，將被提交至國家新聞出版廣電總局審批。根據網絡出版規定，中外合資經營企業、中外合作經營企業和外資經營單位不得從事網絡出版服務。

於2016年5月24日，國家新聞出版廣電總局發佈《關於移動遊戲出版服務管理的通知》，於2016年7月1日生效。《移動遊戲通知》規定，遊戲出版服務提供者須負責審查其遊戲內容並申請遊戲出版物號。未取得國家新聞出版廣電總局事先審批的網絡遊戲不得出版。

有關遊戲運營的法規

根據互聯網文化規定，互聯網文化產品包括專門為互聯網生產的網絡遊戲及通過互聯網傳播或流通的遊戲。為商業目的提供互聯網文化產品及相關服務須經文化部的省級部門批准。

於2010年6月3日，文化部發佈《網絡遊戲管理暫行辦法》（「**網絡遊戲辦法**」）全面規管有關網絡遊戲業務的活動，包括網絡遊戲研發生產、網絡遊戲運營、網絡遊戲內容規範、發行網絡遊戲虛擬貨幣及虛擬貨幣交易服務。所有網絡遊戲運營商、虛擬貨幣發行商及虛擬貨幣交易服務提供者須取得網絡文化經營許可證。網絡遊戲辦法亦規

監管概覽

定，網絡遊戲運營商須保障網絡遊戲玩家的權益，並訂明須列入網絡遊戲運營商與其網絡遊戲玩家間所訂立服務協議的若干條款。於2010年7月29日生效的《文化部關於貫徹實施〈網絡遊戲管理暫行辦法〉的通知》列明受網絡遊戲辦法監管的單位以及有關文化部審閱網絡遊戲內容的程序，並強調保護玩網絡遊戲的未成年人和要求網絡遊戲運營商提倡其遊戲玩家進行實名註冊。於2019年7月10日，文旅部頒佈廢止決定，訂明文旅部於2019年7月10日廢止網絡遊戲辦法。

有關虛擬貨幣及虛擬物品的法規

於2007年1月25日，中華人民共和國公安部（「公安部」）、文化部、工信部及新聞出版總署聯合發佈《關於規範網絡遊戲經營秩序查禁利用網絡遊戲賭博的通知》（「**反賭博通知**」）。為遏抑涉及網絡賭博的網絡遊戲及解決虛擬貨幣可能用作洗錢或不法交易的問題，反賭博通知(a)禁止網絡遊戲運營商就遊戲勝負以虛擬貨幣的形式收取佣金；(b)要求網絡遊戲運營商對競猜及博彩遊戲中的虛擬貨幣使用加以限制；(c)禁止將虛擬貨幣轉化成真實貨幣或財產；及(d)禁止允許遊戲玩家向其他玩家轉讓虛擬貨幣的服務。

於2007年2月15日，文化部、中國人民銀行等12個中國監管機關聯合發佈《關於進一步加強網吧及網絡遊戲管理工作的通知》（「**網吧管理通知**」），旨在加強管理網絡遊戲虛擬貨幣以及避免對中國經濟及金融系統造成任何不利影響。網吧管理通知對網絡遊戲運營商所發行虛擬貨幣總額及個人玩家所購買金額實施嚴格限制，並要求嚴格區分虛擬交易和電子商務的實體交易。網吧管理通知進一步規定，虛擬貨幣應僅用於購買虛擬道具，嚴禁倒賣虛擬貨幣。

文化部與商務部於2009年6月4日聯合發佈《關於加強網絡遊戲虛擬貨幣管理工作的通知》（「**《虛擬貨幣通知》**」）。《虛擬貨幣通知》對「虛擬貨幣」一詞進行了定義，並對虛擬貨幣的交易及發行制定了一系列限制。《虛擬貨幣通知》亦規定網絡遊戲運營商不得在玩家投入現金或虛擬貨幣的前提下，通過抽籤、押寶、隨機抽取等博彩活動分配虛擬道具或虛擬貨幣。

監管概覽

有關實名註冊及防沉迷的法規

於2007年4月15日，中國八個政府部門聯合頒佈《關於保護未成年人身心健康實施網絡遊戲防沉迷系統的通知》（「**防沉迷通知**」），要求所有中國網絡遊戲運營商實施防沉迷合規系統，遏制未成年人沉迷網絡遊戲。根據防沉迷合規系統，將未成年人（界定為18歲以下的遊戲玩家）連續遊戲時間三小時或以內的視為「健康」，三至五小時視為「疲勞」，而五小時或以上視為「不健康」。當遊戲運營商發現遊戲玩家的在線時間已達「疲勞」水平，則須將遊戲玩家的遊戲內收益價值減半，而倘達「不健康」水平，則須降至零。於2011年1月15日，文化部及另外多個政府部門聯合發出《關於印發〈網絡遊戲未成年人家長監護工程〉實施方案〉的通知》，其規定網絡遊戲運營商必須採取多種措施維持未成年人保護的互動機制。

為確定遊戲玩家是否為未成年人而須遵守防沉迷合規系統，須採用實名註冊系統，要求網絡遊戲玩家在玩網絡遊戲前登記其真實身份信息。根據相關八個政府部門於2011年7月1日頒佈的《關於啟動網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知》（「**啟動實名驗證通知**」），網絡遊戲（不包括手機遊戲）運營商必須自2011年10月1日起向全國公民身份證號碼查詢服務中心提交遊戲玩家的身份信息以供核實，以防止未成年人使用成年人身份證玩網絡遊戲。於2014年7月25日，國家新聞出版廣電總局頒佈《關於深入開展網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知》（「**開展實名驗證通知**」），並於2014年10月1日生效，其指出受硬件、技術及其他因素限制，防沉迷合規系統適用於所有網絡遊戲（暫時不包括手機遊戲）。此外，根據《關於移動遊戲出版服務管理的通知》，除非出版的移動遊戲不涉及政治、軍事、民族、宗教等題材內容，且屬無故事情節或者情節簡單的休閒益智國產移動遊戲，並且不屬於獲得境外著作權人授權的情形，否則移動遊戲須遵守啟動實名驗證通知。

於2018年8月30日，八個國家政府級別的中國監管部門發佈《綜合防控兒童青少年近視實施方案》（「**實施方案**」）。作為防止兒童近視計劃的一部分，實施方案計劃規範新網絡遊戲的數目及限制兒童使用電子設備的時間。

監管概覽

於2019年10月25日，國家新聞出版署頒佈《關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，並於2019年11月1日生效。該通知對網絡遊戲運營作出了數項規定，包括但不限於：(i)所有網絡遊戲用戶均須使用有效身份信息方可進行遊戲賬號註冊；(ii)嚴格控制未成年人使用網絡遊戲時段時長；(iii)規範向未成年人提供付費服務；(iv)切實加強行業監管，前述各項要求，均為網絡遊戲上網出版運營的必要條件；及(v)探索實施適齡提示制度。網絡遊戲企業應注意分析未成年人沉迷遊戲的成因，並及時對造成沉迷的遊戲內容、功能或者規則進行修改。網絡遊戲企業不得為未滿8週歲的用戶提供遊戲付費服務。8週歲以上未滿16週歲的用戶，單次充值金額不得超過人民幣50元，每月充值金額累計不得超過人民幣200元；16週歲以上未滿18週歲的用戶，單次充值金額不得超過人民幣100元，每月充值金額累計不得超過人民幣400元。

於2020年10月17日，全國人民代表大會常務委員會（「全國人大常委會」）修訂及頒佈《中華人民共和國未成年人保護法》，其於2021年6月1日生效，並於2024年4月最新修訂。「網絡保護」章節訂明一系列進一步保護未成年人在互聯網上的權益的規定，其中包括：(i)禁止網絡產品及服務提供者向未成年人提供可能誘導未成年人沉迷的產品及服務；(ii)網絡遊戲、網絡直播、網絡音視頻、網絡社交等產品和服務的網絡服務提供者應當針對未成年人使用其服務設置相應的時間管理、權限管理、消費管理等功能；(iii)網絡遊戲服務提供者須要求未成年人使用其有效身份信息註冊及登錄網絡遊戲；(iv)網絡遊戲服務提供者須根據相關規則及標準對遊戲進行分類、向用戶作出遊戲玩家的適齡提示，並採取技術措施，防止未成年人接觸不適宜的網絡遊戲功能；及(v)網絡遊戲服務提供者不得在下午十時正至翌日上午八時正向未成年人提供網絡遊戲服務。

於2021年8月30日，國家新聞出版署頒佈《國家新聞出版署關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，並於2021年9月1日生效，其對未成年人玩網絡遊戲的時間實施更嚴格限制，並規定所有網絡遊戲企業僅可在週五、週六、週日或中國法定節假日每日下午八時正至下午九時正向未成年人提供一小時網絡遊戲服務。此外，該通知規定，所有網絡遊戲必須接入國家新聞出版署網絡遊戲防沉迷實名驗證系統，所有網絡遊戲用戶必須使用真實有效身份信息進行遊戲賬號註冊或登錄網絡遊戲，網絡遊戲企業不得以任何形式（包括遊客體驗模式）向未實名註冊的用戶提供遊戲服務。

監管概覽

於2021年10月20日，中國六個政府部門聯合頒佈《關於進一步加強預防中小學生沉迷網絡遊戲管理工作的通知》，其進一步規定，網絡遊戲企業嚴格落實實名註冊規定。所有網絡遊戲用戶提交的實名註冊信息，必須通過國家新聞出版署實名驗證系統驗證。網絡遊戲企業僅可在週五、週六、週日或中國法定節假日每日下午八時正至下午九時正，向中小學生提供一小時網絡遊戲服務。

於2023年10月16日，國務院頒佈《未成年人網絡保護條例》（「**未成年人保護條例**」），於2024年1月1日生效。未成年人保護條例詳細規定了網絡平台、網絡產品或服務提供者、個人信息處理者以及智能終端產品製造者和銷售者的責任。倘本公司不遵守未成年人保護條例的規定，主管部門可責令我們改正、發出警告、沒收違法所得及處以罰款。倘我們拒不改正或情節嚴重，本公司可能被責令暫停相關業務、停業整頓，或吊銷相關許可證或營業執照。本公司負責管理人員及其他直接責任人員可能被處以人民幣10,000元至人民幣100,000元的罰款。

遊戲社區及平台

遊戲社區及平台運營商須：(i)遵守與增值電信服務有關的相關法律法規；(ii)負責管理平台遊戲，特別是要求遊戲開發商及發行商於透過平台推售遊戲前提供國家新聞出版署的前置審批；(iii)遵守廣告的相關條文；及(iv)遵守網信辦於2017年8月25日頒佈並自2017年10月1日起生效的《互聯網論壇社區服務管理規定》。

根據《互聯網論壇社區服務管理規定》，互聯網論壇社區服務提供者對平台的管理負責，包括(i)與用戶訂立協議，訂明用戶不得利用互聯網論壇社區服務分發或散佈非法信息，而倘用戶嚴重違反有關協議，則服務提供者應禁止使用或關閉相關賬號或版塊；訂明論壇社區版塊的發起者及管理者應履行與彼等權利相應的義務，而倘發起者或管理者違反法律或協議，或未妥善履行責任及義務，則服務提供者應根據法律或協議限制或撤回彼等的管理權限，甚至禁止使用或關閉相關賬號或版塊；(ii)加強對其用

監管概覽

戶散佈信息的管理，立即停止傳輸非法信息，採取措施以刪除或另行處置非法信息，保存有關記錄，並及時向國家互聯網信息辦公室或其地方主管部門報告；及(iii)按照「後台實名、前台自願」的原則，要求用戶通過真實身份信息認證後註冊賬號，並備案及定期核實版塊發起者及管理者的真實身份信息。

有關移動互聯網應用程序服務的法規

除《電信條例》及上述其他法規外，移動互聯網應用程序（「**應用程序**」）特別受到網信辦於2016年6月28日頒佈並於2016年8月1日生效的《移動互聯網應用程序信息服務管理規定》（「**《應用程序規定》**」）規管。《應用程序規定》明確了對應用程序信息服務提供者及應用程序分發服務提供者的相關規定。網信辦及其地方分支機構，分別負責監管及管理全國及地區的應用程序信息內容。

應用程序提供者須嚴格履行信息安全管理的責任，並履行以下職責：(1)根據「後台實名，前台自願」的原則，以手機號碼等方式核實註冊用戶的身份；(2)建立健全用戶信息安全保護機制，收集、使用用戶個人信息須遵循「合法、正當、必要」的原則，明示收集和使用信息的目的、方式和範圍，並經用戶同意；(3)建立健全信息內容審核管理機制；倘有用戶發佈違法違規信息內容，則須視情況採取警示、限制功能、暫停更新、關閉賬號等處置措施；保存記錄並向有關主管部門報告；(4)依法保障用戶在安裝或使用過程中的「知情權和選擇權」；未向用戶明示並經用戶同意，不得開啟收集地理位置、讀取通訊簿、使用攝像頭、啟用錄音等功能；不得開啟與服務無關的功能；不得捆綁安裝無關應用程序；(5)尊重及保護知識產權；不得製作或發佈侵犯他人知識產權的應用程序；及(6)記錄用戶日誌信息，並保存60日。

於2022年6月14日，網信辦發佈了經修訂《移動互聯網應用程序信息服務管理規定》（「**《經修訂應用程序規定》**」），基本反映2016年以來的監管變化並進一步強調移動互聯網應用程序提供者在從事個人信息處理活動時應當遵守必要個人信息範圍內的有關規定。根據《經修訂應用程序規定》，移動互聯網應用程序提供者不得以任何理由強制要求用戶同意非必要的個人信息收集，若用戶不同意收集非必要個人信息，不得拒絕用戶使用應用程序的基本功能。

監管概覽

於2023年7月21日，工業和信息化部發佈《關於開展移動互聯網應用程序備案工作的通知》，要求在中國境內從事互聯網信息服務的應用程序主辦者，應當按照《中華人民共和國反電信網絡詐騙法》及《互聯網信息服務管理辦法》的規定辦理備案手續。應用程序運營者應當向住所所在地省級通信管理局辦理備案手續，其網絡接入服務提供者及應用程序分發平台應通過「國家互聯網基礎資源管理系統」在線提交申請，並採用在線提交、審查及審核方式。

有關互聯網安全及審查的法規

全國人大常委會於2000年12月28日頒佈《關於維護互聯網安全的決定》，並於2009年8月27日作出修訂，其中規定對通過互聯網進行的部分行為(含下述行為)，構成犯罪的，將追究刑事責任：(a)侵入國家事務、國防建設、尖端科學技術領域的計算機信息系統；(b)利用互聯網造謠、誹謗或者發表、傳播其他有害信息，煽動顛覆國家政權；(c)通過互聯網竊取、洩露國家秘密、情報或者軍事秘密；(d)傳播虛假或不當商業信息；或(e)侵犯他人知識產權。1997年12月16日，公安部發佈《計算機信息網絡國際聯網安全保護管理辦法》並於2011年1月8日作出修訂，禁止利用互聯網洩露國家秘密或傳播危害社會穩定的信息。

於2005年12月13日，公安部發佈《互聯網安全保護技術措施規定》，於2006年3月1日生效，其規定互聯網服務提供者採取適當的措施(包括防病毒、數據備份及其他相關措施)，將與其用戶有關的若干信息(例如賬號、登錄及退出時間、互聯網地址或域名)記錄並留存，在公共信息服務中發現、停止傳輸違法信息，並保留相關記錄。

全國人大常委會於2015年7月1日發佈《中華人民共和國國家安全法》並於同日生效。國家安全法規定國家應維護國家主權、國家安全、網絡空間安全及國家發展利益，同時規定國家應建立國家安全審查和監管的制度，對可能影響中國國家安全的外商投資、關鍵技術、網絡信息技術產品和服務，以及其他重大活動等進行國家安全審查。

監管概覽

全國人大常委會於2016年11月7日頒佈《中華人民共和國網絡安全法》，於2017年6月1日生效。《中華人民共和國網絡安全法》規定網絡運營者須制定符合網絡安全等級保護要求的內部安全管理制度，包括指定專職網絡安全管理人員、採取防範計算機病毒、網絡攻擊及網絡入侵的技術措施、採取監測並記錄網絡運行狀況和網絡安全事件的技術措施並採取數據分類、備份及加密等數據安全措施。《中華人民共和國網絡安全法》亦規定，出於國家安全原因，網絡運營者有義務為公安及國安機構偵查犯罪提供技術支持及協助，該項義務雖然沒有明確細節，但覆蓋主體廣泛。《中華人民共和國網絡安全法》亦規定，提供網絡接入或域名註冊服務、辦理固定電話、移動電話等入網手續、或為用戶提供信息發佈或實時通訊服務的網絡運營者要求用戶於註冊時提供真實身份信息。《中華人民共和國網絡安全法》對屬於中國「關鍵信息基礎設施」的設施制定了嚴格的運行安全規定。這些規定包括數據本地化（即在中國境內存儲個人信息及重要數據）及對任何可能影響國家安全的網絡產品或服務進行國家安全審查。除其他內容外，「關鍵信息基礎設施」指，一旦遭到破壞、喪失功能或數據洩漏，將嚴重危害國家安全、國計民生及公共利益的關鍵信息基礎設施，具體涉及關鍵領域，例如公共通信及信息服務、能源、交通、水利、金融、公共服務及電子政務。

中共中央網絡安全和信息化委員會辦公室及國家市場監管總局於2019年3月13日聯合發佈《關於開展App安全認證工作的公告》及《移動互聯網應用程序(App)安全認證實施規則》，鼓勵移動應用程序運營者自願獲得應用程序安全認證，亦鼓勵搜索引擎及應用商店向用戶推薦通過認證的應用程序。《信息安全等級保護管理辦法》於2007年6月22日頒佈，據此，運營及使用單位應按照定級指南決定信息系統安全的保護等級，並向公安部或設區的市級或以上公安機關辦理等級備案手續。

於2021年7月6日，中國共產黨中央委員會辦公廳與國務院辦公廳聯合印發《關於依法從嚴打擊證券違法活動的意見》，要求完善數據安全、跨境數據傳輸、涉密信息管理等相關法律法規、壓實境外上市公司信息安全主體責任、加強跨境信息提供機制的規範管理、堅持依法及對等原則進一步深化跨境審計監管合作。

監管概覽

工信部、網信辦及公安部於2021年7月12日聯合頒佈《網絡產品安全漏洞管理規定》(「《規定》」)並於2021年9月1日生效。網絡產品提供者和網絡運營者，以及從事網絡產品安全漏洞發現、收集、發佈等活動的組織或者個人，應當遵守該規定，並應當建立網絡產品安全漏洞信息接收渠道，及時對安全漏洞進行驗證並完成修補。網絡產品提供者應當在兩日內向工信部報送相關網絡產品安全漏洞信息，並為網絡產品用戶提供必要的技術支持。網絡運營者發現或者獲知其網絡、信息系統或其設備存在安全漏洞後，須立即採取措施，及時對安全漏洞進行驗證並完成修補。根據《規定》，違反者按網絡安全法之規定予以處罰。

《關鍵信息基礎設施安全保護條例》(「《關鍵信息基礎設施保護條例》」)於2021年9月1日生效。根據《關鍵信息基礎設施保護條例》，關鍵信息基礎設施指公共通信和信息服務、能源、交通、水利、金融、公共服務、電子政務、國防科學等重要行業或領域的，以及其他一旦發生損壞、功能喪失或數據洩露，可能危及國家安全、民生和公共利益的重要網絡設施、信息系統等。監管特定行業的監管機構須制定詳細的指南，以認定各自行業的關鍵信息基礎設施，而關鍵信息基礎設施運營者(「**關鍵信息基礎設施運營者**」)須履行一定的規定義務，承擔保護關鍵信息基礎設施安全的責任。例如，要求關鍵信息基礎設施運營者每年至少進行一次網絡安全檢測和風險評估，及時整改發現的問題，並按要求向監管部門報送。此外，各重點行業及領域的有關管理部門負責制定資格標準，並釐定各自行業及領域的關鍵信息基礎設施運營者。運營者是否被分類為關鍵信息基礎設施運營者的最終決定應當告知彼等。

於2021年11月14日，網信辦發佈《網絡數據安全管理條例(徵求意見稿)》，規定數據處理者在香港上市影響或可能影響國家安全等情況下應當申報網絡安全審查。於2024年9月30日，國務院發佈《網絡數據安全管理條例》，於2025年1月1日生效。數據安全條例重申並完善網絡數據處理活動的一般規範，以及個人信息保護、重要數據安全保護、網絡數據跨境傳輸安全管理及網絡平台服務提供者義務等規則。此外，已正

監管概覽

式頒佈的數據安全條例並未如同2021年11月14日公佈的條例草案那樣明確規定，尋求在香港上市的網絡數據處理者，如影響或可能影響國家安全，應申報網絡安全審查，而正式頒佈的條例總體規定，網絡數據處理者的網絡數據處理活動影響或可能影響國家安全時，應當依照相關法規進行國家安全審查。

於2021年12月28日，網信辦、國家發改委、工信部等多個中國監管部門聯合發佈《網絡安全審查辦法》，該辦法於2022年2月15日生效，並取代2020年4月13日頒佈的《網絡安全審查辦法》。根據《網絡安全審查辦法》，採購網絡產品和服務的關鍵信息基礎設施運營者、從事數據處理活動的網絡平台運營者，其活動影響或可能影響國家安全者，必須進行網絡安全審查。《網絡安全審查辦法》進一步規定，掌握100萬以上用戶個人信息的網絡平台運營者於國外上市前應向網絡安全審查辦公室申報網絡安全審查。相關監管部門認為網絡平台運營者的網絡產品、服務、數據處理活動影響或可能影響國家安全者，可對相關運營者發起網絡安全審查。

於2022年7月7日，網信辦正式發佈《數據出境安全評估辦法》（《辦法》），並於2022年9月1日生效及施行。數據處理者向境外方提供在境內運營中收集、產生的重要數據及個人信息的安全評估適用本辦法。根據《辦法》，數據處理者向境外提供數據，有下列情形之一者，應透過所在地省級網信部門向網信辦申請數據出境安全評估：(1)數據處理者向中國境外提供重要數據；(2)關鍵信息基礎設施運營者和處理100萬人以上個人信息的數據處理者向境外提供個人信息；(3)自上一一年1月1日起累計向境外提供10萬人以上個人信息或者1萬人以上敏感個人信息的數據處理者向境外提供個人信息；(4)網信部門要求申報數據出境安全評估的其他情況。

於2024年3月22日，網信辦頒佈《促進和規範數據跨境流動規定》，自頒佈之日起生效。該規定列明企業免予申報數據出境安全評估、通過個人信息保護認證或訂立個人信息出境標準合同的多項豁免情形。該等豁免情形包括關鍵信息基礎設施運營者以外的數據處理者自當年1月1日起累計向境外提供不滿100,000人個人信息（不含敏感個人信息）。除關鍵信息基礎設施運營者外，數據處理者應當與境外接收者訂立個人信息

監管概覽

出境標準合同，或者通過個人信息保護認證，前提是自當年1月1日起，數據處理者累計向境外接收者轉移(a)超過100,000人但少於1,000,000人的個人信息（不包括敏感個人信息），或(b)少於10,000人的個人敏感信息。該規定還明確規定，未經相關部門或地區告知或公開發佈為重要數據的，數據處理者無需作為重要數據進行出境安全評估。

有關數據及隱私保護的法規

於2011年12月29日，工信部發佈《規範互聯網信息服務市場秩序若干規定》，未經用戶事先同意，互聯網信息服務提供者不得收集用戶個人信息。互聯網信息服務提供者應當明確告知用戶收集和處理用戶個人信息的方式、內容和用途。此外，互聯網信息服務提供者應當妥善保管用戶個人信息；保管的用戶個人信息洩露或者可能洩露時，互聯網信息服務提供者應當立即採取補救措施；造成或者可能造成嚴重洩露的，應當立即向電信管理機構報告。於2019年10月31日，工信部發佈《工業和信息化部關於開展APP侵害用戶權益專項整治工作的通知》，據此應用程序服務提供者應當立即糾正被工信部認定為侵害用戶權益的問題，例如違反中國法規超範圍收集個人信息及為用戶賬號註銷服務設置障礙。

於2012年12月28日，全國人大常委會發佈《關於加強網絡信息保護的決定》，強調保護能夠識別公民個人身份和涉及公民個人隱私的電子信息的必要性。該決定要求網絡服務提供者制定及發佈有關個人電子信息的收集和使用的政策，採取必要措施，確保信息安全，防止信息洩露、毀損、丟失。

2013年7月，工信部發佈《電信和互聯網用戶個人信息保護規定》（「**網絡信息保護規定**」），於2013年9月1日生效。該規定旨在增強及加強對互聯網用戶信息安全和隱私的法律保護。網絡信息保護規定要求互聯網運營者採取各項措施，確保用戶信息的隱私和保密性。

監管概覽

《中華人民共和國網絡安全法》進一步解決有關個人信息保護的問題，包括網絡運營者不得洩露、篡改、毀損其收集的用戶個人信息，並有義務刪除非法收集的信息並更正錯誤信息。此外，未經被收集者同意，網絡運營者不得向他人提供用戶個人信息。經過處理無法識別特定個人且不能復原的除外。《中華人民共和國網絡安全法》亦實施適用於個人信息方面漏洞的通報漏洞規定。

根據全國人大常委會於2015年8月29日發佈並自2015年11月1日起施行的《中華人民共和國刑法修正案(九)》，網絡服務提供者不履行適用法律規定的信息網絡安全管理義務且拒不改正，依法追究刑事責任。

根據於2013年4月23日發佈的《最高人民法院、最高人民檢察院、公安部關於依法懲處侵害公民個人信息犯罪活動的通知》及於2017年5月8日發佈並於2017年6月1日生效的《最高人民法院、最高人民檢察院關於辦理侵犯公民個人信息刑事案件適用法律若干問題的解釋》，以下行為可能構成侵犯公民個人信息罪：(i)違反國家有關規定，向特定人提供公民個人信息或通過信息網絡或者其他途徑發佈公民個人信息的；(ii)未經公民同意，將合法收集的公民個人信息向他人提供的（但是經過處理無法識別特定個人且不能復原的除外）；(iii)違反適用法律法規，在履行職責、提供服務過程中收集公民個人信息；或(iv)違反適用法律法規，通過購買、收受、交換等方式獲取公民個人信息。

2019年11月28日，網信辦、工信部、公安部、國家市場監管總局聯合發佈《App違法違規收集使用個人信息行為認定方法》，說明App運營者在個人信息保護方面的若干常見違法行為，包括「未公開收集和使用個人信息的規則」、「未明示收集使用個人信息的目的、方式和範圍」、「未經App用戶同意收集使用個人信息」、「違反必要原則，收集與其提供的服務無關的個人信息」、「未經用戶同意向他人提供個人信息」、「未按法律規定提供刪除或更正個人信息功能」或「未公佈投訴、舉報方式等信息」。

監管概覽

此外，由網信辦發佈並於2019年10月1日生效的《兒童個人信息網絡保護規定》要求網絡運營者收集、存儲、使用、轉移、披露不滿14週歲的兒童個人信息的應當設置專門的兒童個人信息保護規則和用戶協議，應當以顯著、清晰的方式告知兒童監護人，並應當徵得兒童監護人的同意。

2020年5月28日，全國人大通過《中華人民共和國民法典》，於2021年1月1日生效。根據《中華人民共和國民法典》，自然人的個人信息受法律保護。任何組織或者個人應當依法取得他人個人信息並確保信息安全，不得非法收集、使用、加工、傳輸他人個人信息，不得非法買賣、提供或者公開他人個人信息。

全國人大常委會於2021年6月10日頒佈《中華人民共和國數據安全法》，該法於2021年9月1日生效。根據《中華人民共和國數據安全法》，開展數據處理活動須依照中國法律法規的規定，建立健全全流程數據安全管理制度，組織開展數據安全教育培訓，並採取相應的技術措施和其他必要措施，保障數據安全。利用互聯網等信息網絡開展數據處理活動，須在網絡安全等級保護制度的基礎上，履行上述數據安全保護義務。開展數據處理活動須加強風險監測，倘發現數據安全缺陷、漏洞及其他風險，須立即採取補救措施。發生數據安全事件時，數據處理者須立即採取處置措施，按照規定及時告知用戶並向有關主管部門報告。重要數據的處理者須按照有關規定對其數據處理活動定期開展風險評估，並向有關主管部門報送風險評估報告。《中華人民共和國數據安全法》規定國家數據安全審查制度，據此，影響或可能影響國家安全的數據處理活動須經審查。任何組織或者個人開展違反《中華人民共和國數據安全法》的數據處理活動，視具體情況承擔相應的民事、行政或刑事責任。2020年3月6日，國家標準化管理委員會發佈《信息安全技術個人信息安全規範》(2020年版)，於2020年10月生效，據此，任何有權決定個人信息使用或處理目的、方式的組織或個人被視為個人信息控制者。該個人信息控制者應當根據適用法律收集信息，且在收集該等信息前須獲得信息提供者的同意。

監管概覽

於2022年12月13日，工信部發佈《工業和信息化領域數據安全管理辦法（試行）》，於2023年1月1日生效。根據該管理辦法，工業和信息化領域數據處理者應當定期實行數據分類分級。分類應當根據行業要求、特點、業務需求、數據來源、用途等因素，分級應當根據數據遭到篡改、破壞、洩露、或者非法獲取、非法利用，對國家安全、公共利益、個人和組織的合法權益等造成的危害程度。該管理辦法規定工業和信息化領域數據分為一般數據、重要數據和核心數據三級，工業和信息化領域數據處理者應將本單位重要數據和核心數據目錄向有關部門備案。此外，工業和信息化領域數據處理者應當建立健全全面數據分類分級管理制度，對應數據級別實施保護措施，不同級別數據同時被處理且難以分別採取保護措施的，應當按照其中級別最高的要求實施保護。該辦法亦對工業和信息化領域數據處理者施加有關執行數據安全管理制度、數據安全管理人員、數據收集、存儲、使用、傳輸、提供、公開、銷毀、安全審查以及應急預案等方面的若干義務。

網信辦、工信部、公安部及國家市場監管總局聯合頒佈的《常見類型移動互聯網應用程序必要個人信息範圍規定》自2021年5月1日起生效。其明確了常見類型應用程序必要個人信息範圍。此外，互聯網應用程序運營商不得因為用戶不同意提供非必要個人信息，而拒絕用戶使用App基本功能。

根據《中華人民共和國未成年人保護法》（2024年修訂），信息處理者通過網絡處理未成年人個人信息的，應當遵循合法、正當和必要的原則。處理不滿十四週歲未成年人個人信息的，應當徵得未成年人的父母或者其他監護人同意。此外，網絡服務提供者發現未成年人通過網絡發佈私密信息的，應當及時提示，並採取必要的保護措施。

於2021年8月20日，全國人大常委會頒佈《中華人民共和國個人信息保護法》（「**個人信息保護法**」），該法於2021年11月1日生效。根據個人信息保護法，處理個人信息包括個人信息的收集、存儲、使用、加工、傳輸、提供、公開、刪除等，而在處理個人信息前，個人信息處理者應當以顯著方式、清晰易懂的語言真實、準確及完整地向個人告知下列事項：(i)個人信息處理者的名稱或姓名及聯繫方式；(ii)個人信息的處理

監管概覽

目的、處理方式、處理的個人信息種類及保存期限；(iii)個人行使個人信息保護法規定權利的方式和程序；及(iv)法律及行政法規規定應當告知的其他事項。個人信息處理者應當根據個人信息的處理目的、處理方式、個人信息的種類以及對個人權益的影響、可能存在的安全風險等，採取下列措施確保個人信息處理活動符合法律及行政法規的規定，並防止未經授權的訪問以及個人信息洩露、篡改、丟失：(i)制定內部管理制度和操作規程；(ii)對個人信息實行分類管理；(iii)採取相應的加密及去標識化等安全技術措施；(iv)合理確定個人信息處理的操作權限，並定期對從業人員進行安全教育和培訓；(v)制定並組織實施個人信息安全事件應急預案；及(vi)法律及行政法規規定的其他措施。違反個人信息保護法規定處理個人信息的，或者處理個人信息未盡到個人信息保護義務的，由履行個人信息保護職責的部門責令改正、給予警告、沒收違法所得，對非法處理個人信息的應用程序，責令暫停或終止提供服務；個人信息處理者拒不改正的，處以最高人民幣1百萬元的罰款；對直接負責的主管人員和其他直接責任人員處以最低人民幣10,000元及最高人民幣100,000元的罰款。對前述違法行為情節嚴重的，由省級或以上履行個人信息保護職責的部門責令個人信息處理者改正，沒收違法所得，並處人民幣五千萬元以下或者上一年度營業額5%以下的罰款，並可以責令暫停相關業務或停業整頓，通報有關主管部門吊銷相關許可證或營業執照；對直接負責的主管人員和其他直接責任人員處人民幣100,000元至最高人民幣1百萬元的罰款，並可以決定禁止其在一定期限內擔任相關企業的董事、監事、高級管理人員和個人信息保護負責人。

2021年12月31日，網信辦、工信部、公安部、國家市場監管總局聯合頒佈《互聯網信息服務算法推薦管理規定》（「《算法推薦管理規定》」），於2022年3月1日生效。《算法推薦管理規定》規定，算法推薦服務提供者應當(1)落實算法安全主體責任；(2)建立健全算法機制機理審核、科技倫理審查、用戶註冊、信息發佈審核、數據安全和個人信息保護、反電信網絡詐騙、安全評估監測、安全事件應急處置等管理制度；及(3)制定並公開算法推薦服務相關規則，配備與算法推薦服務規模相適應的專業人員和技術

監管概覽

支撐。算法推薦服務提供者不得利用算法推薦服務(1)從事危害國家安全和社會公共利益、擾亂經濟秩序和社會秩序、侵犯他人合法權益等違法活動；或(2)傳播法律或法規禁止的信息。《算法推薦管理規定》進一步規定，具有輿論屬性或者社會動員能力的算法推薦服務提供者須在提供服務之日起十個工作日內通過自2022年3月1日起正式上線運行的互聯網信息服務算法備案系統履行備案手續。

有關外匯的法規

有關外幣兌換的法規

《中華人民共和國外匯管理條例》於1996年頒佈並於2008年8月最新修訂，是中國監管外幣兌換的主要法規。根據《中華人民共和國外匯管理條例》，人民幣可自由兌換用於支付經常項目而無需經國家外匯管理局（「**國家外匯管理局**」）批准。然而，境外直接投資、資本轉移、證券投資、衍生產品及貸款等資本項目下人民幣不可自由兌換，需要事先取得國家外匯管理局的批准。

《結匯、售匯及付匯管理規定》於1996年6月由中國人民銀行頒佈，外商投資企業在提供有效商業文件並獲得國家外匯管理局的批准後，方可就資本項目進行結匯、售匯及付匯。

國家外匯管理局發佈於2015年6月1日生效並於2019年12月修訂，並於2023年3月最新修訂的《國家外匯管理局關於改革外商投資企業外匯資本金結匯管理方式的通知》（「**國家外匯管理局19號文**」）及於2016年6月9日生效，並於2023年12月最新修訂的《國家外匯管理局關於改革和規範資本項目結匯管理政策的通知》（「**國家外匯管理局16號文**」），其中修訂了國家外匯管理局19號文的若干條文。根據國家外匯管理局19號文及國家外匯管理局16號文，外商投資公司以外幣計值的註冊資本轉換的人民幣資本的流動及使用受到監管，人民幣資本不得用於其經營範圍以外的業務或向聯屬人士以外的人士提供貸款，除非其業務範圍另有規定。

2019年10月，國家外匯管理局頒佈《國家外匯管理局關於進一步促進跨境貿易投資便利化的通知》，允許非投資性外商企業在不違反現行外商投資准入特別管理措施（負面清單）且境內所投項目真實、合規的前提下，以資本金進行境內股權投資。國家

監管概覽

外匯管理局於2020年4月頒佈《國家外匯管理局關於優化外匯管理支持涉外業務發展的通知》，進一步規定在確保資金使用真實合規並符合現行管理規定的前提下，允許企業將資本金、外債和境外上市等資本項目收入用於境內支付時，無需事前向銀行逐筆提供真實性證明材料。

有關中國居民境外投資外匯登記的法規

根據於2014年7月頒佈的《國家外匯管理局關於境內居民通過特殊目的公司境外投融資及返程投資外匯管理有關問題的通知》，中國境內居民（包括境內企業及境內居民個人）以投融資為目的，以其合法持有的境內企業資產或權益向特殊目的公司出資前，應向國家外匯管理局或其地方分支機構申請辦理外匯登記手續。

2015年2月，國家外匯管理局頒佈《關於進一步簡化和改進直接投資外匯管理政策的通知》（或「13號文」），該通知於2019年12月進一步修訂，規定銀行可直接審核辦理境內直接投資項下外匯登記和境外直接投資項下外匯登記的批准。國家外匯管理局及其分支機構不再直接審批上述事項，而是通過銀行對直接投資外匯登記實施間接監管。

有關境外上市公司僱員股權激勵計劃的法規

根據國家外匯管理局於2012年2月頒佈的《關於境內個人參與境外上市公司股權激勵計劃外匯管理有關問題的通知》及其他相關規則及法規，中國居民（包括中國公民或在中國連續居住不少於一年的非中國公民）如參與任何境外上市公司的任何股權激勵計劃，應當向國家外匯管理局或其地方分支機構辦理登記並完成其他法定程序。參與股權激勵計劃的中國居民，應委託一家合資格境內代理機構（可為境外上市公司的中國附屬公司或中國附屬公司選擇的其他合資格代理機構）代表股權激勵計劃的參與者向國家外匯管理局辦理登記及其他手續。

監管概覽

有關境外直接投資的法規

根據國家外匯管理局於2009年7月頒佈並於2009年8月1日生效的《境內機構境外直接投資外匯管理規定》，中國內地企業應在獲得有關投資的批准後就其境外直接投資申請辦理外匯登記。如上文所述，境外直接投資項下外匯登記行政審批已被13號文廢除，銀行有權直接審核辦理境外直接投資項下外匯登記。

2014年9月6日，商務部發佈《境外投資管理辦法》，該辦法於2014年10月6日生效，規定商務部及省級商務部門負責對境外投資實施管理和監督。企業境外投資涉及敏感國家和地區、敏感行業的，實行核准管理。企業其他情形的境外投資，應當向商務主管部門辦理備案。

根據由國家發改委頒佈並於2018年3月1日生效的《企業境外投資管理辦法》，境內投資企業進行境外投資須遵守主管部門的批准或備案程序。直接投資主體是中國內地地方企業，且中方投資額3億美元以下的非敏感類境外投資項目，備案機關是投資主體註冊地的國家發改委省級部門。企業投資境外企業開展境外再投資，應當在辦理境外法定手續後向商務主管部門報告有關信息。

根據商務部、中國證監會、國家外匯管理局等中國監管機構頒佈並於2018年1月18日生效的《對外投資備案(核准)報告暫行辦法》，對於未有完成備案(核准)手續或未履行信息報告義務的境內投資者，商務部會連同有關部門採取催促、約談、通報批評等方式，或視情況採取其他措施，必要時可在全國信用信息共享平台記錄違規信息。對企業實施的行政處罰，應當在國家企業信用信息公示系統中記錄有關企業的信息並向社會公開。

監管概覽

有關知識產權的法規

著作權

著作權(包括軟件著作權)主要受全國人大常委會於1990年9月頒佈並於2020年11月最新修訂的《中華人民共和國著作權法》及國務院於2002年8月頒佈並於2013年1月最新修訂的《中華人民共和國著作權法實施條例》保護。該等法律及條例規定，中國公民、法人或其他組織的作品不論發表與否，均受著作權保護。該等作品包括文學、藝術、自然科學、社會科學、工程技術及計算機軟件作品。根據《中華人民共和國著作權法》，侵權者應當承擔停止侵權行為、消除影響、賠禮道歉、賠償損失等責任。侵權行為損害公共利益的，亦可能導致罰款及／或行政或刑事責任。

根據國務院於2001年12月20日頒佈並於2013年1月30日最新修訂的《計算機軟件保護條例》及中華人民共和國國家版權局頒佈的《計算機軟件著作權登記辦法》，軟件著作權自軟件開發完成之日起產生。法人或者其他組織的軟件著作權，保護期為50年，直至軟件首次發表後第50年的12月31日，但軟件自開發完成之日起50年內未發表的，相關條例不再保護。軟件著作權人可以向國務院著作權行政管理部門認定的軟件登記機構辦理登記。軟件登記機構發放的登記證明文件是登記事項的初步證明。

根據自2006年7月起施行及於2013年1月修訂的《信息網絡傳播權保護條例》，網絡信息服務提供者通過網絡發生明知或者應知侵權但並無採取措施刪除、屏蔽、斷開相關內容的鏈接的，或事前不知道侵權的服務提供者接到著作權人的侵權通知書後未採取適當措施的情形，應當承擔侵權責任。

此外，信息產業部(工信部前身)與國家版權局頒佈的《互聯網著作權行政保護辦法》亦規定著作權人發現互聯網傳播的內容侵犯其著作權，向互聯網信息服務提供者或者其委託的其他機構發出通知後，互聯網信息服務提供者應當立即採取措施移除相關內容，並保留著作權人的通知6個月。互聯網信息服務提供者明知互聯網內容提供者通

監管概覽

過互聯網實施侵犯他人著作權的行為，或者雖不明知，但接到著作權人通知後未採取措施移除相關內容，同時損害社會公共利益的，著作權行政管理部門可以給予行政處罰（包括罰款）。

商標

根據全國人大常委會於1982年8月頒佈並於2019年4月最新修訂的《中華人民共和國商標法》及於2002年9月15日生效並於2014年4月29日修訂的《中華人民共和國商標法實施條例》，《中華人民共和國商標法》採用「申請在先」原則辦理商標註冊。註冊商標的有效期限為十年，自註冊之日起計算。註冊人可在註冊商標期滿前最多十二個月申請續展註冊。每次續展註冊的有效期限為十年，自商標前一有效期限屆滿翌日起生效。未經註冊商標所有人授權或同意，在相同或者類似商品上使用與其註冊商標相同或者近似的商標，即構成侵犯註冊商標專用權的行為。侵權人應當停止侵權行為，採取補救措施並賠償損失。

專利

根據全國人大常委會於1984年3月頒佈、於2021年6月最新修訂及生效的《中華人民共和國專利法》及國務院於2001年6月頒佈、於2023年12月最新修訂並於2024年1月20日生效的《中華人民共和國專利法實施細則》，專利包括發明專利、實用新型專利及外觀設計專利。發明專利權的保護期限為二十年，實用新型專利權的保護期限為十年，外觀設計專利權的保護期限為十五年，均自申請日起計算。未經專利權人事先許可，利用專利權或者進行其他侵犯專利權的活動的個人或企業，應當停止侵權行為，向專利權人賠償，並由有關行政部門處以罰款，構成犯罪的，依法追究刑事責任。

域名

域名受工信部於2017年8月頒佈的《互聯網域名管理辦法》及中國互聯網絡信息中心於2019年6月18日發佈的《國家頂級域名註冊實施細則》保護。工信部為負責中國互聯網域名管理的主要監管機關。中國域名註冊實行「先申請先註冊」的原則。域名註冊

監管概覽

申請人須向域名註冊服務機構提供真實、準確及完整的身份信息。申請人於申請程序完成後將成為域名持有人。

有關股息分派的法規

根據《中華人民共和國公司法》(該法主要規管外商獨資企業股息分派)，中國外商獨資企業僅可動用按照中國會計準則及法規釐定的累計稅後盈利(如有)派付股息。此外，中國外商獨資企業每年須將其累計盈利的最少10%撥作法定公積金，直至有關法定公積金累計金額達到企業註冊資本的50%為止。該等法定公積金不能作為現金股息分派。

有關併購及境外上市的法規

根據商務部及中國證監會等六個中國監管部門於2006年8月頒佈、規管外國投資者併購境內企業並於2009年6月22日修訂的《關於外國投資者併購境內企業的規定》(「併購規定」)，倘中國公司或個人擬收購任何其他關聯中國境內公司的股權或資產，則有關收購須提交商務部批准。併購規定亦規定，中國公司或個人直接或間接控制的境外特殊公司或為境外上市而設立的特殊目的公司，須在該特殊目的公司的證券在境外證券交易所境外上市及交易前取得中國證監會的批准。

併購規定亦載列程序及規定，可能令外國投資者對中國公司的部分收購更為耗時及複雜，包括在某些情況下，外國投資者控制中國境內公司的任何控制權變更交易須事先通知商務部。

此外，2011年的《商務部實施外國投資者併購境內企業安全審查制度的規定》明確指出，外國投資者併購關係國防安全的單位，以及外國投資者可能藉此取得關係國家安全的境內企業的實際控制權，須受到商務部的嚴格審查。外國投資者不得以代持、協議控制安排進行交易等任何方式實質規避併購安全審查。

監管概覽

於2023年2月17日，中國證監會頒佈《境內企業境外發行證券和上市管理試行辦法》（「試行辦法」）及五項配套措施（連同試行辦法統稱「境外上市試行辦法」），於2023年3月31日與《關於境內企業境外發行上市備案管理安排的通知》（「備案安排通知」）同時生效。根據試行辦法，中國境內企業以直接或間接方式在境外市場發行證券並上市（「境外發行上市」），須履行向中國證監會備案的程序，並提交備案報告、法律意見書等相關文件。具體而言，遵循實質重於形式的原則，如果發行人同時滿足以下條件，其境外發行上市將被視為中國境內企業的間接境外發行上市：(i)發行人最近一個會計年度經審計的合併財務報表中的營業收入、利潤總額、總資產或淨資產中有50%或以上來自境內公司；及(ii)發行人的主要業務活動在中國內地進行，或主要業務地點位於中國內地，或主要負責業務經營及管理的高級管理人員大部分為中國公民或其慣常居住地位於中國內地。試行辦法亦規定就已完成境外發行上市的發行人的控制權變更或自願或強制退市等重大事件向中國證監會提交事後報告。倘中國境內公司未完成備案程序或隱瞞任何重大事實或在其備案文件中偽造任何重要內容，則該境內公司可能會受到行政處罰，如責令改正、警告、罰款，而其控股股東、實際控制人、直接負責人及其他直接責任人亦可能受到行政處罰，如警告及罰款。

於2023年2月17日，中國證監會亦就發佈試行辦法舉行新聞發佈會，中國證監會官員澄清，符合合規規定的可變利益實體結構企業境外上市可向中國證監會辦理備案手續。

於2023年2月24日，中國證監會及其他相關政府部門頒佈《關於加強境內企業境外發行證券和上市相關保密和檔案管理工作的規定》（「保密規定」），於2023年3月31日生效。根據保密規定，境內企業向有關證券公司、證券服務機構、境外監管機構及其他單位和個人提供或公開披露涉及國家機密及國家機關工作機密的文件及資料（「相關文件及資料」），或通過境外上市主體提供或公開披露相關文件及資料，應依法報有審核權限的主管機關核准，並報同級保密行政管理部門備案。境內企業向有關證券公

監管概覽

司、證券服務機構、境外監管機構等單位和個人提供會計檔案或會計檔案複製件的，應當按照國家有關規定履行相應程序。為境內企業在境外發行上市提供相應服務的證券公司及證券服務機構在中國境內形成的工作成果應在中國境內保存，需要出境的，應當根據國家相關規定辦理審批手續。

有關勞動和社會保障的法規

根據中國有關就業和勞動事務的主要條例，包括全國人大常委會於1994年7月頒佈並於2018年12月最新修訂的《中華人民共和國勞動法》、全國人大常委會於2007年6月頒佈並於2012年12月最新修訂的《中華人民共和國勞動合同法》及國務院於2008年9月18日頒佈的《中華人民共和國勞動合同法實施條例》，僱主須與僱員訂立書面僱傭合約。僱員的薪酬不得低於當地最低工資標準。所有僱主必須建立勞動安全及衛生制度，嚴格遵守國家法規及標準，並為僱員提供安全培訓。違反上述規定可能會導致罰款及其他行政處罰。在某些嚴重的情況下，可能須負上刑事責任。

根據全國人大常委會於2010年10月頒佈並於2018年12月進一步修訂的《中華人民共和國社會保險法》、國務院於1999年1月頒佈並於2019年3月修訂的《社會保險費徵繳暫行條例》及國務院於1999年4月頒佈並於2019年3月最新修訂的《住房公積金管理條例》以及其他相關條例，僱員應向當地社會保險主管部門及住房公積金管理中心登記。所有僱主須代表其僱員繳納多項社會保障基金，包括基本養老保險、失業保險、基本醫療保險、工傷保險、生育保險及住房公積金。倘僱主未及時足額供款，社會保險費徵收機構可能會責令其在指明期限內改正。僱主未改正的，可能會被徵收滯納金及處以罰款。倘僱主未按時為其僱員足額繳納住房公積金，住房公積金管理中心將責令僱主在限期內繳納。倘僱主逾期不繳，由人民法院強制執行。

監管概覽

有關稅項的法規

企業所得稅

根據於2018年修訂的《中華人民共和國企業所得稅法》（「**企業所得稅法**」）及於2008年1月施行並於2019年4月修訂的《中華人民共和國企業所得稅法實施條例》，居民企業和非居民企業在中國均有納稅義務。「居民企業」是指根據中國法律在中國成立的企業，或根據外國法律法規成立但實際管理機構位於中國的企業。「非居民企業」是指依照外國法律成立及實際管理機構在中國境外，但在中國境內設立機構或場所的企業，或雖未設立機構或場所但有來自中國境內的收入的企業。根據企業所得稅法及相關實施條例，一般採用25%的統一企業所得稅稅率。然而，倘非居民企業在中國並無設立機構或場所，或雖有設立機構或場所但其取得的收入與其所設機構或場所並無實際聯繫，則其來自中國的收入減按稅率10%繳稅。

國家稅務總局於2009年4月頒佈並於2017年12月最新修訂的《關於境外註冊中資控股企業依據實際管理機構標準認定為居民企業有關問題的通知》，載列根據其「實際管理機構」釐定在境外註冊成立的中國控制企業是否為中國居民的標準及程序。

被視為中國稅務居民的中國控制境外註冊成立企業僅在滿足以下所有條件的情況下，方須就其全球收入繳納中國企業所得稅：(a)企業日常經營及管理的人員及地點主要位於中國；(b)企業的財務及人事決策由位於中國的機構或個人作出或需要其批准；(c)企業的主要資產、會計賬簿及記錄、公司印章、董事會及股東會議記錄均位於或存置於中國；及(d) 50%或以上有表決權的董事或高級管理人員常駐中國。

根據於2015年2月頒佈及其後於2017年12月修訂的《國家稅務總局關於非居民企業間接轉讓財產企業所得稅若干問題的公告》，倘非中國居民企業對中國居民企業的股權等資產的「間接轉讓」不具有合理的商業目的，且為規避企業所得稅法而設立，則該安排可能會被重新定性及作為中國應課稅資產的直接轉讓處理。因此，該等間接轉讓所得收益可能須繳納中國企業所得稅。

監管概覽

股息預扣稅

企業所得稅法規定，中國非居民企業在中國境內未設立機構或營業場所，或即使設立機構或營業場所但相關股息或其他來自中國的收入實際上與中國設立的機構或營業場所無關，其股息及其他來自中國境內的收入的預扣稅率為20%。然而，企業所得稅法實施條例將稅率從20%降至10%。然而，倘中國司法管轄區與外國控股公司之間訂立稅務條約，例如根據《內地和香港特別行政區關於對所得避免雙重徵稅和防止偷漏稅的安排》（於2006年8月生效）及其他適用中國法例，則可能適用較低的預扣稅稅率。倘香港居民企業被中國主管稅務機關認定為符合避免雙重徵稅安排及其他適用法律項下的相關條件及規定，經主管稅務機關批准，就香港居民企業自中國居民企業收取的股息所徵收的預扣稅稅率可由10%減至5%。然而，根據《國家稅務總局關於執行稅收協定股息條款有關問題的通知》（於2009年2月生效），倘主管稅務機關認為企業因特定交易或安排的稅收協定而享受稅收協定待遇，而以獲取優惠的稅收地位為主要目的，則主管稅務機關有權酌情作出調整。

增值稅

根據國務院於1993年12月頒佈及於2017年11月最新修訂的《中華人民共和國增值稅暫行條例》以及財政部及國家稅務總局於2008年12月頒佈並於2011年10月28日修訂的《中華人民共和國增值稅暫行條例實施細則》，單位或個人在中國境內銷售貨物、提供加工服務、修理修配勞務、銷售勞務、無形資產、不動產或進口貨物，應當繳納增值稅。增值稅稅率一般為銷售額的17%及服務的6%，適用於小規模納稅人的增值稅稅率為3%。

於2018年4月，財政部及國家稅務總局聯合頒佈《財政部、國家稅務總局關於調整增值稅稅率的通知》（或國家稅務總局32號文），據此，(i)應稅銷售額或進口貨物原先分別按17%及11%的稅率徵收增值稅，根據《財政部、稅務總局、海關總署關於深化增值稅改革有關政策的公告》（於2019年4月1日生效），該等稅率調整為16%及10%，並進一步調整為13%及9%。

歷史、重組及公司架構

概覽

我們是中國一家領先的整合開發、發行及運營能力於一體的移動遊戲公司，我們的願景是促進世界對中華文化的理解及欣賞。自2017年以來，我們專注於RPG遊戲開發、發行及業務運營一體化的產業化業務戰略。

我們的歷史可追溯至2014年，當時郭女士（我們的董事長、執行董事兼首席執行官）之父郭先生成立成都星邦互娛。本公司於2022年11月24日在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，如下文進一步披露，本公司重組後成為本集團的控股公司。

業務里程碑

下表載列本集團的若干發展里程碑：

年份	里程碑
2014年	10月，成都星邦互娛成立
2017年	8月，我們的首款遊戲《龍城霸業》發行
2020年	4月，我們的品牌名稱由「9130遊戲」變更為「星邦互娛」 12月，我們引入成都高新創投作為我們的[編纂]前投資者
2022年	3月，我們榮獲廣州市遊戲行業協會頒發的2021年度「最佳潛力獎」 10月，《九州仙劍傳》月流水突破人民幣4.80億元 11月，我們被vivo開發者大會評為「年度最佳營銷遊戲公司」

歷史、重組及公司架構

年份	里程碑
2023年	10月，我們被廣州市遊戲行業協會評為「遊戲行業網絡生態治理優秀企業」 11月，《天劍奇緣》累計流水突破人民幣50億元 12月，我們被四川省企業聯合會、四川省企業家協會評為「四川百強企業」 12月，我們被中國音像與數字出版協會、遊戲工委評為「年度十強優秀遊戲運營企業」
2024年	8月，我們被廣州市委網信辦評為2024廣州市未成年人網絡生態治理基地實踐基地 9月，我們被四川省企業聯合會及四川省企業家協會評為四川省數字經濟30強
2025年	2月，《天劍奇緣》累計流水突破人民幣65億元

我們的附屬公司及併表聯屬實體

截至最後實際可行日期，本集團包括本公司、五家附屬公司及17家併表聯屬實體。詳情請參閱會計師報告附註1。

歷史、重組及公司架構

我們主要通過主要經營實體經營業務。截至最後實際可行日期，我們有七個對我們往績記錄期的經營業績作出重大貢獻的主要經營實體，其詳情載列如下：

名稱	註冊成立地點	註冊成立日期	截至最後實際可行日期 的註冊資本	本集團應佔股權	主要業務活動
成都星邦互娛	中國	2014年 10月14日	人民幣 10,216,800元	100%通過合約安排	遊戲運營
上海聚市網絡 科技有限公司	中國	2015年 4月22日	人民幣 10,000,000元	100%通過合約安排	遊戲運營
上海趣儂網絡 科技有限公司	中國	2018年 7月23日	人民幣 5,000,000元	100%通過合約安排	遊戲運營
上海圓戲網絡 科技有限公司	中國	2019年 3月8日	人民幣 10,000,000元	100%通過合約安排	遊戲運營
廣州星邦互娛	中國	2017年 9月11日	人民幣 1,000,000元	100%	遊戲運營 系統研發

歷史、重組及公司架構

名稱	註冊成立地點	註冊成立日期	截至最後實際可行日期 的註冊資本	本集團應佔股權	主要業務活動
成都合輝達網絡 科技有限公司	中國	2019年 2月27日	人民幣 10,000,000元	100%通過合約安排	遊戲運營
上海炫感	中國	2022年 1月26日	人民幣 5,000,000元	100%	遊戲研發

公司發展

本公司

詳情請參閱本節「一 重組」。

成都星邦互娛

成立成都星邦互娛及早期發展

成都星邦互娛於2014年10月14日在中國成立。註冊成立後，其註冊資本為人民幣30,000元，由郭先生、程紹蓉女士及楊蓮蓮女士分別擁有70%、15%及15%。根據(i)郭先生與(ii)程紹蓉女士及楊蓮蓮女士各自訂立的委託協議，程紹蓉女士及楊蓮蓮女士作為郭先生的代名人各自透過委任代表持有成都星邦互娛的股權。程紹蓉女士及楊蓮蓮女士均為郭先生的家族朋友，並為獨立第三方。郭先生與程紹蓉女士之間的委託安排已於2016年9月終止；而郭先生與楊蓮蓮女士之間的委託安排已於2017年12月終止。該等委託安排終止後，程紹蓉女士及楊蓮蓮女士持有的成都星邦互娛相關股權已轉回郭先生及／或郭先生指定的實體名下。此外，我們的中國法律顧問認為，根據適用的中國法律法規，該等委託安排為有效、具約束力及可強制執行，且未違反任何適用的中國法律法規下的強制性規定。

於2017年7月20日，成都星邦互娛的註冊資本由人民幣30,000元增加至人民幣10百萬元。

歷史、重組及公司架構

2017年至2018年的主要股權轉讓

於2017年11月至2018年10月期間有一輪股權轉讓，主要包括為郭先生家庭財富規劃及未來授予僱工激勵而進行的股權轉讓。

於2018年10月完成股權轉讓後，成都星邦互娛分別由寧波梅山保稅港區藍駿投資管理合夥企業(有限合夥)(「藍駿投資」)、寧波梅山保稅港區盛池投資管理合夥企業(有限合夥)(「盛池投資」)及成都捷聯網絡科技有限公司(「捷聯網絡」)擁有約42.90%、30.00%及27.10%權益，註冊資本分別為人民幣4.29百萬元、人民幣3.00百萬元及人民幣2.71百萬元。藍駿投資及盛池投資由郭先生及郭女士共同實益擁有，而捷聯網絡由郭女士全資擁有。

惠智網聯2019年3月的投資、2019年6月增資及惠智網聯於2020年7月退出

於2018年，成都星邦互娛、捷聯網絡及共青城惠智網聯投資合夥企業(有限合夥)(「惠智網聯」)訂立股權轉讓協議(「惠智投資協議」)，據此，捷聯網絡以代價人民幣150百萬元向惠智網聯轉讓其於成都星邦互娛的8.13%股權(相當於成都星邦互娛的註冊資本人民幣813,000元)。該代價乃由捷聯網絡與惠智網聯經參考成都星邦互娛的業務表現及營運狀況後公平磋商釐定。完成股權轉讓後，成都星邦互娛由藍駿投資、盛池投資、捷聯網絡及惠智網聯分別擁有約42.90%、30.00%、18.97%及8.13%，相當於成都星邦互娛的註冊資本人民幣4.29百萬元、人民幣3百萬元、人民幣1.897百萬元及人民幣0.813百萬元。

於2019年5月29日，成都星邦互娛當時的股東議決將成都星邦互娛的註冊資本由人民幣10.0百萬元增至人民幣10,216,800元。在所增加的註冊資本人民幣216,800元中，成都星邦互娛當時各股東按其當時所持成都星邦互娛股權比例出資，總出資金額為人民幣40百萬元。上述增資於2019年6月3日完成後，成都星邦互娛由藍駿投資、盛池投資、捷聯網絡及惠智網聯分別擁有約42.90%、30.00%、18.97%及8.13%，相當於成都星邦互娛的註冊資本分別人民幣4,383,000元、人民幣3,065,100元、人民幣1,938,100元及人民幣830,600元。

歷史、重組及公司架構

於2020年7月，經成都星邦互娛當時股東協定，惠智網聯將其於成都星邦互娛的全部股權（即8.13%）轉讓予捷聯網絡，代價約為人民幣172.49百萬元。代價乃經捷聯網絡與惠智網聯公平磋商並參考成都星邦互娛的業務及經營狀況後釐定，並已於2020年9月9日結清。於完成股權轉讓後，成都星邦互娛分別由藍駿投資、盛池投資及捷聯網絡擁有約42.90%、30.00%及27.10%股權，相當於成都星邦互娛的註冊資本人民幣4,383,000元、人民幣3,065,100元及人民幣2,768,700元。

惠智網聯為一家於2018年9月19日根據中國法律成立的有限合夥企業，擁有其75%合夥權益的普通合夥人為寧波航昕奕博私募基金管理有限公司，而寧波航昕奕博私募基金管理有限公司則由中航工業產融控股股份有限公司（上海證券交易所上市公司（股票代碼：600705.SH））最終控制。擁有惠智網聯25%合夥權益的有限合夥人為喀什中匯聯銀創業投資有限公司（重慶惠程信息科技股份有限公司（深圳證券交易所上市公司，股票代碼：002168.SZ）的全資附屬公司）。

2020年進行股權轉讓

於2020年11月23日，成都高新創投、捷聯網絡、成都星邦互娛、藍駿投資及盛池投資訂立股權轉讓協議，據此，捷聯網絡以代價人民幣172百萬元轉讓其於成都星邦互娛的約9.3%股權予成都高新創投，相當於成都星邦互娛的註冊資本人民幣950,200元。代價乃經訂約方公平磋商並參考獨立估值師出具的估值報告後釐定，並已於2020年11月25日結清。更多詳情請參閱本節「-[編纂]前投資」。

於2020年12月26日，藍駿投資及盛池投資各自將其於成都星邦互娛的全部股權（即42.90%及30.00%）分別按零代價轉讓予成都亮研及成都繹彩，此乃由於藍駿投資、盛池投資、成都亮研及成都繹彩各自由郭先生及郭女士共同實益擁有。

歷史、重組及公司架構

上述股權轉讓於2020年12月29日完成後，成都星邦互娛由成都亮研、成都繹彩、捷聯網絡及成都高新創投分別持有約42.90%、30.00%、17.80%及9.30%，相當於成都星邦互娛的註冊資本分別人民幣4,383,000元、人民幣3,065,100元、人民幣1,818,500元及人民幣950,200元。

2021年進行股權轉讓

於2021年6月2日，捷聯網絡與成都倍譽訂立股權轉讓協議，據此，由於成都倍譽分別由郭先生及郭女士擁有10%及90%，故捷聯網絡以零代價轉讓其於成都星邦互娛的全部股權（即約17.80%）予成都倍譽，相當於成都星邦互娛的註冊資本人民幣1,818,500元。

於2021年6月3日股權轉讓完成後，成都星邦互娛分別由成都亮研、成都繹彩、成都倍譽及成都高新創投分別擁有約42.90%、30.00%、17.80%及9.30%，相當於成都星邦互娛的註冊資本人民幣4,383,000元、人民幣3,065,100元、人民幣1,818,500元及人民幣950,200元。此後，成都星邦互娛的註冊資本並無變動。

其他主要經營實體的主要股權變動

於往績記錄期直至最後實際可行日期，除上文所披露的成都星邦互娛的股權變動以及廣州星邦互娛及上海炫感因重組而出現股權變動外，其他主要經營實體並無其他重大股權變動。有關廣州星邦互娛及上海炫感於往績記錄期間的股權變動詳情，請參閱本節「一 重組」。

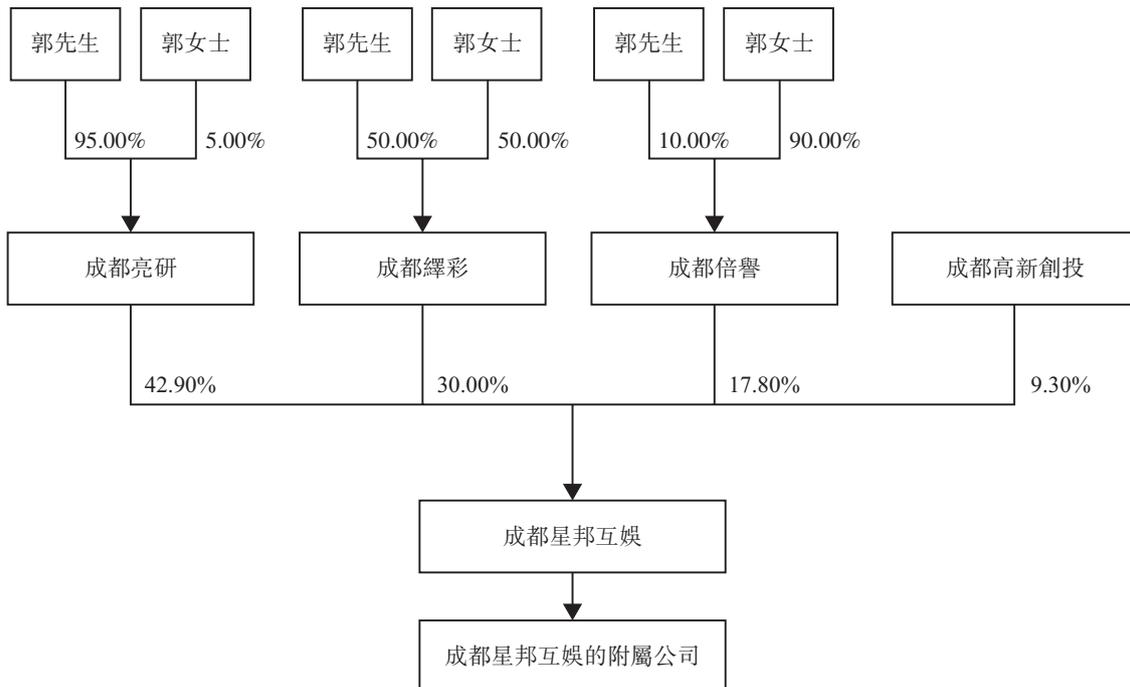
我們的中國法律顧問確認，上文披露的所有股權轉讓及增資的條款均已妥為合法完成，且已向相關中國機關取得及完成所有必要的備案及登記。

歷史、重組及公司架構

重組

重組前的股權架構

下表載列成都星邦互娛於緊接重組開始前的簡化公司及股權架構。



為了以本公司為控股公司來成立境外架構，並確保合約安排針對聯交所的規定而設計，本集團進行了以下重組步驟。

步驟1. 建立我們的境外架構

本公司的註冊成立及股份發行

於2022年11月24日，本公司於開曼群島註冊成立為本集團的控股公司。本公司的初始法定股本為50,000美元，分為5,000,000,000股每股面值0.00001美元的股份。於註冊成立後，一股股份配發及發行予Sertus Nominees (Cayman) Limited，並隨後轉讓予Orchid Lan FHL。同日，3,656股股份按面值配發及發行予Orchid Lan FHL、6,043股股份按面值配發及發行予Great Guo FHL，以及300股股份按面值配發及發行予Springberg FHL。該等股份發行完成後，Great Guo FHL、Orchid Lan FHL及Springberg FHL分別持有本公司約60.43%、36.57%及3.00%。

於2024年8月26日，(1)本公司法定股本變更為50,000美元，分為5,000,000,000股股份，包括(i)4,952,490,000股每股面值0.00001美元的普通股及(ii)47,510,000股每股面值0.00001美元的優先股（通過將47,510,000股每股面值0.00001美元的普通股重新分類

歷史、重組及公司架構

及重新指定為47,510,000股每股面值0.00001美元的優先股)；及(2)Great Guo FHL、Springberg FHL、Sincebloom FHL、Orchid Lan FHL及Chengdu New-Eco Investment Holdings Limited (「**Chengdu New-Eco**」)分別獲配發及發行258,147,657股、15,324,900股、20,433,600股、169,413,843股及47,510,000股優先股。該等股份發行完成後，本公司分別由Great Guo FHL、Springberg FHL、Sincebloom FHL、Orchid Lan FHL及Chengdu New-Eco持有約50.54%、3.00%、4.00%、33.16%及9.30%。

Great Guo FHL、Springberg FHL及Sincebloom FHL均由郭先生最終控制且各自為我們的控股股東之一。Orchid Lan FHL由郭女士最終控制且為我們的控股股東之一。有關進一步詳情，請參閱本節「— 我們於緊接[編纂]前的架構」。

Chengdu New-Eco為一家於2023年2月1日於英屬維京群島註冊成立的有限公司，由我們的[編纂]前投資者成都高新創投全資擁有。Chengdu New-Eco及成都高新創投均為獨立第三方。有關進一步詳情，請參閱本節「— [編纂]前投資— 有關[編纂]前投資者的資料」。

Uni-Star Interactive HK Limited (「Uni-Star HK」) 的註冊成立

於2022年12月7日，Uni-Star HK在香港註冊成立為本公司的直接全資附屬公司。

步驟2. 收購廣州星邦互娛

廣州星邦互娛於2017年9月11日在中國成立。於註冊成立後，由成都星邦互娛全資擁有，註冊資本為人民幣1.0百萬元。

於2022年12月2日，成都星邦互娛與溫雯昕女士訂立股權轉讓協議，據此，成都星邦互娛以2,958.40美元(按當時匯率折合人民幣20,000元)的代價將其於廣州星邦互娛的2%股權(相當於廣州星邦互娛的註冊資本人民幣20,000元)轉讓予獨立第三方溫雯昕女士。代價基於註冊資本的面值釐定，並已於2023年2月1日結清。於2022年12月5日該轉讓完成後，廣州星邦互娛轉為中外合資企業，並由成都星邦互娛和溫雯昕女士分別持有約98%及2%。

於2023年1月6日，成都星邦互娛、溫雯昕女士及Uni-Star HK訂立股權轉讓協議，據此，成都星邦互娛及溫雯昕女士分別以150,769.23美元(按當時匯率折合人民幣980,000元)及2,901.62美元(按當時匯率折合人民幣20,000元)的代價轉讓其於廣州星

歷史、重組及公司架構

邦互娛的98%及2%的股權（相當於廣州星邦互娛的註冊資本人民幣980,000元及人民幣20,000元）予Uni-Star HK。代價基於註冊資本的面值釐定，並已於2023年8月9日結清。

上述股權轉讓於2023年1月20日完成後，廣州星邦互娛成為本公司的間接全資附屬公司。

步驟3. 境內及境外重組

收購上海炫感

上海炫感（主要從事遊戲研發）於2022年1月26日在中國成立。於註冊成立後，其由成都星邦互娛全資擁有，註冊資本為人民幣5.0百萬元。為確保合約安排針對聯交所的規定而設計，於2023年2月3日，成都星邦互娛與廣州星邦互娛訂立股權轉讓協議，據此，成都星邦互娛以人民幣5.0百萬元的代價將其於上海炫感的全部股權（相當於上海炫感的註冊資本人民幣5.0百萬元）轉讓予廣州星邦互娛。

成都星邦互娛若干附屬公司撤銷註冊

宜春匠心網絡科技有限公司（「**宜春匠心**」）及湖南睿鷹網絡科技有限公司（「**湖南睿鷹**」）

宜春匠心於2020年6月22日在中國成立。註冊成立後，其由成都星邦互娛全資擁有，註冊資本為人民幣5.0百萬元。湖南睿鷹於2020年9月11日在中國成立。註冊成立後，其由成都星邦互娛全資擁有，註冊資本為人民幣5.0百萬元。

宜春匠心及湖南睿鷹自各自成立以來均未從事任何實質業務運營。為精簡我們的公司架構，我們於2023年3月6日及2023年3月23日分別將宜春匠心及湖南睿鷹撤銷註冊，其後宜春匠心及湖南睿鷹不再為本集團成員公司。於撤銷註冊前的往績記錄期，宜春匠心及湖南睿鷹均無受到任何涉及重大不遵守適用中國法律法規的行政處罰。

歷史、重組及公司架構

我們的中國法律顧問確認，已根據適用的中國法律法規就上文所披露的境內股權轉讓及註銷取得中國主管監管機關的一切所有必要批准，且境內重組步驟在所有重大方面已遵守適用的中國法律法規。

奇妙互娛網絡科技有限公司 (「奇妙互娛」)

奇妙互娛 (前稱為天互遊戲科技有限公司) 於香港註冊成立，於往績記錄期為成都星邦互娛的全資附屬公司。為精簡我們的公司架構，我們於2023年8月4日將奇妙互娛撤銷註冊。於撤銷註冊前的往績記錄期，奇妙互娛並無受到任何涉及重大不遵守適用香港法律法規的行政處罰。

步驟4：成立家族信託安排

於2023年8月30日，郭先生 (作為委託人) 已成立Great Guo Family Trust、Springberg Family Trust及Sincebloom Family Trust。郭先生及Great Guo HL為該等信託的受益人，TMF (Cayman) Ltd.為該等信託的受託人。根據構成各自信託的結算契約，郭先生能行使各信託持有股份附屬的投票權。

於2023年8月30日，郭女士 (作為委託人) 已成立Orchid Lan Family Trust。郭女士及Orchid Lan HL為該信託的受益人，TMF (Cayman) Ltd.為受託人。根據構成Orchid Lan Family Trust的結算契約，郭女士能行使其信託持有股份附屬的投票權。

有關Great Guo Family Trust、Springberg Family Trust、Sincebloom Family Trust及Orchid Family Trust的進一步詳情，請參閱本節「— 我們於[編纂]前的架構」。

步驟5. 合約安排

於2024年8月26日，廣州星邦互娛、併表聯屬實體及登記股東訂立構成合約安排的多份協議，據此，在中國適用法律法規允許的範圍內，通過向廣州星邦互娛支付服務費，將併表聯屬實體業務產生的絕大部分經濟利益轉讓予廣州星邦互娛。有關詳情請參閱本文件「合約安排」。

緊隨重組完成後的股權架構

詳情請參閱本節「— 我們於[編纂]前的架構」。

歷史、重組及公司架構

[編纂]前投資

[編纂]前投資的主要條款

下表概述成都高新創投所作[編纂]前投資的主要條款：

協議日期	2020年11月23日
已付代價金額	人民幣172百萬元
悉數支付代價日期	2020年11月25日
根據[編纂]前投資的已付每股優先股成本(概約)	人民幣3.62元
較[編纂]折讓 ⁽¹⁾ (概約)(%)	[編纂]
代價的釐定基準	[編纂]前投資的代價乃由訂約方經公平磋商及獨立估值師出具估值報告後釐定。
禁售期	根據相關[編纂]前投資協議，並無對[編纂]前投資者作出禁售安排。
[編纂]前投資[編纂]用途	本集團於[編纂]前投資中未獲得任何款項，乃因該投資乃通過二次轉讓作出。
[編纂]前投資者為本公司帶來的戰略利益	於進行[編纂]前投資時，董事認為，本公司可受惠於[編纂]前投資者的知識和經驗。

歷史、重組及公司架構

Chengdu New-Eco的權利

Chengdu New-Eco (成都高新創投的全資附屬公司) 獲授有關本公司的多項特別權利，包括但不限於贖回權、知情及檢查權、優先認股權及清算優先權。根據 (其中包括) 本公司與 Chengdu New-Eco 於 2025 年 2 月 26 日訂立的補充股東協議，授予 Chengdu New-Eco 的贖回權將於緊接本公司首次提出[編纂]之日前自動終止，而該等贖回權將於發生本公司撤回或取消股份[編纂]及在紐約證券交易所、納斯達克、香港聯交所或 Chengdu New-Eco 接納的其他國際認可證券交易所[編纂] (「[編纂]」) 的[編纂]，或有關[編纂]材料失效；或政府部門或證券交易所終止、拒絕、退回或不予批准[編纂]；或出現任何其他情況顯示本公司不再或不能進行[編纂]時自動恢復。如有關證券交易所或適用法律明文規定，則所有其他特殊權利應於[編纂]完成當日自動終止。

所有優先股將於[編纂]完成時按一換一基準自動轉換為股份。

附註：

- (1) 折讓根據[編纂][編纂]港元 (即本文件所述的指示性[編纂]的中位數) 及匯率人民幣0.92135元兌1港元計算。

歷史、重組及公司架構

有關[編纂]前投資者的資料

成都高新創投為一家於2018年10月15日在中國註冊成立的國有投資機構。截至最後實際可行日期，成都高新創投分別由成都高新投資集團有限公司及成都高新策源投資集團有限公司擁有55%及45%，成都高新策源投資集團有限公司進而由成都高新投資集團有限公司全資擁有。截至同日，成都高新投資集團有限公司則分別由成都高新技術產業開發區國資金融局及四川省財政廳擁有91.89%及8.11%。於重組完成後，成都高新創投於本公司的權益由其全資附屬公司Chengdu New-Eco持有。

獨家保薦人的確認

基於(i)[編纂]前投資的代價於我們首次向聯交所提交[編纂]日期前超過28個整日不可撤銷地結清；及(ii)授予Chengdu New-Eco的贖回權已於2025年2月26日自動終止，所有其他特殊權利將於指南項下規定的[編纂]完成之日自動終止，獨家保薦人確認[編纂]前投資符合[編纂]前投資指引（定義見指南第4.2章）。

[編纂]

緊隨[編纂]完成後（假設[編纂]未獲行使），(i)郭先生（我們的控股股東之一）將能夠透過Great Guo FHL、Springberg FHL及Sincebloom FHL行使本公司約[編纂]%的投票權，及(ii)郭女士（我們的執行董事及控股股東之一）將能夠透過Orchid Lan FHL行使本公司約[編纂]%的投票權。因此，就上市規則第8.08條而言，Great Guo FHL、Springberg FHL、Sincebloom FHL及Orchid Lan FHL所持有的股份將不會計入[編纂]。

由於Chengdu New-Eco於[編纂]後將不會成為本公司的核心關連人士，亦不就其股份購買、出售、投票或其他處置而慣常聽取本公司任何核心關連人士的指示，並且其購買股份未得到本公司任何核心關連人士的直接或間接資助，故其所持股份就上市規則第8.08條而言將計入[編纂]。

歷史、重組及公司架構

緊隨[編纂]完成後（假設[編纂]未獲行使），[編纂]股股份，包括(i)基於根據[編纂]將向[編纂]股東發行的[編纂]股股份及(ii)[編纂]股由Chengdu New-Eco找有的股份（佔本公司已發行股份總數的約[編纂]%）根據上市規則第8.08(1)(a)條將由[編纂]持有。

中國監管規定

關於外國投資者併購中國境內企業的規定

根據商務部、國有資產監督管理委員會、國家稅務總局、國家工商總局、中國證監會及國家外匯管理局於2006年8月8日聯合頒佈並於2006年9月8日生效及其後於2009年6月22日修訂的《關於外國投資者併購境內企業的規定》（「併購規定」），外國投資者以資產併購或股權併購的方式併購境內企業必須遵守有關外商投資產業的政策且須經有關商務部門的批准。併購規定第11條規定，中國境內公司、企業或自然人以其設立或控制的境外特殊目的公司名義併購與其有關聯關係的境內公司，應報商務部審批。併購規定（其中包括）亦規定，就上市目的而成立，並由中國公司或個人直接或間接控制的境外特殊目的公司或特殊目的公司，須在該特殊目的公司的證券於海外證券交易所上市及交易前獲得中國證監會批准，特別是特殊目的公司收購中國公司的股份或股本權益，以換取境外公司的股份。

據我們的中國法律顧問所告知，基於已頒佈的現行法律及法規以及對併購規定的現行解釋，建議[編纂]無需根據併購規定獲得商務部的批准，以及我們於聯交所[編纂]無需根據併購規定獲得中國證監會的事先批准。

國家外匯管理局37號文及相關規則

國家外匯管理局於2014年7月4日頒佈《關於境內居民通過特殊目的公司境外投融資及返程投資外匯管理有關問題的通知》（「國家外匯管理局37號文」）取代國家外匯管理局於2005年10月21日頒佈通常稱為「國家外匯管理局75號文」的原通知。國家外匯管理局37號文規定境內居民須就其以境外投融資為目的、以其合法持有的境內企業資產或權益，或以其合法持有的境外資產或權益，在境外直接設立或間接控制的境外企業（國家外匯管理局37號文所指的「特殊目的公司」）向國家外匯管理局地方分支機構辦理登記手續。國家外匯管理局37號文進一步規定境外特殊目的公司發生境內居民個人增資、減資、股權轉讓或置換、合併或分立等重要事項變更後，應辦理變更登記手續。倘於特殊目的公司中持有權益的中國股東未能按規定向國家外匯管理局辦理登記，則

歷史、重組及公司架構

該特殊目的公司的中國附屬公司可能被禁止向境外母公司分派利潤，其後亦不得進行跨境外匯活動，而特殊目的公司向其中國附屬公司注入額外資本的能力可能受到限制。此外，倘未能遵守上述國家外匯管理局登記規定，則可能導致因逃避外匯管制而產生中國法律下的責任。

於2015年2月13日，國家外匯管理局發佈《國家外匯管理局關於進一步簡化和改進直接投資外匯管理政策的通知》（「**國家外匯管理局13號文**」），該通知自2015年6月1日起生效。根據國家外匯管理局13號文，本地銀行須審查及辦理境外直接投資的外匯登記，包括國家外匯管理局37號文規定的初始外匯登記及變更登記。然而，政府當局及銀行對其解釋及執行存在不確定性。

據我們的中國法律顧問所告知，郭先生及郭女士已根據國家外匯管理局37號文及國家外匯管理局13號文完成外匯登記。

本公司的資本化

下表為本公司截至最後實際可行日期及[編纂]的資本化概要（假設[編纂]未獲行使）：

股東	截至最後實際可行日期			截至[編纂]	
	股份數目	優先股數目	股權百分比 ⁽¹⁾ (%)	股份數目	股權百分比 (%)
Great Guo FHL	258,153,700	–	50.54	[編纂]	[編纂]
Springberg FHL	15,325,200	–	3.00	[編纂]	[編纂]
Sincebloom FHL	20,433,600	–	4.00	[編纂]	[編纂]
Orchid Lan FHL	169,417,500	–	33.16	[編纂]	[編纂]
Chengdu New-Eco	–	47,510,000	9.30	[編纂]	[編纂]
參與[編纂]的[編纂]	–	–	–	[編纂]	[編纂]
總計	463,330,000	47,510,000	100.00	[編纂]	100.00

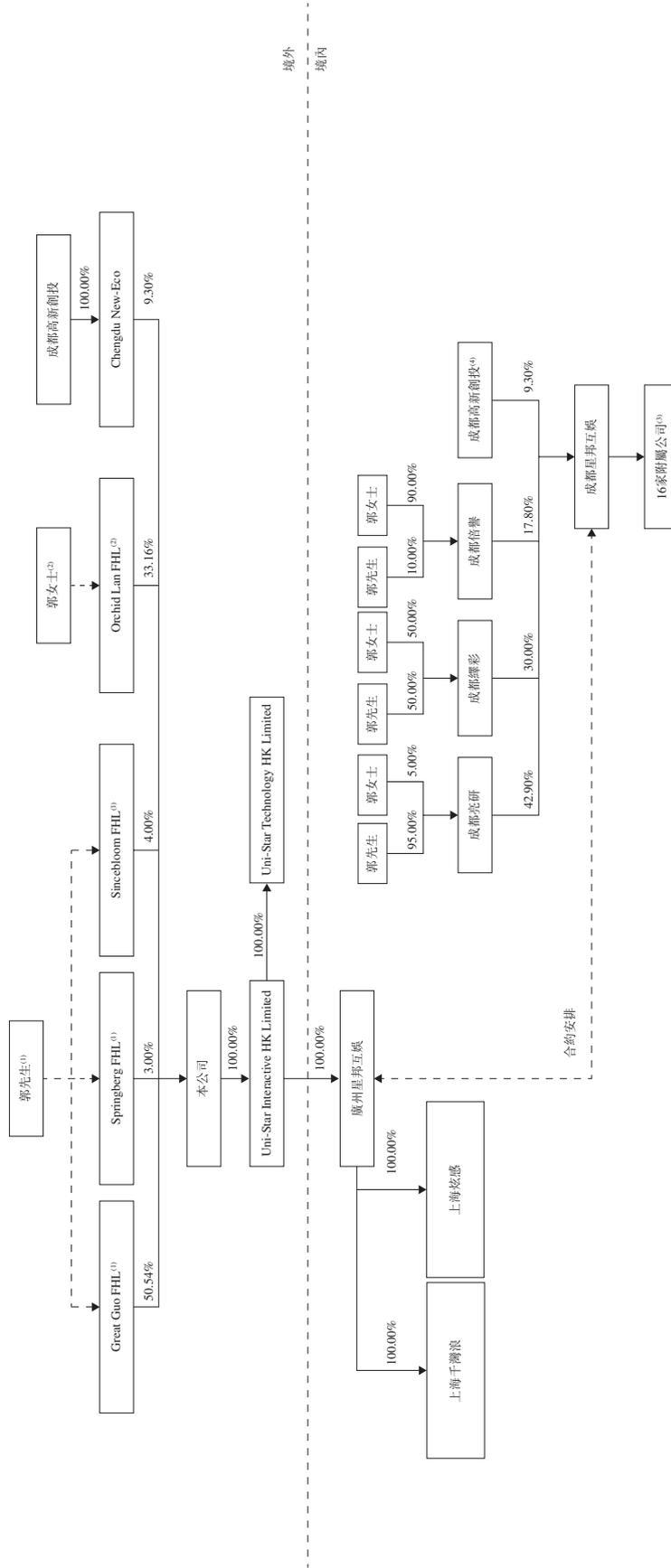
附註：

(1) 基於假設所有優先股已按一對一的基準轉換為股份。

歷史、重組及公司架構

我們於緊接[編纂]前的架構

下圖載列本集團於重組後及[編纂]前的股權架構(假設所有優先股已按一對一的基準轉換為股份)：



歷史、重組及公司架構

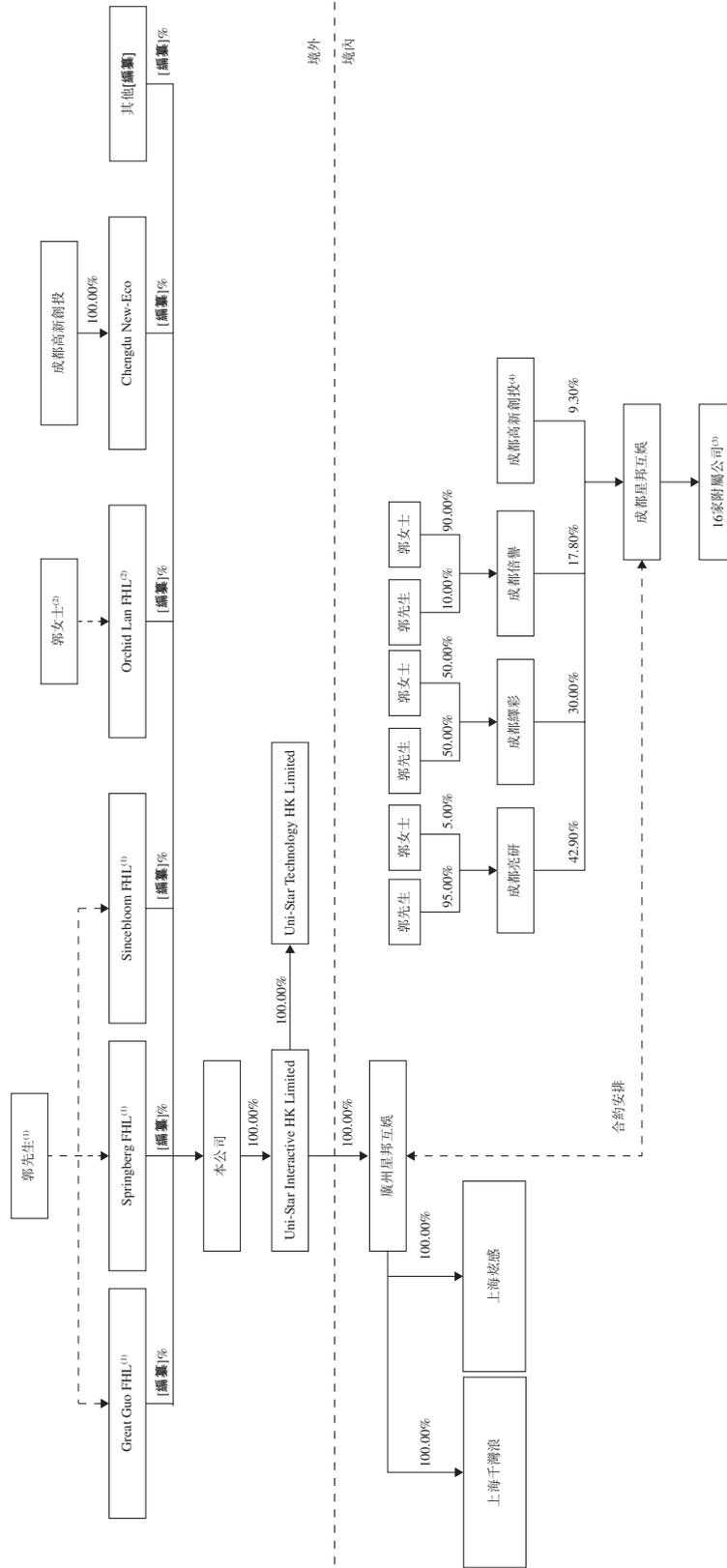
附註：

- (1) Great Guo FHL由Great Guo HL (由郭先生全資擁有) 擁有1%及由Shining Core International Group Limited (由Great Guo Family Trust全資擁有) 擁有99%。Springberg FHL由Great Guo HL擁有1%及由Uni-Sparkle Group Limited (由Springberg Family Trust全資擁有) 擁有99%。Sincebloom FHL由Great Guo HL擁有1%及由Galaxy-Shining Group Limited (由Sincebloom Family Trust全資擁有) 擁有99%。郭先生及Great Guo HL為Great Guo Family Trust、Springberg Family Trust及Sincebloom Family Trust各自的受益人，而TMF (Cayman) Ltd. 為各該等信託的結算契據，郭先生作為各項信託的投資委員會的唯一成員，有權按其唯一及絕對酌情權行使Great Guo FHL、Springberg FHL及Sincebloom FHL (視情況而定) 所持有股份的投票權。
- (2) Orchid Lan FHL由Orchid Lan HL (由郭女士全資擁有) 擁有1%及由ThinkBoom Group Limited (由Orchid Lan Family Trust全資擁有) 擁有99%。郭女士及Orchid Lan HL為Orchid Lan Family Trust的受益人，而TMF (Cayman) Ltd. 為該信託的受託人。根據構成該信託的結算契據，郭女士作為該信託的投資委員會的唯一成員，有權按其唯一及絕對酌情權行使Orchid Lan FHL所持有股份的投票權。
- (3) 截至最後實際可行日期，成都星邦互娛擁有16家全資附屬公司，即成都定青山網絡科技有限公司、上海澳仁網絡科技有限公司、上海聚市網絡科技有限公司、成都合輝達網絡科技有限公司、上海圓戲網絡科技有限公司、上海悅戲網絡科技有限公司、成都合潤軒網絡科技有限公司、成都錦宏圖網絡科技有限公司、海南星邦互娛網絡科技有限公司、上海趣德網絡科技有限公司、上海零酷網絡科技有限公司、海南劍指網絡科技有限公司、上海平野闊網絡科技有限公司、廣州任風勁網絡科技有限公司、葫蘆島星邦網絡科技有限公司及宜賓星澄網絡科技有限公司。
- (4) 有關成都高新創投的詳情，請參閱本節「-[編纂]前投資-[編纂]前投資者的資料」。

歷史、重組及公司架構

我們於緊隨[編纂]後的架構

下圖載列本集團於緊隨[編纂]完成後的股權架構(假設[編纂]未獲行使)：



附註：請參閱本節「我們於緊接[編纂]前的架構」一段的附註。

業 務

概覽

我們是中國一家領先的集開發、發行及運營能力於一體的移動遊戲公司，我們的願景是促進世界對中華文化的理解及欣賞。通過致力於重塑中國移動遊戲產業格局及將遊戲開發、發行及營運產業化。自成立以來，我們已成功實現快速成長及擴張。我們透過提供多元化的遊戲組合（包括各種備受高度認可的遊戲及強大的遊戲儲備）而在同行中脫穎而出。特別是，我們是小遊戲領域的先驅，小遊戲領域近年來錄得較高的增長率，因為現代遊戲玩家更喜歡有趣、易上手且方便的遊戲體驗。於往績記錄期，我們移動遊戲流水約90%來自小遊戲。這些成果充分體現出我們在遊戲開發、發行及營運方面的技術優勢，具有強大的數據驅動分析能力和高度自動化的AI技術。以下載列本集團於2023年的部分主要排名：

- 按小遊戲流水計，我們是中國最大的移動遊戲公司。
- 按中國古風RPG遊戲流水計，我們是中國第二大移動遊戲公司。
- 按RPG遊戲流水計，我們是中國第三大移動遊戲公司。
- 按放置類遊戲流水計，我們是中國最大的移動遊戲公司。
- 按流水計，我們是中國第六大具有整合開發、發行和運營能力的移動遊戲公司。

我們產業化業務戰略下的良好往績

自2017年以來，我們專注於RPG遊戲的移動遊戲開發、發行及業務運營一體化的產業化業務戰略。我們相信，我們的戰略為我們在移動遊戲領域的良好往績提供了堅實基礎。此策略亦賦予我們獨特韌性，使我們能夠高效應對該行業固有的風險與挑戰。憑藉AI賦能技術提升的效率，我們的整體遊戲組合實現了流水的顯著增長。於2023年，我們的年度流水是2017年的十倍以上。特別是，通過持續專注於RPG遊戲，我們成功孵化多款標誌性遊戲，如《九州仙劍傳》和《天劍奇緣》等。該等遊戲的持續成功及其長久生命週期遠超行業平均水準，證明了我們業務戰略的可行性。

業 務

自2022年以來，我們對我們的模式作出戰略優化，更專注於自主發行，並將遊戲品類從RPG擴展到SLG、卡牌遊戲等多種類型。為加速增長與創新，我們加大投資，並新增了十多個新研發團隊以支持業務擴張。我們某些熱門遊戲的生命週期逐漸進入衰退期，而我們的新遊戲則處於開發或早期增長階段。我們相信，以下因素為我們實現可持續發展及提高盈利能力提供了堅實的基礎，但仍需應對相關風險及挑戰：

- **標誌性遊戲人氣持久且生命週期長久**

於往績記錄期，我們推出了市場反響極佳的標誌性遊戲。例如，於往績記錄期，《九州仙劍傳》的累計流水約為人民幣60億元。《天劍奇緣》，我們迄今為止的自主開發的爆款遊戲，於往績記錄期累計流水約為人民幣60億元。標誌性遊戲的持久人氣和成功從其長久生命週期可見一斑。根據易觀的資料，我們標誌性遊戲的預期生命週期介乎54個月至72個月之間，顯著超過一般RPG遊戲介乎十個月至24個月的生命週期。值得注意的是，截至最後實際可行日期，《九州仙劍傳》自正式推出以來已運營約62個月，《天劍奇緣》自正式推出以來已運營約50個月。儘管我們已重新分配市場營銷資源以支持新遊戲，但該兩款遊戲仍持續為我們帶來盈利。

- **我們新推出遊戲的表現強勁**

在我們的新遊戲中，《異界深淵：大靈王》為後起之秀。我們大多自行發佈。我們自2024年7月起開始其遊戲推廣期後，其迅速俘獲人氣。其自2024年7月至2025年1月期間的平均每月流水約人民幣70.0百萬元。於2024年7月，我們推出了具中國武俠風格故事線的MMORPG遊戲《斗笠江湖》。該遊戲以大型國戰與多人對戰為特色。我們自2025年1月起開始其推廣期。截至最後實際可行日期，該遊戲已累計實現流水約人民幣68.0百萬元。

- **於小遊戲市場的先發優勢以吸引並觸及更廣泛的玩家群**

自2019年以來，我們一直專注於小遊戲，並且是中國首批進入小遊戲市場的移動遊戲公司之一。於2023年，按小遊戲產生的流水計，我們在所有中國移動遊戲公司中名列第一。與傳統移動遊戲相比，小遊戲可讓遊戲玩家享受快速便捷的優質遊戲體驗。我們在該市場的先發優勢及在採用HTML5技術開發移動遊戲方面的優勢使我們能夠在該市場取得預期增長。

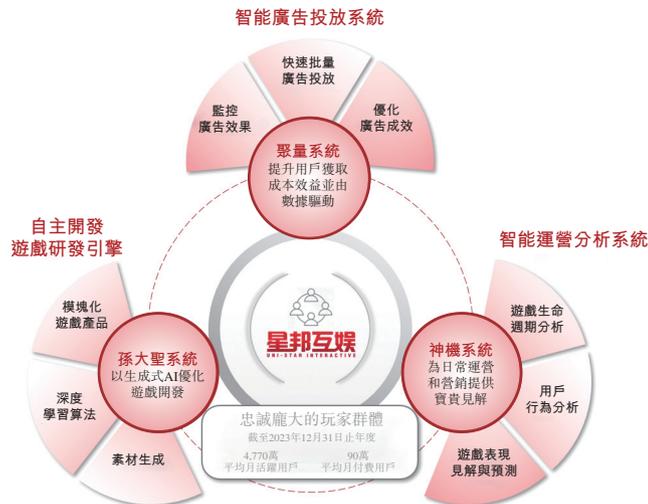
業 務

• 研發、發行及運營能力提升

我們自2018年起開始建立自己的研發力量，隨著經驗的不斷積累，自2020年起，我們逐漸將重心調整至自主開發遊戲。截至最後實際可行日期，我們的研發部門已擴大至17個獨立研發團隊。自2019年起，我們開始專注於自主發行，並於2023年成立海外發行團隊。我們致力於自主發行我們遊戲的海內外版本，與第三方發行模式相比，自主發行模式的毛利率較高。我們現時能夠開發、發行及運營遊戲，對遊戲質量及目標受眾擁有更大控制權，與遊戲玩家的互動更直接，從而提高玩家滿意度和忠誠度。此外，我們開發、發行及運營能力的提升確保了跨遊戲傳達一致及統一的品牌信息，因此有助於提高我們的品牌知名度。此外，該等能力提升有助於我們節省與外包相關的巨額成本（如佣金及許可費），從而使我們能夠更好地優化資源。

我們的業務流程及技術基礎設施

憑藉我們強大的技術能力，我們已開發出專有配套系統，分別服務於遊戲產品全生命週期的關鍵功能，即孫大聖系統、聚量系統及神機系統。更多詳情請參閱本節「一技術及基礎設施」。該等系統使我們的員工能夠在其日常工作中方便採用數據驅動及人工智能賦能的工具，有效優化我們研發、發行、運營及推廣的效率、質量和效益。下圖展示我們業務流程與主要技術基礎設施之間的協同：



業 務

- *孫大聖系統 — 以生成式AI支持優化遊戲開發。*傳統的遊戲開發過程通常嚴重依賴研發人員，導致開發過程耗時且容易出錯。然而，我們自主開發的遊戲引擎孫大聖系統將現有遊戲產品的有用數據（包括故事情節、核心玩法、圖形設計及美術風格）分類為可重複使用及可相互鏈接的模塊。此類模塊化設計允許不同遊戲以不同組合重複使用各種模塊，有助我們節省時間、簡化遊戲開發流程及避免人為錯誤。此外，孫大聖系統監察重要參數，從而預測並解決潛在問題，確保開發流程順暢高效。自2023年開始，我們已採用來自業界領先供應商的生成式AI。利用生成式AI有助提高效率並降低研發、遊戲優化及推廣的成本。總而言之，孫大聖系統有助於遊戲開發節省時間、減少人為錯誤並提高效率。
- *聚量系統 — 提升用戶獲取成本效益並由數據驅動。*我們的智能廣告投放系統聚量系統通過提供具成本效益和數據驅動的用戶獲取方法，顯著提高了我們的廣告效率。我們使用聚量系統進行小規模廣告測試、製作及投放材料、監控及分析廣告效果、準確識別有效的廣告素材、合適的目標平台及受眾。我們亦使用聚量系統自動開展大型廣告活動，以快速有效地推廣我們的遊戲。由於我們不斷對聚量系統進行升級及優化，其於2023年每年可自動生成最多600,000個廣告。
- *神機系統 — 為日常運營和營銷提供寶貴見解。*我們的智能運營分析系統神機系統在遊戲表現分析上發揮關鍵作用。神機系統能夠根據遊戲的運行資料進行計算和量化分析。神機系統通過各種參數分析及比較我們的遊戲於其生命週期內的運營數據，例如平均日活躍用戶、平均月活躍用戶及每名付費用戶平均流水、生命週期價值及玩家留存率，提供有關遊戲表現波動的寶貴見解，並就遊戲表現作出預測。通過對我們的遊戲間運營數據進行分析和比較，我們能夠對具有不同增長潛力的遊戲如何分配推廣資源作出深思熟慮的決定。

業 務

我們的財務表現及增長潛力

於2022年、2023年及截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們分別產生收入人民幣5,675.1百萬元、人民幣5,327.1百萬元、人民幣4,261.4百萬元及人民幣2,094.5百萬元。於2022年、2023年及截至2023年9月30日止九個月，我們分別產生利潤人民幣328.2百萬元、人民幣197.1百萬元及人民幣178.2百萬元。截至2024年9月30日止九個月，我們錄得虧損人民幣47.2百萬元。我們於往績記錄期的收入及利潤減少主要是由於我們的若干標誌性遊戲（即《九州仙劍傳》、《黎明召喚》及《異界深淵：覺醒》）已進入生命週期的衰退期，以及《天劍奇緣》在其成熟期經歷了巨大波動，而我們新推出的遊戲（如《異界深淵：大靈王》及《山海劍途》）仍處於早期成長期。自2023年底推出以來，該兩款遊戲的流水迅速增長。具體而言，《異界深淵：大靈王》於2023年8月正式推出，於2023年及截至2024年9月30日止九個月產生的流水分別約為人民幣92.1百萬元及人民幣399.6百萬元；《山海劍途》於2023年6月正式推出，於2023年及截至2024年9月30日止九個月產生的流水分別約為人民幣27.1百萬元及人民幣146.6百萬元。此外，我們共有十二款正在運營的移動遊戲，並計劃於2027年前推出18款遊戲儲備，涵蓋RPG、卡牌遊戲、SIM及SLG等多種類型。我們預計，我們新推出的標誌性遊戲的強大創收能力，以及我們不斷推出的多樣化遊戲，將繼續推動我們未來的收入增長，並增強我們的長期增長潛力。

基於我們在遊戲運營方面的成功往績，我們旨在通過內部研發並與第三方合作來擴展遊戲組合且邁向多樣化。截至最後實際可行日期，我們擁有18款遊戲儲備，包括15款自主開發遊戲及三款授權遊戲。有關詳情，請參閱本節「我們的遊戲—我們的遊戲儲備」。我們計劃於2025年推出五款自主開發遊戲及一款授權遊戲，於2026年推出八款自主開發遊戲及兩款授權遊戲，及於2027年推出兩款自主開發遊戲。此外，除繼續致力於RPG遊戲外，未來我們亦計劃擴展至其他類型遊戲，例如卡牌遊戲、SIM遊戲、SLG遊戲等更多類型。

小遊戲

我們自2019年以來一直專注於小遊戲，是中國首批進入小遊戲市場的移動遊戲公司之一。小遊戲以HTML5及其他類似技術為基礎開發，旨在嵌入微信、抖音及其他線上平台的小程序。在少數情況下，小遊戲的開發商會將遊戲轉換為應用程序格式，並透過應用商店提供下載。截至最後實際可行日期，我們幾乎所有現有遊戲均可通過在線平台小程序運行。於往績記錄期，小遊戲產生的流水分別佔我們移動遊戲總流水的約90%。

業 務

利用我們的HTML5技術開發可通過網頁訪問的移動遊戲，我們可以以低成本高效地開發小遊戲。我們一直致力於這條道路，因為生活節奏加快導致時間更加碎片化。遊戲玩家更喜歡有趣、容易上手且方便的遊戲體驗。相較於傳統應用程式遊戲，小遊戲可提供豐富及詳細的遊戲玩法，例如具有複雜場景的RPG遊戲，玩家只要進入在線平台，無需下載大型APP或登錄步驟。這種方式更符合輕量級開發的趨勢。流行的在線平台可以幫助我們接觸到更廣泛的受眾，並最大限度地發揮成功的潛力。

我們的競爭優勢

我們相信下列競爭優勢有助我們取得成功，並為我們的持續發展進行定位：

中國領先的移動遊戲公司，具備產業化研發、發行及運營能力

我們是中國一家領先的整合開發、發行及運營能力於一體的移動遊戲公司，我們的願景是促進世界對中華文化的理解及欣賞。通過致力於重塑中國移動遊戲產業格局及將遊戲開發、發行及營運產業化，自成立以來，我們成功實現快速成長及擴張。我們透過提供多元化的遊戲組合（包括各種備受高度認可的遊戲及強大的遊戲儲備）而在同行中脫穎而出。特別是，我們是小遊戲領域的先驅，小遊戲領域近年來錄得較高的增長率，因為現代遊戲玩家更喜歡有趣、易上手且方便的遊戲體驗。於往績記錄期，我們移動遊戲流水約90%來自小遊戲。這些成果充分體現出我們在AI賦能遊戲開發、發行及營運方面的技術優勢，具有強大的數據驅動分析能力和高度自動化的AI技術。

我們的成功很大程度上歸功於我們的產業化業務戰略。我們遊戲的開發流程及工作流程高度模塊化及精簡。憑藉孫大聖系統，我們能夠在遊戲開發過程中創建、組織和使用預制素材，我們的研發人員可以按需要或認為合適的方式組裝該等素材。這種精簡的研發流程大大提升我們的生產力。我們相信我們的商業模式將使我們能夠以高效且可擴展的方式開發和發行爆款遊戲。

在遊戲運營方面，我們亦利用先進的數據驅動分析系統（如諸葛亮系統及神機系統）有效幫助我們了解玩家行為模式及遊戲表現，實現對遊戲玩法的精準分析及優化，

業 務

從而提升移動遊戲的研發及運營效率。此外，我們仍致力於系統化的數字營銷。在聚量系統的支持下，我們可以監控我們的廣告表現並制定有效的計劃，以優化跨分銷渠道和不同受眾的廣告效率。

AI技術支持高效的遊戲開發流程，打造高質量遊戲

憑藉我們的專有AI賦能系統，我們已在遊戲開發方面形成系統性方法論，使我們可持續以產業化方式創作出爆款遊戲。該等系統幫助我們優化具備高自動化水平的遊戲開發流程，使我們能夠實現高生產率和短開發週期。我們的開發過程相當高效，六款標誌性遊戲的平均開發週期少於20個月，遠少於行業平均數，明顯短於產業平均。例如，我們在12個月以內開發出《天劍奇緣》。自2023年我們的AI增強以來，我們的孫大聖系統顯著促進不同方面的遊戲開發進程。例如，在沒有用孫大聖系統的情況下，每名研發人員通常需時約五天為一款遊戲準備原畫立繪草稿或概念圖，且每人需時約十天以準備高質量的原畫立繪草稿或概念圖。相比之下，通過使用孫大聖系統自動生成原畫立繪然後手動精修，每人每天可完成原畫立繪草稿，每人兩天可完成高質量立繪，較單靠人手完成所需時間大為縮短。

我們非常重視內部研發團隊的發展，旨在提高高級研發人員的比例，打造頂尖研發團隊。截至2024年9月30日，我們研發團隊由494名經驗及知識豐富的成員組成，佔總員工人數接近一半。我們已實施多項激勵措施及績效評估，以鼓勵創新。我們亦已建立遊戲開發的項目管理流程，涵蓋從初始方案設計以至遊戲評估、遊戲製作及優化、公開測試及正式發佈的整個開發流程。

系統化的遊戲發行能力和優化的遊戲推廣，以取得市場領先地位

我們擁有系統化的遊戲發行能力，使我們能夠成功將移動遊戲變現。我們的發行模式包括自主發行及第三方發行，但我們較重視自主發行。我們在遊戲正式上線之前會先進行廣泛測試，最初是進行內部測試，然後逐漸擴展至外部用戶，從而了解遊戲的目標用戶及其偏好。我們根據每款遊戲的遊戲特色、用戶興趣以及目標地區及用戶的特點，全面制定發行計劃（自主發行及/或第三方發行）。我們已與一系列第三方發

業 務

行商建立穩固關係，利用其在特定地區的行業專業知識及市場聲譽及影響力，我們能夠將覆蓋地區範圍擴闊並觸及更廣泛的客戶群。於往績記錄期，通過該等合作，我們成功將新遊戲推向市場並擴大玩家群體。

我們使用數據分析工具來產生各種運營指標並收集廣泛的反饋。例如，我們的聚量系統可實現快速批量投放廣告，通過數據分析優化廣告成效。此外，我們的神機系統可對用戶行為進行精準分析和深入的用戶洞察，從而使我們能夠定製相應的營銷活動。我們不斷更新及升級遊戲，從而為用戶提供新鮮且饒有趣味的體驗，以留存現有用戶並延長移動遊戲的生命週期。根據易觀的資料，我們正在運營的六款標誌性遊戲的預期平均生命週期約達54個月至72個月，明顯長於中國RPG遊戲介乎十個月至24個月的行業平均水平。

依託對玩家的深入見解及專有技術設施、快速增長的玩家群

我們在移動遊戲行業的成功可歸功於我們高質量和快速增長的玩家群，而這得益於我們強大的AI驅動技術平台和強大的數據分析能力。例如，諸葛亮系統使用AI驅動的算法進行基於遊戲內用戶和活動的分析，使我們能夠處理大量數據並實時了解玩家的獲取、保留和增長機會，並幫助我們識別新遊戲玩家，總結其特徵和偏好，並將其與我們現有玩家的特徵和偏好進行比較。通過匯總各種用戶指標，該系統創建玩家檔案，包括人口統計、行為和遊戲內購買意欲，從而促進跨各種渠道的營銷活動。

我們的技術平台結合我們深入的玩家洞察力，使我們的累計註冊玩家由2022年的10億人增加至2023年的15億人，再增加至2024年9月30日的17億人。此外，由於我們在智能分析能力的協助下努力提高客戶黏性及購買意願，我們遊戲的每名付費用戶平均流水於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月分別為人民幣490元、人民幣524元及人民幣456元。我們的標誌性遊戲對實現顯著增長至為重要，並為獲取更多付費用戶立下強大的基礎。

業 務

經驗豐富和富有遠見的管理團隊

我們的高級管理團隊擁有豐富的經驗、對市場趨勢具備深入洞察力，並擁有豐富的運營專業知識。我們的高級管理人員平均擁有十年以上的行業經驗。他們成功帶領我們於快速演變的行業及競爭環境中游刃。此外，截至2024年9月30日，我們的研發人員中約55.9%擁有大學本科以上學歷。

董事會主席郭小蘭女士擁有逾15年的企業管理經驗。自2009年起，郭女士開始專注於遊戲市場。憑藉自2003年以來在互聯網產業的豐富經驗，她在2010年移動遊戲發展初期便敏銳洞悉移動遊戲的崛起，並迅速投身移動遊戲產業的發展中。憑藉多年的行業積累，郭女士現已成為行業內公認的先行者及資深業者。彼目前有效監察及監督本集團的管理運營、遊戲開發及戰略規劃。執行董事兼副總裁梁海健先生負責監督我們的遊戲研發。彼於遊戲行業擁有約十三年經驗。首席財務官李松女士為擁有逾十年會計經驗的執業會計師，為我們的團隊帶來豐富的財務專業知識及管理經驗。副總裁兼聯席公司秘書朱海霞女士擁有逾十年的人力資源管理經驗，彼對行政運營的洞見有助優化我們的人力資源。

核心管理團隊的各成員深度參與遊戲開發的各個環節，確保高效的決策和執行。我們相信，憑著他們的行業經驗及遠見，我們得以確立目前的行業地位，而藉此鞏固了我們的市場影響力和份額，為日後發展奠下堅固基礎。未來我們的管理團隊將繼續帶領我們把握市場機遇，確保我們實現快速及可持續的增長。

我們的願景是通過文創、科創雙輪驅動，促進世界對中國文化的理解和欣賞。我們將採取以下戰略促進我們的持續增長，並實現此願景：

繼續加強產業化業務戰略，豐富遊戲組合

我們堅持「開發、發行與運營一體化」的戰略，一直把提高我們的產業化業務戰略作為首要之務。配合我們的業務增長，我們將通過招攬外部人才和培養本身傑出員工，繼續壯大遊戲開發團隊並提升其研發能力。我們已培育並將繼續發掘並孵化具有強大創新能力及遊戲設計才能的遊戲製作人。我們擬向遊戲製作人提供更多的遊戲開

業 務

發及優化資源，並幫助彼等獲取更多的經驗及提升領導能力。此外，我們將繼續發揮我們於遊戲發行方面的專長，同時對其他遊戲開發商開發的授權遊戲保持開放態度。詳情請參閱本節「我們的遊戲－我們的遊戲儲備」。

此外，憑藉我們的產業化商業模式，我們亦計劃不斷擴大遊戲組合，並開發現有遊戲儲備部分以外的其他遊戲。在下一階段開發階段中，我們擬集中資源，繼續開發中國古風主題的遊戲。在大量使用仙俠的同時，我們計劃在未來的遊戲中引入一些歷史人物、故事及文化。此外，我們計劃擴展至其他遊戲類型，例如卡牌遊戲、SLG等。詳情請參閱本文件「未來計劃及[編纂]用途」。

繼續加強我們的AI技術及基礎建設

我們致力於加強技術基礎設施，以簡化並改善我們遊戲的整個開發、發行與運營週期。為實現這一目標，我們計劃投資新技術並優化現有系統，以提高效率和生產力。這包括改善我們的分析系統以改進我們的數據分析能力，以及投資於技術平台的改良。我們的策略包括大規模採用AI技術，尤其是業界領先供應商提供的生成式AI。生成式AI的變革能力，特別是在自動創建文本、圖像、音頻、3D模型和其他內容方面，將大大加快遊戲開發過程，提高速度和效率。通過應用生成式AI，我們計劃擷取對玩家行為和偏好的寶貴見解，使我們能夠打造更個性化和身臨其境的遊戲體驗。

不斷增強發行及營銷能力以擴大玩家群體及提高玩家黏度

我們擬通過擴充自家隊伍加強發行能力。我們會聘請如社區管理、社交媒體及其他營銷渠道等領域的人才，從而改善我們的玩家獲取及保留戰略。其中，我們計劃開始主要著力於擴充銷售及營銷團隊，完善各媒體的投放方法。為滿足不斷增長的需求，我們也計劃擴充辦公室及設施，使我們能夠容納不斷增長的團隊，促使我們營銷活動的順利執行。

由於我們正在積極開拓多元化的營銷渠道，我們將繼續深化加強與騰訊廣告、今日頭條、巨量引擎、抖音及快手在廣告方面的合作。為達致此目標，我們將會實施不同戰略，如編製引人入勝且適宜的內容、積極接觸我們的玩家社群、通過KOL推廣遊戲，以及拓展新營銷渠道及手法。我們憑藉遊戲發行方面的專長、定製化的營銷活動，以及有效獲取流量，尋求以具成本效益的方式獲取大量優質玩家。

業 務

龐大、忠誠且活躍的用戶群是我們持續發展的基礎。我們計劃採取以下方式擴大玩家群，增加其與我們的互動，並提高其對我們品牌的認知：(i)提供更多引人入勝的遊戲。例如，我們計劃對用戶的喜好進行細化分析，並不斷升級和更新移動遊戲、創造具吸引力主題及通過用戶互動推動營銷動力；(ii)建立及運營遊戲玩家社群，並鼓勵玩家之間進行互動；(iii)繼續組織線下玩家活動提供互動體驗；(iv)進行遊戲內部的更新及其他推廣活動。

繼續拓展海外業務

根據易觀的資料，中國自主開發遊戲海外市場銷售收入持續增長。目前，我們現有遊戲的海外版本由我們自主運營，且亦通過當地第三方發行商運營。未來，我們計劃主要通過內部發行在海外推出遊戲。具體而言，自2023年6月起，我們已逐步建立海外發行團隊，目標是發行及運營遊戲的海外版本。我們計劃於未來兩年推出現有遊戲（如《天劍奇緣》）的海外版本，並在海外市場推出新遊戲。我們將戰略性專注於香港、澳門、台灣、韓國及東南亞（如新加坡及馬來西亞）的移動遊戲市場，並於未來兩至三年逐步擴展至日本、歐洲及美國等其他國家及地區。

鑒於本地市場與海外市場的市場特色迥異，我們準備通過加強與iOS App Store、Google Play及One Store以及其他主要外國分銷渠道的合作，進一步拓展海外市場。我們也在積極和全球知名的遊戲發行商展開合作，以提高於海外市場的市場份額。在營銷及推廣遊戲時，我們將積極利用知名社交媒體平台，如TikTok、YouTube、Twitter及Facebook。

尋求戰略聯盟及投資機會

我們計劃尋求戰略聯盟和投資機會，以鞏固我們的市場地位，加強研發實力並提高我們的競爭力。我們擬瞄準移動遊戲行業價值鏈中有前景的上游和下游參與者。這可包括遊戲開發工作室、營銷技術公司、具有開發優質遊戲往績記錄的遊戲開發商。上述舉措將與我們現有業務締造協同效應，並進一步拓展我們業務邊界。我們旨在利用目標公司的互補產品、服務及資源，助力我們業務的多元化發展，並獲取目標公司經驗豐富的遊戲開發及發行人員。例如，我們將繼續與作為戰略合作夥伴的第三方開發商合作，利用代理方式推出其遊戲。

業 務

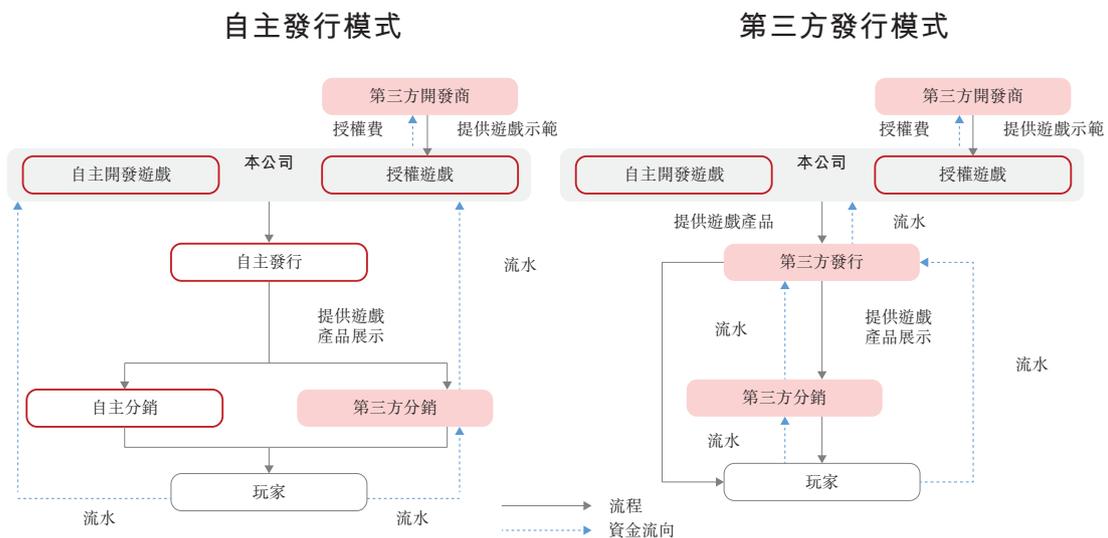
我們各個投資項目均基於多種因素進行評估，包括目標公司的競爭優勢、管理團隊的專業知識、預期回報及所涉及的風險。對潛在遊戲開發商及內容供應商的戰略收購或投資將允許我們獲取人才資源，並提高我們人員的靈活性及效率。儘管我們積極物色機會，但截至最後實際可行日期，我們並無具體收購計劃，亦未就此識別任何具體目標。

我們的業務模式

於往績記錄期，我們發行及運營自主開發的遊戲以及我們認為具有強大潛力的第三方開發商授權的遊戲。此外，在專注持續提升內部發行能力的同時，我們亦委聘我們認為其能力足以有效補充我們業務營運的第三方發行商，並在委聘時考慮其既定分銷渠道、遊戲營銷及推廣能力以及市場聲譽和影響力。為使我們的遊戲達到最佳公眾曝光率並使遊戲玩家能夠方便獲取我們的遊戲，我們就自主開發採用綜合分銷渠道，包括(i)我們自營的分銷渠道，如我們的官方網站及微信公眾號；及(ii)各種第三方分銷渠道，如iOS App Store、微信小程序、OPPO遊戲中心及vivo小遊戲。

我們的移動遊戲目前以免費模式提供，其收入來自銷售遊戲虛擬物品，如消耗品、虛擬化身、技能、特權或其他遊戲內特性或功能。於往績記錄期，我們通過四種不同模式從我們的移動遊戲產生收入，具體取決於遊戲是自主開發或由第三方開發商授權，以及遊戲是自主發行或第三方發行。

下圖列示我們的業務模式及資金流向：



業 務

下表載列於所示年度／期間按來源劃分的收入明細，以絕對金額及佔總收入百分比呈列。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
					(未經審計)		(未經審計)	
自主開發遊戲	2,799,007	49.3	2,949,015	55.4	2,272,937	53.3	1,560,938	74.5
授權遊戲 ⁽¹⁾	2,876,075	50.7	2,378,088	44.6	1,988,444	46.7	533,569	25.5
總計	5,675,082	100.0	5,327,103	100.0	4,261,381	100.0	2,094,507	100.0

附註：

- (1) 於往績記錄期，授權遊戲收入主要來自《九州仙劍傳》。

在所有遊戲中我們來自自主開發遊戲的收入貢獻由2022年的49.3%增加至2023年的55.4%，以及由截至2023年9月30日止九個月的53.3%增加至截至2024年9月30日止九個月的74.5%。於往績記錄期，自主開發遊戲的收入貢獻大幅增加，主要是由於我們在開發移動遊戲方面積累的經驗及利用尖端遊戲開發技術而令研發能力有所上升。

下表載列我們於所示年度／期間按發行模式劃分的收入明細，以絕對金額及佔總收入百分比呈列。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
					(未經審計)		(未經審計)	
收入								
自主發行模式	1,679,754	29.6	1,185,807	22.3	926,416	21.7	715,108	34.1
第三方發行模式	3,995,328	70.4	4,141,296	77.7	3,334,965	78.3	1,379,399	65.9
總計	5,675,082	100.0	5,327,103	100.0	4,261,381	100.0	2,094,507	100.0

我們的遊戲

於往績記錄期，我們所有收入均來自移動遊戲，於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月分別為人民幣5,675.1百萬元、人民幣5,327.1百萬元及人民幣

業 務

2,094.5百萬元。我們提供的移動遊戲主要包括RPG。根據易觀的數據，於2023年，我們的RPG遊戲總收入於中國所有移動遊戲公司中排名第三。在遊戲玩法方面，我們的遊戲主要為放置類遊戲。根據易觀的數據，按放置類遊戲產生的流水計算，我們在2023年中國所有移動遊戲公司中排名第一，而按RPG遊戲產生的流水計算，我們在2023年中國所有移動遊戲公司中排名第三。

我們的遊戲通常具有豐富的故事情節，為玩家於閒暇時間提供沉浸式、引人入勝的體驗。隨著遊戲內形形色色的事件不斷揭曉，玩家可扮演遊戲角色，探索虛擬世界，收集資源，積累收藏品並升級虛擬化身。我們遊戲的圖像及音樂扣人心弦，提供流暢的學習曲線及輕鬆暢快的遊戲體驗，能夠與玩家的日常生活無縫整合。

我們的遊戲通常經歷三個生命週期階段，包括：(i)我們建立遊戲玩家群並實現市場覆蓋的成長期；(ii)用戶數量及流水整體保持穩定的成熟期；及(iii)活躍玩家數量及流水大幅減少的衰退期。

截至最後實際可行日期，我們運營中的遊戲的預期生命週期通常為54至72個月。我們的遊戲的生命週期相對較長，主要歸因於(i)我們積極更新及優化遊戲，最大限度地提升遊戲性能；(ii)為遊戲定期發佈遊戲更新（包括新內容及功能），持續為玩家提供引人入勝的嶄新體驗；(iii)提供虛擬物品或特別虛擬禮物折扣的月度及季節性銷售套餐（尤其在國慶節假期、雙十一購物節及農曆新年期間），以留住現有用戶並增加用戶黏性；及(iv)我們向目標用戶進行針對性的促銷活動及廣告。

我們的現有遊戲產品組合

截至最後實際可行日期，我們擁有十二款正在運營的移動遊戲，包括六款ARPG遊戲、三款MMORPG遊戲、一款SIM遊戲以及兩款ARPG卡牌遊戲。於往績記錄期，我們有六款標誌性遊戲，即《九州仙劍傳》、《天劍奇緣》、《黎明召喚》、《異界深淵：覺醒》、《異界深淵：大靈王》及《山海劍途》，於2022年、2023年以及截至2024年9月30日止九個月，其貢獻我們所有遊戲總收入的95.0%、96.0%及96.7%。

業 務

下表載列於最後實際可行日期我們的六款標誌性遊戲詳情：

序號	名稱	遊戲類型及 遊戲模式	語言	正式推出日期 ⁽¹⁾	來源	截至最後		截至最後		主要市場 ⁽⁴⁾
						實際可行日期的 發行模式	可行情況 生命週期階段	實際 可行情況 生命週期	預期 生命週期 ⁽²⁾	
1	《九州仙劍傳》	ARPG、放置	簡體中文	2019年12月	授權	自主發行及第三方發行	衰退	十個月	72個月	中國
2	《天劍奇緣》	ARPG、放置	簡體中文、繁體中文、英文	2020年11月	自主開發	自主發行及第三方發行	成熟	21個月	72個月	亞太地區
3	《黎明召喚》	MMORPG、放置	簡體中文、繁體中文、英文、日文、韓文、德文、法文、西班牙文、葡萄牙文	2020年10月；2021年6月至2022年10月 ⁽³⁾	自主開發	自主發行及第三方發行	衰退	八個月	60個月	亞太地區、歐洲及美洲、中東地區
4	《異界深淵：覺醒》	ARPG、放置	簡體中文、韓文、英文	2021年5月	自主開發	自主發行及第三方發行	衰退	九個月	54個月	亞太地區、歐洲及美洲
5	《異界深淵：大靈王》	ARPG、放置	簡體中文	2023年8月	自主開發	自主發行及第三方發行	成長	54個月	72個月	中國
6	《山海劍途》	ARPG卡牌遊戲、放置	簡體中文	2023年6月	自主開發	自主發行及第三方發行	成長	52個月	72個月	中國

附註：

- (1) 正式推出日期指管理團隊根據遊戲在測試期間的運營表現確定遊戲的正式推出日期。
- (2) 預期生命週期（按月計）乃根據不同類型遊戲的行業平均生命週期，以及我們過往運營類似遊戲的經驗及相關遊戲產生的流水而估計。然而，該等遊戲的實際生命週期或會有別於表中呈現的時長。
- (3) 中文版本於2020年10月推出；海外版本於2021年6月至2022年10月期間推出。
- (4) 主要市場為我們認為具有戰略重要性的市場。

業 務

下表載列於所示年度／期間我們的標誌性遊戲的收入貢獻。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣 千元	%	人民幣 千元	%	人民幣 千元	%	人民幣 千元	%
標誌性遊戲								
《九州仙劍傳》— 授權	2,846,502	50.1	2,303,441	43.3	1,927,956	45.2	527,209	25.2
《天劍奇緣》— 自主開發	2,200,619	38.8	2,514,386	47.2	1,975,610	46.5	943,599	45.0
《黎明召喚》— 自主開發	84,494	1.5	59,979	1.1	34,682	0.8	25,980	1.2
《異界深淵：覺醒》— 自主開發	258,868	4.6	124,800	2.4	109,886	2.6	30,383	1.5
《異界深淵：大靈王》— 自主開發	-	-	86,207	1.6	25,900	0.6	361,373	17.3
《山海劍途》— 自主開發	-	-	22,917	0.4	6,365	0.1	136,374	6.5
其他遊戲	284,599	5.0	215,373	4.0	180,982	4.2	69,589	3.3
總計	5,675,082	100.0	5,327,103	100.0	4,261,381	100.0	2,094,507	100.0

附註：

* 於往績記錄期，每款遊戲的收入包括遊戲公開測試階段所產生的收入（如適用），惟無足輕重。

業 務

我們的遊戲儲備

截至最後實際可行日期，我們擁有18款遊戲儲備，包括15款自主開發遊戲及三款授權遊戲。我們的遊戲儲備涵蓋各式類型，包括ARPG、MMORPG、卡牌遊戲及SLG。

下表載列有關我們認為屬重要的遊戲儲備若干資料：

序號	名稱	來源	格式／類型	發行模式	建議正式 上線日期	預計 主要市場	截至 最後實際 可行日期的 開發階段 ⁽¹⁾
1	新遊戲A	授權	MMORPG	自主發行及第三方 發行	2025年第二 季度	全球	測試
2	新遊戲B	自主開發	ARPG	自主發行及第三方 發行	2025年第二 季度	全球	開發
3	新遊戲C	自主開發	ARPG	自主發行及第三方 發行	2025年第三 季度	香港、澳 門、台 灣、新加 坡、馬來 西亞、韓 國	測試
4	新遊戲D	自主開發	ARPG	自主發行及第三方 發行	2025年第三 季度	全球	測試
5	新遊戲E	自主開發	回合制	自主發行及第三方 發行	2025年第四 季度	全球	開發
6	新遊戲F	自主開發	ARPG	自主發行及第三方 發行	2025年第四 季度	全球	開發
7	新遊戲G	自主開發	SLG	自主發行及第三方 發行	2026年第一 季度	全球	開發
8	新遊戲H	授權	MMORPG	自主發行及第三方 發行	2026年第一 季度	全球	開發
9	新遊戲I	自主開發	ARPG	自主發行及第三方 發行	2026年第一 季度	全球	開發

業 務

序號	名稱	來源	格式／類型	發行模式	建議正式 上線日期	預計 主要市場	截至 最後實際 可行日期的 開發階段 ⁽¹⁾
10	新遊戲J	自主開發	卡牌遊戲	自主發行及第三方 發行	2026年第二 季度	全球	開發
11	新遊戲K	自主開發	卡牌遊戲	自主發行及第三方 發行	2026年第二 季度	全球	開發
12	新遊戲L	自主開發	卡牌遊戲	自主發行及第三方 發行	2026年第三 季度	全球	開發
13	新遊戲M	自主開發	ARPG	自主發行及第三方 發行	2026年第三 季度	全球	開發
14	新遊戲N	自主開發	ARPG	自主發行及第三方 發行	2026年第三 季度	全球	開發
15	新遊戲O	授權	MMORPG	自主發行及第三方 發行	2026年第四 季度	全球	開發
16	新遊戲P	自主開發	ARPG	自主發行及第三方 發行	2026年第四 季度	全球	開發
17	新遊戲Q	自主開發	回合制	自主發行及第三方 發行	2027年第一 季度	全球	開發
18	新遊戲R	自主開發	卡牌遊戲	自主發行及第三方 發行	2027年第二 季度	全球	開發

附註：截至最後實際可行日期，我們的遊戲儲備僅供參考。每款籌備中的遊戲的名稱、語言、主要市場、建議正式上線日期及其他資料或會根據其各自的發展及市場狀況而有所變動。

業 務

我們的標誌性遊戲

《九州仙劍傳》



《九州仙劍傳》於2019年12月正式上線，是我們與第三方遊戲開發商共同開發的定製授權遊戲。其以東方奇幻及俠義言情為特色。憑藉廣泛的階級、職業及玩法選擇，玩家可以在遊戲的360度全景仙境中扮演滑翔的勇士及與遠古野獸對戰，並藉助盔甲、劍、寶石及武器等不同的虛擬物品獲得並尋求巔峰神力。在旅途中，角色可以孵化神獸共同作戰，從而提升角色的實力。一般而言，遊戲玩家只需偶爾點擊遊戲即可推動情節進展並增強角色的能力。其為競爭激烈的遊戲玩家提供自給自足且獨立的體驗。我們自行及通過第三方發行商發行遊戲。我們通過官方網站及微信公眾號及通過中國多個第三方分銷渠道（如微信小程序、華為應用商店及vivo小遊戲）分銷《九州仙劍傳》。於2023年2月5日，我們重續《九州仙劍傳》的授權協議，該協議將於2025年2月5日屆滿，經訂約方相互協定後進一步重續。

於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，《九州仙劍傳》產生的流水分別約為人民幣3,070.9百萬元、人民幣2,382.0百萬元及人民幣538.0百萬元。於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，該遊戲的平均日活躍用戶數量分別約為1,607,777人、1,197,186人及340,194人。截至2024年9月30日，該遊戲錄得累計註冊玩家約893.8百萬人。此外，該遊戲於2021年榮獲OPPO開發者大會的最具潛力小遊戲獎，並於2022年榮獲OPPO開發者大會的年度優秀小遊戲獎。

業 務

《天劍奇緣》



《天劍奇緣》於2020年11月正式上線，是我們自主開發以中國奇幻為特色的ARPG遊戲。遊戲角色身穿古裝，在遊戲的360度仙境中滑翔與怪物戰鬥，並藉助盔甲、劍、寶石及武器等不同的虛擬物品來提升神力。一般而言，遊戲玩家只需偶爾點擊遊戲即可推動情節進展並增強角色的能力。我們自行及通過第三方發行商發行遊戲。我們通過官方網站、微信公眾號及通過中國多個第三方分銷渠道（例如微信小程序、OPPO遊戲中心及vivo小遊戲）分銷《天劍奇緣》。我們亦與廣告和營銷代理商合作，推廣我們的遊戲。於往績記錄期，除簡體中文外，《天劍奇緣》在香港、澳門及台灣、新加坡及馬來西亞亦有支持兩個繁體中文及英文的區域版本。

《天劍奇緣》產生的流水由2022年的人民幣2,413.9百萬元增加至2023年的人民幣2,671.5百萬元。截至2024年9月30日止九個月，其產生的流水約為人民幣954.3百萬元。截至2024年9月30日，該遊戲錄得累計註冊玩家約480.5百萬人。此外，該遊戲於2022年獲得OPPO營銷平台的突出貢獻獎。

業 務

《黎明召喚》



《黎明召喚》於2020年10月正式上線，是以黑暗時代充滿魔鬼、龍和城堡的魔法世界為特色的自主開發MMORPG遊戲。遊戲玩家扮演主人公，借助戰袍、魔杖、王冠等不同虛擬道具，在城堡中滑翔並與魔鬼、龍及怪物搏鬥。在旅途中，隨從將加入並追隨角色，增強角色的實力。一般而言，遊戲玩家只需偶爾點擊遊戲即可推動情節進展並增強角色的能力。我們在中國自主及通過第三方發行商發行遊戲；並於海外市場委聘兩名當地第三方發行商獨家發行並各自運營當地版本，即一名第三方發行商發行英文、日文和韓文版本，另一名發行商則發行德文、法文、西班牙文和葡萄牙文版本。玩家在盔甲、劍、寶石及武器等不同虛擬物品的幫助下對抗敵人。我們通過中國官方網站分銷《黎明召喚》。我們亦與廣告和營銷代理商合作，推廣我們的遊戲。我們致力在多個海外市場推出該遊戲以開拓海外移動遊戲市場。

於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，《黎明召喚》產生的流水分別約為人民幣325.6百萬元、人民幣179.3百萬元及人民幣70.6百萬元，當中於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月分別有86.9%、78.1%及74.2%來自海外市場，此乃由於積極開拓海外市場所致。截至2024年9月30日，該遊戲錄得累計註冊玩家約11.2百萬人，當中6.2百萬人來自中國市場及5.0百萬人來自海外市場。

業 務

《異界深淵：覺醒》



《異界深淵：覺醒》於2021年5月正式上線，是我們自主開發以充滿各種機械怪物的魔幻世界為特色的ARPG遊戲。遊戲玩家扮演勇士與怪物戰鬥，在不同虛擬武器的幫助下獲得寶物並完成任務。在旅途中，角色可以孵化寵物共同作戰，從而提升角色的實力。一般而言，遊戲玩家只需偶爾點擊遊戲即可推動情節進展並增強角色的能力。我們自行及通過第三方發行商發行遊戲。我們通過官方網站、微信公眾號及通過中國多個第三方分銷渠道（例如微信小程序、OPPO遊戲中心及vivo小遊戲）分銷《異界深淵：覺醒》。我們亦與廣告和營銷代理商合作，推廣我們的遊戲。於往績記錄期，《異界深淵：覺醒》有三個支持簡體中文、韓文及英文的區域版本。我們於2023年11月在韓國推出當地版本，並於2024年10月推出英文版本。

於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，《異界深淵：覺醒》產生的流水分別約為人民幣271.1百萬元、人民幣128.7百萬元及人民幣25.1百萬元。截至2024年9月30日，該遊戲錄得累計註冊玩家約47.1百萬人。

業 務

《異界深淵：大靈王》



《異界深淵：大靈王》於2023年8月正式上線，是一款自主開發ARPG遊戲，以存在於人界與魔界之間的靈界為背景，玩家扮演一群擁有特殊力量的人類魂師與魔族戰鬥，阻止其進入人界。《異界深淵：大靈王》作為一款放置類遊戲，儘管包含格鬥性質，讓遊戲玩家能夠享受休閒遊戲體驗，無需高度集中或持續遊戲。我們自主及通過第三方發行商發行遊戲。我們通過官方網站、微信公眾號及通過中國多個第三方分銷渠道（例如微信小程序、OPPO遊戲中心及vivo小遊戲）分銷《異界深淵：大靈王》。

儘管《異界深淵：大靈王》相對處於較後階段的其他標誌性遊戲而言相對較新，但其於2023年及截至2024年9月30日止九個月產生的流水分別約為人民幣92.1百萬元及人民幣399.6百萬元。於2023年及截至2024年9月30日止九個月，該遊戲的平均月活躍用戶數分別約為729,079人及6,620,350人。此外，《異界深淵：大靈王》的每名付費用戶平均流水於2023年約為人民幣367元，而截至2024年9月30日止九個月為人民幣429元。截至2024年9月30日，該遊戲錄得累計註冊玩家約63.2百萬名，正式運營約13個月。此外，該遊戲於2024年4月獲硬核聯盟推薦為明星遊戲。

業 務

《山海劍途》



《山海劍途》於2023年6月正式上線，是結合了動作角色扮演遊戲及傳統卡牌遊戲元素的自主開發ARPG卡牌遊戲。在《山海劍途》中，玩家通常是扮演傳統神話或歷史中的上古神靈或知名人物。然而，遊戲玩法並非直接控制實時戰鬥中的角色，而是圍繞使用代表動作、能力、攻擊或防守的卡牌。每輪遊戲都以歷史或神話故事為背景，而遊戲對手則包括有關歷史或神話中的知名人物，擁有與該等角色特徵相匹配的技能，增強遊戲的娛樂性以及遊戲玩家的探索慾望。我們自主及通過第三方發行商發行遊戲。我們通過官方網站和微信公眾號，以及中國多個第三方分銷渠道（如微信小程序、華為應用商店）分銷《山海劍途》。於2023年及截至2024年9月30日止九個月，《山海劍途》分別產生流水約人民幣27.1百萬元及人民幣146.6百萬元。於2023年及截至2024年9月30日止九個月，該遊戲的平均月活躍用戶分別約為184,846人及1,922,625人。截至2024年9月30日，該遊戲於正式運營約15個月後錄得累計註冊玩家約18.1百萬名。

業 務

關鍵運營指標

我們通過以下關鍵運營指標衡量遊戲表現，即(i)流水；(ii)平均月活躍用戶；(iii)平均月付費用戶；(iv)每名付費用戶平均流水；及(v)累計註冊玩家。用於計算平均月活躍用戶、平均月付費用戶、每名付費用戶平均流水及累計註冊玩家的註冊玩家數量指賬號數量，乃參考截至指定日期我們遊戲的註冊賬號數量計算。由於單一玩家可能在我們的任何遊戲中註冊多個玩家賬號，其或不代表我們任何及所有遊戲的累計註冊玩家的實際數目。下表載列我們於所示年度／期間或截至所示日期正在運營的移動遊戲以及標誌性遊戲的運營指標：

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
流水(人民幣千元)	6,393,498	5,706,830	4,565,513	2,234,276
平均月活躍用戶(千人)	67,554	47,722	54,907	20,443
平均月付費用戶(千人)	1,070	908	965	546
每名付費用戶平均流水 (人民幣元)	490	524	526	456

	截至12月31日		截至
			9月30日
	2022年	2023年	2024年
累計註冊玩家(千人)	1,000,691	1,494,535	1,653,811

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
	(人民幣千元)			

流水(人民幣元)				
《九州仙劍傳》	3,070,928	2,381,981	2,006,653	538,018
《天劍奇緣》	2,413,924	2,671,500	2,089,799	954,324
《黎明召喚》	325,594	179,323	132,869	70,619
《異界深淵：覺醒》	271,056	128,676	116,236	25,074
《異界深淵：大靈王》	–	92,112	27,976	399,590
《山海劍途》	–	27,068	6,790	146,573

業 務

從2023年開始，我們的遊戲組合經歷了正常轉型，一些先前熱門的遊戲進入了生命週期後段，而新遊戲開始湧現並大放異彩。於2022年至2023年以及由截至2023年9月30日止九個月至截至2024年9月30日止九個月，《九州仙劍傳》、《黎明召喚》及《異界深淵：覺醒》的流水有所減少，因為該等遊戲進入其生命週期的相對較後階段。《天劍奇緣》的流水出現波動，因為我們決定減少《天劍奇緣》的營銷及發行資源，並重新分配精力於新遊戲。於截至2023年9月30日止九個月至截至2024年9月30日止九個月，《異界深淵：大靈王》及《山海劍途》的流水大幅增長，主要是由於自該遊戲推出以來遊戲的曝光率及推廣活動增加所致。

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
	(千人)			
平均月活躍用戶				
《九州仙劍傳》	37,137	26,973	31,316	6,712
《天劍奇緣》	24,672	17,274	20,134	3,743
《黎明召喚》	307	259	228	82
《異界深淵：覺醒》	2,157	802	1,013	237
《異界深淵：大靈王》	-	729	341	6,620
《山海劍途》	-	185	52	1,923

於2022年至2023年及截至2023年9月30日止九個月至截至2024年9月30日止九個月，《九州仙劍傳》、《黎明召喚》及《異界深淵：覺醒》的平均月活躍用戶有所減少，因為該等遊戲進入其生命週期的相對較後階段。《天劍奇緣》的平均月活躍用戶有所減少，因為我們決定減少《天劍奇緣》的營銷及發行資源，並重新分配精力於新遊戲。於截至2023年9月30日止九個月至截至2024年9月30日止九個月，《異界深淵：大靈王》及《山海劍途》的平均月活躍用戶數大幅增長，主要是由於自該遊戲推出以來遊戲的曝光率及推廣活動增加所致。

業 務

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
	(千人)			
平均月付費用戶				
《九州仙劍傳》	368	255	282	93
《天劍奇緣》	532	522	560	264
《黎明召喚》	43	26	24	12
《異界深淵：覺醒》	62	30	37	7
《異界深淵：大靈王》	–	23	12	104
《山海劍途》	–	7	3	36

於2022年至2023年及截至2023年9月30日止九個月至截至2024年9月30日止九個月，《九州仙劍傳》、《黎明召喚》及《異界深淵：覺醒》的平均月付費用戶有所減少，因為該等遊戲進入其生命週期的相對較後階段。截至2023年9月30日止九個月至截至2024年9月30日止九個月，《天劍奇緣》的平均月付費用戶有所減少，因為我們決定減少《天劍奇緣》的營銷及發行資源，並重新分配精力於新遊戲。於截至2023年9月30日止九個月至截至2024年9月30日止九個月，《異界深淵：大靈王》及《山海劍途》的平均月付費用戶大幅增長，主要是由於我們的變現策略奏效使遊戲內消費最大化。我們積極實施各種定期的遊戲內促銷活動，例如提供虛擬物品折扣或特殊虛擬禮物的銷售套餐，尤其在國慶節假期、雙十一及雙十二購物節期間，以鼓勵付費用戶並將更多非付費用戶轉化為付費用戶。

業 務

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
每名付費用戶平均流水				
(人民幣元)				
《九州仙劍傳》	680	771	787	638
《天劍奇緣》	379	432	417	404
《黎明召喚》	689	577	602	685
《異界深淵：覺醒》	370	377	369	410
《異界深淵：大靈王》	-	367	362	429
《山海劍途》	-	236	207	479

於往績記錄期，我們標誌性遊戲的每名付費用戶平均流水呈穩步增長趨勢，維持小幅波動，主要歸因於我們不斷優化遊戲，通過提供備受矚目的珍貴虛擬物品和升級，成功激發遊戲玩家的付費意願，帶動每名用戶增加消費。尤其是，由於《黎明召喚》在美國、日本及韓國廣受歡迎，該等國家的玩家貢獻的遊戲內購買普通高於其他國家的玩家，該遊戲每名付費用戶平均流水由截至2023年9月30日止九個月的人民幣602元大幅增加至截至2024年9月30日止九個月的人民幣685元。

	截至12月31日		截至
	2022年	2023年	9月30日
			2024年
	(千人)		

累計註冊玩家

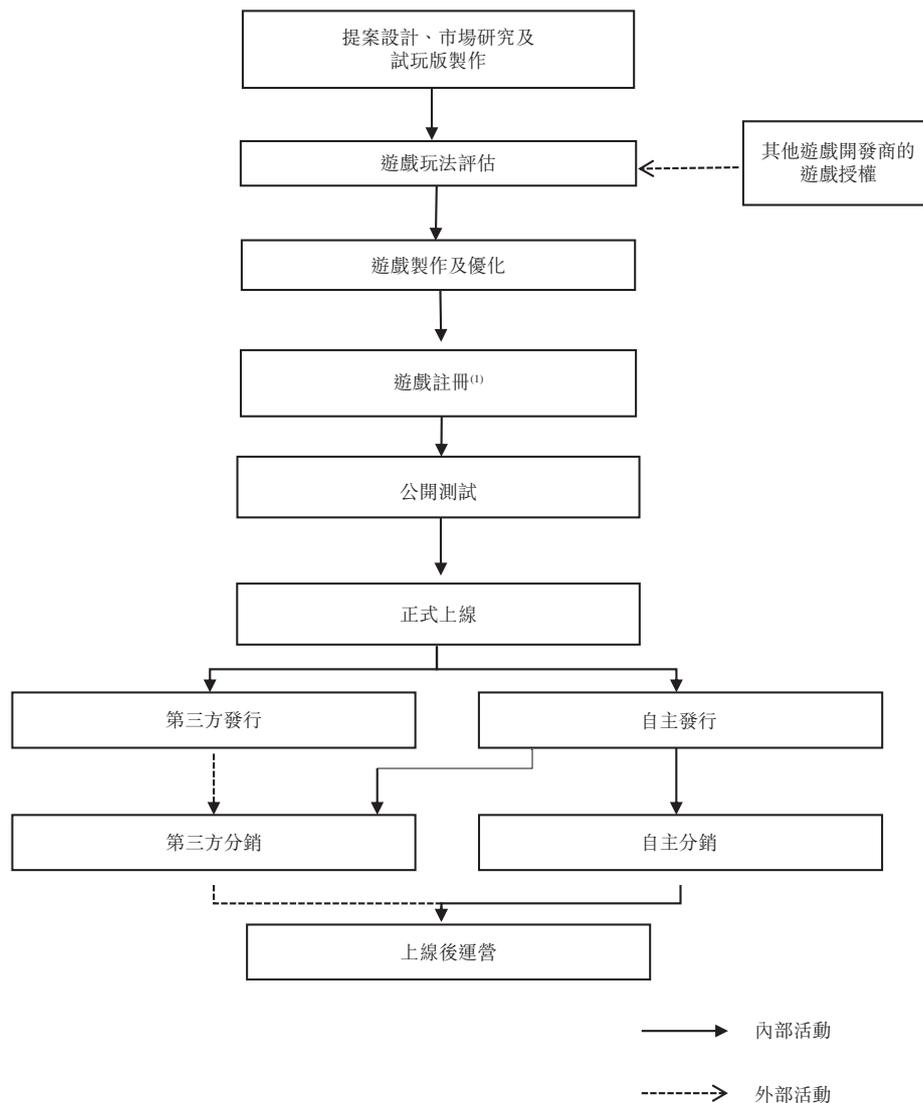
《九州仙劍傳》	548,524	840,407	893,795
《天劍奇緣》	290,731	456,776	480,485
《黎明召喚》	8,425	10,766	11,239
《異界深淵：覺醒》	37,633	45,462	47,103
《異界深淵：大靈王》	-	7,958	63,193
《山海劍途》	-	2,088	18,133

業 務

於往績記錄期，由於我們根據大數據分析及針對目標受眾的研究，通過各種社交媒體及其他線上平台精準投放我們的遊戲廣告，加大了廣告及營銷力度，《九州仙劍傳》、《天劍奇緣》、《黎明召喚》、《異界深淵：覺醒》的累計註冊玩家人數持續增加。自2023年正式上線以來，《異界深淵：大靈王》及《山海劍途》迅速走紅，累計註冊玩家人數大幅增加。

我們的業務流程

我們發行及運營自主開發的移動遊戲以及第三方開發商授權的若干遊戲。我們亦委聘第三方發行及運營我們的部分遊戲，同時利用彼等已建立的分銷網絡關係以及遊戲營銷及推廣能力。下圖說明我們從遊戲採購到上線後運營的業務流程。



附註：

(1) 就授權遊戲而言，遊戲註冊可由我們或第三方開發商進行。

業 務

內部遊戲開發

截至2024年9月30日，我們的研究與開發（「研發」）部門由494名僱員組成，其中約55.9%的僱員擁有學士學位或以上學歷。研發部門分為17個項目小組。項目小組是遊戲開發的基礎單位，負責特定遊戲的上市前開發測試及上市後更新。工作室則是項目小組之上的監督組織，負責同時管理多個項目小組的研發與營運。項目小群彼此獨立運作，而該等獨立項目小組向更高層級的工作室報告。研發人員包括製作人、設計師、程序員、美術師、音響工程師及測試工程師。我們已經並將繼續投放大量資源於研發活動（包括遊戲開發及技術開發）。研發團隊在遊戲開發的每個階段均與發行及運營團隊緊密合作，從而高速高效地優化遊戲。此外，研發團隊將在適當時升級我們的人工智能數據分析系統。

我們預計自主開發遊戲從立項至上線的一般需時八至20個月。有關詳情，請參閱本文件「風險因素－與政府監管有關的風險－規管中國互聯網行業及相關業務的法律及法規不斷演變，實際或被指不遵守該等法律及法規可能對我們的業務運營造成不利影響」各段。

提案設計、市場研究及試玩版製作

產生構思後，我們對新項目的背景、目標細分市場及遊戲定位（包括故事情節、類型、核心玩法、平面設計、美術風格、核心技術、競爭優勢、開發時間表及預算）進行研究及分析。研發團隊其後會編製涵蓋該等因素的詳細遊戲開發方案及預算案，並估算人力、成本以及硬件及軟件要求。研發團隊亦會設計遊戲架構、遊戲規則及美術風格。為精簡及優化我們的遊戲開發流程，研發團隊會在開發過程中使用孫大聖系統。有關詳情，請參閱本節「－技術及基礎設施－生成式AI研發系統－孫大聖系統」。研發團隊編製的方案提交研發及發行團隊進行審核，研發及發行團隊考慮各種因素，包括對目標市場及潛在玩家群的分析、可比遊戲、競爭環境以及娛樂及流行文化的最新趨勢，從而開發出題材及故事線能夠吸引廣泛玩家的遊戲。

新遊戲開發項目一經研發團隊與發行及運營團隊批准，研發團隊通過結合遊戲的核心玩法及其他關鍵功能，在預算範圍內準備遊戲試玩版。

業 務

遊戲玩法評估

遊戲試玩版製作完成後，我們的管理層及研發團隊會評估遊戲的競爭力及變現潛力。彼等主要根據遊戲試玩版為玩家提供較市場上現有遊戲更好或不同的遊戲體驗等標準評估遊戲試玩版的潛力。我們的管理層、內部專業測試人員以及來自研發團隊的資深成員，聯同發行及運營團隊評估遊戲試玩版的質量。通過測試遊戲試玩版，他們評估核心玩法、基本功能及設計是否達到預期效果，並向研發團隊提供遊戲功能和遊戲體驗的反饋，以便研發團隊提升遊戲並解決相關技術問題。

遊戲製作及優化

遊戲試玩版通過遊戲玩法評估並獲我們的管理層批准後，研發團隊的設計師、程序員及其他專業人士將共同製作及優化遊戲。他們首先建立遊戲引擎的基本遊戲架構，然後細化遊戲開發細節，包括情節、關卡、遊戲玩法、美術效果、功能、經濟系統及戰鬥力數值系統。彼等通過引入遊戲玩法、新功能和角色定製遊戲，並建立遊戲設計所需的關卡及修復可能出現的漏洞。我們在少數情況下會將遊戲的部分設計工作（例如遊戲動作設計及美術設計）外判予第三方工作室以優化資源分配。我們定期審查彼等進行中的工作，以確保符合我們的要求並避免任何潛在延誤。

我們在遊戲製作過程的每個階段進行多輪內部測試。Alpha版本是指遊戲的所有功能已大致完成的階段，發行及運營團隊對遊戲的alpha版本進行多輪內部快速測試，以找出可能存在的所有重大技術問題及軟件漏洞，並將向研發團隊提供反饋意見，其中可能包括技術問題，以及遊戲設計的其他營銷考慮因素，例如各關卡的難度、背景顏色或光暗、角色設計及特殊能力。隨著研發團隊修復alpha版本測試期間檢測到的遊戲錯誤及漏洞，alpha版本將作出修改，並重複進行內部測試，直至我們對該alpha版本的整體表現滿意為止。Alpha版本測試過程大約需時兩週，而部分遊戲可能延長至三週或以上。

遊戲註冊

在公開測試之前，我們會向相關政府部門申請遊戲註冊。自2018年3月起，國家新聞出版署負責審批網絡遊戲註冊及發出遊戲版號。我們通常需時約六至九個月才能獲得遊戲在中國正式上線及發行所需的遊戲版號。為促使我們的移動遊戲順利推出，我們一般會在遊戲大致完成時開始為相關遊戲申請遊戲註冊。截至最後實際可行日期，經我們的中國法律顧問確認，我們已就現有各款遊戲向相關政府部門辦妥遊戲註冊。

業 務

公開測試

在遊戲成功向相關政府部門註冊並獲得遊戲版號後，我們將在公眾用戶的參與下對遊戲進行多輪公開測試，我們通常通過第三方分銷渠道吸引用戶，以形成與遊戲真實用戶群相似的測試用戶群。公開測試通常歷時一個月至六個月。於公開測試期間，我們透過服務器及經銷渠道提供商每日收集、監察及分析用戶行為，以提高用戶參與程度及變現潛力。

我們密切監察主要遊戲及用戶數據，主要包括用戶留存率及整個測試過程中的活躍用戶遊戲內活動，以評估遊戲質量及變現潛力。在數據收集及分析工具（如神機系統）的支持下，我們能夠實時分析數據。有關神機系統的詳情，請參閱本節「一 技術及基礎設施 — 智能運營分析系統 — 神機系統」。我們亦通過市場調查及與第三方分銷渠道的溝通，積極收集用戶反饋。通過有關分析，我們能預先評估遊戲的市場反應及財務表現，並在正式推出遊戲之前按需要進一步優化遊戲。

正式上線

完成公開測試流程後，董事會最終將根據遊戲在公開測試期間的表現決定正式發佈遊戲，通過更多分銷渠道向公眾提供遊戲，並開始通過各種社交媒體營銷及推廣遊戲。遊戲發行及運營團隊一直密切參與整個遊戲製作及測試流程，因此已為運行遊戲做好充分準備。研發團隊與發行及運營團隊合作，基於系統登入記錄與用戶行為、用戶反饋及消費模式等大數據分析，在遊戲整個生命週期進行持續優化及改良。

來自其他遊戲開發商的遊戲授權

除了自主開發遊戲外，我們亦自第三方開發商引進授權遊戲，從而使遊戲產品組合更加豐富。引進一款授權遊戲前，我們會考慮多項因素，包括遊戲如何補充產品組合、市場潛力、版本更新的潛力以及開發商的內部開發能力。我們自第三方開發商獲得遊戲試玩版後，會在推出遊戲之前進行測試及優化。我們通常在獲得管理層批准前評估與目標遊戲相關的利益及風險。一般而言，我們的遊戲發行及運營團隊於較早階段參與引進授權遊戲的研發。

業 務

我們偶爾會委託第三方遊戲開發商根據我們的概念及要求開發定製授權遊戲。有別於一般的授權遊戲，就定製授權遊戲而言，我們的研發人員在遊戲開發初期便參與其中，並非自遊戲評估階段開始才參與。我們委託第三方遊戲開發商開發其中一款標誌性遊戲《九州仙劍傳》。我們指派專責團隊參與整個遊戲開發流程，從而評估及提升《九州仙劍傳》質量並優化玩家體驗。在提案設計、市場研究及試玩版製作階段，我們向第三方遊戲開發商提供我們的概念，對第三方遊戲開發商準備的遊戲提案進行審查及評論。在遊戲製作及測試階段，我們的團隊不時向遊戲開發商提供設計、遊戲功能及玩法體驗方面的反饋，以幫助優化遊戲。此外，我們團隊參與多輪公開測試，以識別及協助修復遊戲運作中的漏洞、錯誤及故障。

我們已與相關遊戲開發商訂立遊戲授權協議。該等授權協議的主要條款載列如下：

- *獨家權*。對於定製的授權遊戲，我們通常擁有獨家發行、運營並授權第三方發行商在指定地區共同運營相關授權遊戲的權利。至於其他授權遊戲，獨家經營權將根據個別情況進行協商。
- *協議期限*。許可協議的期限各不相同，但一般不少於一年，經雙方同意可重續。
- *費用安排*。我們通常向第三方遊戲開發商支付一次性許可費，並按流水的規定百分比支付每月費用。
- *第三方遊戲開發商的責任*。第三方遊戲開發商應提供服務器並維持服務器的正常功能，並應在服務器緊急維護後在協定時間內通知我們。彼等負責將遊戲安裝至服務器，並根據我們的要求及協定標準更新相關遊戲。彼等須向我們提供員工培訓及更新材料及工具。
- *我們的權利及責任*。我們獲遊戲開發商合法授權以發行及運營授權遊戲。我們通常負責營銷、推廣並運營遊戲，主要包括建立分銷、營銷及支付渠道。我們可能參與遊戲優化，擁有設定遊戲虛擬物品價格的酌情權及／或遊戲開發商同意的其他權利及責任。

業 務

- **IP權利及所有權。**我們要求第三方遊戲開發商維護與授權安排相關的所有必要IP權利，並避免可能侵犯第三方IP權利。然而，在某些情況下，當我們委託第三方遊戲開發商開發定製授權遊戲（如《九州仙劍傳》）時，我們在第三方遊戲開發商的協助下獲得並維護若干知識產權，如軟件著作權及遊戲出版物號。
- **終止。**倘一方嚴重違反合約，則任何一方均可終止協議。

於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，我們分別向遊戲開發商支付佣金（於銷售成本確認）人民幣194.9百萬元、人民幣160.3百萬元及人民幣39.0百萬元。

遊戲發行及運營

我們的遊戲發行渠道可分為兩類，即自主發行及與第三方發行商合作。就自主發行而言，我們通過各種分銷渠道直接發行遊戲，並負責遊戲的運營及營銷，而就第三方發行而言，我們的第三方發行商負責在指定地區發行、運營及營銷我們的遊戲。

我們受益於在自主發行或第三方發行或兩者兼施中進行選擇的靈活性，方法是通過不斷評估(i)發行的遊戲類型；(ii)潛在第三方發行合作夥伴在區域市場的經營規模及往績記錄、財務資源、市場聲譽及影響力、信譽、技術及管理能力；(iii)遊戲在區域市場的預計流水及市場份額；及(iv)如採用不同的發行模式，則通過衡量遊戲將產生的成本及開支以及預測的收入所取得的成本效益。隨著我們的遊戲組合規模及範圍擴大，我們的發行及運營能力持續提升，我們目標是在未來進一步增加自主發行。

自主發行

我們在中國自主發行及運營大量遊戲，尤其是自2019年開始。除了自主開發的遊戲，我們亦發行授權遊戲。自2023年6月起，我們逐步建立海外發行團隊，目標是未來發行及運營我們的遊戲海外版本，旨在逐漸減少對海外第三方發行商的依賴。該轉型亦將有助於我們於海外地區的收入毛利率增加。

業 務

截至2024年9月30日，我們擁有一支由313名僱員組成的專責遊戲發行及運營團隊。團隊參與遊戲的發行及運營，詳情如下：

- **設計及開發：**發行及運營團隊與研發團隊分享市場洞察、玩家反饋及優化建議。團隊參與遊戲製作流程，因此能夠在遊戲開發的較早階段制定發行策略。遊戲開發大致完成後，發行及運營團隊會向相關部門申請遊戲註冊。
- **正式上線：**我們根據每款遊戲的特色、玩家的興趣及分銷渠道的特點為其定製發行方式。在遊戲正式上線之前，團隊會先與外部玩家進行廣泛測試，從而確定遊戲的目標受眾並定製營銷活動。在遊戲準備正式上線時，發行及運營團隊會通過各種渠道分銷遊戲，從而推出遊戲、吸引玩家並促進遊戲內購買。
- **運營：**自主開發遊戲方面，遊戲正式上線後，發行及運營團隊會不斷評估並更新遊戲，以檢測並修復技術問題，並使用神機系統及諸葛亮系統監察及分析遊戲的表現及用戶消費模式。該等數據有助我們持續高效開發具有新設置、玩法、內容及功能的經優化遊戲版本。發行及運營團隊亦會進一步優化遊戲運營策略，從而提升玩家參與度、忠誠度及變現能力。我們更新遊戲，從而為玩家提供嶄新而饒有趣味的體驗，以留存現有玩家並延長遊戲的生命週期。就授權遊戲而言，我們負責監控遊戲的運作，並在發現任何重大漏洞時向遊戲開發商提供反饋，並根據遊戲的表現制定商業化策略。

第三方發行

就我們在中國發行遊戲而言，除具備內部發行能力外，倘我們認為第三方發行商的資源及用戶群使其能夠較我們更具成本效益地發行遊戲，或倘其優勢將補充我們的策略，則我們亦可能與第三方發行商合作發行我們的遊戲。該等第三方發行商將利用其渠道的資源及優勢，在中國聯合發行有關遊戲。第三方發行是我們自主發行模式的有效補充，因為我們可受益於第三方發行商在若干遊戲類型方面的知識及經驗，以及其成熟網絡及與不同分銷渠道的關係。就海外發行遊戲而言，我們於2023年前很少自

業 務

主發行及運營遊戲，而是委聘當地第三方發行商發行及運營各自的當地版本。然而，由於我們於2023年6月成立海外發行團隊，我們開始自主發行新遊戲或現有遊戲的海外版本。我們已與中國及海外市場（包括韓國、德國及西班牙）的第三方發行合作夥伴建立廣泛的聯繫。

在中國及海外，我們均將遊戲授權予該等第三方發行商，通常會向其收取收入分成及在若干情況下收取固定許可費。

以下載列我們與中國第三方發行商協議的主要條款概要：

- *協議期限*。協議期限通常為一年，經雙方同意可延長。
- *費用安排及結算*。我們通常收取自遊戲玩家收取的流水，並扣除第三方發行商收取的所有服務費。一般而言，我們於往績記錄期收取相當於遊戲流水的10%至20%。
- *我們的責任*：我們負責將優質遊戲交遞給第三方發行商、適時更新遊戲版本及提供相關技術支援。我們亦負責遊戲服務器的日常維護及技術問題。
- *第三方發行商的責任*：第三方發行商負責通過其分銷渠道及其選擇委聘的其他分銷渠道發行及運營我們的遊戲，亦負責委聘適當的支付渠道，並提供支援成功發行及運營遊戲的硬件及軟件。此外，其不可(i)修改、更改或更換遊戲的任何編程，及(ii)開發與我們遊戲極為相似的任何遊戲。
- *IP權利*。我們對自主開發的遊戲的所有知識產權保留擁有權。一般來說，我們的授權遊戲的知識產權屬於遊戲開發商。有關更多資料，請參閱本節「—我們的業務流程—來自其他遊戲開發商的遊戲授權」。
- *終止*。倘一方嚴重違反合約，則任何一方均可終止協議。一般而言，倘遊戲存在無法及時處理的重大缺陷，則協議可予終止。

業 務

以下載列我們與海外的第三方發行商協議的主要條款概要：

- *協議期限*。協議期限通常為三年，經雙方同意可延長。
- *費用安排及結算*。我們通常收取(i)一次性許可費，以及後續流水分成的預付款；及(ii)後續每月流水分成（預付款計入其中）。具體分期付款時間表因協議而異。
- *我們的責任*：我們負責將優質遊戲授權予第三方發行商、更新與第三方發行商協定的遊戲版本及提供相關技術支援。
- *第三方發行商的責任*：第三方發行商負責通過其分銷渠道及其選擇委聘的其他分銷渠道發行、運營及分銷我們的遊戲，亦負責委聘適當的支付渠道，並提供支援成功遊戲發行及運營的硬件及軟件。根據當地政府的要求，第三方發行商負責為遊戲取得必要的批准、備件及註冊（倘適用）。
- *IP權利*。我們對自主開發的遊戲的所有知識產權保留擁有權。一般來說，我們的授權遊戲的知識產權屬於遊戲開發商。有關更多資料，請參閱本節「—我們的業務流程—來自其他遊戲開發商的遊戲授權」。
- *終止*。倘一方嚴重違反合約，則任何一方均可終止協議。一般而言，倘遊戲存在無法及時處理的重大缺陷，則協議可予終止。

分銷渠道

自營分銷渠道

我們在中國使用專有分銷渠道來分銷所有自主開發及自主發行的授權遊戲。我們由第三方發行的遊戲不會經自營分銷渠道分銷。該等渠道包括我們的官方網站及微信公眾號「9130遊戲」。通過有關渠道，用戶可取得最新出遊戲的資料及下載遊戲。

我們的自營分銷渠道與其他社交網絡平台連接。遊戲中的分享功能亦讓用戶可於社交平台上分享我們的遊戲，吸引其他人暢玩我們的遊戲，從而加強自營渠道。

業 務

第三方分銷渠道

第三方分銷渠道主要包括應用程序商店及社交媒體平台。對於iOS設備用戶，iOS App store是唯一的官方平台；對於安卓設備用戶，可通過多個平台下載移動應用程序，如微信小程序、OPPO遊戲中心、vivo小遊戲、華為應用商店及小米應用商店。我們利用該等渠道作為推出移動遊戲應用程序的應用市場。

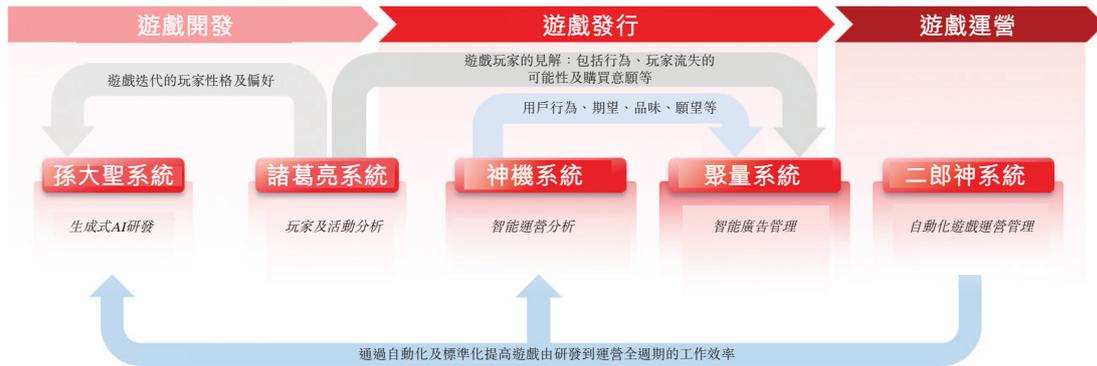
我們已與第三方分銷渠道訂立非獨家分銷協議。根據該等協議，我們負責運營相關遊戲，包括遊戲更新及優化、虛擬物品的定價、推廣活動、技術支持及其他客戶服務。分銷渠道充當代理，向其渠道上的玩家交付我們的遊戲。分銷協議通常具有以下主要條款：

- *非獨家*。我們與分銷渠道的合作通常按非獨家基準進行。
- *期限*。協議期限通常為一年，經雙方同意可延長。
- *相關各方的主要權利及責任*。我們需要交付協議中指定的遊戲，並提供運維服務以及遊戲玩家服務。第三方分銷渠道需要在各自的渠道上推廣及宣傳遊戲。
- *付費*。就在第三方分銷渠道發行的遊戲而言，玩家只能通過該等分銷渠道規定及內置的支付渠道進行付款。支付渠道主要包括由該等分銷渠道運營的專有支付渠道、主要第三方在線支付渠道及網上銀行。
- *收入分成*。第三方分銷渠道一般向我們收取遊戲流水的一個百分比作為佣金，主要按特定遊戲及／或我們與該分銷渠道的議價能力，以及其他開支（如支付渠道服務費）而確定。
- *終止*。倘一方嚴重違反合約，則任何一方均可終止協議。當遊戲的運營表現（如銷售遊戲內虛擬物品產生的收入）未能達到若干標準時，我們可能會終止協議。

業 務

技術及基礎設施

我們在業務的研發、運營和推廣的整個生命週期中一直利用我們在尖端的智能大數據技術方面的優勢。我們的五個主要AI賦能支持系統在我們的遊戲生命週期中的功能如下圖所示：



生成式AI研發系統－孫大聖系統

孫大聖系統為由自主開發的遊戲引擎，專為優化遊戲開發過程而設。傳統遊戲開發極度依賴研發人員的努力，致使開發過程耗時及容易出現錯誤。孫大聖系統將有用數據（包括故事情節、核心玩法、圖像設計及美術風格）組織成可重複使用和可連結的模塊。遊戲開發期間，該系統的模塊化設計允許以不同的組合重複使用各種模塊，包括地圖、遊戲內聊天系統及任務。此方法有助我們節省時間、簡化遊戲開發流程及避免人為錯誤。此外，孫大聖系統監察重要參數以預測及解決潛在問題，確保開發過程順暢高效。

自2023年起，我們已將生成式AI集成到孫大聖系統中。通過將有關遊戲開發、運營及推廣的大量數據輸入孫大聖系統，其根據訓練數據學習、識別模式、提取見解、作出預測並生成新數據庫。孫大聖系統的分析模型的準確性和質量隨著該等機器學習算法獲得更多數據而提高。

利用生成式AI有助提高效率並降低研發、遊戲優化及推廣的成本。具體來說，通過將適當的「提示」輸入孫大聖系統，研發人員能夠獲得系統自動生成的草擬圖形（遊戲角色、遊戲場景等）及文字，讓他們可以快速而容易地運用或調整，而不會令作品質量受影響。例如，在沒有用孫大聖系統的情況下，每名研發人員通常需時約五天為一

業 務

款遊戲準備原畫立繪草稿或概念圖，且每人需時約十天以編製高質量的原畫立繪草稿或概念圖。相比之下，通過使用孫大聖系統生成原畫立繪然後手動精修，每人每天可完成原畫立繪草稿，每人兩天可完成高質量立繪，較單靠人手完成所需時間大為短。這為研發人員節省時間，讓他們可以處理更多遊戲的工作，亦可節省運營成本，因為我們先前將部分工作外包予第三方代理機構或工作室。

智能廣告管理系統－聚量系統

我們依賴聚量系統（一個基於大數據分析能力的智能廣告投放系統）實現具成本效益的用戶獲取及用戶留存。我們於2017年首次推出該系統，此後不斷作出優化。由於我們不斷對聚量系統進行升級及優化，其於2023年每年可自動生成最多600,000個廣告，而2021年為每年100,000個廣告。此外，聚量系統的數據算法持續監控及研究我們的廣告效果，為優化跨渠道和跨玩家群體的效率及成效提供見解。

我們使用聚量系統進行小規模廣告測試、製作及投放材料、監控及分析廣告效果、準確識別有效的廣告材料、合適的目標平台及受眾。我們亦使用聚量系統自動開展大型廣告活動，以快速有效地推廣我們的遊戲。

智能運營分析系統－神機系統

神機系統是我們的發行及營運團隊使用的強大運營數據分析平台，能夠根據遊戲的運行資料進行計算和量化分析。通過各種參數橫向分析及比較我們的遊戲於其生命週期內運營數據，例如平均日活躍用戶、平均月活躍用戶及每名付費用戶平均流水、投資回報率、終身價值及玩家留存率，神機系統提供有關遊戲表現波動的寶貴見解，並就遊戲表現作出預測。通過對我們的遊戲與其他遊戲的運營數據進行分析和比較，我們能夠對具有不同增長潛力的遊戲如何分配推廣資源作出深思熟慮的決定。隨著我們不斷優化神機系統，與2022年的10 TB數據處理能力相比，該系統現在可以儲存100 TB數據，能夠對大量運營數據進行更複雜分析。

業 務

玩家及活動分析系統－諸葛亮系統

諸葛亮系統是一個專有數據分析系統，採用AI驅動算法為我們的研發人員進行有關玩家表現的分析。該系統能夠處理遊戲的大量表現信息（如任務完成狀態、參與率、勝出率）以提升新玩家留存率。該系統亦會總結新玩家的特徵和偏好，並將有關信息與該遊戲現有玩家的信息進行有效比較。該系統能夠處理遊戲行為日誌，每日資料處理量超過90億。該等觀察結果連同其他支持系統一併使用時可進一步將該等參數與我們進行的相關活動（如研發活動、更改遊戲設計及推廣努力）之間的關聯可視化。因此，我們能夠作出明智的決定以制定及完善業務和遊戲優化計劃，從而提升遊戲體驗及經營表現。

此外，諸葛亮系統監察和分析推廣活動之前、期間及之後的運營數據，識別關鍵績效驅動因素、虛擬物品及其他改進領域。憑藉諸葛亮系統，研發人員能夠通過對遊戲進行理想的升級和優化程序，提升遊戲及遊戲玩家體驗，刺激遊戲內購買，最終提升遊戲玩家留存率。

自動化遊戲運營管理系統－二郎神系統

我們已與騰訊雲訂立合作協議。根據該安排，我們能夠利用騰訊雲的多元化資源，包括雲計算、數據存儲及帶寬服務。憑藉該等騰訊雲服務，我們可通過雲輕鬆增減服務器的數量，從而在遊戲運營能力方面具有極大靈活性。二郎神系統同時監控所有服務器以確保其穩定性及安全性。特別是，其能夠根據遊戲流量需求增加開設新服務器，以確保服務器網絡以低延遲迅速回應，從而避免因高延遲而導致令人不快且不切實際的遊戲體驗。與人手監控服務器相比，二郎神系統在遊戲流量需求增加時回應更快，並避免人為錯誤。

變現及定價

我們以免費暢玩模式提供遊戲，讓遊戲玩家無需預先支付費用即可進入並遊玩遊戲。因此，我們的收入主要源自玩家購買並消費遊戲內虛擬物品，包括消耗品、虛擬化身、技能、特權或其他遊戲內特性或功能。通過虛擬物品，用戶可延長遊戲、充實或個性化遊戲環境、角色或設置、增強遊戲內戰鬥能力或加速遊戲進程。遊戲玩家可以將真實貨幣兌換為虛擬貨幣，然後使用虛擬貨幣購買虛擬物品。於往績記錄期，玩家一般按包購買虛擬物品。每包虛擬物品的價格介乎人民幣1元至人民幣328元。我們的變現能力視乎我們能否吸引新玩家、將現有玩家轉化為付費玩家及鼓勵付費玩家進行遊戲內購買。玩家通常會預先付費，以在指定期間享有遊戲內虛擬物品，這有助提高付費玩家的遊戲內購買。

業 務

我們基於遊戲玩家的消費模式及喜好、目標玩家的估計可支配收入水平、當地市場的消費習慣、對相關虛擬物品的預期需求以及可比遊戲提供的虛擬物品價格釐定將予提供的遊戲內虛擬物品的類型及定價。我們的虛擬物品的價格及匯率不受季節因素影響，且在不同地區之間均屬固定。我們通過AI賦能支持系統密切追蹤並監察遊戲內已獲購虛擬物品的統計數據，從而了解遊戲玩家的消費模式，並運用相關分析作為提供額外數目及類型的遊戲內虛擬物品的指引。此外，我們為玩家提供虛擬物品包折扣（其價格低於單獨購買物品），從而鼓勵玩家購買遊戲內物品，而其中部分屬限時折扣。

當我們擔任部分第三方發行商的代理人時，我們亦向該等發行商收取許可費及流水分成，從而將遊戲變現。我們按淨額基準確認收入（相等於許可費（如適用）及遊戲流水分成）。在有關模式下，我們通常根據我們與第三方發行商之間的業務安排（如移動遊戲的特點及估計商業價值）及獨家性釐定許可費及後續流水分成。

就授權遊戲安排而言，我們有時將自身視為代理人，並按淨額基準確認收入，相等於向付費用戶收取的總金額扣除向第三方遊戲開發商收取的金額，其中第三方遊戲開發商(i)負責提供遊戲產品，並有權授權我們提供服務；(ii)負責遊戲的開發、升級、更新及維護；(iii)自主設定遊戲內虛擬物品的價格，並負責虛擬物品的產生、轉讓、運營及銷毀；及(iv)負責託管及維護遊戲服務器。有關詳情，請參閱本文件「財務資料－重大會計政策及重大會計判斷及估計－重大會計政策－收入確認」。在該等情況下及根據我們與第三方遊戲開發商的服務協議，我們根據付費玩家為購買遊戲內虛擬物品支付的總金額的一定百分比向第三方遊戲開發商收取服務費。

支付渠道

遊戲玩家可通過主流移動支付解決方案購買虛擬貨幣及其他虛擬物品。在中國市場，我們的玩家通過支付寶、微信支付及銀聯等第三方在線支付渠道進行遊戲內購買。在海外市場，玩家可通過如Apple Pay提供的支付渠道以及其他在線支付渠道進行支付。在自主發行模式中，我們一般受該等支付渠道規定的標準條款及條件約束。根

業 務

據我們與第三方支付供應商訂立的協議，彼等一般負責其支付系統的運營及管理，以確保支付服務妥善地以及時方式進行。在第三方發行模式中，第三方支付商負責處理妥善支付渠道。我們與第三方支付供應商的協議通常包含以下主要條款：

- *協議期限*。協議期限視乎不同支付渠道而異，通常為一年至三年，倘並無發生協議項下的指定事件，則可自動續期。
- *相關各方的主要權利及義務*。第三方支付供應商負責提供方便支付交易的連接能力及技術基礎設施，並在扣除其根據協議有權獲得的服務費後將玩家的交易金額匯至本集團。
- *服務費*。第三方支付供應商有權收取服務費，該服務費按遊戲中流水的預定百分比計算。
- *支付*。第三方支付商將每日向本集團匯出自玩家收取的遊戲中銷售所得款項(扣除其根據協議有權獲得的服務費)。

營銷及推廣

我們根據測試階段的玩家留存率及消費結果、特色及目標玩家以及我們對遊戲的市場接受程度的評估等因素，通過於多個渠道宣傳及推廣遊戲以及獲取流量，從而營銷遊戲。此外，憑藉我們的大數據分析及智能分析能力，我們根據目標參與者的人口統計數據及特徵設計及實施準確的營銷及推廣計劃。廣告效率通過商業智能大數據技術(如聚量系統)進行評估，以確保我們的廣告在不同社交媒體及線上平台的商業效果及精準投放。

我們在中國與多個社交媒體平台以及其他線上平台進行廣告合作，比如，騰訊廣告、今日頭條、巨量引擎、抖音以及快手。就海外分銷而言，我們通常考慮通過國際社交媒體平台(如TikTok、YouTube、Twitter及Facebook)推廣海外遊戲。除國際社交媒體平台外，我們亦在區域社交媒體平台或論壇上推廣遊戲。例如，在韓國，Naver Game是一個重要的遊戲論壇。例如，我們利用Naver Game發佈《黎明召喚》的遊戲新聞、策略及活動公告，吸引韓國玩家了解我們的遊戲並參與有關遊戲的討論。

業 務

我們一般會向該等社交媒體平台及其他在線平台提供廣告文案、圖像及視頻。在彼等對我們的廣告內容進行審閱及編輯的前提下，該等社交媒體及平台會根據我們的目標地區及人口統計數據發佈廣告。廣告通常包含遊戲的鏈接，供玩家下載並遊玩。此外，我們亦委聘專業廣告及營銷代理，彼等將協助我們委聘並負責社交媒體平台及其他在線平台的整體管理事宜。廣告服務費取決於多項因素，如廣告的發佈數目或用戶行動次數、每千次展示費用、每次點擊費用、按時間計算費用、每名註冊用戶費用或每名付費用戶費用。我們避免對未成年人投放具針對性的廣告或進行其他流量獲取活動。我們亦對過往營銷及推廣活動的表現進行檢討，從而對營銷及推廣預算作出必要調整。

此外，我們經常在不同節日或場合（例如農曆新年、國慶假期、雙十一購物季及聖誕節期間）舉辦促銷活動，以刺激用戶在遊戲內消費。此外，我們提供包含虛擬物品折扣的每月及每週銷售套餐及每日登錄獎勵，以留住我們的用戶並增加用戶黏性。

於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，我們分別產生銷售及分銷開支人民幣1,215.1百萬元、人民幣963.1百萬元及人民幣612.4百萬元，分別佔我們於該等期間總收入的21.4%、18.1%及29.2%。

數據隱私及數據保護

數據隱私

經事先授權，我們可查閱來自我們發行及運營的移動遊戲的個別玩家的若干數據。我們經遊戲用戶的事先同意或根據中國法律法規向其收集數據及其他信息，例如用戶的遊戲數據（如主要包括登錄信息、遊戲內活動等級、遊戲內操作信息、支付記錄）及其他個人數據（如手機號碼、身份證號碼及年齡）。對於我們發行及運營的主要遊戲，(i)我們已制定隱私政策以告知用戶向其收集個人信息的目的及範圍，以及我們就數據隱私保護所採取的措施；(ii)另外，我們為用戶提供查閱、更新及刪除其個人信息、註銷其賬戶及撤回同意的渠道；及(iii)我們已將某些信息納入我們的隱私政策，例如我們的註冊地址、個人信息的數據存儲位置、隱私政策的發佈或更新日期。

對於我們發行及運營的主要遊戲，我們已制定隱私政策，據此，我們致力按照合法、正當及必要原則收集用戶的信息。我們將從用戶收集的數據和信息用於包括但不限於以下目的：(i)提供與我們遊戲相關的一般服務；(ii)提升我們遊戲的用戶體驗；(iii)使用戶能夠參與我們遊戲的互動環節；(iv)通知用戶我們服務的變更；(v)為我們的遊戲提供客戶服務；(vi)防止欺詐並提供安全的遊戲環境；及(vii)遵守我們在相關法律法規下的責任。

業 務

我們奉行最小必要原則，並遵守法律法規規定，將所收集數據的類型及數量限制在合理範圍內。我們會定期審閱隱私政策，並密切關注有關方面的任何監管要求，以便在需要時及時更新隱私政策。

據本集團所知及數據合規顧問確認，於往績記錄期及直至最後實際可行日期，我們並未在重大方面違反中國有關數據隱私的法律法規，且本集團並無就此面臨任何重大法律或監管程序。

數據安全

根據中國適用法律法規規定，保障個人信息安全是我們的首要任務之一。我們已制定全面的內部政策以保護數據安全，並設有信息安全團隊。我們的內部控制系統專注於數據安全及個人信息保護。這包括我們有關數據安全、數據安全管理以及數據分類分級的政策。我們的內部控制政策涵蓋數據處理的整個生命週期，包括數據收集、數據加密和傳輸、數據存儲安全、數據備份和恢復、數據分析、數據的正確使用、數據銷毀和刪除。

下文載列我們為保護數據安全所採取措施的詳情。

- *全面的數據治理及相關內部控制措施*。我們已建立數據查閱授權審批流程及用於數據追蹤的內部審計機制，確保數據庫的安全。我們建立了致力於數據安全與保護的全面信息系統。我們的數據保護及隱私政策注重確保：*(i)*根據適用法律法規收集個人數據；及*(ii)*所收集的個人數據合理符合收集目的。我們已就以下方面制定內部政策：*(i)*嚴格控制查閱個人數據並執行嚴格的評估和批准程序，以禁止無效或不合法的使用，*(ii)*根據嚴格的必要性管理對個人數據的查閱並留存數據查閱記錄，*(iii)*要求對涉及查閱或處理個人數據的新產品和服務進行評估，及*(iv)*根據適用法律法規儲存個人數據。由於數據安全相關的法例法規不斷演變，我們將調整與數據安全保障相關的內部政策及程序以確保合規。
- *嚴格的數據查閱和處理政策以及相關的內部控制措施*。我們已就以下方面制定內部政策：*(i)*記錄及管理數據操作日誌；*(ii)*根據相關數據安全法律法規將數據分類為不同級別，並相應制定不同的查閱限制；*(iii)*為僱員制定須知水平的數據查閱政策，即我們的僱員在獲得所需授權後，僅可出於一個特定目的所必需而查閱最小範圍的數據。就特定目的處理數據，負責相關

業 務

項目的相關僱員須提交申請以供內部審查，並通常在相關項目結束前獲得具有明確到期日的查閱批准。異常查閱及操作將觸發平台的自動警告或警報。我們要求所有員工遵守我們的內部政策並保護隱私和個人信息，我們嚴格禁止未經授權或不當收集或使用該等數據或個人信息。

- *嚴格實施數據安全政策。*我們已成立數據安全管理委員會，負責建立我們的數據安全管理與個人信息保護機制，並促進內部政策及措施的執行。此外，我們的標準僱傭合約包含保密條款，明確規定我們僱員的保密責任。倘任何僱員違反適用法律法規項下的保密責任，我們有權解僱彼等，並可能對彼等進一步提起法律訴訟。我們亦定期組織有關數據安全的講座及培訓課程，以增強僱員數據安全合規意識。
- *對個人敏感數據採取嚴格的加密措施。*我們的內部政策規定我們使用加密技術保護個人敏感數據傳輸及儲存，並定期進行測試及評估。
- *防攻擊系統。*我們已聘請外部網絡安全服務供應商以進一步保障我們網絡基礎設施，並在發現任何問題後提供補救措施。我們已租用有信譽的雲服務服務器，以託管、管理及處理我們的運營數據。我們已實施針對計算機病毒及黑客入侵系統的保護及安全措施，並繼續加強該等措施，例如建立升級的防火牆政策。我們已制定並遵守審慎的數據備份機制，以防止數據丟失。我們定期進行測試及演習，以監控我們的應急行動計劃在面對外部攻擊時的效能。我們已明確區分內部系統與外部系統，以盡量降低內部攻擊的風險。

誠如董事所確認，於往績記錄期及直至最後實際可行日期，我們並無經歷任何導致我們網絡基礎設施嚴重中斷的惡意系統攻擊。我們採用的外包網絡安全服務可在一定時間內迅速解決分布式阻斷服務攻擊。一旦檢測到重大攻擊，我們聘請的網絡安全服務提供商將立即向我們發出警報，而我們的技術團隊將及時與其進行協調以診斷並解決問題。

業 務

就董事所知，於往績記錄期及直至最後實際可行日期，我們並無經歷任何遊戲運營重大中斷或用戶信息重大洩漏的情況。於往績記錄期及直至最後實際可行日期，我們並無嚴重違反有關數據隱私及安全的中國法律及法規。

未成年人保護

背景

於2018年8月30日，教育部及中國其他七個政府部門發佈《綜合防控兒童青少年近視實施方案》的通知（「**該通知**」）。根據該通知，國家新聞出版署應對網絡遊戲實施規定，控制新網絡遊戲的數量，探索適齡提醒制度，並採取措施限制未成年人（18歲以下的個人）玩移動遊戲的時間。詳情請參閱本文件「監管概覽－有關實名註冊及防沉迷的法規」。

於2020年10月17日，全國人民代表大會常務委員會（「**全國人大常委會**」）修訂及頒佈《中華人民共和國未成年人保護法》，其於2021年6月1日生效，並於2024年4月最新修訂。「網絡保護」章節訂明一系列規定包括但不限於：(i)禁止網絡產品及服務提供商向未成年人提供可能誘導未成年人沉迷的產品及服務；及(ii)網絡遊戲服務提供商不得在下午十時正至翌日上午八時正向未成年人提供網絡遊戲服務。根據中國有關未成年人保護的相關法律法規，中國未成年人指18歲以下人士。

根據於2021年8月30日頒佈並於2021年9月1日生效的《關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》（「**該管理通知**」），(i)所有網絡遊戲公司（包括提供網絡遊戲服務的平台）僅可在週五、週末及法定節假日每日下午八時正至下午九時正向未成年人提供一小時網絡遊戲服務，其他時間均不得以任何形式向未成年人提供網絡遊戲服務，(ii)嚴格落實網絡遊戲用戶賬號實名註冊和登錄要求，(iii)各級出版管理部門加強對網絡遊戲企業落實提供網絡遊戲服務時段時長、實名註冊和登錄、規範付費等情況的監督檢查，及(iv)積極引導家庭、學校等社會各方面營造有利於未成年人健康成長的良好環境，依法履行未成年人監護職責，以及嚴格執行未成年人使用網絡遊戲時段時長規定。

業 務

於2021年10月20日，中華人民共和國教育部會同多個其他政府部門頒佈《關於進一步加強預防中小學生沉迷網絡遊戲管理工作的通知》，其中要求相關政府部門（其中包括）確保國家新聞出版署的地方對口單位正確引導網絡遊戲運營商發展健康及多元化的遊戲。

2023年10月16日，國家互聯網信息辦公室發佈《未成年人網絡保護條例》（「**未成年人保護條例**」）。未成年人保護條例詳細規定了網絡平台、網絡產品或服務提供者、個人信息處理者、智能終端產品製造者和銷售者的責任。除了防沉迷系統及實名認證程序等先前法規中頒佈的要求外，未成年人保護條例進一步規定網絡產品或服務提供者應遵守以下規定要求：(i)建立全面的防沉迷政策，並及時修改會令未成年人沉迷的內容、功能或規則；(ii)防止及阻止不健康的價值觀；(iii)繼續執行消費限額；(iv)定期發佈有關防沉迷的最新情況；(v)實施旨在防止未成年人沉迷網絡遊戲的遊戲規則；及(vi)實施適當的年齡提醒制度，對遊戲進行分類，明確遊戲的適合年齡階段，並在下載頁面、用戶註冊及登錄頁面上予以顯著提示。

為確保我們嚴格遵守相關未成年人保護及防沉迷法規，我們已實施以下未成年人保護措施或就未成年人保護措施與相關第三方作出適當安排。

考慮到我們營銷及運營的大部分遊戲為RPG，根據易觀的資料，該等遊戲為主要吸引18歲以上玩家的中核至硬核遊戲，其並不屬於該管理通知的目標人群，因此，我們相信該等規定將不會對我們的經營及財務狀況造成重大不利影響。根據本集團所得的資料，於往績記錄期，未成年人佔(i)76,307人或截至2024年9月30日的註冊用戶總數約0.0046%；及(ii)44人或截至2024年9月30日總付費用戶數約0.00040%；以及就下載及註冊我們的遊戲在中國所錄得流水貢獻人民幣15,494元或佔約0.00011%。特別是，在我們禁止新的未成年遊戲玩家註冊我們的遊戲後，於我們禁止未成年人註冊新用戶賬號後至2024年9月30日期間，本集團就未成年人下載及註冊我們遊戲在中國錄得流水貢獻為人民幣5,084元。考慮到未成年人並非我們的目標客戶，並為確保本集團全面及持續遵守中國不斷發展的未成年人保護及防沉迷法規，本集團於往績記錄期禁止未成年人註冊新用戶賬號。截至最後實際可行日期，我們已停止允許未成年人訪問我們發行及經營的遊戲產品。

業 務

實名註冊及防沉迷

根據中國的未成年人保護法律法規，用戶須向中國相關政府部門運營的網絡遊戲防沉迷實名驗證系統（「**網絡遊戲防沉迷實名驗證系統**」）提交其身份證號碼，該系統可根據身份證號碼的匯編自動驗證用戶身份並破譯用戶年齡（「**實名註冊**」）。

我們運營的移動遊戲已由我們自行接入或通過第三方接入網絡遊戲防沉迷實名驗證系統，以便為下載及註冊該等遊戲的用戶完成實名認證，因此我們能夠實施相關防沉迷控制措施。為實施實名註冊，我們將禁止未完成實名註冊的用戶訪問我們運營的遊戲產品。

本集團實施的防沉迷控制措施

除實名註冊外，我們實施了一系列防沉迷控制措施，以保護未成年用戶，包括但不限於：(i)在週五、週末及法定節假日的下午八時正至下午九時正以外的時間，限制向18歲以下的未成年用戶提供網絡遊戲服務；(ii)在網絡遊戲登入頁面的當眼處展示警告字句，提示未成年用戶遊戲時間及時限；(iii)自動封禁在限制時間內進行遊戲或超過規定時限的未成年用戶；及(iv)限制未成年用戶在遊戲內的最高消費金額（例如：(a)不得向8歲以下的未成年用戶提供付費服務；(b) 8至16歲的未成年用戶，每次充值金額不超過人民幣50元，每月累計金額不超過人民幣200元；及(c) 16歲以上未滿18週歲的未成年用戶，每次充值金額不超過人民幣100元，每月累計金額不超過人民幣400元）（以上第(i)至(iv)項措施統稱「**防沉迷控制措施**」）。

就用戶下載及註冊我們自行發行的遊戲，本集團或第三方實施的控制措施（包括針對未成年用戶的防沉迷控制措施）均屬強制實行，而用戶下載及註冊第三方發行商發行及運營的本集團遊戲，則由該等第三方發行商負責在用戶下載及註冊遊戲時進行實名註冊及實施防沉迷控制措施。我們向第三方發行商了解其實施防沉迷控制措施的詳情，並定期測試第三方發行商實施的防沉迷控制措施的表現。

業 務

此外，考慮到未成年人士並非我們的目標客戶，為確保本集團全面並持續遵守中國不斷發展的未成年人保護及防沉迷法規，本集團已於往績記錄期禁止未成年人士註冊新用戶賬號。自2024年8月起，我們停止允許未成年人訪問我們發行及運營的遊戲產品，我們日後會繼續禁止新的未成年玩家註冊我們的任何遊戲。

據董事所知及數據合規顧問告知，截至最後實際可行日期，我們的現行未成年人士保護措施在所有重大方面遵守相關中國實名註冊及防沉迷的法律及法規。

我們的客戶及供應商

我們的客戶

於往績記錄期，我們的客戶主要包括遊戲開發商、遊戲發行商及遊戲玩家。我們定期審閱客戶。於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，(i)我們的五大客戶分別佔我們總收入的約0.8%、0.6%及0.5%；及(ii)我們的最大客戶分別佔我們總收入的0.7%、0.2%及0.2%。除位於美國的客戶B以及位於香港的客戶I及客戶J外，我們於往績記錄期的五大客戶大部分位於中國內地。

客戶	收入	佔同期 總收入 百分比	開展業務關係 時間	客戶背景	我們提供的服務	信用期	結算方式
(人民幣千元)							
截至2022年12月31日止年度							
集團A ⁽¹⁾	40,842	0.7%	自2021年起	第三方遊戲 發行商	遊戲授權	提供服務後三個月	銀行轉賬
客戶B	4,089	0.1%	自2022年起	第三方遊戲 發行商	遊戲授權	提供服務後三個月	銀行轉賬
遊戲玩家C	1,295	– ⁽²⁾	自2022年起	個人玩家	遊戲服務	預付	銀行轉賬
遊戲玩家D	1,026	– ⁽²⁾	自2022年起	個人玩家	遊戲服務	預付	銀行轉賬
遊戲玩家E	767	– ⁽²⁾	自2022年起	個人玩家	遊戲服務	預付	銀行轉賬
總計	48,019	0.8%					

業 務

客戶	收入	佔同期 總收入 百分比	開展業務關係 時間	客戶背景	我們提供的服務	信用期	結算方式
(人民幣千元)							
截至2023年12月31日止年度							
客戶B	13,216	0.2%	自2022年起	第三方遊戲 發行商	遊戲授權	提供服務後三個月	銀行轉賬
集團A ⁽¹⁾	11,013	0.2%	自2021年起	第三方遊戲 發行商	遊戲授權	提供服務後三個月	銀行轉賬
遊戲玩家F	2,350	-(²)	自2023年起	個人玩家	遊戲服務	預付	銀行轉賬
遊戲玩家G	1,886	-(²)	自2023年起	個人玩家	遊戲服務	預付	銀行轉賬
遊戲玩家H	1,110	-(²)	自2023年起	個人玩家	遊戲服務	預付	銀行轉賬
總計	29,575	0.6%					
截至2024年9月30日止九個月							
客戶I	4,243	0.2%	自2023年起	第三方遊戲 發行商	遊戲授權	提供服務後三個月	銀行轉賬
客戶B	2,986	0.1%	自2022年起	第三方遊戲 發行商	遊戲授權	提供服務後三個月	銀行轉賬
客戶J	1,446	0.1%	自2022年起	第三方遊戲 發行商	遊戲授權	提供服務後兩個月	銀行轉賬
遊戲玩家K	1,160	0.1%	自2023年起	個人玩家	遊戲服務	預付	銀行轉賬
遊戲玩家L	916	-(²)	自2023年起	個人玩家	遊戲服務	預付	銀行轉賬
總計	10,751	0.5%					

附註：

(1) 據董事所知，集團A由兩家公司組成，即客戶M及客戶N，該等公司由同一股東控制，因此我們將彼等視為一位供應商。

(2) 少於0.1%。

業 務

截至最後實際可行日期，概無董事、彼等的緊密聯繫人或截至最後實際可行日期擁有我們已發行股本5%以上的任何股東，於往績記錄期於我們的任何五大客戶中擁有任何權益。

我們的供應商

於往績記錄期，我們的供應商主要包括第三方遊戲發行商、廣告和營銷機構以及第三方遊戲開發商。於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，(i)我們的五大供應商分別佔我們採購總額（「採購總額」在本文件中定義為在銷售成本及銷售及分銷開支確認向第三方開發商、第三方遊戲發行商、廣告及營銷代理及第三方分銷渠道作出的採購額）的約47.4%、43.3%及47.8%；及(ii)我們的最大供應商分別佔我們採購總額的14.1%、12.3%及16.7%。於往績記錄期，我們的五大供應商均位於中國內地。

供應商	交易金額 (人民幣千元)	佔同期 採購總額的 百分比	開展業務關係 時間	供應商背景	提供給 我們的服務	信用期	結算方式
截至2022年12月31日止年度							
集團A ⁽¹⁾	715,105	14.1%	自2020年起	第三方遊戲發行商	遊戲發行及運營	提供服務後兩個月	銀行轉賬
集團B ⁽²⁾	669,845	13.2%	自2018年起	廣告及營銷代理商	廣告服務	提供服務後55天	銀行轉賬、 銀行承兌匯票
供應商C	418,996	8.3%	自2021年起	第三方遊戲發行商	遊戲發行及運營	提供服務後 兩個月	銀行轉賬
供應商D	400,209	7.9%	自2021年起	第三方遊戲發行商	遊戲發行及運營	提供服務後 兩個月	銀行轉賬
上海天暄信息科技 有限公司	193,877	3.8%	自2019年起	第三方遊戲開發商	遊戲開發	提供服務後 四個月	銀行轉賬
總計	2,398,032	47.4%					

業 務

供應商	交易金額	佔同期 採購總額的 百分比	開展業務關係 時間	供應商背景	提供給 我們的服務	信用期	結算方式
(人民幣千元)							
截至2023年12月31日止年度							
供應商E	585,135	12.3%	自2022年起	第三方遊戲發行商	遊戲發行	提供服務後 兩個月	銀行轉賬
供應商D	449,721	9.4%	自2021年起	第三方遊戲發行商	遊戲發行	提供服務後 兩個月	銀行轉賬
集團B ⁽²⁾	435,215	9.1%	自2018年起	廣告及營銷代理商	廣告服務	提供服務後55天	銀行轉賬、 銀行承兌匯票
集團A ⁽¹⁾	329,307	6.9%	自2020年起	第三方遊戲發行商	遊戲授權	提供服務後 兩個月	銀行轉賬
供應商F	264,518	5.6%	自2023年起	第三方遊戲發行商	遊戲發行	提供服務後 兩個月	銀行轉賬
總計	<u>2,063,896</u>	<u>43.3%</u>					

截至2024年9月30日止九個月

供應商G	319,384	16.7%	自2022年起	第三方遊戲發行商	遊戲發行	提供服務後兩個月	銀行轉賬
供應商H	220,227	11.5%	自2018年起	廣告及營銷代理商	廣告服務	提供服務後兩個月	銀行轉賬、銀行 承兌匯票
供應商F	173,525	9.1%	自2023年起	第三方遊戲發行商	遊戲發行	提供服務後兩個月	銀行轉賬
供應商E	103,324	5.4%	自2022年起	第三方遊戲發行商	遊戲發行	提供服務後兩個月	銀行轉賬
集團B ⁽²⁾	98,238	5.1%	自2018年起	廣告及營銷代理商	廣告服務	提供服務後55天	銀行轉賬、 銀行承兌匯票
總計	<u>914,699</u>	<u>47.8%</u>					

附註：

- (1) 據董事所知，集團A由四家公司組成，即供應商I、供應商J、供應商K及供應商L，該等公司由同一股東控制，因此我們將彼等視為一位供應商。
- (2) 據董事所知，集團B由兩家公司組成，即供應商M及供應商N，該等公司由同一股東控制，因此我們將彼等視為一位供應商。

業 務

截至最後實際可行日期，概無董事、彼等的緊密聯繫人或截至最後實際可行日期擁有我們已發行股本5%以上的任何股東，於往績記錄期於我們的任何五大供應商中擁有任何權益。於往績記錄期，我們的前五大客戶均非我們的供應商，而前五大供應商亦非我們的客戶。

我們認為，我們的業務有足夠的替代供應商，可為我們提供質量及價格相若的替代品。於往績記錄期，我們的業務並無因供應出現任何嚴重短缺或延遲而中斷。

獎項及認可

下表概述我們於往績記錄期獲得的主要獎項及認可：

獎項年份	獎項或認可	頒發機關／單位	實體
2024年	四川省數字經濟30強	四川省企業聯合會、 四川省企業家協會	成都星邦互娛
2024年	2024虎牙廣告主大會最具 商業合作潛力獎	虎牙	廣州星邦互娛
2024年	2024金色旗幟獎	快手磁力引擎遊戲商業業 務中心	廣州星邦互娛
2024年	2024廣州市未成年人網絡 生態治理基地實踐基地	廣州市委網信辦	廣州星邦互娛
2024年	中國音像與數字出版協會 遊戲產業研究專家委員 會委員單位	中國音像與數字出版協會	成都星邦互娛

業 務

獎項年份	獎項或認可	頒發機關／單位	實體
2023年	年度十強優秀遊戲運營 企業	中國音像與數字出版 協會、遊戲工委	成都星邦互娛
2023年	最具競爭實力廣告主 向陽獎	騰訊廣告	成都星邦互娛
2023年	年度優秀網絡遊戲企業	廣東省遊戲產業協會	廣州星邦互娛
2023年	四川百強企業	四川省企業聯合會、 四川省企業家協會	成都星邦互娛
2022年	向陽獎－年度全能企業 廣告主	騰訊廣告	成都星邦互娛
2022年	營銷年度最佳遊戲公司	vivo開發者大會	成都星邦互娛
2022年	最佳合夥人	巨量引擎	成都星邦互娛
2022年	年度最佳合作夥伴	誇克小遊戲	上海趣儂網絡科技有限公 司
2022年	年度最具潛力獎	UC小遊戲	上海趣儂網絡科技有限公 司
2022年	年度最具潛力獎	UC小遊戲	上海聚市網絡科技有限公 司

業 務

競爭

我們在中國主要與其他移動遊戲開發商及發行商競爭。移動遊戲行業競爭激烈，新遊戲頻繁推出，技術快速發展，營銷及流量獲取方式以及分銷渠道不斷變化，且玩家喜好瞬息萬變。我們的競爭主要基於玩家群、能否開發並採購受歡迎遊戲從而豐富遊戲產品組合、能否確保遊戲玩法體驗的質量、能否培養玩家忠誠度並提升聲譽、能否提高遊戲的變現能力、能否延長遊戲生命週期以及與分銷渠道及營銷及推廣平台的關係等因素。然而，與我們相比，若干現有及潛在移動遊戲競爭對手的財務、技術及營銷資源更勝一籌，用戶群更加龐大，與行業參與者的關係更加牢固，且移動遊戲產品組合及資源更加廣泛而多元。移動遊戲競爭對手亦可能會發行更多受歡迎遊戲，與我們提供的遊戲競爭，對我們吸引並留存玩家及其閒暇時間的能力造成不利影響。有關競爭格局的詳情，請參閱本文件「風險因素－與我們的業務、行業、財務前景及一般運營有關的風險－我們經營所在市場存在激烈競爭。如我們不能有力與競爭對手競爭，我們的遊戲玩家基礎、市場份額和獲利能力可能受到重大不利影響」。

健康、安全及環境事宜

自成立以來，我們一直高度致力於可持續的企業責任項目，包括通過慈善活動及加大力度以造福整個社會。為確保遵守適用法律法規，我們的人力資源部會不時在必要時及經諮詢法律顧問後調整我們的人力資源政策，以適應相關勞動及安全法律法規的重大變動。我們致力以保護環境以及僱員和社區健康與安全的方式運營我們的工作場所和數據中心。於往績記錄期及直至最後實際可行日期，我們並無因違反健康、安全或環境法規而遭受任何罰款或其他處罰。

我們的環境、社會及管治政策

我們已制定環境、社會及管治（「環境、社會及管治」）政策，當中載列主要環境、社會及管治相關的目標及責任。根據環境、社會及管治政策，董事會須每兩年檢討我們在環境、社會及管治事宜方面的核心原則，包括維持環境、社會及管治作為僱員的主要優先事項；促進按照環境、社會及管治政策的行事文化；及監察及報告關鍵的環境和社會風險、緩解措施及改進機會。

業 務

根據環境、社會及管治政策，我們將在董事會下設立環境、社會及管治監督委員會，以負責識別、評估、排序和管理重大環境、社會及管治相關事宜。如我們的環境、社會及管治政策所述，環境、社會及管治監督委員會將由我們的首席執行官、法律主管、人力資源主管、行政管理主管、客戶服務經理和其他不時合適的核心管理代表組成。有關我們高級管理人員的資歷和經驗詳情，請參閱本文件「董事及高級管理層－高級管理層」。環境、社會及管治監督委員會每半年召開一次會議，以確定、評估及管理年度關鍵目標的進展。我們會將環境、社會及管治相關事宜納入員工的各種培訓計劃中。環境、社會及管治監督委員會亦將主要負責編製我們的環境、社會及管治報告。環境、社會及管治監督委員會將每年向董事會報告一次。董事會將每年審查環境、社會及管治政策、目標及指標，並負責批准我們的環境、社會及管治報告。董事會亦須檢討環境、社會及管治政策以確保其有效性，並討論及核准任何可能不時規定的修訂。

我們作為遊戲開發商及發行商，絕大部分業務均於在線進行，且我們並無經營任何生產設施。因此，我們並無面對重大健康、安全或環境風險。我們預期，未來每年環境、健康及工作場所安全合規相關的成本屬微不足道。儘管如此，董事將繼續監督環境、社會及管治政策及事宜的實施，並評估及識別環境、社會及管治風險，以便本集團應對未來在環境、社會和管治方面的任何變化，並確保遵守相關法律法規要求。我們致力以保護環境及保障僱員健康及安全的方式營運工作場所。於往績記錄期，董事確認，在我們經營業務的任何司法管轄區內，我們在業務過程中未遇到任何與環境、健康和工作場所安全法規相關的重大事故。董事亦確認，於往績記錄期，我們概沒有因不遵守相關法律而產生任何重大的環境、健康、社會和工作場所安全合規成本，亦沒有遭受到任何罰款或其他處罰，彼等預計在可預見未來維持相若情況。鑒於移動遊戲業務的性質，我們認為概不存在影響我們業務、策略或財務表現的重大環境或與氣候相關的風險。

業 務

社會、環境及管治指標及目標

溫室氣體

溫室氣體（「GHG」）排放與氣候變化息息相關，這為企業帶來長期風險及機遇。為加深了解、量化及管理我們的投資中與碳及氣候變化有關的影響、風險及機遇，作為社會、環境及管治旅程中的第一步，計量及披露碳足跡是不可或缺的。截至2024年9月30日止九個月，我們錄得範圍1排放量約103噸及範圍2排放量約866噸。

我們產生的溫室氣體排放主要來自日常營運過程中的用電。與氣候相關的問題是我們的重要議程之一。我們致力減少本身的溫室氣體排放，而我們現時的目標是在日常營運中逐步採用更多環保措施，並降低能源消耗。有關數據將作為本公司未來制定更適切能源減量策略和設定適當減量目標的基礎。

資源消耗

董事會將參考上市規則附錄二十七的披露規定，為各財政年度的重大關鍵績效指標設定指標及目標。考慮到移動遊戲業務的性質，董事會已將能源及水資源確定為關鍵指標及目標，我們將努力採取措施節約能源及水資源。其中包括我們辦公場所消耗按千瓦時（「千瓦時」）計的用電及按立方米計的用水。我們的耗電量主要用於辦公設備及電器（如電腦）的操作及維護，耗電量一般與我們的業務規模及僱員人數有關。下表載列2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月我們廣州總部的資源消耗。

能源／資源類型	截至2022年 12月31日 止年度	截至2023年 12月31日 止年度	截至2024年 9月30日止 九個月
電力	997,482千瓦時	1,632,995千瓦時	1,420,117千瓦時
水	8,443立方米	16,980立方米	9,718立方米

業 務

自2022年至2023年，資源消耗增加主要由於(i)業務規模不斷擴大，僱員人數隨之增加；(ii)於2022年，由於疫情的影響，我們允許僱員在家工作，而2023年初疫情結束後，我們規定僱員回到崗位工作；及(iii)我們於2022年租賃新辦公樓，大幅增加我們的辦公空間。因此，隨著更多員工在辦公室現場工作及辦公面積擴大，2022年至2023年我們的資源消耗上升。然而，隨著我們致力減少資源消耗，有關資源消耗的升勢屬暫時性，未來不會持續。

我們竭力有效使用資源，並盡量減少廢物排放。在日常業務過程中，我們積極讓員工了解節能的重要性。我們已實施以下措施以節約用電及用水，包括：(i)夏季室內空調溫度保持在攝氏26度；(ii)鼓勵員工以黑白打印，避免浪費紙張；及(iii)提醒員工在辦公時間後或閒暇時完全關閉電腦及電子設備。截至2025年12月31日止年度，我們將實施以下用電及用水目標(已計及配合業務擴張，員工數目及消耗量的預期增幅)。

能源／資源類型	截至2025年12月31日 止年度的年度績效目標
電力	1,798,047千瓦時
水	12,829立方米

健康及安全

於往績記錄期，我們概無發生任何健康或安全事故。

公共意識教育

我們致力提高公眾對限制未成年人遊玩電子遊戲時間的認識。例如，我們已按父母要求對未成年人賬戶採取措施，並通過持續跟進觀察並以及時方式報告該賬戶的活動，向父母提供必要的協助，以遏制或禁止未成年人的不當遊戲行為。

業 務

公司治理

我們致力塑造高標準的公司治理及文化。我們相信良好的公司治理及健康的文化對員工福祉及我們的業務發展至關重要。為此，我們採取了以下措施：

發展及培訓

我們不斷投資於年輕人才的培訓及事業發展。我們始終致力為工程師及其他僱員提供全面的社會福利、多元化的工作環境及廣泛的事業發展機會。我們堅持提供安全而健康的工作場所，此有賴嚴謹的政策、強大的團隊成員教育及安全認可獎項以及持續的技術投入。我們通過提供一系列計劃，幫助我們的員工及其親友保持最佳的健康水平，支持我們團隊成員及其家人的身心健康。我們的員工隊伍跟我們所服務的社區般多元化，我們相信每個人都值得尊重。我們為教育、招聘、發展及提升團隊成員克盡己任。我們不僅專注於僱員的專業發展，亦對激勵僱員在「目標感」及「成就感」等方面作出努力。此外，我們格外重視建立人才梯隊建設和有凝聚力的組織文化。我們已就僱員培訓及發展設立一套全面的制度，涵蓋領導才能、通用技能、專業技能及其他方面。全面培訓計劃包括企業文化、僱員權利及責任、團隊建立、專業行為、工作績效、管理技巧、領導才能及行政決策。

僱傭

本集團訂有(其中包括)招聘、職位晉升、薪酬、福利、休假及解僱等方面的規則及程序，以保障員工權利。在招聘及職位晉升時，本集團遵循「擇優錄用」的原則，並考慮應聘者或僱員的表現、工作經驗及能力。本集團提倡多元化及平等的員工文化，確保應聘者及僱員不會因性別、年齡、種族、家庭狀況或身體殘疾而受到歧視。本集團根據工作表現及市場薪酬標準釐定僱員薪酬待遇。所有該等措施旨在為我們的員工提供公平的工作環境。

勞工標準

董事確認，本集團不僱用兒童且我們的運營禁止任何形式的強迫勞動。董事確認，本集團已在所有重大方面遵守有關童工和強迫勞工的法律法規。作為避免違反勞

業 務

動法律法規的額外措施，本集團在招聘過程中檢查所有申請人的身份文件。董事確認，若發現任何童工或強迫勞工業務，本集團將立即尋求法律意見並採取糾正措施。

供應商管理

本集團規定透明的採購程序，以公平、公正和公開方式選擇合適的供應商。本集團的程序確保我們採購期間的公平競爭，包括採用一套客觀的篩選標準。該等程序保障本集團和供應商的利益。本集團的採購考慮因素包括但不限於服務質量、定價及交貨時間，旨在降低採購風險並提高採購效率。

預防貪腐

本集團致力在業務運營中遵守道德規範，不容忍任何形式的腐敗，例如賄賂、勒索、欺詐或洗錢。董事確認，本集團在所有重大方面均遵守有關賄賂、勒索、欺詐和洗錢的法律法規。董事確認，於往績記錄期及直至最後實際可行日期，本集團並無接獲針對我們或我們僱員的賄賂、勒索、欺詐或洗錢指控。本集團要求所有員工遵守職業道德，禁止任何形式的腐敗。員工被發現貪污腐敗行為將被解除職務及追究其司法責任。

社會責任

作為我們企業的重要宗旨之一，我們志在成為對社會負責任的公司，回饋社會，為社區和社會帶來裨益。例如，於2024年1月，我們在成都文化會堂舉辦了公益課堂，與數十個家庭進行了面對面的互動和問答，旨在幫助參與家庭在輕鬆愉快的氣氛中了解更多的網絡知識，養成健康安全的上網行為習慣，防止網絡成癮。

環境、社會及管治風險識別、評估及管理流程

環境、社會及管治工作小組將每年至少舉行一次會議，以識別、評估及管理董事會同意的年度主要目標的進度。環境、社會及管治工作小組採用控制及風險自我評估方法，持續評估及管理其環境、社會及氣候相關風險狀況。與我們業務相關的環境、社會及管治以及氣候相關風險乃根據其可能性、財務後果及對我們的聲譽影響來

業 務

識別、評估及排序。倘環境、社會及管治工作小組認為有必要，其可委聘第三方顧問協助我們實現環境、社會及管治目標。我們會將環境、社會及管治相關事宜納入僱員的各種培訓計劃。環境、社會及管治工作小組亦將主要負責編製環境、社會及管治報告，並制定緩解及管理措施以減輕環境、社會及管治風險及影響。環境、社會及管治工作小組將每年向董事會匯報。董事會將每年檢討環境、社會及管治政策、目標及指標，並負責批准環境、社會及管治報告的發佈。董事會亦將檢討環境、社會及管治政策以確保其有效，並就可能不時需要的任何修訂進行討論及予以批准。

知識產權

我們認為我們的商標、版權、專利、域名、專業知識、專有技術及類似知識產權對我們的成功至關重要，我們藉助版權、商標及專利法以及與我們的僱員及其他人士簽訂的保密、發明轉讓及不競爭協議保護我們的專有權利。截至最後實際可行日期，我們擁有(i)1,036個獲批商標；(ii)413項獲授權計算機軟件版權；(iii)87個獲授域名；(iv)我們作品中的1,989項版著作權；及(v)一項專利。

我們已制定全面的知識產權保護政策及相關內部控制系統，以確保我們有能力取得及維持與我們業務相關的重要商業技術、發明及專有知識的知識產權及專有保護、捍衛及執行我們的知識產權、保護我們的商業秘密，並在不侵犯、盜用或以其他方式侵犯第三方有效、可執行的知識產權的情況下運營。我們的知識產權保護政策及相關內部控制系統的要點包括：

- 我們對相關知識產權進行檢索，以確保我們的知識產權不會受到質疑。
- 我們向相關部門申請版權、商標及專利，以保護我們的品牌形象及技術創新。我們定期監控第三方的行動以不時保護我們的IP，並採取適當措施防止任何侵權行為。
- 我們尋求保護我們的專有技術和流程，部分是通過與我們的業務合作夥伴訂立保密協議。我們已與我們的高級管理層及其他有權接觸有關我們業務的商業秘密或機密資料的僱員訂立保密協議及不競爭協議。我們的保密協議及不競爭協議載有轉讓條款，據此，我們擁有僱員工作過程中產生的所有發明、技術、專有技術及商業秘密的所有權利。
- 我們亦通過維護我們場所的物理安全以及我們信息技術系統的物理和電子安全，尋求保護我們數據和商業秘密的完整性和機密性。

業 務

於往績記錄期，我們並無遭受任何重大知識產權侵權申索。

僱員

截至2024年9月30日，我們有1,035名全職僱員，全部位於中國。下表載列截至2024年9月30日按職能劃分的僱員人數：

	僱員人數	佔總數百分比
發行及運營	313	30.2%
研發	494	47.7%
銷售及營銷	179	17.3%
一般行政	49	4.7%
總計	1,035	100.0%

我們一直竭力為僱員提供全面的社會福利、多元化的工作環境及廣泛的職業發展機會。此外，我們致力於通過嚴格的政策及健全的團隊成員教育，加上不斷作出技術投資，提供安全健康的工作場所。此外，我們特別重視建設人才庫及鑄造有凝聚力的組織文化。我們已就僱員培訓及發展設立一套全面的制度，涵蓋領導才能、通用技能、專業技能及其他方面。全面培訓計劃包括企業文化、僱員權利及責任、團隊建立、專業行為、工作績效、管理技巧、領導才能及行政決策。根據中國相關法律法規的要求，我們通過中國政府強制福利繳款計劃參加市、省政府組織的各類僱員社會保障計劃，包括(其中包括)養老金、醫療保險、失業保險、生育保險、工傷保險和住房公積金計劃。根據中國法律，我們須按員工薪金、獎金及若干津貼的特定百分比向僱員福利計劃作出供款，最高不超過地方政府不時規定的上限。我們自行參與該等社會保障計劃及僱員福利計劃並對該等計劃進行供款。

我們致力建立有競爭力和公平的薪酬。為有效激勵僱員，我們通過市場調研不斷完善薪酬和激勵政策。我們每月進行僱員績效評估，以提供僱員的績效反饋。我們僱員的薪酬通常包括基本工資和績效獎金。

我們通常與僱員訂立標準僱傭協議。該等合約包括一項標準的競業禁止契約(禁止僱員在其受僱期間及終止僱傭關係後兩年內直接或間接與我們競爭)及標準保密責任。雖然我們並無工會，但我們相信與僱員保持著良好的工作關係。於往績記錄期，我們並無發生任何重大勞資糾紛。

業 務

保險

我們已就若干潛在風險及責任投保。特別是，根據中國法律法規的要求，我們的僱員相關保險包括養老金、生育保險、失業保險、工傷保險、醫療保險及住房公積金。

於往績記錄期，我們並無作出任何與業務相關的重大保險申索。我們認為我們擁有充足的保險保障，因為我們已在所有重大方面遵守適用的僱傭法律及法規並符合本行業的商業慣例，且截至最後實際可行日期在中國不存在針對我們的重大勞工相關法律訴訟。然而，我們的保險受限於標準的免賠、除外及限制條款。因此，我們的保險未必能夠彌補我們所有損失，我們亦無法保證不會面對超出我們所購買保額上限或相關保單保障範圍的損失或申索。有關詳情，請參閱本文件「風險因素－與我們的業務、行業、財務前景及一般運營有關的風險－我們的保險範圍有限，可能使我們面臨重大成本和業務干擾」。

物業

我們的總部位於中國廣東省廣州市天河區棠下街荷光一橫路元創社區A4-A5棟。截至最後實際可行日期，我們並無擁有任何物業，並通過於廣東省廣州市及四川省成都市總建築面積約14,614.78平方米的兩項租賃物業經營業務。我們在中國的租賃物業主要作為辦公室，租賃到期日介乎2027年11月至2027年12月。於往績記錄期，我們並無經歷任何由租賃物業產生的重大糾紛。

根據適用的中國法律法規，物業租賃合約必須向中國住房和城鄉建設部的地方部門登記。截至最後實際可行日期，我們並未為兩項租賃物業進行登記，該等物業用作辦公用途。我們的中國法律顧問告知我們，根據中國法律，未登記租賃合約將不會影響租賃協議的有效性。然而，有關政府部門可能會就每份未登記及備案的租賃協議處以人民幣1,000元至人民幣10,000元的罰款。於往績記錄期及直至最後實際可行日期，我們並無被任何部門責令登記任何租賃協議，且我們未來將繼續尋求租賃物業出租人的合作，以向相關中國政府機構登記已簽立的租賃協議。

牌照及許可證

我們的中國法律顧問已告知我們，於往績記錄期，我們已取得對我們的業務運營而言屬重要的牌照、批文及許可證。我們的中國法律顧問認為，於往績記錄期，我們的中國附屬公司並無亦不曾涉及導致罰款、強制執行或其他懲罰的任何重大不合規事件，該等事件可能個別或整體對我們的業務產生重大不利影響。

業 務

我們不時更新所有該等重要許可證及牌照，以在所有重大方面遵守相關法律法規。我們的中國法律顧問已告知我們，倘我們已遵守適用的中國法律法規下所有相關要求，則更新該等許可證或牌照不存在任何重大法律阻礙。

下表載列我們重要牌照、批文及許可證：

牌照、批文及 許可證的名稱	持有人	簽發部門	到期日
增值電信業務經營許可	上海聚市網絡科 技有限公司	上海市通信管理局	2028年2月26日
增值電信業務經營許可	上海趣儂網絡科 技有限公司	上海市通信管理局	2029年1月25日
增值電信業務經營許可	成都合輝達網絡 科技有限公司	四川省通信管理局	2029年3月13日
增值電信業務經營許可	成都定青山網絡 科技有限公司	四川省通信管理局	2029年7月25日
增值電信業務經營許可	成都錦宏圖網絡 科技有限公司	四川省通信管理局	2029年3月31日
增值電信業務經營許可	成都合潤軒網絡 科技有限公司	四川省通信管理局	2029年3月31日

業 務

牌照、批文及 許可證的名稱	持有人	簽發部門	到期日
增值電信業務經營許可	上海圓戲網絡科技有限公司	上海市通信管理局	2025年10月10日
增值電信業務經營許可	成都星邦互娛網絡科技有限公司	四川省通信管理局	2027年9月29日
增值電信業務經營許可	海南劍指網絡科技有限公司	海南省通信管理局	2027年11月16日
增值電信業務經營許可	海南星邦互娛網絡科技有限公司	海南省通信管理局	2028年3月10日
增值電信業務經營許可	上海零酷網絡科技有限公司	上海市通信管理局	2028年4月7日
增值電信業務經營許可	上海悅戲網絡科技有限公司	上海市通信管理局	2028年4月28日
增值電信業務經營許可	上海澳仁網絡科技有限公司	上海市通信管理局	2028年11月27日
增值電信業務經營許可	上海平野闊網絡科技有限公司	上海市通信管理局	2028年8月28日

業 務

牌照、批文及 許可證的名稱	持有人	簽發部門	到期日
增值電信業務經營許可	宜賓星澄網絡科 技有限公司	四川省通信管理局	2028年9月22日
增值電信業務經營許可	廣州任風勁網絡 科技有限公司	廣東省通信管理局	2029年3月19日
增值電信業務經營許可	葫蘆島星邦網絡 科技有限公司	遼寧省通信管理局	2029年9月26日

法律程序及合規

法律程序

作為中國移動遊戲開發商及發行商，於往績記錄期及直至最後實際可行日期，我們不時受日常業務過程中引起的法律、仲裁或行政訴訟的影響，當中主要包括服務合同、商標及電腦軟件版權糾紛。然而，董事確認，截至最後實際可行日期，我們並未牽涉任何正在進行的重大訴訟、仲裁或行政訴訟；並且我們不知悉任何未決或威脅提出的重大訴訟、仲裁或行政程序會對我們的業務產生重大不利影響。董事並沒涉及任何實際或威脅提出的重大索賠或訴訟。有關相關風險的詳情，請參閱本文件「風險因素－與我們的業務、行業、財務前景及一般運營有關的風險－我們可能涉及法律或行政程序或監管質詢，如此可能引致不利結果，並對我們的業務、財務狀況、經營業績和現金流造成不利影響」。

不合規事項

於往績記錄期及直至最後實際可行日期，董事確認我們未曾且並無牽涉任何導致罰款、執法行動或其他處罰的重大不合規事件，從而可能單獨或共同對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

業 務

未有足額繳納社會保險及住房公積金供款

於往績記錄期，我們未為部分僱員向中國相關社會保險或住房公積金部門作出全額社會保險及住房公積金供款。於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，我們的未支付社會保險及住房公積金供款總額分別為人民幣9.6百萬元、人民幣16.2百萬元及人民幣17.8百萬元。我們認為未足額繳納社會保險供款或住房公積金將不會對我們的業務及運營造成重大不利影響。

根據中國相關法律法規，倘用人單位未能足額繳納社會保險基金，則監管機構可責令其在規定期限內足額支付欠繳款額，連同按尚欠款額每日0.05%的費率繳付的逾期繳交費用，費用自該社會保險供款到期之日起累計。逾期不繳者，主管部門可能另外處以滯納金額一倍至三倍的罰款。此外，根據中國相關法律法規，倘未能按要求足額繳存住房公積金，相關住房公積金管理中心可能會要求我們限期繳存。逾期仍不繳存的，可以申請中國法院強制執行。倘有關當局採取此類執法行動，我們的財務狀況及經營業績可能會受到影響。有關相關風險的詳情，請參閱本文件「風險因素－與政府監管有關的風險－我們的若干附屬公司尚未向社會保險及住房公積金作出所有必要供款，這可能使我們受到處罰，包括罰款及法院強制執行」。

我們已向大多數僱員的主管社會保險費及住房公積金的地方主管部門取得口頭確認，確認我們於往績記錄期並無因違反有關社會保險及住房公積金的法律法規而受到處罰。截至最後實際可行日期，我們並無因未足額繳納社會保險及住房公積金而收到相關地方機構的任何通知。

經考慮上述中國相關法律法規以及自主管部門獲得的書面／口頭確認後，我們承諾，倘監管機構及／或相關政府部門責令我們繳納逾期社會保險及／或住房公積金，我們將在規定時限內遵守該命令。我們將定期了解中國法律法規有關社會保險及住房公積金方面的最新發展，並按規定結清社會保險及住房公積金的欠繳款額。

業 務

此外，截至最後實際可行日期，我們並不知悉任何有關社會保險及住房公積金供款的重大勞資糾紛。根據上述確認及承諾，以及與相關政府部門進行的訪談，我們的中國法律顧問認為，假設現行法律法規以及當地政府就此在政策執行及檢查方面的慣例並無重大變動，有關部門將要求本集團整體支付社會保險及住房公積金供款的全數差額或我們因未有為僱員提供全額社會保險及住房公積金供款而受到重大行政處罰的可能性較低。

儘管如此，我們已就社會保險和住房公積金供款採取以下強化內部控制措施：(i) 加強合規、財務和人力資源部門僱員的法律合規培訓；(ii) 制定有關遵守相關中國法律法規的社會保險和住房公積金供款的內部控制政策，且我們已開始實行；(iii) 人力資源專員每月審查和監控供款狀況；及(iv) 提高僱員的法律法規發展意識，並定期緊貼有關社會保險和住房公積金供款的中國法律法規的最新發展。

風險管理及內部控制

我們深明有效的風險管理及內部控制對確保業務成功運營至關重要。因此，我們致力於建立並維持風險管理及內部控制系統，包括我們認為適合我們業務運營的政策及程序，以及致力於持續改善該等系統。

我們已在業務運營的各個方面（例如財務報告、信息系統、內部控制、人力資源及監管合規）採納及實施全面的風險管理政策。我們將檢討風險管理政策及內部控制措施的執行情況，確保其有效及充分。然而，我們在業務運營過程中仍面臨有關風險。有關詳情，請參閱本文件「風險因素－與我們的業務、行業、財務前景及一般運營有關的風險－我們的風險管理及內部控制系統未必在所有方面均屬充分或有效，這可能會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響」。

財務報告風險管理

我們已就財務報告風險管理實施一套會計政策，如財務報告管理政策、預算管理政策、財務報表編製政策以及財務部門及員工管理政策。我們已制定多項程序以實施會計政策，而財務部門則根據該等程序審閱我們的管理賬目。我們亦為財務部門員工提供定期培訓，以確保彼等了解我們的財務管理及會計政策，並於日常運營中實施該等政策。

業 務

投資政策及風險管理

我們已建立一套投資政策及內部控制措施，以實現閒置現金的合理回報，同時降低我們的投資風險。我們的理財產品短期投資計劃由財務部制定並經總經理辦公室批准，而理財產品的長期投資計劃由總經理辦公室制定並經董事會批准。

我們相信投資於低風險的金融產品有助我們更好地運用我們的現金，擴大我們的收入來源，同時確保業務運營及資本開支有充足現金流。我們已建立一套投資政策及內部控制措施，以實現理財產品投資的合理回報，同時降低我們面臨的投資風險。該等政策及措施主要包括：

- 財務部負責選擇金融產品並監察其表現。我們通常會指定財務部合資格人員處理金融產品投資。財務部的投資決定須經高級管理層團隊批准。一般而言，我們只允許投資於投資風險較低的保本型產品；
- 董事會負責監督所有投資決策及評估有關投資的理由，並將定期審視投資的流動性及利息收入；
- 我們根據不久將來的估計資本需求及年度財務預測作出投資決策，並計及金融產品的年期、預期回報及風險；及
- 我們定期評估本集團的流動資金、資本結構及投資狀況，並作出資本開支安排及現金流量預測。我們亦會定期分析實際現金流出與現金流預測或我們的預算之間的差異，並根據有關評估及分析結果作出投資決策。

信息系統風險管理

充分維護、存儲及保護我們的重要數據（如業務及財務數據以及其他相關資料）對我們的成功至關重要。我們已實施相關內部程序及控制，以確保我們的數據受到保護，並避免洩露及丟失該等數據。於往績記錄期及直至最後實際可行日期，我們並無發生任何重大信息洩露或用戶數據丟失的情況。

業 務

我們已建立信息系統安全管理框架，包括相關內部控制及風險管理機制，以管理網絡安全、數據安全、防病毒措施、系統變更審批程序、用戶管理、系統監控及事故管理。我們亦發佈有關數據備份及存盤的明確標準及規定，並制定定期數據有效性測試程序。

我們為僱員提供信息安全培訓，並不時進行持續培訓及討論任何問題或必要更新。我們亦設有應急機制，以評估重大風險、制定災難應對計劃及定期進行應急演練。

我們的信息技術團隊共同負責我們的信息技術系統及基礎設施。相關責任包括確保在使用、維護及保障用戶數據方面符合我們的內部規則及適用的法律法規。

內部控制風險管理

我們已設計及採納內部控制機制及嚴格的內部程序，以確保我們的業務運營符合相關規則及法規。我們已成立內部控制團隊，在董事及高級管理層成員的監督下設計及改善內部控制機制，並與我們的業務單位緊密合作，以(i)進行風險評估及就風險管理策略提供意見；(ii)提高業務流程效率及監督內部控制的成效；及(iii)提高本公司的整體風險意識。

我們亦已制定內部及外部溝通政策，提供信息分類規則、適當的溝通渠道、保密信息管理程序、監管備案及公共溝通程序。

根據我們的程序，內部法律部門在我們訂立任何合約或業務安排前，會審查合約條款及審閱我們業務運營所需的所有相關文件，包括交易對手為履行彼等於業務合約項下的責任而取得的牌照及許可證，以及所有必要的相關盡職調查材料。我們亦已制定詳細的內部程序，以確保內部法律部門在我們營銷及運營的產品以及我們提供的相關服務（包括升級現有產品）向公眾發佈前對其進行監管合規審查。內部法律部門負責取得任何必要的政府預先審批或同意，包括在規定監管時限內編製及提交所有必要文件以向相關政府部門備案。

我們會持續檢討風險管理政策及措施的實施情況，以確保我們的政策及實施有效及充分。

業 務

知識產權侵權風險管理

我們已制定政策以規範知識產權（如計算機軟件版權及商標）的管理。內部法律部門及行政部共同負責知識產權相關管理及合規。我們已就知識產權侵權風險採取以下內部控制措施：

- 我們已成立版權中心，專責監察我們的知識產權侵權風險。在我們訂立知識產權授權協議前，版權中心會對知識產權合法擁有人身份進行獨立背景調查。就根據遊戲開發商授權的知識產權開發的遊戲而言，版權中心亦要求遊戲開發商向我們提供由知識產權擁有人發出的授權書。
- 版權中心要求遊戲開發商在我們訂立任何合作協議前提供其軟件著作權登記證書，其中亦載列遊戲開發商承諾是遊戲版權的合法擁有人。
- 我們的法律團隊存置一份登記冊，記錄我們的授權知識產權及遊戲的詳情，包括（其中包括）其版權登記號碼。

人力資源風險管理

我們根據(i)不同部門僱員的需求；及(ii)反賄賂及反貪污政策提供定期及專門培訓。我們設有培訓部門，定期組織由高級講師或外部顧問就僱員可投票的興趣主題進行的內部培訓課程。培訓中心定期安排在線及課堂培訓，檢討培訓內容，跟進僱員評估培訓效果，並獎勵獲得積極反饋的講師。通過該等培訓課程，我們確保員工的技能組合以及反賄賂及反貪污政策的知識水平保持最新，使彼等在日常業務過程中更好地遵守適用法律及法規。

我們已制定僱員手冊及行為守則，並派發予全體僱員。手冊載有有關職業道德、防止欺詐機制、疏忽及貪污的內部規則及指引。我們為僱員提供定期培訓及資源，以解釋僱員手冊所載的指引。

業 務

監管合規及法律風險管理 – 反賄賂及反貪污政策

合規風險指因為未能遵守相關法律、法規、規則及指引而遭受法律及監管制裁，以及遭受重大財務及聲譽損失的風險。同時，法律風險指因我們涉及的任何合約或業務活動違反法律法規、違反合約、侵犯他人合法權利或其他原因而產生法律責任的風險。

為有效管理我們的合規及法律風險，我們已設計及採納嚴格的內部程序，以確保我們的業務運營遵守相關規則及法規。尤其是，由於我們及我們的僱員在我們的運營中與各種第三方進行交易，我們已就反貪污、反賄賂及利益衝突事宜實施內部程序。首先，作為我們風險管理及內部控制措施的一部分，我們已採納一系列針對貪污、賄賂及欺詐活動的內部法規，包括針對收取賄賂及回扣以及挪用公司資產的措施。我們設有反貪污獎勵，以換取寶貴資料。第二，我們的內部控制部門仔細評估潛在貪污及賄賂的風險事件，並於必要時進行調查。第三，我們已實施明確及嚴格的政策及指引，禁止接受有利益關係的第三方提供的禮品、招待及其他優惠。第四，我們的內部控制部門定期進行內部控制檢查。僱員須確認及接受我們的商業行為及道德內部守則，當中詳細列出相關政策及法規，包括但不限於明確界定賄賂、貪污及利益相關方。我們會對董事、高級管理層及僱員的任何賄賂及貪污活動施加處罰，並要求就此產生的任何損失作出賠償。

我們將根據法律、法規及行業標準的變化完善內部政策，並更新法律文件的內部模板。我們亦對運營及僱員活動的各個方面進行合規管理，並已就僱員違反法律、法規及內部政策建立問責制度。此外，我們將檢討風險管理政策及措施的實施情況，以確保我們的政策及實施有效及充足。

業 務

監管合規及法律風險管理 – 移動遊戲出版政策

我們的法律部門負責向國家新聞出版署取得移動遊戲發行預先審批。法律部門總法律顧問、法務總監及法務經理主要負責監督本集團遵守遊戲發行預先審批的情況。在發行每款遊戲前，我們的遊戲運營部門將與（其中包括）法律部門合作，並核對我們的內部合規檢查表，檢查表其中的項目包括遊戲是否已獲得國家新聞出版署的預先審批。我們的合規政策訂明以下各項，以防止有關不合規事件再次發生：

- (1) 不時向我們法律部門的相關人員提供相關法律及規定的定期培訓；
- (2) 不時委聘外部法律顧問就遊戲及授權管理規定以及其他監管及法律合規要求提供專業意見；
- (3) 要求我們的法律部門與發行及運營團隊不時進行溝通，以更新任何相關備案及批准的狀態。

董事會監督

為監督我們[編纂]後的風險管理政策及企業治理措施的持續執行情況，我們已成立審核委員會以審閱並監督我們的財務報告程序及內部控制系統以及持續監督我們的風險管理政策在本公司的執行情況，確保我們的內部控制系統能有效識別、管理及降低我們業務運營涉及的風險。審核委員會由三名成員組成，即陳愛文先生、朱武祥博士及王勇博士，彼等均為獨立非執行董事。陳愛文先生為審核委員會主席。有關審核委員會成員的專業資格及經驗詳情，請參閱本文件「董事及高級管理層」。

我們亦已成立內部審核部門，負責檢討風險管理政策的有效性，並向審核委員會報告所發現的任何問題。內部審核部門成員定期舉行會議，討論我們面臨的任何內部控制問題及實施解決該等問題的相應措施。內部審核部門向審核委員會報告，以確保以及時方式向委員會傳達任何已識別的重大問題。審核委員會隨後討論有關問題，並於必要時向董事會報告。

合約安排

合約安排的背景

相關業務

商務部及國家發改委聯合頒佈外商投資准入特別管理措施（負面清單）（2024年版）（「負面清單」）及鼓勵外商投資產業目錄（2022年版）。負面清單規定外商投資「禁止」或「限制」行業，而所有並未「禁止」或「限制」的行業均視為「允許」外商投資。

根據負面清單，我們受外商投資限制的業務或運營概要如下（「相關業務」）。

業務	類別	我們的業務／運營
互聯網文化經營	禁止	<p>根據《互聯網文化管理暫行規定》（「互聯網文化規定」），互聯網文化活動指提供互聯網文化產品及其服務的活動，包括互聯網文化產品的製作、複製、進口、發行及播放等活動。</p> <p>各併表聯屬實體均為或計劃將主要從事通過中國移動應用及第三方發行渠道的遊戲運營，屬於互聯網文化規定項下「互聯網文化活動」的範圍。</p> <p>根據負面清單，我們所從事的互聯網文化活動屬於「禁止」類別，外國投資者禁止持有從事有關業務的任何企業的股權。</p>

合約安排

業務	類別	我們的業務／運營
增值電信服務業務 (「增值電信 服務業務」)	限制	<p>各併表聯屬實體均為或計劃將主要從事通過中國的移動應用及第三方發行渠道的遊戲運營，屬於《電信條例》項下增值電信服務。</p> <p>根據適用的中國法律，外國投資者不得持有從事有關業務的任何企業（電子商務、國內多方通信、存儲轉發及呼叫中心除外）50%以上的股權。</p> <p>各併表聯屬實體均持有有效增值電信業務許可證（「ICP許可證」）以在互聯網內容提供者的活動範圍內提供互聯網信息服務。</p>

有關詳情，請參閱本文件「監管概覽－有關外商投資的法規」。

我們認為，我們的網絡文化業務及增值電信業務是相關業務的基本組成部分及不可分割的部分，因為(i)根據我們中國法律顧問的意見，根據互聯網文化規定，透過互聯網經營遊戲屬於負面清單禁止外資擁有的「網絡文化活動」；及(ii)本集團提供的增值電信業務與網絡文化業務（亦涉及網絡遊戲經營）構成我們遊戲服務的重要組成部分。此外，根據中國相關法律法規，境內電信企業不得以任何形式向外國投資者出租、轉讓或出售其許可證，而根據上述分析，各個從事增值電信業務的實體都必須持有ICP許

合約安排

可證以經營其相關業務。因此，本公司為遵守適用中國法律法規經營網絡遊戲，將網絡文化業務及增值電信業務與遊戲營運業務自併表聯屬實體分開，並且在獨立實體持有ICP許可證乃不切實際。

我們的中國法律顧問及獨家保薦人的中國法律顧問於2024年8月23日透過工信部官方諮詢熱線(12381)與工信部進行了口頭諮詢。接受有關諮詢的工信部官員確認，若中外實體同時從事負面清單項下「禁止經營業務範圍」內的其他業務(如互聯網文化業務)，則該中外實體不大可能取得ICP許可證。我們的中國法律顧問認為，工信部是對外商投資企業ICP許可證申請進行審核的主管部門，在工信部官方網站發佈的官方諮詢熱線(12381)作為工信部發佈的公共服務電話平台乃向工信部尋求諮詢的合適渠道，其主要負責政府資訊公開、受理及處理公眾對工信部相關工作的詢問、建議及投訴，透過官方諮詢熱線接受諮詢的相關人員有權提供此類諮詢回應。

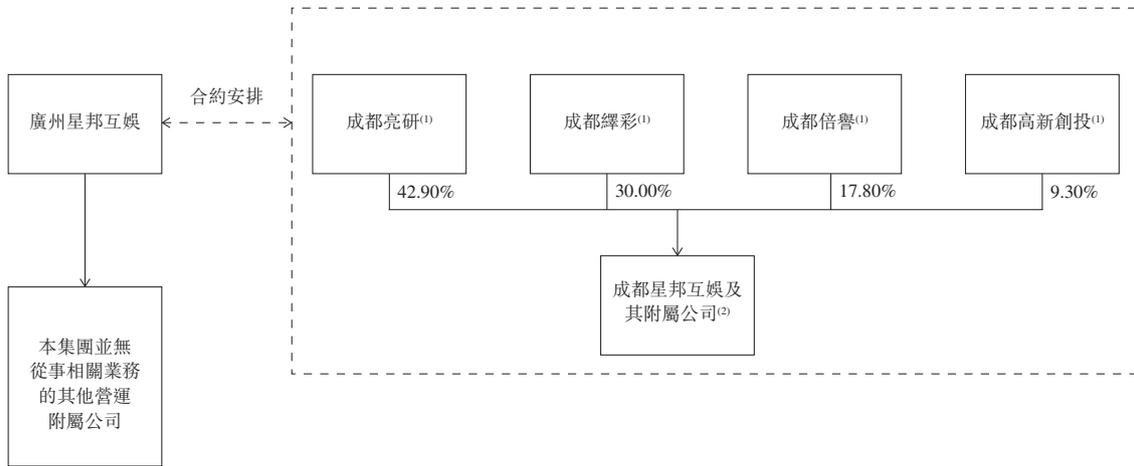
鑒於我們的併表聯屬實體經營禁止外商投資的業務及限制外商投資的業務，本公司作為外商投資者不得持有合併附屬實體的任何股權。根據我們中國法律顧問的建議，就中國的外商投資限制政策而言，我們認為合約安排及本公司架構整體而言乃針對性設計的，讓我們能夠在現有中國監管框架下實現我們的業務及運營目的，從而盡量減少與相關中國法律及法規的潛在衝突。我們將密切關注與適用的中國法律法規有關的任何未來發展，並將採取一切必要行動以遵守適用法律法規及特定要求或指南，包括在未來需要時重組本公司架構。一旦我們的業務不再禁止或限制外商投資，我們將在中國法律允許的範圍內全部或部分解除及終止合約安排。

我們的合約安排

為籌備[編纂]及於重組完成後(進一步詳情載於本文件「歷史、重組及公司架構—重組」一段)，廣州星邦互娛、成都星邦互娛及登記股東(即成都亮研、成都繹彩、成都倍譽及成都高新創投)於2024年8月26日訂立構成合約安排的多項協議。

合約安排

合約安排適用於成都星邦互娛及其附屬公司的100%股權。以下簡圖說明在合約安排下從併表聯屬實體流向本公司的經濟利益：



「——>」指於股權的直接合法及實益擁有權。

「<--->」指合約關係。

「- - -」指受合約安排規限的實體。

附註：

- (1) 成都亮研、成都繹彩、成都倍譽及成都高新創投為登記股東。
- (2) 截至最後實際可行日期，成都星邦互娛擁有16家全資附屬公司，即成都定青山網絡科技有限公司、上海澳仁網絡科技有限公司、上海聚市網絡科技有限公司、成都合輝達網絡科技有限公司、上海圓戲網絡科技有限公司、上海悅戲網絡科技有限公司、成都合潤軒網絡科技有限公司、成都錦宏圖網絡科技有限公司、海南星邦互娛網絡科技有限公司、上海趣儂網絡科技有限公司、上海零酷網絡科技有限公司、海南劍指網絡科技有限公司、上海平野闊網絡科技有限公司、廣州任風勁網絡科技有限公司、葫蘆島星邦網絡科技有限公司及宜賓星澄網絡科技有限公司。

合約安排

合約安排的主要條款概要

構成合約安排的各項具體協議的重要條款概要載於下文。

獨家服務及業務合作協議

於2024年8月26日，成都星邦互娛與廣州星邦互娛訂立獨家服務及業務合作協議（「獨家服務及業務合作協議」），據此，成都星邦互娛同意委聘廣州星邦互娛為獨家供應商，其提供技術支援、諮詢服務及其他服務以獲取服務費。

根據獨家服務及業務合作協議，廣州星邦互娛提供的服務包括但不限於互聯網數據服務、信息技術諮詢服務、技術服務、軟件開發、網絡技術服務、培訓及其他服務。廣州星邦互娛對其因履行該等服務而自行開發或創造的所有知識產權擁有專有權。

根據獨家服務及業務合作協議，服務費應相等於成都星邦互娛的總收益扣除適用法律所規定保留或預扣的成本、開支、稅項及款項後的金額，並以廣州星邦互娛根據與服務相關的各種因素全權酌情調整。除服務費外，成都星邦互娛應報銷廣州星邦互娛因履行獨家服務及業務合作協議而產生的所有合理成本、付款及實付開支。

此外，未經廣州星邦互娛事先書面同意，在獨家服務及業務合作協議期限內，成都星邦互娛不得直接或間接受由任何第三方提供的相同或任何類似服務，亦不得與任何第三方建立類似的合作關係。根據獨家服務及業務合作協議，廣州星邦互娛有權委任任何第三方提供任何或所有服務，或履行其義務。

獨家服務及業務合作協議自簽立日期起生效，並在廣州星邦互娛至少30天事先書面通知終止前維持有效。

合約安排

獨家購買選擇權協議

於2024年8月26日，廣州星邦互娛、登記股東及成都星邦互娛訂立獨家購買選擇權協議（「獨家購買選擇權協議」），據此，各登記股東已不可撤回及無條件地向廣州星邦互娛授出獨家選擇權（「獨家選擇權」），使廣州星邦互娛有權在當時適用的中國法律允許下隨時選擇自行或透過其指定人士購買成都星邦互娛的全部或任何部分股權及／或相關資產。

根據獨家購買選擇權協議，廣州星邦互娛可在中國法律允許的範圍內全權酌情決定何時行使獨家選擇權，以及是否部分或悉數行使獨家選擇權。然而，倘廣州星邦互娛在中國法律法規允許的情況下可擁有於成都星邦互娛的全部或部分股權，則其須盡快行使獨家選擇權。

相關股權或資產的轉讓價須為中國法律允許的名義價格或最低購買價。倘購買價並非為零，則各登記股東及成都星邦互娛承諾，其將根據當時適用的中國法律，將就該等股權或資產轉讓所收到的代價悉數退還予廣州星邦互娛或其指定人士。

登記股東及成都星邦互娛已共同及個別承諾（其中包括）：

- (1) 未經廣州星邦互娛事先書面同意，登記股東不得以任何第三方為受益人轉讓、質押或允許對成都星邦互娛的股權或資產設置產權負擔，並保證不存在任何第三方索償，惟股權質押協議（定義見下文）項下的質押及重組所致的註冊資本變動除外；
- (2) 未經廣州星邦互娛事先書面同意，彼等不得以任何方式補充、變更或修改成都星邦互娛的組織章程細則，或增加或減少成都星邦互娛的註冊資本（惟重組所致的註冊資本變動除外）；
- (3) 未經廣州星邦互娛事先書面同意，彼等不應訂立任何重大合約，終止任何現有重大合約，訂立任何與現有重大合約相矛盾的合約；

合約安排

- (4) 未經廣州星邦互娛事先書面同意，彼等不得委任或罷免須由成都星邦互娛股東委任的董事、監事及其他管理人員；
- (5) 彼等須根據良好的財務及商業標準及慣例維持成都星邦互娛的存續，取得並維持所有必要的政府牌照及許可證，以及審慎有效地開展成都星邦互娛的業務及事務；
- (6) 未經廣州星邦互娛事先書面同意，成都星邦互娛不得產生、繼承、擔保或允許任何債務或產生任何重大責任，惟在正常業務過程中產生者除外；
- (7) 未經廣州星邦互娛事先書面同意，成都星邦互娛不得以任何形式向股東分派股息或溢利。倘登記股東向成都星邦互娛收取任何溢利分派或股息，則登記股東必須向廣州星邦互娛（或其指定人士）支付或轉讓有關金額；及
- (8) 未經廣州星邦互娛事先書面同意，彼等不得批准與任何第三方的任何合併或兼併或第三方提出的收購，或投資於任何個人或實體。

各登記股東已承諾，根據適用中國法律，其將從成都星邦互娛向廣州星邦互娛收取的股息或溢利分派於三個營業日內退還予廣州星邦互娛的指定銀行賬戶。

獨家購買選擇權協議將自簽立日期起生效，並將維持有效，除非廣州星邦互娛或其指定人士行使選擇權，並已收購於成都星邦互娛的所有股權。

合約安排

授權書

於2024年8月26日，各登記股東簽立一份授權書（「授權書」），據此，各登記股東已不可撤回地委任廣州星邦互娛、其繼承人或其指定人士為其實際代理人，代表其行使其作為成都星邦互娛的股東的權利，包括但不限於：

- (1) 出席成都星邦互娛股東大會；
- (2) 代表登記股東對股東大會需要討論及決議的一切事項進行表決；
- (3) 提議召開股東大會；
- (4) 根據適用中國法律行使所有股東權利；
- (5) 代表登記股東作為股東執行並提交任何書面決議及會議記錄，批准成都星邦互娛公司章程的修訂及其他需要向相關政府部門或公司註冊處處長備案或註冊的其他文件；
- (6) 倘有關人員的行為破壞成都星邦互娛或其股東的利益，則對成都星邦互娛的法律代表、董事、監事、總經理及其他高級管理人員提起訴訟或作出其他法律行動；
- (7) 轉委託或可轉委託他人處理上述事項，而無需事先通知登記股東或徵得登記股東的同意；
- (8) 在成都星邦互娛解散或清盤時行使投票權及收購登記股東應佔的所有餘下資產；
- (9) 根據適用法律行使處置成都星邦互娛資產的股東權利，包括但不限於管理成都星邦互娛資產相關業務、提取成都星邦互娛的收入以及收購成都星邦互娛的資產的權利；及
- (10) 作為股東的所有其他權利（包括但不限於適用中國法律法規及成都星邦互娛組織章程細則項下的權利）。

合約安排

每份授權書於簽署日期起生效。廣州星邦互娛有權在未經登記股東同意的情況下分配或轉移每份授權委託書項下授予的權力。

股權質押協議

於2024年8月26日，各登記股東與廣州星邦互娛及成都星邦互娛訂立股權質押協議（統稱「**股權質押協議**」），據此，登記股東已同意將其各自在成都星邦互娛的所有股權質押予廣州星邦互娛，以確保彼等履行獨家服務及業務合作協議、獨家購買選擇權協議以及合約安排相關的每份授權書項下的所有義務。

倘發生違約事件（如股權質押協議所訂明），除非違約事件發生後十天內成功解決，否則廣州星邦互娛可要求登記股東即時支付合約安排項下的所有尚欠款項，償還任何貸款及支付所有應付廣州星邦互娛的其他款項。

未經廣州星邦互娛事先書面同意，登記股東不得就質押股權轉讓或設置可能影響廣州星邦互娛權利及利益的任何其他質押或產權負擔。

在(i)股權質押協議項下的所有義務獲悉數達成；及(ii)所有保證債項獲償清之前，股權質押協議不會終止。

登記股東持有的成都星邦互娛股權質押在相關市場監管部門完成登記後生效，該質押[已]根據中國法律及法規在中國相關法律機構登記。

相關個人股東的確認書

於2024年8月26日，郭先生及郭女士各自簽立不可撤銷承諾，據此，彼等各自向本公司、廣州星邦互娛、成都星邦互娛、成都亮研、成都繹彩及成都倍譽承諾，倘發生（其中包括）身故、喪失能力、離婚、破產或任何其他會影響登記股東行使其於廣州星邦互娛股權的情況，其繼承人、監管人、債權人、配偶（倘適用）及任何因上述事件發生而可能直接或間接獲得股權或相關權利的其他人士／實體不會損害或阻礙合約安排的執行。

合約安排

配偶承諾

於2024年8月26日，郭先生的配偶簽立不可撤銷承諾，據此，彼明確知悉並承諾（其中包括）(i)彼將不會基於聯合婚姻財產權，對相應登記股東根據合約安排所作的任何處置造成任何阻礙，並對此類處置提出任何索賠（包括但不限於根據任何適用法律向任何有司法管轄權的法院或仲裁庭提起訴訟或仲裁）；及(ii)彼將不會採取任何與合約安排有衝突的措施。

郭先生的配偶進一步承諾，倘其因任何理由持有成都星邦互娛的任何股權，其將受不時修訂的獨家服務及業務合作協議、獨家購買選擇權協議、股權質押協議及有效授權書所規限。彼承諾遵守上述協議中規定的成都星邦互娛股東義務，並為此目的應廣州星邦互娛的要求，以與上述協議大致相似的條款簽署協議。

合約安排的共同條款

爭議解決

合約安排所依據的每項協議均載有爭議解決條文，據此，如因履行合約安排而產生或與合約安排有關的任何爭議，任何一方均有權將相關爭議提交廣州仲裁委員會根據其當時有效的仲裁規則進行仲裁。仲裁使用的語言為中文。仲裁裁決須為最終性，並對各方均具有約束力。在作出最終裁決前，仲裁庭有權授予廣州星邦互娛適當的法律救濟，包括對成都星邦互娛或其併表聯屬實體的股份或資產的相關救濟、成都星邦互娛或併表聯屬實體的禁令救濟及清盤令。主管法院（包括中國、香港、開曼群島及其他適用司法管轄區的法院）有權在仲裁庭組成之前或在其他適當情況下授予臨時補救措施（如禁令救濟）。

然而，我們的中國法律顧問表示，根據中國法律法規，上述爭議解決條文可能無法強制執行。例如，根據中國現行法律法規，仲裁庭無權授予此類禁令救濟或清盤令。此外，香港及開曼群島法院等海外法院授予的臨時補救措施在中國可能不被承認或執行。

合約安排

由於上述原因，倘併表聯屬實體或登記股東違反合約安排所依據的協議的任何條款，則我們可能無法適時獲得足夠的補救措施，並且我們對併表聯屬實體的全面有效控制及進行相關業務的能力可能會受到重大不利影響。有關詳情，請參閱本文件「風險因素－與合約安排有關的風險」。

繼承

合約安排所載條文亦對登記股東的任何繼承人具有約束力，猶如該等繼承人為合約安排的簽署方。因此，登記股東的繼承人的任何違約行為將被視為違反合約安排。在此情況下，廣州星邦互娛有權對登記股東的有關繼承人行使其權利。

倘登記股東因喪失行為能力、破產或其他可能影響其持有成都星邦互娛股權，該登記股東的繼承人、受讓人、債權人或任何其他因有關事件取得成都星邦互娛股權或相關權利的人士須被視為該等協議的簽署方並受其約束。

基於上文所述，我們的中國法律顧問認為(i)即使在登記股東喪失行為能力、身故、破產(如適用)或離婚的情況下，合約安排仍可為本集團提供保障；及(ii)登記股東喪失行為能力、身故、破產(如適用)或離婚將不會影響合約安排的有效性，且廣州星邦互娛可對登記股東的繼承人強制執行其於合約安排下的權利。

利益衝突

根據各授權書，各登記股東承諾，於合約安排維持生效期間，其不會作出或省略作出任何可能會導致與廣州星邦互娛或其直接或間接股東之間存在利益衝突的行動。倘出現利益衝突，廣州星邦互娛可全權酌情決定如何根據適用中國法律處理有關利益衝突。登記股東將無條件跟從廣州星邦互娛的指示，以採取任何行動消除有關利益衝突。

合約安排

損失分擔

根據中國相關法律法規，本公司或廣州星邦互娛均無須依法分擔併表聯屬實體的損失或向其提供財務支援。此外，各併表聯屬實體均為有限責任公司，須以其資產及財產獨自承擔其自身的債務及損失。

儘管如此，倘任何併表聯屬實體蒙受損失，我們的業務、財務狀況及經營業績將受到不利影響，原因是本集團通過併表聯屬實體開展相關業務，而併表聯屬實體的財務狀況及經營業績乃根據適用會計原則綜合計入我們的財務報表。

清盤

根據獨家服務及業務合作協議以及獨家購買選擇權協議，倘任何併表聯屬實體解散或清盤，則該等併表聯屬實體及登記股東須在中國法律允許的範圍內促使廣州星邦互娛推薦的人士為該併表聯屬實體成立清盤委員會，以管理該併表聯屬實體的資產。

登記股東須在中國法律允許的範圍內，將根據中國法律及法規歸屬於登記股東的所有餘下資產轉讓予廣州星邦互娛或其指定人士。

終止

根據合約安排，廣州星邦互娛單方有權隨時向登記股東及／或成都星邦互娛發出書面通知終止合約安排項下的協議。根據合約安排，一旦廣州星邦互娛持有成都星邦互娛的全部股權及／或成都星邦互娛的全部資產，合約安排即告終止。

保險

本公司不會維持保單以承擔與合約安排有關的風險。

本公司的確認

截至最後實際可行日期，我們根據合約安排通過併表聯屬實體經營相關業務時並無遭受任何中國政府機關的任何干預或阻礙。

合約安排

我們將在其中調整或解除合約安排的情況

倘相關政府機關接受相關中國法律法規項下中外合資企業或全資外國投資實體的相關許可的申請，我們將在切實可行的情況下並在允許的範圍內調整或解除（視乎情況而定）相關業務運營的合約安排，我們亦將直接持有根據中國法律法規允許的最大所有權權益百分比。

合約安排的會計方面

根據獨家服務及業務合作協議，併表聯屬實體須向廣州星邦互娛支付服務費，作為廣州星邦互娛提供服務的代價。有關服務費須相等於併表聯屬實體的總收益扣除適用法律所規定保留或預扣的成本、開支、稅項及款項後的金額，並以廣州星邦互娛根據與服務相關的各種因素全權酌情調整。廣州星邦互娛可按其全權酌情釐定付款時間表。因此，廣州星邦互娛可按其全權酌情通過獨家服務及業務合作協議提取併表聯屬實體的所有經濟利益。

此外，根據獨家購買選擇權協議，廣州星邦互娛對併表聯屬實體的股東的股息分派或任何其他金額具有絕對的合約控制，原因是在獲得任何分派之前須得到廣州星邦互娛事先書面同意。倘登記股東自併表聯屬實體獲得任何溢利分派或股息，則登記股東必須在三個營業日內向廣州星邦互娛或其指定的人士支付或轉移所有有關金額。

在合約安排下，本公司已通過廣州星邦互娛取得併表聯屬實體的控制權。因此，併表聯屬實體於往績記錄期的經營業績、資產、負債及現金流量綜合計入本公司的財務報表，猶如該等實體為本公司的附屬公司。有關併表聯屬實體的詳情，請參閱本文件會計師報告附註1。

合約安排

合約安排的合法性

合約安排的「針對性設計的」要求

訂立合約安排後，根據負面清單受外商投資限制及／或禁止的相關業務僅可由我們的併表聯屬實體進行。截至最後實際可行日期，各併表聯屬實體均持有有效的ICP許可證。誠如我們的中國顧問所確認，根據互聯網文化規定，網絡遊戲運營業務構成一項根據負面清單禁止外資所有權的「互聯網文化活動」。我們僅能通過我們的併表聯屬實體開展相關業務；而截至最後實際可行日期，業務於中國不受任何外商投資限制或禁止的公司（即廣州星邦互娛、上海千灣浪及上海炫感）由本公司間接持有，因此合約安排為並將繼續為根據現行的中國法律法規針對性設計的。

採用合約安排乃旨在使本集團能夠在中國開展受外商投資限制及／或禁止的相關業務。基於上文所述，我們認為，截至最後實際可行日期，針對性設計的合約安排旨在盡量減少與相關中國法律法規的潛在衝突。

新聞出版總署通知

2009年9月28日，新聞出版總署、國家版權局、全國掃黃打非工作小組辦公室發佈《關於貫徹落實國務院〈「三定」規定〉和中央編辦有關解釋，進一步加強網絡遊戲前置審批和進口網絡遊戲審批管理的通知》（「**新聞出版總署通知**」）。新聞出版總署通知規定（其中包括）外國主管部門投資者不得以獨資、合資或合作合營的方式在中國投資或從事網絡遊戲業務，並明確禁止外國投資者不得通過設立其他合資公司、簽訂合約協議或提供技術支持間接方式取得控制和參與境內網絡遊戲運營業務。嚴重違反新聞出版總署通知將導致相關許可證及註冊被暫停或撤銷。

儘管有上述規定，中國法律顧問與獨家保薦人的中國法律顧問分別於2025年2月24日及2025年2月20日與有關主管部門、四川省新聞出版局及上海市新聞出版局（統稱「**有關主管部門**」）會談或取得其確認，確認合約安排毋須獲得有關主管部門的任何批

合約安排

准。有關主管部門並無表示反對合約安排。我們的中國法律顧問認為，(i)有關主管部門為從事網絡遊戲運營的有關併表聯屬實體的主管政府部門；及(ii)於會談中作出上述確認的有關部門有權代表有關主管部門作出有關確認。

合約安排相關協議的合法性

我們認為針對性設計的合約安排旨在實現我們的業務目的，並盡量減少與相關中國法律法規潛在衝突。

我們的中國法律顧問表示，於簽立合約安排後：

- (1) 根據中國法律，構成合約安排的各项協議均屬有效、合法及具約束力，惟以下有關爭議解決及清盤委員會的規定除外：
 - (i) 合約安排規定，任何爭議均須根據當時有效的仲裁規則提交予廣州仲裁委員會進行仲裁。合約安排亦規定仲裁庭有權授予廣州星邦互娛適當的法律救濟，包括對成都星邦互娛或併表聯屬實體的股份或資產的相關救濟、禁令救濟及成都星邦互娛或併表聯屬實體的清盤令。主管法院（包括中國、香港、開曼群島及其他適用司法權區的法院）有權在仲裁庭組成前或在其他適當情況下授予臨時救濟（如禁令救濟）。然而，我們的中國法律顧問認為，根據中國法律法規，上述爭議解決條文未必可強制執行，而香港及開曼群島等海外法院授出的臨時補救措施或強制執行令未必可在中國獲認可或執行。有關詳情，請參閱本節「— 合約安排的主要條款概要 — 合約安排的共同條款 — 爭議解決」；

合約安排

- (ii) 合約安排規定，登記股東已委任廣州星邦互娛指定的人士，代彼等就成都星邦互娛的清盤行使投票權，這表明登記股東承諾委任由我們的廣州星邦互娛指定的委員會，作為成都星邦互娛清盤時的清盤委員會，以管理彼等的資產。然而，倘中國法律規定強制清盤，則該等條文可能無法根據中國法律執行。

- (2) 組成合約安排的協議訂約方均有權力及能力簽立協議及履行彼等各自於協議項下的義務。構成合約安排的各项協議均對其訂約方具有約束力，且該等協議均無違反《中華人民共和國民法典》訂明的「違反法律、行政法規的任何強制性規定」、「惡意串通損害他人合法權益」或「虛假意向聲明」的條文；

- (3) 合約安排概無違反成都星邦互娛或廣州星邦互娛的組織章程細則的任何條文；

- (4) 已取得中國政府部門就簽立、交付、生效及執行構成合約安排的各项協議所規定的所有批准、授權或同意，且該等批准、授權或同意繼續有效，惟以下情況除外：
 - (i) 股權質押協議項下擬進行的任何股份質押須向當地市場監管部門登記；

 - (ii) 出售股權質押協議項下的任何質押股份須經中國監管部門批准及／或登記；

 - (iii) 日後行使購股權以收購獨家購買選擇權協議項下的股權或資產須向中國監管部門取得相關批准、登記或備案（如適用）；及

 - (iv) 根據合約安排的爭議解決條文規定的仲裁裁決或禁令補救措施須於進行該等裁決或補救措施前獲中國法院認可。

然而，我們獲中國法律顧問告知，目前及未來中國法律法規的詮釋及應用存在重大不確定性。因此，概無法保證中國監管部門日後不會持與我們中國法律顧問的上述意見相反或不同的意見。

合約安排

根據上述分析及中國法律顧問的意見，董事認為，根據適用的中國法律法規，採納合約安排不大可能被視為無效或失效。有關詳情，請參閱本文件「風險因素－與合約安排有關的風險」。

中國外商投資立法發展

《外商投資法》

《中華人民共和國外商投資法》（「《外商投資法》」）自2020年1月1日起生效。《外商投資法》取代《中外合資經營企業法》、《中外合作經營企業法》及《外資企業法》。《中華人民共和國外商投資法實施條例》（「《外商投資法實施條例》」）自2020年1月1日起生效。有關詳情，請參閱本文件「監管概覽－外商投資相關規定」。

《外商投資法》的影響

多家中國公司（包括我們）已採用通過合約安排開展業務，以獲得及維持目前在中國受外商投資限制的行業的必要執照及許可證。《外商投資法》並無明確禁止或限制外國投資者通過合約安排控制其在中國受外商投資限制的業務。未來的法律、行政法規或國務院規定的條文可能將合約安排視為一種外商投資形式，屆時合約安排是否會被視為違反外商投資准入要求及如何處理上述合約安排尚不確定。因此，概無法保證合約安排及相關業務日後將不會因中國法律及法規變動而受到重大不利影響。有關詳情，請參閱本文件「風險因素－與合約安排有關的風險」。

遵守合約安排

本集團已採取以下措施，以確保相關業務在執行和遵守合約安排時有效運營：

- (a) 因執行和遵守合約安排而產生的重大問題，或政府機構的任何監管查詢（如必要）將於發生時提交董事會進行審查及討論；

合約安排

- (b) 董事會將至少每年檢討一次合約安排的整體履行及遵守情況；
- (c) 本公司將於[編纂]後在年報中披露合約安排的整體履行及遵守情況；及
- (d) 本公司將委聘外部法律顧問或其他專業顧問（如必要），以協助董事會檢討合約安排的執行情況，以及審閱成都星邦互娛和併表聯屬實體處理因合約安排而產生的具體問題或事宜的法律合規情況。

基於上文所述，董事認為，根據適用的中國法律法規，採用合約安排不太可能無效或失效。有關詳情，請參閱本文件「風險因素－與合約安排有關的風險」。

董事及高級管理層

董事會

董事會由七名董事組成，包括四名執行董事和三名獨立非執行董事。董事會負責且有全面權力管理和經營業務。

下表載列董事會成員的若干資料。

姓名	年齡	職位	委任為董事 的日期	加入本集團 日期	職責	與其他董事或 高級管理層 的關係
郭小蘭女士	47	董事長、執行董事兼 首席執行官	2022年 11月24日	2017年 12月1日	監督並監管本集團的 運營管理、遊戲開 發及戰略規劃	無
李松女士	37	執行董事兼 首席財務官	2023年 9月20日	2022年 7月1日	監督本集團的業務發 展和資本市場運營	無
梁海健先生	36	執行董事兼 副總裁	2025年 2月24日	2018年 4月17日	監督本集團遊戲研發	無
朱海霞女士	38	執行董事、副總裁兼 聯席公司秘書	2023年 9月20日	2019年 12月25日	監督本集團人力資源 管理及行政運作	無

董事及高級管理層

姓名	年齡	職位	委任為董事 的日期	加入本集團 日期	職責	與其他董事或 高級管理層 的關係
王勇博士	58	獨立非執行董事	2024年 8月22日(自 [編纂]起生 效)	[編纂]	監督董事會並向董事 會提供獨立判斷	無
朱武祥博士	59	獨立非執行董事	2024年 8月22日(自 [編纂]起生 效)	[編纂]	監督董事會並向董事 會提供獨立判斷	無
陳愛文先生	61	獨立非執行董事	2024年 8月22日(自 [編纂]起生 效)	[編纂]	監督董事會並向董事 會提供獨立判斷	無

下文載列董事履歷。

執行董事

郭小蘭女士，47歲，為我們的董事長、執行董事兼首席執行官。郭女士於2017年12月加入本集團，擔任成都星邦互娛首席執行官，並於2022年11月24日獲委任為董事。彼於2023年9月20日調任執行董事及獲委任為我們的董事長。彼於2024年8月22日進一步獲委任為本公司首席執行官。郭女士現任成都星邦互娛的首席執行官。彼負責監督並監管本集團的運營管理、遊戲開發和戰略規劃。郭女士在業務管理領域擁有逾15年經驗。

董事及高級管理層

郭女士自2006年1月起一直擔任四川神宇匯聚科技有限公司(一家主要從事電信的公司)總經理，主要負責公司日常運營的整體管理。彼於2004年4月至2013年5月擔任成都夢網數碼科技有限公司(一家主要從事電信增值服務的公司)副總經理。

郭女士於1998年6月獲得中國四川師範大學中國語言文學學士學位。

郭女士為控股股東之一郭先生之女。

李松女士，37歲，於2022年7月加入本集團，擔任成都星邦互娛財務總監，並於2023年9月20日獲委任為執行董事及於2024年8月22日獲委任為本公司首席財務官。李女士現任本集團若干經營實體(包括廣州星邦互娛、上海趣儂網絡科技有限公司、上海炫感)的財務總監。彼負責監督本集團業務開發及資本市場運作。李女士在會計及財務領域擁有逾13年經驗。

加入本集團前，彼於2010年10月至2022年6月在安永華明會計師事務所任職，最後職位為高級經理，主要負責項目審核。

李女士於2010年6月取得中國中南財經政法大學會計學學士學位。彼於2014年12月獲中國註冊會計師協會授予註冊會計師資格。

梁海健先生，36歲，於2018年4月加入本集團，擔任成都星邦互娛研發部經理，並於2025年2月24日獲委任為本公司執行董事兼副總裁。彼負責監督本集團的遊戲研發。梁先生於遊戲行業擁有約十三年經驗。

在加入本集團前，梁先生於2017年7月至2018年3月就職於網絡遊戲公司廣州天息軟件科技有限公司。彼於2015年11月至2017年6月就職於網絡遊戲公司廣州要玩娛樂網絡技術股份有限公司。彼於2014年8月至2015年8月就職於網絡遊戲公司廣州瑞玩信息科技有限公司。梁先生於2011年7月至2014年7月就職於網絡遊戲公司廣州菲音信息科技有限公司。

董事及高級管理層

梁先生於2011年6月獲得中國廣東工業大學網絡工程學士學位。

朱海霞女士，38歲，於2019年12月加入本集團，擔任成都星邦互娛人力資源總監，並於2023年9月20日獲委任為執行董事。彼於2024年8月22日進一步獲委任為本公司副總裁兼聯席公司秘書。彼負責監督本集團人力資源管理和行政運作。朱女士在人力資源管理領域擁有逾11年經驗。

加入本集團前，朱女士於2017年3月至2019年9月擔任廣州暢悅網絡科技有限公司（一家視頻遊戲開發及發佈公司）人力資源經理，主要負責人力資源和行政事務。彼於2010年11月至2017年2月擔任廣州市傳力科技傳播有限公司（一家媒體公司）人力資源經理，主要負責人力資源和行政事務。

朱女士於2009年6月取得中國廣州軟件學院（前稱廣州大學華軟軟件學院）營銷學大專文憑。彼現時於廣東外語外貿大學修讀兼讀制會計課程。

獨立非執行董事

王勇博士，58歲，於2024年8月22日獲委任為獨立非執行董事，其委任自[編纂]起生效。彼負責監督董事會並向董事會提供獨立判斷。王博士在項目管理領域擁有逾20年經驗。

王博士自2002年9月起先後於清華大學經濟管理學院EMBA教育中心擔任多個職位，包括院長助理、高級管理人員教育中心總監及企業家學者項目總監，主要負責項目管理。

此外，王博士曾擔任或擔任以下三家聯交所、上海證券交易所及／或深圳證券交易所上市公司的獨立非執行董事：(i)自2020年4月起在雲南銅業股份有限公司（股票代碼：000878.SZ）（一家銅生產商）；(ii)於2018年11月至2024年5月在光大證券股份有限公司（股份代號：6178.HK及股票代碼：601788.SH）（一家金融服務及財富管理機構）；及(iii)自2016年6月起在瑞慈醫療服務控股有限公司（股份代號：1526.HK）（一家民營綜合醫療服務集團）。

董事及高級管理層

王博士於1988年7月取得中國華中理工大學(現稱華中科技大學)液壓機械學學士學位。彼於2001年1月及2009年1月分別再取得中國清華大學工商管理碩士學位及工商管理博士學位(非全日制)。彼亦自1998年2月起獲中國水利水電科學研究院授予高級工程師資格。

朱武祥博士，59歲，於2024年8月22日獲委任為獨立非執行董事，其委任自[編纂]起生效。彼負責監督董事會並向董事會提供獨立判斷。朱博士在經濟商業管理領域擁有逾30年經驗。

朱博士自2002年起一直擔任清華大學經濟管理學院教授。彼專注於發展經濟學、企業財務和經營模式的研究。

此外，朱博士於過往三年曾擔任或擔任六家聯交所、上海證券交易所或深圳證券交易所上市公司的獨立非執行董事或獨立董事，(i)自2022年7月起擔任亞鉀國際投資(廣州)股份有限公司(股票代碼：000893.SZ，一家鉀鹽開採企業)獨立董事；(ii)於2021年3月至2023年9月擔任彩生活服務集團有限公司(股份代號：1778.HK，一家物業管理公司)獨立非執行董事；(iii)於2011年1月至2023年11月擔任北京建設(控股)有限公司(股份代號：925.HK，一家物業開發商)獨立非執行董事；(iv)於2019年10月至2022年10月擔任上海派能能源科技股份有限公司(股票代碼：688063.SH，一家電池儲能系統供應商)獨立董事；(v)於2016年6月至2022年9月擔任中國信達資產管理股份有限公司(股份代號：1359.HK，一家資產管理公司)獨立非執行董事；以及(vi)於2018年10月至2022年6月擔任視覺(中國)文化發展股份有限公司(前稱遠東實業股份有限公司)(股票代碼：000681.SZ，一家圖像媒體影片商)獨立董事。

朱博士分別於1987年7月、1989年12月及2003年1月取得中國清華大學管理信息系統學士學位、工程經濟學碩士學位及數量經濟學博士學位。

董事及高級管理層

陳愛文先生，61歲，於2024年8月22日獲委任為獨立非執行董事，其委任自[編纂]起生效。彼負責監督董事會並向董事會提供獨立判斷。

陳先生在投資管理方面擁有豐富經驗。彼亦於2020年8月至2022年7月擔任北京明銳恆豐管理諮詢有限公司（一家私募股權公司）的董事，主要負責投後項目管理。彼自2012年7月至2020年7月期間擔任北京瑞凱天成投資諮詢有限公司（一家私募股權公司）附屬公司的首席代表，主要負責投資項目管理。

陳先生亦在企業財務、公司治理及合規方面擁有豐富經驗。彼於2003年6月至2008年1月在中國證監會湖南監管局工作，最後職務為處長，主要負責對上市公司的監督及檢查。

此外，陳先生曾擔任或擔任四家於深圳證券交易所上市的公司的獨立董事，包括：(i)自2022年1月起在廣東宇新能源科技股份有限公司（前稱湖南宇新能源科技股份有限公司）（股票代碼：002986.SZ，一家石化製造商）；(ii)於2016年4月至2022年12月在岳陽興長石化股份有限公司（股票代碼：000819.SZ，一家石化製造商）；(iii)於2016年9月至2022年8月在水羊集團股份有限公司（股票代號：300740.SZ，一家化妝品及護膚品製造商）；及(iv)於2014年11月至2021年8月在華天酒店集團股份有限公司（股票代碼：000428.SZ，一家酒店管理公司）。

此外，彼於2022年7月至2023年4月擔任中昌大數據股份有限公司（前稱中昌海運股份有限公司）（「中昌數據」）的獨立董事，該公司是一家曾於上海證券交易所上市的數字營銷公司（股票代碼：600242.SH）。

陳先生於2023年7月12日在擔任中昌數據獨立董事期間被上海證券交易所採取監管警示。該監管警示顯示中昌數據有關截至2022年12月31日止年度及截至2023年4月30日止四個月財務資料的業績預告並不準確（「監管警示」）。

董事及高級管理層

儘管有監管警示，但董事（不包括陳愛文先生）認為根據上市規則第3.08及3.09條，陳愛文先生適合出任獨立非執行董事，理由如下：

- (a) 經我們的中國法律顧問告知，監管警示並非行政處罰，且陳愛文先生並未因監管警示而受到行政處罰；
- (b) 截至最後實際可行日期，陳愛文先生並無因該監管警示而受到中國證監會任何行政處罰。根據所得資料，截至最後實際可行日期，概無主管機關作出任何裁決而影響陳愛文先生適合擔任本公司獨立非執行董事；及
- (c) 陳愛文先生參加了香港上市公司董事職責及企業管治的培訓課程，以了解適用於香港上市公司及其董事的法律法規。

陳先生於1986年7月取得中國湖南工商大學（前稱湖南商業專科學校）商業經濟的大專文憑。彼於1992年7月取得中國湖南經濟管理幹部學院經濟學學士學位。此後，彼於1995年6月取得中國中南財經政法大學貿易經濟專業碩士學位。陳先生於1994年12月在中國獲中國註冊會計師協會授予註冊會計師資格。

一般事項

董事確認：

- (1) 除本文件「法定及一般資料—C. 有關董事的進一步資料—2. 董事服務合約及委任函詳情」一段披露者外，概無董事與本公司或其任何附屬公司訂有或擬訂立服務合同（不包括於一年內屆滿或本集團相關成員公司可於一年內不作賠償（法定賠償除外）而終止的合同）；
- (2) 除本文件「法定及一般資料—C. 有關董事的進一步資料—1. 權益披露」一段披露者外，各董事均無擁有證券及期貨條例第XV部界定的股份權益；

董事及高級管理層

- (3) 除本節所披露者外，於最後實際可行日期前三年內及於最後實際可行日期，各董事均非任何其他上市公司的董事；
- (4) 除本節所披露者外，除擔任本公司董事外，董事與任何其他董事、本公司高級管理層或本公司主要股東或控股股東概無關係；及
- (5) 概無董事以修讀遠程教育或網上課程的方式完成本節所披露彼等各自的教育課程。

除本文件所披露者外，據董事作出一切合理查詢後所深知、盡悉及確信：

- (1) 截至最後實際可行日期，概無與委任董事有關的其他事宜須提呈股東垂注；及
- (2) 截至最後實際可行日期，概無有關董事的其他資料須根據上市規則第13.51(2)條的規定予以披露。

根據上市規則第3.09D條披露

各董事確認，其(i)已於2024年8月22日及2025年2月24日取得上市規則第3.09D條所述的法律意見，及(ii)了解其根據上市規則作為上市公司董事的責任。

根據上市規則第3.13條披露

各擬任獨立非執行董事已確認(i)其關於上市規則第3.13(1)至3.13(8)條所述各項因素的獨立性；(ii)其過往或現時於本公司、我們的附屬公司或併表聯屬實體的業務中並無擁有任何財務或其他權益或與本公司任何核心關連人士(定義見上市規則)有任何關連；及(iii)於其獲委任為我們的獨立非執行董事時不存在其他可能影響其獨立性的因素。

董事及高級管理層

高級管理層

我們的高級管理層負責業務的日常管理和運營。下表載列有關本集團高級管理層的若干資料。

姓名	年齡	職位	委任為高級管理層 的日期	加入本集團 的日期	職責	與董事或 其他高級管 理層的關係
郭小蘭女士	47	董事長、執行董事 兼行政總裁	2017年 12月1日	2017年 12月1日	監督並監管本集團 的運營管理、遊 戲開發和戰略規 劃	無
李松女士	37	執行董事兼首席財 務官	2022年 7月1日	2022年 7月1日	監督本集團的業務 發展和資本市場 運營	無
梁海健先生	36	執行董事兼副總裁	2018年 4月17日	2018年 4月17日	監督本集團遊戲研 發	無
朱海霞女士	38	執行董事、副總裁 兼聯席公司秘書	2019年 12月25日	2019年 12月25日	監督本集團人力資 源管理和行政運 作	無

董事及高級管理層

郭小蘭女士，有關其更多詳情，載於本節「－董事會－執行董事」一段。

李松女士，有關其更多詳情，載於本節「－董事會－執行董事」一段。

梁海健先生，有關其更多詳情，載於本節「－董事會－執行董事」一段。

朱海霞女士，有關其更多詳情，載於本節「－董事會－執行董事」一段。

一般事項

除本節所披露者外，各高級管理層成員確認：

- (1) 截至最後實際可行日期，彼並無且未曾擔任本公司及本集團任何其他成員公司的任何其他職位；
- (2) 截至最後實際可行日期，除擔任董事及／或我們的高級管理層成員外，彼與任何董事、本公司主要股東、控股股東或我們的其他高級管理層成員概無任何其他關係；
- (3) 於最後實際可行日期前三年內及截至最後實際可行日期，彼並無且未曾於證券在香港或海外任何證券市場上市的上市公司擔任任何其他董事職位；及
- (4) 彼並無以修讀遠程教育或網上課程的方式完成本節所披露彼等各自的教育課程。

聯席公司秘書

朱海霞女士於2024年8月22日獲委任為聯席公司秘書之一，有關其更多詳情，載於本節「－董事會－執行董事」一段。

區詠詩女士於2024年8月22日獲委任為聯席公司秘書之一。區女士為達盟香港有限公司上市服務部副經理，負責為上市公司提供公司秘書及合規服務。彼在公司秘書領域擁有逾十年經驗。區女士為香港公司治理公會及英國特許公司治理公會會員。彼持有香港都會大學企業管治碩士學位。

董事及高級管理層

合規顧問

我們已根據上市規則第3A.19條委任新百利融資有限公司為我們的合規顧問。根據上市規則第3A.23條，合規顧問將於以下情況向我們提供意見：

- 在香港刊發監管機構或適用法律規定的任何公告、通函或財務報告之前；
- 擬進行交易（可能是根據上市規則第十四章及第十四A章須予公佈的交易或關連交易），包括發行股份及回購股份；
- 我們擬運用[編纂][編纂]的方式與本文件所詳述者不同，或我們的業務活動、發展或業績與本文件所載任何預測、估計或其他資料不同；及
- 聯交所就上市規則第13.10條項下的股價或成交量的異常波動或其他事宜向我們作出查詢。

委任期將自[編纂]開始，至我們根據上市規則第13.46條就[編纂]後首個完整財政年度的財務業績派發年報當日為止。

董事會委員會

董事會下設以下委員會：審核委員會、薪酬委員會和提名委員會。該等委員會根據董事會設立的職權範圍運作。

審核委員會

本公司已按照上市規則第3.21條以及上市規則附錄C1所載企業管治守則（「**企業管治守則**」）第2部分第D.3段設立審核委員會（自[編纂]起生效）並書面訂明職權範圍。審核委員會由陳愛文先生、朱武祥博士及王勇博士組成，由陳愛文先生擔任主席。陳愛文先生持有上市規則第3.10(2)及3.21條所規定的適當專業資格。審核委員會的主要職責為就本集團的財務報告流程、內部控制及風險管理系統的有效性提供獨立意見、監督審核流程以及履行董事會指派的其他職責和責任，從而協助董事會。

董事及高級管理層

薪酬委員會

本公司已按照上市規則第3.25條以及企業管治守則第2部分第E.1段設立薪酬委員會（自[編纂]起生效）並書面訂明職權範圍。薪酬委員會由朱武祥博士、陳愛文先生及李松女士組成，由朱武祥博士擔任主席。薪酬委員會的主要職責包括但不限於以下方面：(i)就董事及高級管理層的所有薪酬政策和架構及就制定薪酬政策而設立正式及透明程序向董事會提出建議；(ii)釐定所有董事及高級管理層的具體薪酬方案；及(iii)參照董事會不時議決的企業目標及宗旨審核及批准基於績效的薪酬。

提名委員會

本公司已按照企業管治守則第2部分第B.3段設立提名委員會（自[編纂]起生效）並書面訂明職權範圍。提名委員會由郭小蘭女士、朱武祥博士及陳愛文先生組成，由郭小蘭女士擔任主席。提名委員會的主要職責包括但不限於檢討董事會的架構、人數及組成、評核獨立非執行董事的獨立性以及就董事委任相關事宜向董事會提出建議。

企業管治

根據企業管治守則條文C.2.1，董事長與首席執行官的角色應有區分，不應由同一人擔任。郭女士為我們的董事長兼首席執行官。郭女士自2017年12月起任職於本公司，負責監督並監管本集團的運營管理、遊戲開發及戰略規劃。董事會認為由同一人擔任董事長及首席執行官有利於本集團的管理。董事會亦相信，董事長與首席執行官的角色合併可促進戰略舉措的有效執行及促進管理層與董事會之間的信息交流。董事會由經驗豐富且多元化的人士組成，其運作可確保權力及職權均衡。董事會目前由四名執行董事及三名獨立非執行董事組成，故其組成具備強大的獨立元素。除上文所披露者外，本公司擬於[編纂]後遵守企業管治守則項下的所有守則條文。

董事及高級管理層

董事會多元化

為提升董事會的效率及維持高水平的企業管治，我們[已採納]董事會多元化政策（「**董事會多元化政策**」）。根據董事會多元化政策，我們在審查及評定合適的董事候選人時，提名委員會將考慮多項多元化觀點，參照本公司業務模式和特有需求，包括但不限於性別、年齡、語言、文化及教育背景、專業資格、技能、知識、行業和地區經驗及／或服務年期。

我們的董事具備均衡的知識和技能，包括但不限於遊戲運營、軟件開發、業務管理、會計及財務、營銷、人力資源管理、企業管治、合規、經濟和投資管理。彼等已取得不同專業的學位，包括工商管理、市場營銷、經濟、會計及審計、文學、管理信息系統、機械電子學及液壓機械學。此外，我們已採取多項措施，推進及加強本公司各級別的性別多元化，而董事會現時包括三名女性董事和四名男性董事。此外，董事會年齡層分佈廣泛，介乎36歲至61歲。董事會認為，董事會符合董事會多元化政策。

提名委員會負責檢討董事會的多元化。[編纂]後，提名委員會將繼續不時監察和評估董事會多元化政策的實施情況，以確保其持續有效，且我們每年將在企業管治報告中披露董事會多元化政策的實施情況，包括為落實董事會多元化政策設定的任何可衡量目標以及實現這些目標的進展情況。我們亦將繼續採取措施推進本公司各級別的性別多元化，包括但不限於董事會和高級管理層級別。

競爭

各董事確認，截至最後實際可行日期，其並無於與我們的業務構成或可能構成直接或間接競爭的業務中擁有任何權益，而須根據上市規則第8.10條作出披露。

董事及管理層薪酬

董事以袍金、薪金、花紅、其他津貼及實物福利的形式收取薪酬，包括本公司代其繳納的退休金計劃供款。我們根據有關董事的經驗和資格、責任輕重、表現、投放於業務的時間以及當前市況釐定董事薪酬。

董事及高級管理層

截至2022年及2023年12月31日止兩個財政年度以及截至2024年9月30日止九個月，已向董事支付的薪酬總額分別約為人民幣1,804,000元、人民幣2,808,000元及人民幣1,525,000元。

根據於本文件日期的有效安排，估計截至2025年12月31日止財政年度應付董事的薪酬總額（包括袍金、薪金、津貼、實物利益、表現相關花紅及退休金計劃供款）將約為人民幣3,975,000元。

截至2022年及2023年12月31日止兩個財政年度以及截至2024年9月30日止九個月，五名最高薪酬人士中分別有零名、零名及一名董事。截至2022年、2023年及2024年12月31日止三個財政年度，支付予五名最高薪酬人士（董事及最高行政人員除外）的薪酬總額分別約為人民幣10,816,000元、人民幣10,636,000元及人民幣4,152,000元。

於往績記錄期，(i)本集團概無向董事或五名最高薪酬人士支付薪酬，作為吸引彼等加入本集團或加入本集團後的獎勵；(ii)董事、前任董事或五名最高薪酬人士概無因離任本集團任何成員公司的董事職位或任何其他有關本集團任何成員公司管理事務的職位而獲付或應收賠償；及(iii)概無董事放棄或同意放棄任何薪酬。

除上文披露者外，於往績記錄期，本集團概無已付或應付董事或五名最高薪酬人士的款項。

有關於往績記錄期董事薪酬的其他資料以及五名最高薪酬人士相關資料，請參閱會計師報告附註8及9。

與控股股東的關係

我們的控股股東

截至最後實際可行日期，郭先生有權通過Great Guo HL、Great Guo FHL、Springberg FHL及Sincebloom FHL行使相當於本公司已發行股本總額約57.54%的股份附帶的投票權，而郭女士有權通過Orchid Lan HL及Orchid Lan FHL行使相當於本公司已發行股本總額約33.16%的股份附帶的投票權。有關Great Guo HL、Great Guo FHL、Springberg FHL、Sincebloom FHL、Orchid Lan HL及Orchid Lan FHL的進一步詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構－我們於緊接[編纂]前的架構」。

於整個往績記錄期及直至本文件日期，郭先生並無於本集團擔任任何職務。彼已將有關本集團日常營運的事宜交由郭女士處理，且並無行使與郭女士衝突的本公司表決權。於[編纂]完成後（假設[編纂]未獲行使），郭先生及郭女士合共將有權行使相當於本公司已發行股本總額約[編纂]%的股份附帶的表決權。因此，郭先生、郭女士、Great Guo HL、Great Guo FHL、Springberg FHL、Sincebloom FHL、Orchid Lan HL及Orchid Lan FHL於[編纂]後將被視為一組控股股東。

獨立於我們的控股股東

控股股東確認，截至最後實際可行日期，除本集團業務外，彼等並無直接或間接於與我們的業務競爭或在可能構成競爭的業務中擁有根據上市規則第8.10條須予披露的任何權益。

經考慮以下因素，董事信納，我們有能力於[編纂]後獨立於控股股東及彼等的緊密聯繫人開展業務。

管理獨立性

我們的董事會由七名董事組成，包括四名執行董事及三名獨立非執行董事。鑒於以下考慮因素，我們認為董事會整體（連同我們的高級管理層）有能力獨立於我們的控股股東及彼等的緊密聯繫人履行本集團的管理角色。

- (a) 每名董事均知悉彼作為董事的受信職責，該等責任（其中包括）要求彼必須為本公司的裨益及最佳利益行事，且不允許彼作為董事的職責與其個人利益之間出現任何衝突；
- (b) 我們的日常管理及經營決策由全體執行董事及高級管理層作出，彼等均於我們所從事的行業擁有豐富經驗，將能夠作出符合本集團最佳利益的業務決策。有關執行董事及高級管理層經驗的詳情，請參閱本文件「董事及高級管理層」；

與控股股東的關係

- (c) 我們共委任三名獨立非執行董事，以將獨立判斷帶入董事會的決策過程；
- (d) 倘本集團與董事及／或其聯繫人將訂立的任何交易存在任何潛在利益衝突，則其須放棄投票表決，且不會計入有關投票表決的法定人數；及
- (e) 我們已採取一系列企業管治措施以管理本集團與控股股東的利益衝突（如有），以支持我們的獨立管理。有關詳情，請參閱本節「— 企業管治措施」。

營運獨立性

我們能夠獨立地對自身業務營運作出所有決策及經營自身業務營運。我們設有部門專門負責該等相關領域，並已經投入運營，預期將繼續獨立於我們的控股股東及其緊密聯繫人運營。本公司通過我們的附屬公司及併表聯屬實體持有開展現有業務所需的許可證、知識產權及資格。我們自身設有行政和企業管治基礎設施，包括自有會計、法律和人力資源部門，並擁有足夠的資金、設施、技術及僱員以獨立於控股股東經營業務。我們亦可從獨立於控股股東的第三方獲得供應商及客戶來源。

基於上文所述，董事信納，我們能夠獨立於控股股東及彼等的緊密聯繫人運作及營運。

財務獨立性

我們訂有獨立財務系統，並設有自身的財務部門，擁有一支獨立於控股股東的財務人員團隊，負責本公司的財務控制、會計、報告、集團信貸及內部控制職能。我們能夠獨立作出財務決策，而我們的控股股東及彼等的緊密聯繫人概不干預我們的財務事宜。我們亦已設有獨立的審核制度、標準化的財務及會計制度以及完整的財務管理制度。

此外，我們經已且有能力繼續從第三方獲得融資，而不依賴控股股東或彼等的緊密聯繫人提供的任何擔保或抵押。截至最後實際可行日期，概無貸款、墊款或擔保由我們的控股股東或其緊密聯繫人提供。

與控股股東的關係

基於上文所述，我們的董事認為，彼等及我們的高級管理層有能力獨立於我們的控股股東及彼等的緊密聯繫人開展我們的業務，且不會過度依賴我們的控股股東及彼等的緊密聯繫人。

企業管治措施

董事深知良好企業管治對保障股東利益的重要性。我們已採納以下措施以促進良好的企業管治，並避免本集團與我們的控股股東之間的潛在利益衝突：

- (a) 根據組織章程細則，倘若即將舉行的股東會議所審議的建議交易，任何控股股東或彼等任何緊密聯繫人在於當中擁有重大權益，則控股股東或彼等的緊密聯繫人將不會就相關決議案進行表決；
- (b) 本公司已建立內部控制機制以識別關連交易。於[編纂]後，倘本公司與控股股東或彼等任何聯繫人訂立關連交易，本公司將遵守適用的上市規則；
- (c) 董事會由執行董事及獨立非執行董事以均衡比例組成，獨立非執行董事佔董事會人數不少於三分之一，以確保董事會能夠在決策過程中作出有效獨立判斷，並向股東提供獨立意見。我們的獨立非執行董事個別及共同擁有履行其職責所需的知識及經驗。彼等將每年審查本集團與控股股東之間是否存在任何利益衝突（「年度審查」），並提供公正及專業意見以保障少數股東的利益；
- (d) 控股股東將承諾提供獨立非執行董事就年度審查所要求的所有必要資料，包括所有相關財務、運營及市場資料；
- (e) 本公司將在我們的年報或按上市規則的要求通過公告方式披露經獨立非執行董事審閱的事宜的決定；
- (f) 倘董事合理要求獨立專業人士（如財務顧問）提供意見，則委聘有關獨立專業人士的費用將由本公司承擔；及

與控股股東的關係

- (g) 我們已委聘新百利融資有限公司作為我們的合規顧問，以就遵守香港適用的法律法規及上市規則（包括於其任期內與企業管治有關的各項規定）向我們提供意見及指引。

基於上文所述，董事信納，我們已採取足夠的企業管治措施，以管理本集團與控股股東之間可能出現的利益衝突，並於[編纂]後保障少數股東的利益。

關連交易

概覽

於[編纂]前，本集團已與將於[編纂]後成為本公司關連人士的各方訂立若干交易。本公司於[編纂]後的不獲豁免持續關連交易詳情載列於下文。

不獲豁免持續關連交易 – 合約安排

背景及主要條款

誠如本文件「合約安排」一節所披露，由於中國對外資所有權的監管限制，我們通過中國併表聯屬實體從事相關業務。我們並無持有併表聯屬實體的任何股權，但有效控制併表聯屬實體，並能夠通過合約安排獲得其絕大部分經濟利益。詳情請參閱本文件「合約安排」。

上市規則的涵義

合約安排下擬進行的交易將於[編纂]後構成上市規則下本公司的持續關連交易，因為若干登記股東（即合約安排相關協議的訂約方）為本公司的關連人士。郭先生（我們的控股股東之一）分別持有成都亮研及成都繹彩的95%及50%股權。郭女士（我們的執行董事及我們的控股股東之一）分別持有成都繹彩財及成都倍譽的50%及90%股權。因此，成都亮研、成都繹彩及成都倍譽各自為郭先生及郭女士的聯繫人，並為本公司的關連人士。

根據上市規則，合約安排擬進行的交易的最高適用百分比率預期將超過5%。因此，該等交易須遵守上市規則第十四A章項下的申報、年度審核、公告、通函及獨立股東批准的規定。

持續關連交易的理由及裨益

董事（包括擬任獨立非執行董事）認為，合約安排及其項下擬進行的交易對我們的法律架構及業務營運至關重要。董事亦認為，在關連交易規則方面，有關架構使本集團處於特殊地位，併表聯屬實體的財務業績將綜合入賬至我們的財務報表，猶如彼等為本公司的全資附屬公司，且其業務的絕大部分經濟利益流入本集團。

關連交易

因此，儘管在合約安排下擬進行的交易及任何新交易、合約及協議或更新現有交易、合約及協議將由（其中包括）併表聯屬實體與本集團任何成員公司（包括併表聯屬實體）不時訂立，根據上市規則第十四A章在技術上構成持續關連交易，我們的董事認為，若所有該等交易均須嚴格遵守上市規則第十四A章的規定，包括公告、通函及獨立股東批准的規定，將會過於繁重及不切實際，並會導致本公司增加不必要的行政成本。

有關合約安排的豁免

就合約安排而言，我們已申請且聯交所[已授出]豁免嚴格遵守(i)上市規則第14A.105條有關公告、通函及獨立股東批准的規定、(ii)上市規則第14A.52條設定期限為三年或以下的規定，及(iii)上市規則第14A.53條設定年度上限的規定，並受下列條件約束。

- (a) **未經獨立非執行董事批准，不得變更。**未經獨立非執行董事批准，合約安排（包括按其規定應付予廣州星邦互娛的任何費用）將不會作出任何變動。
- (b) **未經獨立股東批准不得變更。**未經獨立股東批准，不得對合約安排作出任何變動。一旦就任何變動取得獨立股東批准，則毋須根據上市規則第十四A章作出進一步公告或獨立股東進一步批准，除非及直至建議作出進一步變動。然而，本公司年報中有關合約安排的定期報告規定將繼續適用。
- (c) **經濟效益及靈活性。**合約安排將繼續使本集團能夠通過以下方式自併表聯屬實體獲得經濟利益，(i)本集團的購股權（倘適用中國法律允許），以零代價或適用中國法律允許的最低代價收購成都星邦互娛的全部或部分股權，(ii)併表聯屬實體所產生的利潤絕大部分由本集團保留的業務架構，因此無需就成都星邦互娛根據合約安排應付予廣州星邦互娛的服務費金額設定年度上限，及(iii)本集團控制管理及營運併表聯屬實體的權利，以及實質上控制併表聯屬實體大部分表決權的權利。

關連交易

- (d) **更新及複製。**基於合約安排為(1)本公司與本公司直接持股的附屬公司之間及(2)成都星邦互娛與其他併表聯屬實體之間的關係提供可接受的框架，此框架可於(i)現有安排屆滿後，(ii)有關併表聯屬實體的股東或董事或其持股量出現任何變動，或(iii)有關任何現有、新設或被收購的外商獨資企業或經營公司(包括分公司)從事與本集團業務類似或相關業務時，進行更新及／或複製而無需刊發公告及／或通函或取得股東批准。

從事與本集團業務類似或相關業務的任何現有、新設或被收購的外商獨資企業或經營公司(包括分公司)的董事、最高行政人員或主要股東，在更新及／或複製合約安排時，將被視為本集團的關連人士，而該等關連人士與本公司之間的交易(不包括在類似合約安排下的交易)須遵守上市規則第十四A章。

此條件須受相關中國法律、法規及批准約束。任何該等更新或複製的協議，其條款及條件將與現有合約安排大致相同。

- (e) **持續報告及審批。**我們將持續披露有關合約安排的詳情，包括：
- (i) 於各財政期間訂立的合約安排將根據上市規則的相關條文於本公司的年報及賬目中披露；
 - (ii) 我們的獨立非執行董事將每年審閱合約安排，並在本公司於相關年度的年報中確認(i)於該年度進行的交易已根據合約安排的相關條文訂立，(ii)併表聯屬實體並無向其股權持有人作出股息或其他分派，而該等股息或其他分派其後並無以其他方式讓與或轉讓予本集團，及(iii)本集團與併表聯屬實體之間訂立、更新或複製的任何新合約，就本集團及股東的整體利益而言，屬公平合理或對股東有利；

關連交易

- (iii) 本公司的核數師將每年對根據合約安排進行的交易執行審閱程序，並將向董事提供函件，確認該等交易已獲董事會批准且已根據相關合約安排訂立，及併表聯屬實體並無向其股權持有人作出股息或其他分派且其後並未以其他方式讓與或轉讓予本集團；
- (iv) 就上市規則第十四A章而言，尤其是「關連人士」的定義，併表聯屬實體將被視為本公司的附屬公司，但同時，該等併表聯屬實體的董事、最高行政人員或主要股東及彼等各自的聯繫人根據上市規則將被視為本公司的關連人士(就此而言，併表聯屬實體本身除外)，因此該等關連人士與本集團(就此而言，包括併表聯屬實體)之間的交易(不包括合約安排下的交易)將須遵守上市規則第十四A章項下的適用規定；
及
- (v) 只要我們的股份在聯交所[編纂]，併表聯屬實體將向本集團管理層及本公司核數師全面提供其相關記錄以供本公司核數師審閱持續關連交易。

關連交易

確認

董事確認

董事（包括擬任獨立非執行董事）認為(i)上文所載不獲豁免持續關連交易已經並將於我們的日常及一般業務過程中按正常商業條款或更佳條款訂立，條款屬公平合理，並符合本公司及股東的整體利益；及(ii)合約安排所涉相關協議的期限超過三年屬正常商業慣例。

就合約安排項下相關協議的期限（年期超過三年）而言，董事亦認為確保以下各項不間斷屬合理及正常的商業慣例：(i)併表聯屬實體的財務及營運可由廣州星邦互娛有效控制，(ii)廣州星邦互娛可自併表聯屬實體獲得經濟利益，及(iii)併表聯屬實體的資產及價值的任何可能流失可予防範。

獨家保薦人確認

獨家保薦人已審核本集團提供的相關文件和資料，向本公司及其董事取得必要的陳述和確認，並已參與盡職調查以及與我們的管理層和中國法律顧問進行討論。基於上文所述，獨家保薦人認為，構成合約安排的協議及其項下擬進行的交易對本集團的法律架構及業務經營至關重要，且合約安排過去一直且今後也將在本集團日常及一般業務過程中，按正常商業條款訂立，就本集團而言屬公平合理，且符合本公司及其股東的整體利益。

主要股東

據董事所知，於緊隨[編纂]完成後且不計及因[編纂]獲行使而可能發行的任何股份，下列人士將於股份或相關股份中擁有根據證券及期貨條例[編纂]的規定須向本公司及[編纂]披露的權益或淡倉，或將直接或間接擁有附有權利可在任何情況下於本公司的股東大會上進行表決的任何類別股本面值10%或以上的權益：

股東姓名／名稱	身份／權益性質	截至本文件		緊隨[編纂]	
		日期持有的	日期佔本公司	完成後所持	完成後佔本公司
		股份數目 ⁽¹⁾	已發行股本	緊隨[編纂]	已發行股本
			總額的概約	完成後所持	總額的概約
			持股比例	股份數目	持股比例 ⁽²⁾
			(%)		(%)
TMF (Cayman) Ltd. ⁽³⁾⁽⁴⁾	受託人	463,330,000	90.70	[編纂]	[編纂]
郭先生 ⁽³⁾	受控法團權益	293,912,500	57.54	[編纂]	[編纂]
Great Guo HL ⁽³⁾	受控法團權益	293,912,500	57.54	[編纂]	[編纂]
Great Guo FHL ⁽³⁾	實益擁有人	258,153,700	50.54	[編纂]	[編纂]
Shining Core International Group Limited ⁽³⁾	受控法團權益	258,153,700	50.54	[編纂]	[編纂]
Sincebloom FHL ⁽³⁾	實益擁有人	20,433,600	4.00	[編纂]	[編纂]
Galaxy-Shining Group Limited ⁽³⁾	受控法團權益	20,433,600	4.00	[編纂]	[編纂]
Springberg FHL ⁽³⁾	實益擁有人	15,325,200	3.00	[編纂]	[編纂]
Uni-Sparkle Group Limited ⁽³⁾	受控法團權益	15,325,200	3.00	[編纂]	[編纂]
Orchid Lan FHL ⁽⁴⁾	實益擁有人	169,417,500	33.16	[編纂]	[編纂]
郭女士 ⁽⁴⁾	受控法團權益	169,417,500	33.16	[編纂]	[編纂]
Orchid Lan HL ⁽⁴⁾	受控法團權益	169,417,500	33.16	[編纂]	[編纂]
ThinkBoom Group Limited ⁽⁴⁾	受控法團權益	169,417,500	33.16	[編纂]	[編纂]
Chengdu New-Eco Investment					
Holdings Limited ⁽⁵⁾	實益擁有人	47,510,000	9.30	[編纂]	[編纂]
成都高新創投 ⁽⁵⁾	受控法團權益	47,510,000	9.30	[編纂]	[編纂]
成都高新投資集團有限公司 ⁽⁵⁾	受控法團權益	47,510,000	9.30	[編纂]	[編纂]
成都高新策源投資集團有限公司 ⁽⁵⁾	受控法團權益	47,510,000	9.30	[編纂]	[編纂]

主要股東

附註：

- (1) 基於假設所有優先股已按一換一基準轉換為股份。
- (2) 計算乃基於緊隨[編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)已發行合共[編纂]股股份。
- (3) Great Guo FHL分別由Great Guo HL(由郭先生全資擁有)及Shining Core International Group Limited(由Great Guo Family Trust全資擁有)擁有1%及99%的權益。Springberg FHL分別由Great Guo HL及Uni-Sparkle Group Limited(由Springberg Family Trust全資擁有)擁有1%及99%的權益。Sincebloom FHL分別由Great Guo HL及Galaxy-Shining Group Limited(由Sincebloom Family Trust全資擁有)擁有1%及99%的權益。郭先生及Great Guo HL為Great Guo Family Trust、Springberg Family Trust及Sincebloom Family Trust各自的受益人，而TMF (Cayman) Ltd.為各有關信託的受託人。根據構成各有關信託的結算契據，郭先生作為各項信託的投資委員會的唯一成員，有權全權酌情行使對Great Guo FHL、Springberg FHL及Sincebloom FHL(視情況而定)所持有股份的投票權。因此，根據證券及期貨條例，(i) Great Guo HL及Shining Core International Group Limited各自被視為於Great Guo FHL持有的股份中擁有權益；(ii)Great Guo HL及Galaxy-Shining Group Limited各自被視為於Sincebloom FHL持有的股份中擁有權益；(iii)Great Guo HL及Uni-Sparkle Group Limited各自被視為於Springberg FHL持有的股份中擁有權益；及(iv)郭先生、Great Guo HL及TMF (Cayman) Ltd.各自被視為於Great Guo FHL、Springberg FHL及Sincebloom FHL持有的股份中擁有權益。
- (4) Orchid Lan FHL分別由Orchid Lan HL(由郭女士全資擁有)及ThinkBoom Group Limited(由Orchid Lan Family Trust全資擁有)擁有1%及99%的權益。郭女士及Orchid Lan HL為Orchid Lan Family Trust的受益人，而TMF (Cayman) Ltd.為該項信託的受託人。根據構成該項信託的協議契據，郭女士作為該信託的投資委員會的唯一成員，有權全權酌情行使對Orchid Lan FHL所持有股份的投票權。因此，根據證券及期貨條例，郭女士、Orchid Lan HL、ThinkBoom Group Limited及TMF (Cayman) Ltd.被視為於Orchid Lan FHL持有的股份中擁有權益。
- (5) Chengdu New-Eco由成都高新創投全資擁有。截至最後實際可行日期，成都高新創投分別由成都高新投資集團有限公司及成都高新策源投資集團有限公司擁有55%及45%的權益，而成都高新策源投資集團有限公司由成都高新投資集團有限公司全資擁有。因此，根據證券及期貨條例，成都高新創投、成都高新投資集團有限公司及成都高新策源投資集團有限公司各自被視為於Chengdu New-Eco持有的股份中擁有權益。

除上文所披露者外，董事並不知悉於緊隨[編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)且不計及根據[編纂]可能承購的[編纂]，有任何其他人士將於股份或相關股份中擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部的規定須予披露的權益或淡倉，或將直接或間接擁有附有權利可在任何情況下於本集團的股東大會上進行表決的任何類別股本面值10%或以上的權益。

股本

法定及已發行股本

以下為本公司法定股本及於[編纂]完成前及緊隨[編纂]完成後已發行及將予發行為繳足或入賬列為繳足的已發行股本的說明。

法定股本

股份說明	股份數目	股份總面值 (美元)
每股面值0.00001美元的普通股 (假設所有優先股已按一對一 基準轉換為股份)	5,000,000,000	50,000

已發行股本

假設[編纂]未獲行使

股份說明	股份數目	股份總面值 (美元)
截至本文件日期的已發行股份 (假設所有優先股已按一對一 基準轉換為股份)	510,840,000	5,108.40
根據[編纂]將予發行的股份	[編纂]	[編纂]
總計	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>

假設[編纂]獲悉數行使

股份說明	股份數目	股份總面值 (美元)
截至本文件日期的已發行股份 (假設所有優先股已按一對一 基準轉換為股份)	510,840,000	5,108.40
根據[編纂]將予發行的股份	[編纂]	[編纂]
總計	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>

股本

假設

上表假設[編纂]已成為無條件且股份根據[編纂]發行。並無計及我們根據下文所述授予董事發行或回購股份的一般授權或其他方式而可能發行或回購的任何股份。

地位

[編纂]為本公司股本中的股份，與所有現時已發行或將予發行的股份（包括將於[編纂]完成後由優先股轉換而來的股份）享有同等地位，尤其是與本文件日期後的記錄日期的股份在收取所宣派、作出或派付的所有股息或其他分派方面享有同等權利。

須召開股東大會的情況

[編纂]完成後，本公司將僅有一類股份，即普通股，各普通股均與其他股份享有同等地位。

根據開曼公司法及組織章程細則的條款，本公司可不時通過股東的普通決議案(i)增加其股本；(ii)將其股本合併及拆細為較高金額的股份；(iii)將其股份分拆為數個類別；(iv)將其股份分拆為較低金額的股份；及(v)註銷任何未獲承購的股份。此外，根據開曼公司法條文，本公司可通過特別決議案削減其股本或任何資本贖回儲備資金。有關詳情，請參閱本文件附錄三。

發行及回購股份的一般授權

待[編纂]成為無條件後，董事獲授予一般無條件授權以發行及回購我們的股份。

有關一般授權的進一步詳情，請參閱本文件「法定及一般資料－A.有關本集團的進一步資料－4.股東決議案」及「法定及一般資料－A.有關本集團的進一步資料－5.回購本身證券」。

財務資料

下列討論與分析應與本文件附錄一A所載的會計師報告合併財務資料加上隨附附註以及附錄一B未經審計中期簡明合併財務資料一併閱讀。我們的歷史財務資料及本集團合併財務報表已根據國際財務報告準則編製，有關準則在若干重大方面可能有別於其他司法權區的公認會計原則。閣下應細閱附錄一A及一B全文，而不應僅僅依賴本節所載資料。除非文義另有所指，否則本節的歷史財務資料乃按合併基準描述。

本節所載討論及分析載有若干涉及風險及不確定因素的前瞻性陳述。該等陳述乃基於我們鑒於經驗及對歷史趨勢、現況及預期未來發展的見解、以及我們認為於該等情況下屬合適的其他因素而作出的假設及分析。我們的實際結果可能與所預測者有重大差異。可能導致或產生該等差異包括但不限於本文件「風險因素」及「業務」章節以及其他地方所討論者。本節任何表格內或本文件任何地方總額與其他各數額總和之間的任何差異乃因四捨五入所致。

概覽

我們是中國一家領先的整合開發、發行及運營能力於一體的移動遊戲公司，我們的願景是促進世界對中華文化的理解及欣賞。通過致力於重塑中國移動遊戲產業格局及將遊戲開發、發行及營運的產業化，自成立以來，我們已成功實現快速成長及擴張。我們透過提供多元化的遊戲組合（包括各種備受高度認可的遊戲及強大的遊戲儲備）而在同行中脫穎而出。特別是，我們是小遊戲領域的先驅，小遊戲領域是近年增長較快的遊戲領域，因為現代遊戲玩家更喜歡有趣、易上手且方便的遊戲體驗。於往績記錄期，我們移動遊戲流水約90%來自小遊戲。這些成果充分體現出我們在遊戲開發、發行及營運方面的技術優勢，具有強大的數據驅動分析能力和高度自動化的AI技術。

於2022年及2023年以及截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們分別產生收入人民幣5,675.1百萬元、人民幣5,327.1百萬元、人民幣4,261.4百萬元及人民幣2,094.5百萬元。此外，我們於2022年及2023年分別錄得淨利潤人民幣328.2百萬元及人民幣197.1百萬元。截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們分別錄得淨利潤人民幣178.2百萬元及淨虧損人民幣47.2百萬元。

財務資料

影響經營業績的主要因素

我們的業務、經營業績及財務狀況受一般因素影響，包括：

- 中國整體經濟增長，尤其是人均可支配收入水平、消費者消費水平及對移動遊戲的需求；
- 政府對移動遊戲行業的管理，例如中國政府批准遊戲註冊及發佈移動遊戲版號的程序以及地方法規及政策；及
- 移動遊戲行業（尤其是小遊戲行業）的增長及競爭，包括玩家群體的擴大、玩家偏好、消費習慣及需求的轉變，以及行業趨勢及競爭格局的變化。

尤其是，我們的經營業績受益於中國遊戲行業的增長，特別是我們運營所在的移動遊戲市場。根據易觀的資料，中國移動遊戲市場的規模由2018年的人民幣1,450億元快速增長至2023年的人民幣3,023億元，複合年增長率為15.8%，並預期於2028年達至人民幣3,677億元。我們預計行業各垂直分部的移動遊戲需求將持續增加，尤以我們目前的重點分部放置類遊戲和RPG為然。有關詳情，請參閱本文件「行業概覽」。

此外，我們認為本身的經營業績更為直接受以下主要因素影響。

我們擴大遊戲玩家群體並從中變現的能力

我們持續擴大玩家群體的能力乃我們可持續增長的基礎。大量忠實玩家群體能使我們獲得對遊戲的高質回饋，有助我們開發新遊戲並改善現有遊戲，以迎合玩家不斷演變的偏好及需求。於往績記錄期，我們已在玩家群體中取得大額增長。我們移動遊戲的累計註冊玩家由截至2022年12月31日的1,000.7百萬人增加至截至2023年12月31日的1,494.5百萬人，並進一步增加至截至2024年9月30日的1,653.8百萬人。

此外，由於我們的遊戲可免費下載暢玩，我們的收入大程度依賴銷售遊戲內的虛擬物品。因此，我們將玩家群體變現收入的能力（尤其是增加付費玩家數目及消費的能力）對我們的業務運營至關重要。於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，我們移動遊戲的每名付費用戶平均流水分別為人民幣490元、人民幣524元及人民幣456元。有關上述運營指標的計算及詳細分析的詳情，請參閱本文件「業務－我們的遊戲－關鍵運營指標」。

財務資料

為擴大我們的玩家群體並從中獲利，我們計劃提高遊戲質量、引入新功能和服務，推出新的遊戲內虛擬物品和促銷活動。通過實施該等舉措，我們預期用戶參與度及留存率將增加，並最終推動更多遊戲內購買。

此外，我們預期將提升通過各大熱門在線平台（包括但不限於微信、抖音、支付寶等）發佈小遊戲的運營能力，我們於該方面的競爭優勢大於業內對手。近年來，小遊戲逐漸受到歡迎，因為當代玩家愈加追求有趣、易於接觸且便利的遊戲體驗。我們在小遊戲市場的穩固地位使我們能夠抓住這一趨勢的機遇，接觸更為廣泛的玩家群。我們在行業中的競爭力不僅將增強我們的收入潛力，還將助力實現持續財務增長。

我們優化遊戲組合的能力

我們的遊戲組合包括各種類型且處於不同生命週期階段的遊戲。在標誌性遊戲的樂觀表現推動下，我們於2022年及2023年分別錄得收入人民幣5,675.1百萬元及人民幣5,327.1百萬元。截至最後實際可行日期，我們共有十二款正在運營的移動遊戲，並計劃於2027年底前推出18款遊戲儲備。該等遊戲涵蓋多種類型，如RPG、卡牌遊戲、SIM及SLG。我們預期，推出多樣化的移動遊戲將繼續推動我們未來的業務增長，並提升我們的長期創收能力。

此外，在特定財政期間，處於不同生命週期階段的遊戲組合會影響我們的整體財務表現，尤其是我們的收入、毛利及毛利率。處於生命週期早期階段的遊戲收入可能會快速增長，而成熟的遊戲產生的收入通常較為穩定，並隨著年份增長及在動態的遊戲市場中面臨競爭而可能會下降。我們的收入由截至2023年9月30日止九個月的人民幣4,261.4百萬元減少至截至2024年9月30日止九個月的人民幣2,094.5百萬元，主要由於(i)進入衰退期的《九州仙劍傳》及(ii)遊戲表現受到不斷發展的遊戲行業競爭影響的《天劍奇緣》產生的收入減少。然而，《異界深淵：大靈王》及《山海劍途》等新上線遊戲快速擴張，顯示了截至2024年9月30日止九個月的強勁創收能力。

遊戲發行模式組合

我們自行或通過與第三方發行商合作發行及運營遊戲，以利用彼等成熟的發行渠道及遊戲營銷以及推廣能力。我們的遊戲發行策略及我們參與市場價值鏈的多個角色會影響我們的經營業績及盈利能力。

財務資料

就第三方發行的遊戲而言，我們通常每月從第三方發行商收取遊戲流水的一部分，並將第三方發行商預扣的金額記錄為銷售成本的一部分。於2022年及2023年以及截至2023年及2024年9月30日止九個月，第三方發行商收取的佣金（於銷售成本確認）分別為人民幣3,462.8百萬元、人民幣3,581.0百萬元、人民幣2,925.3百萬元及人民幣1,199.4百萬元，分別佔該等有關期間銷售成本總額的87.9%、91.2%、91.3%及86.1%。

就我們自主發行的遊戲而言，我們通常有權獲得經扣除第三方分銷渠道（倘我們委聘第三方分銷渠道）及支付渠道收取的佣金後從第三方分銷渠道收取的所有流水。於2022年及2023年以及截至2023年及2024年9月30日止九個月，分銷渠道收取的佣金（於銷售成本確認）分別為人民幣222.9百萬元、人民幣109.7百萬元、人民幣90.7百萬元及人民幣101.3百萬元，分別佔該等有關期間銷售成本總額的5.7%、2.8%、2.8%及7.3%。

與行業慣例一致，我們自主發行的遊戲的毛利率通常高於第三方發行的遊戲。於2022年及2023年以及截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們自主發行的遊戲的毛利率分別為83.8%、86.3%、84.7%及80.2%，遠高於該等有關期間第三方發行的遊戲的毛利率8.2%、9.1%、8.2%及9.2%。我們通常優先考慮由我們自行發行遊戲，惟在我們認為合適的情況下，我們亦會考慮第三方發行商的往績記錄、聲譽、信用、市場覆蓋等，與彼等進行戰略合作。由於我們遊戲在發行模式方面的收入組合，我們的毛利及毛利率可能於不同期間出現波動。展望未來，我們將尋求維持動態的遊戲發行戰略，優先採用自主發行模式並輔以第三方發行模式（若我們認為適當）。

遊戲採購組合

我們自主開發遊戲或向第三方遊戲開發商授權遊戲。授權遊戲收入分別佔2022年及2023年以及截至2023年及2024年9月30日止九個月總收入的50.7%、44.6%、46.7%及25.5%。我們通常向第三方遊戲開發商支付一次性許可費，並按流水的規定百分比支付每月費用。我們將向遊戲開發商支付的該等費用及每月分佔費用確認為銷售成本中遊戲開發商收取的佣金。於2022年及2023年以及截至2023年及2024年9月30日止九個月，遊戲開發商收取的佣金（於銷售成本確認）分別為人民幣194.9百萬元、人民幣160.3百萬元、人民幣133.9百萬元及人民幣39.0百萬元，分別佔該等有關期間銷售成本總額的4.9%、4.1%、4.2%及2.8%。我們從遊戲開發商獲得優質遊戲的授權可能會影響我們增強遊戲組合及獲取新玩家的能力，而我們與遊戲開發商的關係管理可能會影響我們以商業上合理的成本擴展遊戲組合及授權遊戲的能力，這可能會影響我們的經營業績。

財務資料

於2022年、2023年以及截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們的自主開發遊戲運營收入佔總收入的百分比分別為49.3%、55.4%、53.3%及74.5%。隨著我們加強內部研發能力，我們預期自主開發遊戲的收入百分比將持續增加，我們相信這將改善財務業績。此外，與行業慣例一致，我們自主開發的遊戲的毛利率通常高於授權遊戲。於2022年及2023年以及截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們自主開發的遊戲的毛利率分別為55.5%、40.4%、39.1%及41.8%，遠高於該等有關期間授權遊戲的毛利率6.4%、8.8%、8.4%及9.1%。展望未來，我們計劃更加專注於研發，旨於自主開發大部分遊戲。

我們提高研發效率的能力

憑藉我們在移動遊戲行業的豐富經驗及強大的系統化遊戲開發能力，我們已內部開發多款移動遊戲。我們的自主開發遊戲於推出後表現強勁。我們於2022年、2023年以及截至2023年及2024年9月30日止九個月的自主開發遊戲運營收入分別為人民幣2,799.0百萬元、人民幣2,949.0百萬元、人民幣2,272.9百萬元及人民幣1,560.9百萬元。我們認為我們的研發能力是我們業務取得成功的關鍵因素。內部開發移動遊戲需要在推出前進行相對較大投資，並需要投入大量未來資源以更新和延長遊戲生命週期。我們於2022年、2023年以及截至2023年及2024年9月30日止九個月分別產生研發成本人民幣159.8百萬元、人民幣210.0百萬元、人民幣147.1百萬元及人民幣165.8百萬元，分別佔該等有關期間我們總收入的2.8%、3.9%、3.5%及7.9%。隨著我們繼續將業務重心轉移至自主開發遊戲，我們以具成本效益的方式內部開發遊戲的能力對我們的經營業績至關重要。

我們有效營銷及推廣我們遊戲的能力

為吸引新玩家並提升我們遊戲及品牌的知名度，我們採用多種營銷戰略，包括跨渠道為我們自行發行的遊戲刊登廣告及進行推廣。我們基於不同因素（包括遊戲的過往推廣投資回報、遊戲的市場表現、目標玩家人口分佈及特徵，以及預期推廣效果）設計及執行定制營銷及推廣策略。我們亦對營銷及推廣活動的過往表現進行定期及／或臨時評估，使我們能夠對營銷及推廣戰略作出必要及時的調整，從而形成靈活及動態的方式以優化我們的營運效率。該等方式提供有關玩家獲取、留存及增長機會的實時見解，並補充我們的玩家獲取工作。

財務資料

我們於2022年、2023年以及截至2023年及2024年9月30日止九個月分別錄得銷售及分銷開支人民幣1,215.1百萬元、人民幣963.1百萬元、人民幣700.0百萬元及人民幣612.4百萬元，分別佔該等有關期間我們總收入的21.4%、18.1%、16.4%及29.2%。我們控制銷售及分銷開支的能力可對我們的盈利能力產生重大影響。我們過往管理並預期繼續管理我們的銷售及營銷開支，尤其是我們的推廣及廣告開支。於2022年、2023年以及截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們的推廣及廣告開支分別為人民幣1,182.2百萬元、人民幣910.8百萬元、人民幣663.3百萬元及人民幣574.3百萬元。

展望未來，隨著我們投入更多資金推廣我們的新遊戲並優先採用自主發行模式，我們預期銷售及分銷開支將會增加。此外，我們預期將持續評估及監察推廣活動及營銷開支的成效及效率，以進一步提升我們的品牌知名度，並以可持續的方式吸引更多廣泛的玩家。然而，我們無法向閣下保證我們的營銷及推廣努力將會帶來玩家增加或收入增加，而即使該等營銷活動有效，所產生的額外收入仍可能不足以抵銷相關開支的增加。倘我們未能以具成本效益的方式推廣我們的遊戲，我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到不利影響。

優惠稅務待遇

我們的中國附屬公司一般須根據相關中國企業所得稅法按25%的法定稅率繳納中國企業所得稅。於往績記錄期，我們受益於中國的一系列優惠稅務待遇，其對我們的經營業績產生影響。具體而言，於往績記錄期，根據中國適用法律法規，我們的附屬公司在被認定為「軟件企業」時享有稅項豁免，在被認定為「小型微利企業」時享有稅項減免，且我們有權就我們的研發活動申報「加計扣除」。有關詳情，請參閱本節「經營業績關鍵部分的說明－所得稅」。

我們無法向閣下保證中國稅務政策不會作出變動，亦無法保證在該等稅務優惠屆滿後將能夠重續該等優惠稅務待遇，或將繼續合資格享受該等優惠稅務待遇。倘我們無法享有該等優惠稅務待遇，我們的企業所得稅開支或會大幅增加，且我們的盈利能力將會受到重大不利影響。

編製基準

我們的歷史財務資料乃根據國際財務報告準則（「國際財務報告準則」）編製，包括國際會計準則理事會頒佈的所有準則及詮釋。

財務資料

歷史財務資料乃根據歷史成本慣例編製，惟按公允價值計入損益的金融資產乃按公允價值列賬除外。

編製符合國際財務報告準則的歷史財務資料須使用若干關鍵會計估計。其亦規定管理層在應用我們的會計政策過程中作出判斷。涉及較高程度判斷或複雜性的範疇或假設及估計對歷史財務資料屬於重大的範疇披露於本文件附錄一A所載會計師報告附註3。

重大會計政策及重大會計判斷及估計

我們已識別對編製合併財務報表而言屬重大的若干會計政策。我們的部分會計政策涉及主觀假設及估計，以及與會計項目有關的複雜判斷。我們於下文載列認為對我們至關重要或涉及編製財務報表時所用的最重大估計及判斷的部分會計政策及估計。我們的重大會計政策、判斷及估計對於了解我們的財務狀況及經營業績至關重要，其進一步詳情載於本文件附錄一A會計師報告附註2.4及3。

重大會計政策

收入確認

來自客戶合約的收入於貨品或服務的控制權轉移至客戶時確認，金額反映我們預期就交換該等貨品或服務而有權獲得的代價。視乎合約條款及適用於合約的法律，貨品及服務的控制權可隨時間或於某一時間點轉移。

我們根據自主發行模式及／或第三方發行模式運營自主開發遊戲及／或第三方遊戲開發商開發的授權遊戲。該等遊戲一般以免費暢玩模式運營，遊戲玩家可以免費玩遊戲，而購買遊戲內虛擬物品需要透過支付渠道付費。我們的收入主要來自銷售遊戲內虛擬物品，並在確定我們在不同遊戲營運安排中是否擔任負責人或代理人後，以總額或淨額基準入賬。

財務資料

為了確定我們是否為負責人或代理人，我們會評估相關各方與我們之間訂立的協議，並考慮各種因素，包括但不限於：我們是否(i)有主要責任履行承諾，提供符合客戶規格的指定貨品或服務；(ii)在指定商品或服務轉移予客戶之前或在商品或服務的控制權轉移給客戶之後存在存貨風險（例如客戶是否有退貨權利）；(iii)擁有指定商品或服務的定價權；及(iv)可自行選擇供應商。以下載列我們收入的會計政策的詳細說明。

本集團作為負責人

當我們在遊戲運營上負主要責任時，我們將自己視為相關遊戲營運安排的負責人，並按總額基準記錄收入。以下載列我們視自己為負責人時的特定情況。

運營自主開發遊戲

當我們運營自行開發遊戲時，我們通常會在遊戲營運上負起主要責任，包括遊戲開發、維護、定價及託管以及維護遊戲服務器。在此情況下，我們會視自己為委託人，並按總額基準記錄收入。

我們有義務向購買遊戲內的虛擬物品的遊戲玩家提供持續服務，以達致更佳遊戲體驗。因此，我們於該等付費玩家的估計平均遊戲期間（「**玩家關係期間**」）內按比例確認收入，自遊戲內的虛擬物品交付至玩家賬戶的時間點開始。我們根據付費玩家的歷史數據統計數據，估計遊戲的玩家關係期間，並每年重新評估該期間。倘推出新遊戲或僅存在有限期間的付費玩家數據，我們會考慮其他定性因素，例如具類似特徵的其他遊戲的付費玩家的付費模式。

運營授權遊戲

當我們運營第三方遊戲開發商授權的遊戲時，我們有時會在遊戲營運上負起主要責任，包括決定分銷渠道及付款渠道，並根據我們與第三方遊戲開發商簽訂的相關遊戲授權安排提供客戶服務、決定營運的遊戲服務器，並控制遊戲及服務的規格與定價。在此情況下，我們會視自己為負責人，並按總額基準記錄收入。

本集團作為代理人

在若干遊戲營運安排中，當我們在遊戲運營上不負主要責任時，我們會視自己為代理人，並按淨額基準記錄收入。以下載列我們視自己為代理人的特定情況。

財務資料

運營自主開發遊戲

當我們將自主發行遊戲授權予第三方發行商（其在特定期間內於指定地區或國家營運我們的移動遊戲）時，第三方發行商通常在遊戲營運中負起主要責任，並承擔與遊戲授權安排下的遊戲營運相關的重大風險及回報，因為其負責市場上遊戲的營銷及推廣、釐定遊戲內虛擬物品的價格、選擇分銷渠道及支付渠道以及提供客戶服務。在此情況下，我們會視自己為代理人，並按淨額基準記錄收入。

我們通常向第三方發行商收取授權費，包括(i)不可退還的固定授權費（由第三方發行商預付或根據特定付款時間表）；及(ii)根據付費玩家購買遊戲內虛擬物品所支付金額的規定百分比計算的可變授權費。不可退還的固定授權費最初入賬為合約負債，其後由於授權安排被視為獲取授權安排的權利，於授權期間按比例確認為收入。可變授權費在銷售發生時按淨額基準確認為收入。

運營授權遊戲

當我們運營第三方遊戲開發商授權的遊戲時，我們一般獲授權提供遊戲營運服務，例如進行精準營銷、發行及支付渠道運營以及品牌孵化服務履行。然而，第三方遊戲開發商在遊戲運營中承擔主要責任，因為其保留授權我們提供遊戲營運支援服務的權利，並負責(i)提供遊戲；(ii)遊戲的開發、升級、更新及維護；(iii)獨立就遊戲內虛擬物品進行定價，以及遊戲中虛擬物品的產生、轉移、操作及銷毀；及(iv)管理及維護遊戲服務器。在此情況下，我們會視自己為代理人，並按淨額基準記錄收入。

根據第三方遊戲開發商與我們之間訂立的服務協議，我們一般基於付費用戶為購買遊戲中的虛擬物品所支付總額的百分比向第三方遊戲開發商收取服務費。我們按淨額基準在銷售發生且付款金額可確定時確認服務收入。

合約負債

合約負債於我們提供相關服務前收到客戶付款或到期付款（以較早者為準）時確認。合約負債於我們履行合約（即向客戶提供相關服務）時確認為收入。

財務資料

合約成本

除資本化為物業、廠房及設備以及無形資產的成本外，倘符合以下所有條件，則為履行與客戶訂立的合約而產生的成本資本化為資產：(i)成本直接與合約或實體可具體指定的預期合約有關；(ii)成本產生或增強實體將用於履行（或繼續履行）未來履約義務的資源；及(iii)成本預期可收回。

所有資本化的合約成本均被攤銷，費用確認的系統性基礎與該實體將相關商品或服務的控制權轉移予客戶一致。其他合約成本於產生時支銷。

無形資產

單獨收購的無形資產於初始確認時按成本計量。業務合併中收購的無形資產的成本為收購日期的公允價值。無形資產的可使用年期評估為有限或無限。年期有限的無形資產其後於其可使用經濟年期內攤銷，並於有跡象顯示無形資產可能出現減值時進行減值評估。可使用年期有限的無形資產的攤銷期及攤銷方法至少於每個財政年度末進行檢討。

專利及許可證

購買的專利及許可按成本減任何減值虧損列賬，並按直線法於其兩至十年的餘下許可期間及估計可使用年期（以較短者為準）內攤銷。

軟件

購入的軟件按歷史成本減攤銷列賬。購入的軟件根據購置及使用特定軟件所產生的成本進行資本化，並於兩至十年的可使用年期內按直線法攤銷。

研發成本

所有研究成本於產生時自損益表扣除。

開發新產品的項目所產生的開支僅在本集團能夠證明完成有關無形資產將供使用或出售的技術可行性、完成的意向與使用或出售該資產的能力、該資產將如何產生未來經濟利益、完成項目的資源可得，以及在開發期間可靠地計量支出的能力時，方會予以資本化及遞延。不符合該等標準的產品開發開支於產生時支銷。

財務資料

所得稅

所得稅包括即期及遞延稅項。在損益外確認的相關項目的所得稅於損益外在其他全面收益或直接於權益確認。

即期稅項資產及負債乃按預期自稅務機構退回或向稅務機構支付的金額計量。所依據的稅率（及稅法）於各往績記錄期末已制定或實質上實施，並考慮我們運營所在國家的現行詮釋及慣例。

遞延稅項乃使用負債法，就於各往績記錄期末資產及負債的稅基與其用作財務報告用途的賬面值之間的所有暫時性差額計提撥備。

所有應課稅暫時性差額均會確認遞延稅項負債，惟下列各項除外：

- 倘遞延稅項負債是由一項非業務合併的交易中初始確認商譽或資產或負債而產生，且在交易時並不影響會計利潤或應課稅利潤或虧損，及不產生相等的應課稅及可抵扣暫時性差額；及
- 就與投資於附屬公司相關的應課稅暫時性差額而言，暫時性差額撥回時間可控，且有關暫時性差額在可見將來不大可能撥回。

遞延稅項資產乃就所有可扣減暫時性差額以及未動用稅項抵免及任何未動用稅務虧損的結轉而確認。倘日後有可能出現應課稅利潤，可用以抵扣該等可扣減暫時性差額、結轉的未動用稅項抵免及未動用稅項虧損，則會確認遞延稅項資產，惟以下情況除外：

- 倘有關可扣減暫時性差異的遞延稅項資產是由一項非業務合併的交易中初始確認資產或負債而產生，且在交易時並不影響會計利潤或應課稅利潤或虧損且不產生相等的應課稅及可抵扣暫時性差額；及
- 就與投資於附屬公司相關的可扣減暫時性差額而言，遞延稅項資產僅於暫時性差額於可見將來有可能撥回以及將可動用應課稅利潤抵銷暫時性差額的情況下方予確認。

財務資料

本集團會於各往績記錄期末審閱遞延稅項資產賬面值，並扣減至不再可能有足夠應課稅利潤以動用全部或部分遞延稅項資產為止。本集團會於各往績記錄期末重新評估未確認的遞延稅項資產，並在可能有足夠應課稅利潤以收回全部或部分遞延稅項資產時加以確認。

遞延稅項資產及負債以預期適用於資產變現或負債清還期間的稅率計量，並根據於各往績記錄期末已頒佈或實際上已實施的稅率（及稅法）計算。

遞延稅項資產及遞延稅項負債在且僅在以下情況抵銷：本集團有法律上可執行的權利以即期稅項資產抵銷即期稅項負債以及遞延稅項資產及遞延稅項負債與同一稅務機關所徵收的所得稅有關，不論是對同一應課稅實體還是不同的應課稅實體徵收的所得稅，亦不論應課稅實體是擬按淨值基準結算即期稅項負債及資產還是同時變現資產和結算負債，只要預期未來各期間結算或收回重大金額的遞延稅項負債或資產。

重大會計判斷及估計

判斷

在應用本集團的會計政策時，除涉及估計的判斷外，管理層亦作出下列判斷，其對本文件附錄一A的會計師報告的已確認金額影響至為重大：

負責人與代理人考慮事項

根據本集團與第三方遊戲開發商或分銷渠道簽署的遊戲發行及運營安排，本集團於發行及運營許可遊戲方面的責任因遊戲而異。釐定是否按總額或淨額基準入賬該等收入乃基於對多項因素的評估，包括但不限於本集團是否：

- (i) 為安排中遊戲開發商或遊戲玩家的主要負責人；
- (ii) 有一般存貨風險；
- (iii) 有權託管遊戲服務器或決定營運的遊戲服務器；
- (iv) 擁有設定虛擬物品售價的自主權；
- (v) 更改產品或履行部分服務；

財務資料

- (vi) 參與釐定產品及服務規格；及
- (vii) 有權釐定分銷渠道及支付渠道。

獲得遊戲授權的權利

本集團授予許可的承諾的性質為，如滿足以下所有標準，則承諾提供獲得本集團知識產權的權利：

- (i) 合約要求或客戶合理預期，我們將開展對客戶擁有權利的知識產權產生重大影響的活動；
- (ii) 許可授予的權利使客戶直接受到本集團活動的任何正面或負面影響；及
- (iii) 當該等活動發生時，該等活動不會導致向客戶轉讓貨品或服務。

分派股息產生的預扣稅

我們對於是否根據有關司法權區頒佈的相關稅務規則計提若干附屬公司分派股息所產生有關預扣稅的遞延稅項負債的決定乃取決於對股息分派計劃所作出的判斷。

由於我們擬在重組後將盈利進行再投資，以進一步擴展在中國內地的業務，因此在可預見未來，我們目前並無計劃向其直接國外控股實體宣派股息。因此，於各報告期末，並無就預扣稅計提遞延稅項負債。

合約安排

併表聯屬實體主要在中國內地從事移動遊戲開發及運營，屬於禁止外國投資者投資的《限制外商投資產業目錄》範圍。

誠如本文件附錄一A的會計師報告附註2.1所披露，本集團對併表聯屬實體行使控制權，並通過合約安排享有併表聯屬實體的絕大部分經濟利益。根據合約安排，外商獨資企業控制併表聯屬實體的表決權，並承諾向併表聯屬實體提供支持彼等營運所需

財務資料

的若干諮詢及技術服務。作為回報，外商獨資企業有權通過對提供的該等服務收取公司間費用，獲得併表聯屬實體產生的絕大部分經營利潤及剩餘利益。併表聯屬實體的登記權益持有人亦須按外商獨資企業要求在中國法律許可的情況下向外商獨資企業或其任命的指定人士轉讓其於併表聯屬實體的權益。就併表聯屬實體的持續責任而言，於併表聯屬實體的股權亦已由登記權益持有人質押予外商獨資企業。

本集團認為，儘管其在併表聯屬實體並無持有直接股權，惟由於其對併表聯屬實體擁有權力，有權從參與併表聯屬實體中獲得可變回報，並有能力通過合約安排對併表聯屬實體行使權力影響該等回報，其仍控制併表聯屬實體。因此，併表聯屬實體於往績記錄期已作為附屬公司入賬。本集團已於本文件附錄一A的會計師報告中將併表聯屬實體的財務狀況及業績合併入賬。

估計不確定性

以下為於各往績記錄期末有關未來的主要假設及其他估計不確定性的主要來源，其涉及導致下一財政年度對資產及負債賬面值作出重大調整的重大風險。

自主開發及授權遊戲運營收入的玩家關係期間估計

誠如本文件附錄一A的會計師報告附註2.4所述，自主開發及授權遊戲的收入於玩家關係期間確認。本集團根據付費玩家的歷史數據統計估計遊戲的玩家關係期間，並每年重新評估有關期間。倘推出新遊戲或僅有有限期間的付費玩家數據，則本集團會考慮其他定性因素，例如付費玩家為具有類似特徵的其他遊戲的付費模式。儘管本集團認為其估計屬合理，但隨著遊戲玩家行為模式、遊戲運營期及其他方面的任何重要變化，本集團可能會在未來修改有關估計。

貿易應收款項及其他應收款項的預期信貸虧損撥備

本集團使用撥備矩陣計算貿易應收款項的預期信貸虧損。撥備率乃基於具有類似虧損模式的不同債務人分部分組的逾期天數（即按債務人類別及評級）釐定。

財務資料

撥備矩陣初步以本集團的過往觀察所得違約率為基礎。本集團將調整矩陣，以對照前瞻性資料調整過往信貸虧損經驗。舉例而言，倘預測經濟狀況（即國內生產總值）預期會於下一年度惡化而可能導致支付渠道及分銷渠道的違約數目增加，則會調整過往違約率。於各報告日期，過往觀察所得違約率會更新及前瞻性估計的變動會予以分析。

本集團應用一般方法為其他應收款項的預期信貸虧損計提撥備，並考慮違約事件、過往虧損率及就計算預期信貸虧損率調整前瞻性宏觀經濟數據。

過往觀察所得違約率、預測經濟狀況及預期信貸虧損之間關聯的評估為一項重大估計。預期信貸虧損的金額對環境及預測經濟狀況的變動敏感。本集團的過往信貸虧損經驗及經濟狀況的預測亦未必反映債務人未來的實際違約情況。有關本集團貿易應收款項及其他應收款項預期信貸虧損的資料披露於本文件附錄一A會計師報告附註16及17。

租賃－估計增量借款利率

本集團無法輕易確定租賃中的隱含利率，因此，本集團使用增量借款利率（「**增量借款利率**」）計量租賃負債。增量借款利率為本集團於類似經濟環境中為取得與使用權資產價值相近的資產，而以類似抵押品在類似期間借入所需資金應支付的利率。因此，增量借款利率反映了本集團「應支付」的利率，當無可觀察的利率時（如就並無訂立融資交易的附屬公司而言）或當須對利率進行調整以反映租賃的條款及條件時（如當租賃並非以附屬公司的功能貨幣訂立時），則須作出利率估計。當可觀察輸入數據可用時，本集團使用可觀察輸入數據（如市場利率）估算增量借款利率，並須作出若干實體特定的估計（如附屬公司的單獨信貸評級）。

遞延稅項資產

倘可能有應課稅利潤可用以抵銷虧損及暫時差額，則未動用的稅項虧損及可扣稅暫時差額確認為遞延稅項資產。管理層須依據未來應課稅利潤的大致時間及水平，連同未來稅務規劃戰略作出重大判斷，以釐定可確認的遞延稅項資產金額。進一步詳情載於本文件附錄一A會計師報告附註23。

財務資料

非金融資產減值

本集團評估全部非金融資產（包括使用權資產）是否存在任何減值跡象。其他非金融資產將於有跡象顯示其賬面值可能無法收回時進行減值測試。當一項資產或現金產生單位的賬面值超過其可收回金額時即存在減值，可收回金額為其公允值減出售成本與其使用價值兩者中的較高者。公允值減出售成本乃根據來自類似資產公平交易的受約束銷售交易的可取得數據或可觀察市價減出售資產的增量成本計算。計算使用價值時，管理層必須估計來自資產或現金產生單位的預計未來現金流量，並選擇適當的折現率，以計算該等現金流量的現值。進一步詳情載於本文件附錄一A會計師報告附註13、14、15及17。

節選合併損益及其他全面收益表

下表載列於所示年度／期間我們的節選合併損益及其他全面收益表。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
					(未經審計)		(未經審計)	
收入	5,675,082	100.0	5,327,103	100.0	4,261,381	100.0	2,094,507	100.0
銷售成本	(3,938,421)	(69.4)	(3,928,006)	(73.7)	(3,204,161)	(75.2)	(1,393,689)	(66.5)
毛利	1,736,661	30.6	1,399,097	26.3	1,057,220	24.8	700,818	33.5
其他收入及收益	11,017	0.2	23,521	0.4	19,900	0.4	14,374	0.7
銷售及分銷開支	(1,215,082)	(21.4)	(963,139)	(18.1)	(700,044)	(16.4)	(612,370)	(29.2)
行政開支	(48,942)	(0.9)	(47,536)	(0.9)	(34,889)	(0.8)	(35,862)	(1.7)
研發成本	(159,776)	(2.8)	(210,012)	(3.9)	(147,127)	(3.5)	(165,832)	(7.9)
金融資產減值虧損淨額	(7,407)	(0.1)	804	0.0	1,453	0.0	124	0.0
其他開支	(172)	(0.0)	(1,555)	(0.0)	(1,281)	0.0	(122)	0.0
財務成本	(1,555)	(0.0)	(3,256)	(0.1)	(1,983)	(0.0)	(3,392)	(0.2)
分佔聯營公司虧損	-	-	-	-	-	-	(2,896)	(0.1)
除稅前利潤／(虧損)	314,744	5.6	197,924	3.7	193,249	4.5	(105,158)	(4.9)
所得稅抵免／(開支)	13,490	0.2	(792)	(0.0)	(15,075)	(0.3)	57,991	2.7
年度／期間利潤／(虧損)	<u>328,234</u>	<u>5.8</u>	<u>197,132</u>	<u>3.7</u>	<u>178,174</u>	<u>4.2</u>	<u>(47,167)</u>	<u>(2.2)</u>

財務資料

經營業績關鍵部分的說明

收入

按發行模式劃分的收入

於往績記錄期，我們的移動遊戲主要以免費暢玩模式提供及我們主要通過銷售遊戲內虛擬物品產生收入。我們的遊戲自行在官方網站或透過第三方發行商渠道發行，或透過利用其在當地移動遊戲市場上的資源發行遊戲的第三方發行商發行。我們一般按玩家支付流水確認收入。在較小程度上，當我們作為發行若干遊戲的代理人時，我們按淨額確認收入。下表載列於所示年度／期間我們按發行模式劃分的收入明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
收入								
自主發行模式	1,679,754	29.6	1,185,807	22.3	926,416	21.7	715,108	34.1
第三方發行模式	3,995,328	70.4	4,141,296	77.7	3,334,965	78.3	1,379,399	65.9
總計	5,675,082	100.0	5,327,103	100.0	4,261,381	100.0	2,094,507	100.0

按遊戲來源劃分的收入

於往績記錄期，我們從運營自主開發遊戲及授權遊戲產生收入。

在自主開發遊戲運營安排中，我們一般將自身視為負責人，並按總額基準確認收入。在若干情況下，我們將自主開發遊戲授權予若干第三方發行商，就此我們視自身為代理人，並按淨額基準確認收入。我們向該等第三方發行商收取許可費，即授權遊戲流水的一定比例以及不可退還固定款項。有關更多詳情，請參閱本節「— 重大會計政策及重大會計判斷及估計 — 重大會計政策 — 收入確認」。

財務資料

就授權遊戲運營安排而言，我們將自身視為負責人或代理人。倘我們承擔遊戲運營的主要責任（包括確定發行渠道及支付渠道、提供客戶服務、決定營運的遊戲伺服器以及控制遊戲及服務規格和定價），我們將自身視為負責人，並按總額確認收入；而倘第三方遊戲開發商承擔遊戲運營的主要責任並負責(i)提供遊戲，並有權授權我們提供遊戲運營服務；(ii)遊戲的開發、升級、更新及維護；(iii)獨立設定遊戲內虛擬物品的價格；及(iv)管理及維護遊戲服務器，則我們將自身視為代理人，並按淨額基準確認收入。

下表載列於所示年度／期間我們按遊戲來源劃分的收入明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
					(未經審計)		(未經審計)	
自主開發遊戲 ⁽¹⁾	2,799,007	49.3	2,949,015	55.4	2,272,937	53.3	1,560,938	74.5
授權遊戲 ⁽²⁾	2,876,075	50.7	2,378,088	44.6	1,988,444	46.7	533,569	25.5
總計	5,675,082	100.0	5,327,103	100.0	4,261,381	100.0	2,094,507	100.0

附註：

- (1) 包括我們向第三方發行商授權自主開發遊戲的授權分成收入。於2022年、2023年及截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們向第三方發行商授權自主開發遊戲的授權分成收入分別為人民幣46.2百萬元、人民幣25.0百萬元、人民幣20.6百萬元及人民幣9.8百萬元，分別佔相關年度／期間總收入的0.8%、0.5%、0.5%及0.5%。
- (2) 於往績記錄期，授權遊戲收入主要來自《九州仙劍傳》。

財務資料

按遊戲劃分的收入

於往績記錄期，我們主要透過六款標誌性遊戲產生收入，包括五款自主開發及一款授權移動遊戲。下表載列於所示年度／期間我們按遊戲劃分的收入明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
標誌性遊戲								
九州仙劍傳－授權	2,846,502	50.1	2,303,441	43.3	1,927,956	45.2	527,209	25.2
天劍奇緣－自主開發	2,200,619	38.8	2,514,386	47.2	1,975,610	46.5	943,599	45.0
黎明召喚－自主開發	84,494	1.5	59,979	1.1	34,682	0.8	25,980	1.2
異界深淵：覺醒－自主開發	258,868	4.6	124,800	2.4	109,886	2.6	30,383	1.5
異界深淵：大靈王－自主開發	-	-	86,207	1.6	25,900	0.6	361,373	17.3
山海劍途－自主開發	-	-	22,917	0.4	6,365	0.1	136,374	6.5
其他遊戲	284,599	5.0	215,373	4.0	180,982	4.2	69,589	3.3
總計	5,675,082	100.0	5,327,103	100.0	4,261,381	100.0	2,094,507	100.0

附註：

* 於往績記錄期，每款遊戲產生的收入包括各自的公開測試階段（如適用）所得的收入，該等收入並不高。

財務資料

按地理區域劃分的收入

下表載列於所示年度／期間我們按地理區域劃分的收入明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
中國內地	5,628,874	99.2	5,298,894	99.5	4,240,805	99.5	2,070,259	98.8
中國內地以外*	46,208	0.8	28,209	0.5	20,576	0.5	24,248	1.2
總計	5,675,082	100.0	5,327,103	100.0	4,261,381	100.0	2,094,507	100.0

附註：

* 主要包括香港、澳門、韓國、東南亞、美國、歐洲及日本的本地版本遊戲產生的收入。

銷售成本

我們的銷售成本包括(i)第三方發行商收取的佣金，即向第三方發行商分佔的流水金額；(ii)分銷渠道收取的佣金，即就自主開發遊戲向第三方分銷渠道分佔的流水金額；(iii)遊戲開發商收取的佣金；(iv)寬帶及服務器託管費；(v)僱員福利開支；(vi)付款渠道收取的佣金；及(vii)其他，主要包括第三方發行商收取的特許權使用費的折舊及攤銷費用以及外包技術服務費。下表載列我們於所示年度／期間按性質劃分的銷售成本明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
第三方發行商收取的佣金 (於銷售成本確認)	3,462,817	87.9	3,580,985	91.2	2,925,259	91.3	1,199,409	86.1
分銷渠道收取的佣金 (於銷售成本確認)	222,932	5.7	109,699	2.8	90,704	2.8	101,279	7.3
遊戲開發商收取的佣金 (於銷售成本確認)	194,905	4.9	160,252	4.1	133,875	4.2	39,017	2.8
寬帶及服務器託管費	27,723	0.7	39,037	1.0	27,341	0.9	25,931	1.9
僱員福利開支	16,783	0.4	24,793	0.6	17,340	0.5	20,405	1.4
付款渠道收取的佣金	10,585	0.3	8,683	0.2	6,235	0.2	4,286	0.3
其他	2,676	0.1	4,557	0.1	3,407	0.1	3,362	0.2
總計	3,938,421	100.0	3,928,006	100.0	3,204,161	100.0	1,393,689	100.0

財務資料

自主發行模式產生的銷售成本主要包括(i)分銷渠道收取的佣金；(ii)該模式下產生的僱員福利開支；(iii)與自主開發遊戲運營技術支持有關的寬帶及服務器託管費；(iv)支付渠道就該模式下發行的遊戲收取的佣金；(v)遊戲開發商收取的佣金；(vi)遊戲開發商就該模式下發行的遊戲所收取特許權使用費的折舊及攤銷費用；及(vii)其他。第三方發行模式產生的銷售成本主要包括(i)第三方發行商收取的佣金；(ii)遊戲開發商就該模式下發行的遊戲收取的佣金及(iii)主要與採用第三方發行模式的遊戲的技術支持有關的寬帶及服務器託管費。下表載列我們於所示年度／期間按發行模式劃分的銷售成本明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
					(未經審計)		(未經審計)	
自主發行模式	271,557	6.9	162,668	4.1	141,625	4.4	141,343	10.1
第三方發行模式	3,666,864	93.1	3,765,338	95.9	3,062,536	95.6	1,252,346	89.9
總計	3,938,421	100.0	3,928,006	100.0	3,204,161	100.0	1,393,689	100.0

自主開發遊戲產生的銷售成本主要包括(i)支持營運自主開發遊戲的員工產生的僱員福利開支；(ii)與我們對自主開發遊戲運營的技術支持有關的寬帶及服務器託管費；(iii)分銷渠道就我們的自主開發遊戲收取的佣金；(iv)第三方發行商就我們的自主開發遊戲收取的佣金；(v)支付渠道就我們的自主開發遊戲收取的佣金；及(vi)其他。授權遊戲產生的銷售成本主要包括(i)遊戲開發商收取的佣金；(ii)分銷渠道就我們的獲授權遊戲收取的佣金；(iii)第三方發行商就我們的獲授權遊戲收取的佣金；(iv)支付渠道就我們的獲授權遊戲收取的佣金；及(v)其他。下表載列於所示年度／期間我們按遊戲來源劃分的銷售成本明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
					(未經審計)		(未經審計)	
自主開發遊戲	1,245,100	31.6	1,758,677	44.8	1,383,367	43.2	908,854	65.2
授權遊戲	2,693,321	68.4	2,169,329	55.2	1,820,794	56.8	484,835	34.8
總計	3,938,421	100.0	3,928,006	100.0	3,204,161	100.0	1,393,689	100.0

財務資料

毛利及毛利率

我們的毛利指收益減銷售成本。下表載列我們於所示年度／期間按遊戲發行模式劃分的毛利及毛利率。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
					(未經審計)		(未經審計)	
自主發行模式	1,408,197	83.8	1,023,139	86.3	784,791	84.7	573,765	80.2
第三方發行模式	328,464	8.2	375,958	9.1	272,429	8.2	127,053	9.2
總計	<u>1,736,661</u>	<u>30.6</u>	<u>1,399,097</u>	<u>26.3</u>	<u>1,057,220</u>	<u>24.8</u>	<u>700,818</u>	<u>33.5</u>

下表載列我們於所示年度／期間按遊戲來源劃分的毛利及毛利率。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
					(未經審計)		(未經審計)	
自主開發遊戲	1,553,907	55.5	1,190,338	40.4	889,570	39.1	652,084	41.8
授權遊戲	182,754	6.4	208,759	8.8	167,650	8.4	48,734	9.1
總計	<u>1,736,661</u>	<u>30.6</u>	<u>1,399,097</u>	<u>26.3</u>	<u>1,057,220</u>	<u>24.8</u>	<u>700,818</u>	<u>33.5</u>

財務資料

下表載列我們於所示年度／期間按遊戲劃分的毛利及毛利率。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
					(未經審計)		(未經審計)	
標誌性遊戲								
九州仙劍傳－授權	155,003	5.4	135,087	5.9	107,983	5.6	42,472	8.1
天劍奇緣－自主開發	1,208,575	54.9	911,630	36.3	720,802	36.5	178,668	18.9
黎明召喚－自主開發	80,200	94.9	51,844	86.4	30,155	86.9	20,897	80.4
異界深淵：覺醒－自主開發	213,070	82.3	104,259	83.5	92,250	84.0	22,309	73.4
異界深淵：大靈王－自主開發	-	-	75,197	87.2	20,957	80.9	288,118	79.7
山海劍途－自主開發	-	-	18,161	79.2	4,735	74.4	111,713	81.9

財務資料

銷售及分銷開支

我們主要就自主開發遊戲產生銷售及分銷開支，包括(i)宣傳及廣告開支，主要包括向廣告及營銷代理支付的服務費；(ii)銷售及營銷人員的僱員福利開支；及(iii)其他，主要包括折舊及攤銷費用、有關銷售及營銷活動的公用事業及辦公室開支、銷售及分銷人員產生的差旅開支及一般銷售及營銷活動的其他雜項成本。下表載列我們於所示年度／期間的銷售及分銷開支明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
宣傳及廣告開支	1,182,172	97.3	910,799	94.6	663,303	94.8	574,262	93.8
僱員福利開支	30,008	2.5	43,207	4.5	30,232	4.3	32,478	5.3
其他	2,902	0.2	9,133	0.9	6,509	0.9	5,630	0.9
總計	1,215,082	100.0	963,139	100.0	700,044	100.0	612,370	100.0

行政開支

我們的行政開支包括(i)行政人員的僱員福利開支；(ii)[編纂]；(iii)專業服務費，一般為就融資、審核及法律活動的外部專業顧問收取的費用；(iv)公用事業及辦公室開支；(v)行政人員產生的差旅開支；(vi)稅項開支；及(vii)其他，主要指折舊及攤銷費用以及行政活動的雜項成本。下表載列我們於所示年度／期間的行政開支明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
僱員福利開支	22,123	45.2	24,700	52.0	17,926	51.4	19,906	55.5
[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
專業服務費	6,754	13.8	4,148	8.7	2,894	8.3	4,303	12.0
公用事業及辦公室開支	4,392	9.0	2,794	5.8	2,611	7.5	2,565	7.1
差旅開支	1,275	2.6	2,887	6.1	1,969	5.6	2,359	6.6
稅項開支	3,234	6.6	2,176	4.6	1,120	3.2	529	1.5
其他	942	1.9	2,902	6.1	1,925	5.5	978	2.7
總計	48,942	100.0	47,536	100.0	34,889	100.0	35,862	100.0

財務資料

研發成本

我們的研發成本主要包括(i)研發人員的僱員福利開支；(ii)研發及設計開支，主要指就我們的外包服務（如遊戲效果設計、遊戲動效設計及美術設計）支付予第三方工作室的費用；(iii)折舊及攤銷費用；及(iv)其他，主要包括與我們自主開發遊戲相關的水電費及辦公室費用、專利申請費、研發人員產生的差旅開支及研發活動的雜項成本。下表載列我們於所示年度／期間的研發成本明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
					(未經審計)		(未經審計)	
僱員福利開支	131,860	82.5	180,038	85.8	126,492	86.0	134,553	81.1
研發及設計開支	18,701	11.7	14,518	6.9	9,574	6.5	18,951	11.4
折舊及攤銷費用	5,723	3.6	9,726	4.6	7,701	5.2	7,733	4.7
其他	3,492	2.2	5,730	2.7	3,360	2.3	4,595	2.8
總計	159,776	100.0	210,012	100.0	147,127	100.0	165,832	100.0

金融資產減值虧損淨額

我們的金融資產減值虧損淨額主要指我們金融資產（主要包括貿易應收款項）的預期信貸虧損撥備。有關詳情，請參閱本文件附錄一A會計師報告附註16及附錄一B未經審計中期簡明合併財務資料附註11。基於我們對該等金融資產的可收回性的評估，我們於2022年錄得金融資產減值虧損淨額人民幣7.4百萬元，於2023年撥回該等金融資產過往減值虧損人民幣0.8百萬元，截至2023年9月30日止九個月撥回該等金融資產過往減值虧損人民幣1.5百萬元及截至2024年9月30日止九個月的金融資產減值虧損淨額人民幣0.1百萬元。

財務資料

財務成本

我們的財務成本包括(i)銀行借款利息；(ii)租賃負債利息；及(iii)銀行借款擔保費。下表載列我們於所示年度／期間的財務成本明細。

	截至12月31日止年度				截至9月30日止九個月			
	2022年		2023年		2023年		2024年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元 (未經審計)	%	人民幣千元 (未經審計)	%
銀行借款利息	536	34.5	1,057	32.5	305	15.4	2,138	63.0
租賃負債利息	868	55.8	1,924	59.1	1,466	73.9	1,079	31.8
銀行借款擔保費	151	9.7	275	8.4	212	10.7	175	5.2
總計	1,555	100.0	3,256	100.0	1,983	100.0	3,392	100.0

所得稅

我們的所得稅包括(i)當期所得稅；及(ii)遞延所得稅。有關我們的遞延稅項資產及負債的詳情，請參閱本文件附錄一A會計師報告附註23及附錄一B未經審計中期簡明合併財務資料附註7。下表載列於所示年度／期間我們的所得稅明細。

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
當期所得稅－中國內地	11,919	18,102	9,187	4
遞延所得稅	(25,409)	(17,310)	5,888	(57,995)
年／期內稅項(抵免)／ 開支總額	(13,490)	792	15,075	(57,991)

我們的主要適用稅項及稅率載列如下。

開曼群島

我們根據開曼公司法在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，因此，我們毋須就在開曼群島開展業務繳納所得稅。

財務資料

香港

香港附屬公司的法定稅率為16.5%。由於本集團於往績記錄期並無在香港產生任何應課稅利潤，因此並無就香港利得稅計提撥備。

中國內地

本集團於中國註冊並在中國內地運營的所有附屬公司均須按往績記錄期的25%法定稅率就其中國法定賬目中呈報的應納稅所得額繳納中國企業所得稅，並根據相關中國企業所得稅法進行調整。

於2023年，成都合輝達符合經修訂產業指導目錄中國家西部地區鼓勵發展產業的要求，將允許合資格企業按15%的減免稅率繳納企業所得稅（「**企業所得稅**」）。

廣州星邦於2023年取得「高新技術企業」資格，其自2023年至2025年三年期間享有15%的優惠企業所得稅稅率。

上海圓戲根據相關中國企業所得稅法及法規被認定為「軟件企業」。該公司於抵銷過往年度產生的稅項虧損後自開始獲利年度起，免徵企業所得稅兩年，接下來三年按適用稅率減半徵收企業所得稅（「**減稅期**」）。因此，上海圓戲於2022年免徵企業所得稅。

海南星邦及成都錦宏圖於2023年被認定為「小型微利企業」，廣州星邦、成都合輝達、上海澳仁、上海悅戲、宜春匠心、湖南睿鷹、上海零酷及上海炫感於2022年被認定為「小型微利企業」，上海零酷及上海炫感根據相關中國企業所得稅法及法規於2022年被認定為「小型微利企業」。因此，海南星邦及成都錦宏圖於2023年將稅前利潤的25%計入應納稅所得額，並享有20%的優惠稅率；廣州星邦、成都合輝達、上海澳仁、上海悅戲、宜春匠心、湖南睿鷹、上海零酷及上海炫感於2022年將稅前利潤的12.5%計入應納稅所得額，並享有20%的優惠稅率。

自2018年起生效的中國國家稅務總局頒佈的相關法律法規，從事研發活動的企業在確定當年的應課稅利潤時，有權申請將其產生的研發費用的175%作為可扣稅開支（**加計扣除**）。根據科技部、財政部、國家稅務總局於2022年9月22日發佈並於2022年10月1日執行的[2022年]第28號通知，本集團實體的研發費用稅前加計扣除比例提高至100%。

財務資料

分佔聯營公司虧損

我們的聯營公司指中戎華泰，該公司主要從事移動遊戲營運，專注於移動遊戲開發及發行。我們分佔聯營公司虧損主要指根據我們於聯營公司的股權而分佔聯營公司虧損。聯營公司指我們可對其施加「重大影響力」以參與財務及營運政策決策，但無法控制或共同控制的實體。截至2024年9月30日止九個月，我們僅錄得分佔聯營公司虧損人民幣2.9百萬元，主要是由於中戎華泰於2024年首九個月錄得虧損，原因為中戎華泰正處於遊戲開發過程中，需要在遊戲推出前投入大量研發資源。根據易觀的資料，移動遊戲行業普遍錄得大量遊戲開發的研發成本及開支。我們的董事預期，我們對中戎華泰的投資將創造協同效應，提升我們於移動遊戲市場的業務增長，尤其是在遊戲開發及發行方面。

經營業績

截至2023年9月30日止九個月與截至2024年9月30日止九個月的比較

收入

我們的收入由截至2023年9月30日止九個月的人民幣4,261.4百萬元減少至截至2024年9月30日止九個月的人民幣2,094.5百萬元，主要由於：(i)我們的授權遊戲《九州仙劍傳》進入生命週期的衰退期，導致來自該遊戲的收入減少。此外，此下降亦受到我們遊戲組合開發及推廣策略的影響，因為我們將更多的資金投入到其他遊戲（尤其是自主開發遊戲）的開發和推廣上；及(ii)《天劍奇緣》產生的收入減少。該遊戲的市場表現波動受不斷發展的遊戲產業的激烈競爭以及我們的遊戲組合開發和推廣策略影響。自2024年7月，我們開始大規模推廣《異界深淵：大靈王》和《山海劍途》，因此分配了額外的市場推廣資源，從而減少了對《天劍奇緣》發行的關注。

儘管面臨上述挑戰，我們的新遊戲於截至2024年9月30日止九個月內經歷了快速的擴張。具體而言，《異界深淵：大靈王》及《山海劍途》所產生的收入分別由截至2023年9月30日止九個月的人民幣25.9百萬元增加1,295.3%至截至2024年9月30日止九個月的人民幣361.4百萬元，以及由截至2023年9月30日止九個月的人民幣6.4百萬元增加2,042.6%至截至2024年9月30日止九個月的人民幣136.4百萬元。此外，該兩款新遊戲的總收入貢獻亦有顯著增長，由截至2023年9月30日止九個月佔總收入的0.8%增長至截至2024年9月30日止九個月佔總收入的23.8%。我們預期新遊戲的持續開發及推廣將成為我們長期收入增長的主要驅動力。

財務資料

銷售成本

我們的銷售成本由截至2023年9月30日止九個月的人民幣3,204.2百萬元減少至截至2024年9月30日止九個月的人民幣1,393.7百萬元，主要是由於(i)第三方發行商收取的佣金減少，其與第三方發行的遊戲如《九州仙劍傳》等進入衰退階段產生的收入減少一致；及(ii)遊戲開發商收取的佣金減少，因為我們的授權遊戲《九州仙劍傳》於截至2024年9月30日止九個月錄得的流水較2023年同期有所減少。

毛利及毛利率

我們的毛利由截至2023年9月30日止九個月的人民幣1,057.2百萬元減少至截至2024年9月30日止九個月的人民幣700.8百萬元。尤其是，期內我們的《天劍奇緣》的毛利有所減少。該減少與《天劍奇緣》因受不斷發展的遊戲產業競爭及我們的遊戲推廣策略影響而導致遊戲表現波動所產生的收入減少一致。同時，為應對競爭格局，並考慮到遊戲的生命週期、未來商業前景以及遊戲組合開發及推廣策略後，我們調整了此遊戲的發行方式。儘管第三方發行商的佣金率較高而我們的毛利相應較低，但我們選擇與第三方發行商進行更多合作，以作為我們自行發行模式的補充。此外，我們錄得《九州仙劍傳》的毛利減少，這與該遊戲進入衰退期令收入減少一致。

儘管毛利減少，我們的毛利率由截至2023年9月30日止九個月的24.8%增加至截至2024年9月30日止九個月的33.5%。我們的毛利率上升主要是由我們成功推出新遊戲所驅動，包括《異界深淵：大靈王》及《山海劍途》。我們主要就該兩款遊戲採用自主發行模式，符合我們的遊戲營運戰略，使我們保留較高的毛利率。

其他收入及收益

我們的其他收入及收益由截至2023年9月30日止九個月的人民幣19.9百萬元減少至截至2024年9月30日止九個月的人民幣14.4百萬元，主要是由於其他政府補助減少，因為我們僅於2023年9月30日止九個月收到上海市政府為激勵我們業務發展而發放的一次性補貼。

財務資料

銷售及分銷開支

我們的銷售及分銷開支由截至2023年9月30日止九個月的人民幣700.0百萬元減少至截至2024年9月30日止九個月的人民幣612.4百萬元，主要是由於推廣及廣告開支減少。於2024年9月30日止九個月，我們觀察到遊戲組合動態的變化。新遊戲表現良好，而我們的成熟遊戲在實現額外增長方面面臨挑戰。這促使我們重新評估我們的營銷及推廣策略。因此，我們作出戰略決策以控制成熟遊戲的營銷開支，導致截至2024年9月30日止九個月的推廣及廣告開支減少。

行政開支

截至2023年9月30日止九個月及截至2024年9月30日止九個月，我們的行政開支分別為人民幣34.9百萬元及人民幣35.9百萬元，保持相對穩定。

研發成本

我們的研發開支由截至2023年9月30日止九個月的人民幣147.1百萬元增加至截至2024年9月30日止九個月的人民幣165.8百萬元，主要是由於(i)研發人員所產生的僱員福利開支增加；及(ii)我們在管線中自主開發的遊戲產生的研究及設計開支增加。

金融資產減值虧損淨額

截至2023年及2024年9月30日止九個月，我們分別錄得撥回該等金融資產過往減值虧損人民幣1.5百萬元及人民幣0.1百萬元，主要反映我們對若干貿易應收款項可收回性的評估。

財務成本

我們的財務成本由截至2023年9月30日止九個月的人民幣2.0百萬元增至截至2024年9月30日止九個月的人民幣3.4百萬元，主要是由於銀行借款利息增加，此與我們的銀行貸款及出具銀行承兌匯票有關。

所得稅抵免／(開支)

截至2023年9月30日止九個月，我們的所得稅開支為人民幣15.1百萬元，而截至2024年9月30日止九個月，我們的所得稅抵免為人民幣58.0百萬元，主要是由於截至2024年9月30日止九個月確認遞延稅項資產大幅增加所致。

期內利潤／(虧損)

由於上述原因，我們於截至2023年9月30日止九個月錄得期內利潤人民幣178.2百萬元及於截至2024年9月30日止九個月錄得期內虧損人民幣47.2百萬元。

財務資料

截至2023年12月31日止年度與截至2022年12月31日止年度的比較

收入

我們的收入由2022年的人民幣5,675.1百萬元減少至2023年的人民幣5,327.1百萬元，主要是由於我們的授權遊戲《九州仙劍傳》產生的收入減少，該遊戲到2023年底已進入其生命週期的較後期。該減少亦受我們將業務重心轉移至推廣自主開發遊戲的影響。該減少部分被以下因素所抵銷：(i)自主開發遊戲《天劍奇緣》產生的收入增加，該遊戲的每名付費用戶平均流水因我們不斷優化遊戲而持續增加；及(ii)於2023年正式推出的《異界深淵：大靈王》及《山海劍途》等新推出的自主開發遊戲產生的收入增加。

銷售成本

我們的銷售成本由2022年的人民幣3,938.4百萬元減少至2023年的人民幣3,928.0百萬元，主要是由於(i)分銷渠道收取的佣金減少，此乃由於我們於2023年末根據對我們通過分銷渠道發行的該遊戲的市場反應的評估，調整《天劍奇緣》的推廣策略；及(ii)遊戲開發商收取的佣金減少，主要與我們的授權遊戲《九州仙劍傳》有關。該減少部分被第三方發行商收取的佣金增加所抵銷，主要是由於我們與更多有權獲得較高佣金率作為激勵的第三方發行商就推廣《天劍奇緣》進行戰略合作，以最大限度地提高其創收潛力。

毛利及毛利率

我們的毛利由2022年的人民幣1,736.7百萬元減少至2023年的人民幣1,399.1百萬元，主要是由於我們於2023年的收入減少幅度超過銷售成本的減少幅度。特別是《天劍奇緣》錄得的毛利於2023年有所下降，主要是由於我們與更多有權獲得較高佣金率作為激勵的第三方發行商就推廣該遊戲進行戰略合作，以最大限度地提高其創收潛力。

我們的毛利率由2022年的30.6%下降至2023年的26.3%。隨著我們於2023年底調整《天劍奇緣》的發行模式，第三方發行商收取的佣金金額不斷增加。我們就推廣《天劍奇緣》向第三方發行商提供更高的佣金率作為激勵，旨在利用其網絡進一步提升該遊戲的創收能力。由於第三方發行商收取的佣金佔收益比例增大，故2023年的利潤率較低。

財務資料

其他收入及收益

我們的其他收入及收益由2022年的人民幣11.0百萬元增加至2023年的人民幣23.5百萬元，主要是由於(i)其他政府補助增加，因為我們於2023年收到上海地方政府為激勵我們業務發展而發放的一次過補貼；(ii)我們的銀行存款於2023年增加令銀行利息收入增加；及(iii)我們就提供遊戲界面廣告位自第三方獲得的廣告收入增加。

銷售及分銷開支

我們的銷售及分銷開支由2022年的人民幣1,215.1百萬元減少至2023年的人民幣963.1百萬元，主要由於推廣及廣告開支減少。於2023年，出於長期業務運營的考慮，我們控制了部分表現不如預期強勁的遊戲的營銷及推廣成本。該減少部分被銷售及營銷人員產生的僱員福利開支增加所抵銷，此乃由於我們的銷售及營銷團隊人數增加，符合我們優先考慮長期自主發行模式的策略。

行政開支

我們的行政開支保持相對穩定於2022年的人民幣48.9百萬元及2023年的人民幣47.5百萬元。

研發成本

我們的研發開支由2022年的人民幣159.8百萬元增加至2023年的人民幣210.0百萬元，主要是由於(i)我們的研發團隊所產生的僱員福利開支增加；及(ii)折舊及攤銷費用增加。該增加部分被研究及設計開支減少所抵銷，原因是我們於2023年採用孫大聖系統，使我們能夠以更高效及更具成本效益的方式改進遊戲設計。

金融資產減值損失淨額

我們於2022年錄得金融資產減值虧損淨額人民幣7.4百萬元，並於2023年錄得該等金融資產減值虧損撥回人民幣0.8百萬元，主要是由於我們的貿易應收款項相關減值虧損減少所致，反映我們對部分貿易應收款項可收回性的評估。

財務資料

財務成本

我們的財務成本由2022年的人民幣1.6百萬元增加至2023年的人民幣3.3百萬元，主要是由於(i)租賃負債利息增加，與我們的租賃負債結餘增加一致；及(ii)銀行借款利息增加，此與我們的銀行貸款及出具銀行承兌匯票有關。

所得稅抵免／(開支)

我們於2022年錄得所得稅抵免為人民幣13.5百萬元，而於2023年錄得所得稅開支人民幣0.8百萬元，主要是由於2023年當期所得稅增加及遞延所得稅減少的綜合影響。

年內利潤

由於上述原因，我們的年內利潤由2022年的人民幣328.2百萬元減少至2023年的人民幣197.1百萬元。

對合併財務狀況表中若干選定項目的論述

下表載列我們截至所示日期的合併財務狀況表的選定資料。

	截至12月31日		截至2024年
	2022年	2023年	9月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)
非流動資產			
物業、廠房及設備	4,935	17,011	13,767
使用權資產	46,130	51,827	30,363
其他無形資產	193	1,182	2,539
預付款項、按金及其他應收款項	16,686	19,073	25,843
遞延稅項資產	82,451	99,761	157,756
於聯營公司的投資	—	—	17,104
非流動資產總值	150,395	188,854	247,372

財務資料

	截至12月31日		截至2024年
	2022年	2023年	9月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)
流動資產			
貿易應收款項	283,804	129,308	71,987
預付款項、按金及其他應收款項	25,579	88,751	84,464
合約成本	136,324	90,851	58,735
按公允價值計入損益的金融資產	40,067	15,229	–
應收一名關聯方款項	–	–	10,050
可收回稅項	462	462	562
受限制現金	129	132,536	127,148
現金及現金等價物	275,666	201,908	59,418
流動資產總值	762,031	659,045	412,364
流動負債			
貿易應付款項及應付票據	147,170	133,140	134,929
其他應付款項及應計費用	231,359	167,916	133,821
合約負債	179,944	119,321	85,631
計息銀行借款	15,019	78,526	52,134
租賃負債	14,155	12,762	9,835
應付稅項	11,914	14,182	9,926
應付股息	102,210	56,210	35,210
流動負債總額	701,771	582,057	461,486
流動資產／(負債)淨額	60,260	76,988	(49,122)
總資產減流動負債	210,655	265,842	198,250
非流動負債			
租賃負債	33,678	41,420	21,994
合約負債	6,154	5,544	4,666
非流動負債總額	39,832	46,964	26,660
淨資產	170,823	218,878	171,590
本公司擁有人應佔權益			
儲備	170,823	218,878	171,590
權益總額	170,823	218,878	171,590

財務資料

物業、廠房及設備

我們的物業、廠房及設備主要包括(i)租賃物業裝修；(ii)辦公設備；及(iii)機動車輛。我們的物業、廠房及設備由截至2022年12月31日的人民幣4.9百萬元增加至截至2023年12月31日的人民幣17.0百萬元，主要由於我們購買更多辦公室設備，且於2023年我們的租賃物業裝修因裝潢我們新租賃的辦公室而增加。我們的物業、廠房及設備由截至2023年12月31日的人民幣17.0百萬元減少至截至2024年9月30日的人民幣13.8百萬元，主要由於2024年首九個月新租賃辦公室的裝修折舊。

使用權資產

我們的使用權資產主要指我們辦公空間的租約。我們的使用權資產由截至2022年12月31日的人民幣46.1百萬元增加至截至2023年12月31日的人民幣51.8百萬元，主要是由於我們於2023年4月租賃新辦公場所。我們的使用權資產由截至2023年12月31日的人民幣51.8百萬元減少至截至2024年9月30日的人民幣30.4百萬元，主要由於我們的租賃於2024年首九個月攤銷。

貿易應收款項

我們的貿易應收款項主要指應收第三方發行商、支付渠道及分銷渠道的未償還款項。下表載列我們截至所示日期的貿易應收款項明細。

	截至12月31日		截至2024年
	2022年	2023年	9月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)
貿易應收款項	292,153	136,821	79,365
減值	(8,349)	(7,513)	(7,378)
總計	283,804	129,308	71,987

我們的貿易應收款項由截至2022年12月31日的人民幣283.8百萬元減少至截至2023年12月31日的人民幣129.3百萬元，並進一步減少至截至2024年9月30日的人民幣72.0百萬元，大致與我們的第三方發行遊戲產生的收入變動一致。此外，我們於往績記錄期加強了對相關方貿易應收款項的收回，這亦促使我們的貿易應收款項總體減少。

本集團對貿易應收款項的減值評估採用簡化法。根據簡化法，我們不追蹤信貸風險的變化，而是根據我們的歷史信貸虧損經驗，並參考所有合理及實質的資料(包括與債務人及經濟環境相關的前瞻性資料)後釐定的全期預期信貸虧損確認虧損撥備。我們的貿易應收款項減值由2022年12月31日的人民幣8.3百萬元減少至截至2023年12月31日的人民幣7.5百萬元，主要與同日期的貿易應收款項結餘減少一致。截至2024年9月30日，我們的貿易應收款項減值保持相對穩定，為人民幣7.4百萬元。

財務資料

下表載列我們截至所示年度／期間的貿易應收款項周轉天數。

	截至12月31日止年度		截至2024年 9月30日止 九個月
	2022年	2023年	
貿易應收款項周轉天數 ⁽¹⁾	13	14	13

附註：

- (1) 貿易應收款項周轉天數乃按相關年度／期間貿易應收款項的年初與年末結餘的平均數，除以該年度的相應收益，就一年再乘以365天及就九個月期間再乘以270天計算得出。

於2022年及2023年以及截至2024年9月30日止九個月，我們的貿易應收款項周轉天數保持相對穩定，分別為13天、14天及13天。

我們通常授予第三方發行商及／或分銷渠道30至90天的信貸期。我們向第三方發行商及／或分銷渠道提供的實際信貸期就個別情況釐定，並考慮對方市場份額、信譽及與我們的業務關係長短等因素。對於市場份額較大且信譽度較高的分銷渠道，我們的信貸期通常為60至90天，但對於市場份額較小及合作期較短的第三方發行商，我們通常提供30至60天的信貸期。此外，我們通常向支付渠道授予介入一至四天的信貸期。下表載列我們截至所示日期按發票日期並經扣除虧損撥備計算的貿易應收款項賬齡分析。

	截至12月31日		截至2024年 9月30日
	2022年	2023年	9月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)
3個月內	281,876	129,303	71,983
3至6個月	1,254	5	4
6個月至1年	674	—	—
	283,804	129,308	71,987

截至2025年1月31日，我們截至2024年9月30日的貿易應收款項(扣除減值虧損)中的人民幣67.6百萬元或94.0%已於隨後結清。

財務資料

預付款項、按金及其他應收款項

下表載列我們截至所示日期的預付款項、按金及其他應收款項明細。

	截至12月31日		截至2024年
	2022年	2023年	9月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)
非即期：			
預付款項	16,477	19,236	26,736
按金及其他應收款項	3,266	2,894	2,164
	19,743	22,130	28,900
減：減值撥備	(3,057)	(3,057)	(3,057)
	<u>16,686</u>	<u>19,073</u>	<u>25,843</u>
即期：			
預付款項	1,705	21,903	23,537
預付[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
按金	7,245	19,641	12,433
應收增值稅	3,780	20,189	16,621
其他應收款項	19,172	31,868	36,372
	34,042	97,214	92,927
減：減值撥備	(8,463)	(8,463)	(8,463)
	<u>25,579</u>	<u>88,751</u>	<u>84,464</u>

我們的非即期預付款項、按金及其他應收款項主要包括(i)預付款項，主要指(a)向第三方遊戲開發商預付的特許權使用費及(b)與我們新租賃的辦公場所有關的預付裝修款項；及(ii)按金及其他應收款項。我們的非即期預付款項、按金及其他應收款項由截至2022年12月31日的人民幣16.7百萬元增加至截至2023年12月31日的人民幣19.1百萬元，並進一步增加至截至2024年9月30日的人民幣25.8百萬元，主要是由於我們向第三方遊戲開發商預付的特許權使用費增加，此與我們擴大遊戲組合一致。

財務資料

我們的即期預付款項、按金及其他應收款項主要包括(i)預付款項，主要包括(a)向廣告及營銷代理預付的服務費及(b)與我們日常運營有關的預付公用事業及辦公費用；(ii)預付[編纂]；(iii)向第三方供應商支付的按金；(iv)應收增值稅；及(v)其他應收款項。我們的即期預付款項、按金及其他應收款項由截至2022年12月31日的人民幣25.6百萬元大幅增加至截至2023年12月31日的人民幣88.8百萬元，主要由於新推出遊戲的營銷及推廣活動令向廣告及營銷代理支付的預付款項增加、就開發新遊戲應收自第三方遊戲開發商的其他應收款項增加以及應收增值稅增加。我們的即期預付款項、按金及其他應收款項由截至2023年12月31日的人民幣88.8百萬元減少至截至2024年9月30日的人民幣84.5百萬元，主要由於應付第三方供應商的按金減少，及應收增值稅減少，部分被其他應收款項增加所抵銷。

合約成本

我們的合約成本主要指獲得合約的遞延成本，包括第三方發行商、分銷渠道及第三方遊戲開發商收取的未攤銷佣金。我們的資本化合約成本按系統基準於玩家關係期間攤銷，與確認相關收入的模式一致。我們的合約成本由截至2022年12月31日的人民幣136.3百萬元減少至截至2023年12月31日的人民幣90.9百萬元並進一步減少至截至2024年9月30日的人民幣58.7百萬元，主要由於來自第三方發行的遊戲的收入減少所致。

於聯營公司的投資

我們於聯營公司的投資主要指我們分佔聯營公司中戎華泰的資產淨值及收購產生的商譽。截至2022年及2023年12月31日以及2024年9月30日，我們於聯營公司的投資分別錄得零、零及人民幣17.1百萬元。下表載列於所示日期於聯營公司的投資明細。

	截至12月31日		截至9月30日
	2022年	2023年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
分佔資產淨值	—	—	2,161
收購產生的商譽	—	—	14,943
總計	—	—	17,104

財務資料

中戎華泰於2019年在中國成立為有限責任公司，註冊資本為人民幣12.5百萬元。中戎華泰主要從事移動遊戲營運，專注於移動遊戲開發及發行。於2023年12月15日，成都星邦互娛與中戎華泰股東訂立一項股權投資協議，協定向中戎華泰注資人民幣20.0百萬元。該交易已於2024年1月1日完成，且本集團收購中戎華泰20%的股權。截至2024年9月30日，我們已悉數支付對價人民幣20.0百萬元。董事認為我們可對中戎華泰施加「重大影響力」，並視其為本集團的聯營公司。根據股權投資協議，我們有權委任中戎華泰董事會三名董事中的一名董事。透過該董事會代表，我們可參與中戎華泰的業務營運及決策。

現金及現金等價物

截至2022年及2023年12月31日以及2024年9月30日，我們的現金及現金等價物分別為人民幣275.7百萬元、人民幣201.9百萬元及人民幣59.4百萬元。有關詳情，請參閱本節「一 流動資金及資本資源」及本文件附錄一A所載會計師報告附註19。

貿易應付款項及應付票據

下表載列截至所示日期我們的貿易應付款項及應付票據明細。

	截至12月31日		截至2024年
	2022年	2023年	9月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)
應付第三方的貿易款項	147,170	40,610	13,734
應付票據	–	92,530	121,195
總計	147,170	133,140	134,929

我們應付第三方的貿易款項主要指我們就授權遊戲應付第三方遊戲開發商的流水分成金額。與往績記錄期九州仙劍傳的收入波動一致，我們應付第三方的貿易款項由截至2022年12月31日的人民幣147.2百萬元減少至截至2023年12月31日的人民幣40.6百萬元及進一步減少至截至2024年9月30日的人民幣13.7百萬元。

截至2022年及2023年12月31日以及2024年9月30日，我們分別錄得零、人民幣92.5百萬元及人民幣121.2百萬元的應付票據。自2023年起，我們已通過銀行承兌匯票與供應商（主要包括廣告及市場營銷代理公司）結算應付款項。於往績記錄期，我們發行的銀行承兌匯票的到期日通常約為180天。有關應付我們供應商票據的詳情，請參閱本文件附錄一A所載會計師報告附註20及附錄一B所載未經審計中期簡明合併財務資料附註13。

財務資料

我們的貿易應付款項為未抵押、免息及一般按90日的期限結清。我們的應付票據為有抵押及不計息且通常於180天內結算。下表載列我們截至所示日期根據發票日期計算的貿易應付款項及應付票據賬齡分析。

	截至12月31日		截至2024年
	2022年	2023年	9月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)
3個月內	82,432	120,801	122,167
3個月至1年	62,286	11,558	11,280
1年至2年	328	15	712
逾2年	2,124	766	770
總計	147,170	133,140	134,929

下表載列我們於所示年度／期間的貿易應付款項及應付票據周轉天數。

	截至12月31日止年度		截至2024年
	2022年	2023年	9月30日止 九個月
貿易應付款項及應付票據周轉天數 ⁽¹⁾	11	13	26

附註：

- (1) 貿易應付款項及應付票據周轉天數乃按相關年度／期間貿易應付款項的年初與年末結餘的平均數，除以該年度的相應銷售成本，就一年再乘以365天及就九個月期間再乘以270天計算得出。

我們的貿易應付款項及應付票據周轉天數由2022年的11天增加至2023年的13天，主要是由於我們向第三方供應商發出的銀行承兌匯票的數目增加，該等承兌匯票的到期日通常約為180天。截至2024年9月30日止九個月，銀行承兌匯票數目增加亦導致貿易應付款項及應付票據周轉天數增加至26天。

截至2025年1月31日，我們截至2024年9月30日的貿易應付款項及應付票據中的人民幣12.3百萬元或9.1%已於隨後結清。

財務資料

其他應付款項及應計費用

我們的其他應付款項及應計費用主要包括(i)應付營銷及宣傳服務款項，即指應付廣告及營銷代理款項；(ii)應付僱員的薪金及福利；(iii)其他應付稅項，主要包括應付增值稅及雜費；及(iv)應計費用及其他應付款項，包括應計服務費及應付第三方款項。下表載列我們截至所示日期的其他應付款項及應計費用明細。

	截至12月31日		截至2024年
	2022年	2023年	9月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)
應付營銷及宣傳服務款項	175,305	105,615	95,207
應付薪金及福利	30,496	38,704	26,454
其他應付稅項	10,403	14,671	2,663
應計費用及其他應付款項	15,155	8,926	9,497
總計	231,359	167,916	133,821

我們的其他應付款項及應計費用由截至2022年12月31日的人民幣231.4百萬元減少至截至2023年12月31日的人民幣167.9百萬元，主要由於我們出於長期業務運營考量而調整表現不如預期強勁的遊戲營銷及宣傳投入，造成宣傳及廣告應付款項減少。截至2024年9月30日，我們的其他應付款項及應計費用進一步減少至人民幣133.8百萬元，主要是由於(i)應付營銷及宣傳服務款項減少，這與我們於早期成長階段遊戲營銷活動的審慎投資有關；(ii)應付僱員的薪金及福利減少及(iii)其他應付稅項減少與我們的收益波動一致。

財務資料

合約負債

我們的合約負債主要包括(i)我們的遊戲授權及分銷的預收款項，將於第三方發行商向我們匯付所佔流水時扣除此項；及(ii)於玩家關係期間，我們仍須承擔隱含的義務時，我們移動遊戲的遊戲內虛擬項目銷售所得未攤銷收入。我們的合約負債由截至2022年12月31日的人民幣179.9百萬元減少至截至2023年12月31日的人民幣119.3百萬元，再減少至截至2024年9月30日的人民幣85.6百萬元，主要由於我們遊戲運營所得未攤銷收入減少。下表載列我們截至所示日期合約負債的明細。

	截至12月31日		截至2024年
	2022年	2023年	9月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)
非即期			
授權及分銷的預收款項	6,154	5,544	4,666
即期			
授權及分銷的預收款項	2,618	1,065	1,253
未攤銷收入	177,326	118,256	84,378
總計	179,944	119,321	85,631

流動資金及資本資源

概覽

於往績記錄期，我們現金的主要用途包括營運資金以及開發、發行及經營我們的移動遊戲。我們流動資金來源主要來自經營活動所得現金流量。展望未來，我們認為我們的流動資金需求將通過我們的經營活動所得現金流量、銀行融資及[編纂][編纂]淨額相結合的方式得以滿足。截至2025年1月31日，我們的現金及現金等價物為人民幣84.3百萬元。經考慮我們可動用的財務資源，包括經營活動所得現金流量及[編纂]估計[編纂]淨額，董事認為我們擁有充足的營運資金以滿足我們目前需求以及自本文件日期起未來十二個月內的需求。

財務資料

現金流量

下表載列我們於所示年度／期間的合併現金流量表。

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
營運資金變動前經營活動				
所得現金	332,714	216,132	205,224	(89,745)
營運資金變動	2,536	(126,609)	(103,069)	32,908
經營活動所得現金	335,250	89,523	102,155	(56,837)
已收利息	717	3,430	2,280	2,729
已付所得稅	(32)	(15,833)	(10,977)	(4,360)
經營活動所得／(所用) 現金				
流量淨額	335,935	77,120	93,458	(58,468)
投資活動所用現金流量淨額	(36,467)	(1,412)	(51,386)	(24,668)
融資活動所用現金流量淨額	(55,189)	(148,843)	(108,489)	(59,627)
現金及現金等價物增加／				
(減少) 淨額	244,279	(73,135)	(66,417)	(142,763)
年／期初現金及現金等價物	29,039	275,666	275,666	201,908
外匯匯率變動影響淨額	2,348	(623)	(513)	273
年／期末現金及現金等價物	275,666	201,908	208,736	59,418

經營活動(所用)／所得現金流量淨額

截至2024年9月30日止九個月，我們經營活動使用人民幣56.8百萬元現金。所得稅前虧損的差額人民幣105.2百萬元乃主要由於加回非現金項目所致，如人民幣8.8百萬元的使用權資產折舊、人民幣3.9百萬元的物業、廠房及設備折舊、人民幣3.4百萬元的財務成本及人民幣2.9百萬元的分佔聯營公司虧損。此外，現金合共人民幣32.9百萬元從營運資金撥出，此乃由於我們的貿易應收款項減少人民幣57.5百萬元及合約成本減少人民幣32.6百萬元，惟部分被合約負債減少人民幣34.6百萬元及其他應付款項及應計費用減少人民幣34.1百萬元所抵銷。

財務資料

於2023年，我們產生人民幣89.5百萬元的經營活動所得現金。所得稅前利潤的差額人民幣197.9百萬元乃主要由於加回非現金項目所致，如人民幣13.9百萬元的使用權資產折舊、人民幣6.3百萬元的物業、廠房及設備折舊以及人民幣3.3百萬元的財務成本。此外，現金合共人民幣126.6百萬元撥作營運資金，此乃由於我們的受限制現金增加人民幣132.4百萬元、預付款項、按金及其他應收款項增加人民幣62.2百萬元、合約負債減少人民幣61.2百萬元以及我們的其他應付款項及應計費用減少人民幣58.4百萬元，惟部分被貿易應收款項減少人民幣155.2百萬元及合約成本減少人民幣45.5百萬元所抵銷。

於2022年，我們產生人民幣335.3百萬元的經營活動所得現金。所得稅前利潤的差額人民幣314.7百萬元乃主要由於加回非現金項目所致，如人民幣7.4百萬元的貿易應收款項及應收票據減值淨額、人民幣6.4百萬元的使用權資產折舊、人民幣3.4百萬元的物業、廠房及設備折舊以及人民幣1.6百萬元的財務成本。此外，現金合共人民幣2.5百萬元從營運資金中釋放，此乃由於合約負債增加人民幣111.5百萬元，其他應付款項及應計費用增加人民幣89.8百萬元、貿易應付款項及應付票據增加人民幣69.5百萬元，以及受限制現金減少人民幣17.5百萬元，惟部分被貿易應收款項增加人民幣182.1百萬元、合約成本增加人民幣86.4百萬元以及預付款項、按金及其他應收款項增加人民幣17.3百萬元所抵銷。

投資活動所用現金流量淨額

截至2024年9月30日止九個月，我們的投資活動所用現金流量淨額為人民幣24.7百萬元，主要由於購買按公允價值計入損益的金融資產人民幣149.0百萬元及收購一家聯營公司人民幣17.5百萬元，部分被出售按公允價值計入損益的金融資產人民幣164.5百萬元所抵銷。

於2023年，我們的投資活動所用現金流量淨額為人民幣1.4百萬元，主要由於我們購買按公允價值計入損益的金融資產人民幣925.3百萬元，以及我們購買物業、廠房及設備項目人民幣14.5百萬元及添置其他無形資產人民幣10.5百萬元，部分被出售按公允價值計入損益的金融資產人民幣952.0百萬元所抵銷。

財務資料

於2022年，我們的投資活動所用現金流量淨額為人民幣36.5百萬元，主要由於購買按公允價值計入損益的金融資產人民幣130.0百萬元及購買物業、廠房及設備項目人民幣7.8百萬元，部分被出售按公允價值計入損益的金融資產人民幣90.1百萬元及關聯方償還貸款人民幣16.0百萬元所抵銷。

融資活動所用現金流量淨額

截至2024年9月30日止九個月，我們融資活動所用現金流量淨額為人民幣59.6百萬元，主要由於我們償還銀行借款人民幣79.1百萬元、我們支付股息人民幣21.0百萬元及租賃付款本金部分人民幣8.5百萬元，部分被新銀行借款人民幣52.3百萬元所抵銷。

於2023年，我們融資活動所用現金流量淨額為人民幣148.8百萬元，主要由於我們支付股息人民幣196.0百萬元、償還銀行借款人民幣15.0百萬元及租賃付款本金部分人民幣11.6百萬元，部分被新銀行借款人民幣79.1百萬元所抵銷。

於2022年，我們的融資活動所用現金流量淨額為人民幣55.2百萬元，主要由於已付股息人民幣50.0百萬元、償還銀行借款人民幣10.0百萬元及租賃付款本金部分人民幣6.5百萬元，部分被新銀行借款人民幣15.0百萬元所抵銷。

流動資產／負債淨額

	截至12月31日		截至2024年	截至2025年
	2022年	2023年	9月30日	1月31日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
			(未經審計)	(未經審計)
流動資產				
貿易應收款項	283,804	129,308	71,987	72,656
預付款項、按金及其他應收款項	25,579	88,751	84,464	83,905
合約成本	136,324	90,851	58,735	41,715
按公允價值計入損益的金融資產	40,067	15,229	-	-
應收一名關聯方款項	-	-	10,050	9,900
可收回稅項	462	462	562	562
受限制現金	129	132,536	127,148	228,831
現金及現金等價物	275,666	201,908	59,418	84,320
流動資產總值	762,031	659,045	412,364	521,889

財務資料

	截至12月31日		截至2024年	截至2025年
	2022年	2023年	9月30日	1月31日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
流動負債				
貿易應付款項及應付票據	147,170	133,140	134,929	224,819
其他應付款項及應計費用	231,359	167,916	133,821	151,084
合約負債	179,944	119,321	85,631	60,401
計息銀行借款	15,019	78,526	52,134	99,740
租賃負債	14,155	12,762	9,835	10,037
應付稅項	11,914	14,182	9,926	9,761
應付股息	102,210	56,210	35,210	15,610
流動負債總額	701,771	582,057	461,486	571,452
流動資產淨值／(負債淨額)	60,260	76,988	(49,122)	(49,563)

我們的流動資產淨值由截至2022年12月31日的人民幣60.2百萬元增加至截至2023年12月31日的人民幣77.0百萬元，主要由於(i)受限制現金主要因與我們發行銀行承兌匯票有關的應付票據的已抵押存款增加而增加；(ii)即期預付款項、按金及其他應收款項增加，主要由於新推出遊戲的營銷及推廣活動令向廣告及營銷代理支付的預付款項增加、就開發新遊戲應收自第三方遊戲開發商的其他應收款項增加以及應收增值稅增加；(iii)其他應付款項及應計費用減少，主要由於我們出於長期業務營運考慮而調整對未能如預期般展示強勁表現的遊戲營銷及宣傳投入，導致應付營銷及宣傳服務款項減少；及(iv)流動合約負債減少（尤其是與我們的遊戲營銷及營運相關的未攤銷收入），部分被為支持業務營運及發展所借入的計息銀行借款增加所抵銷。截至2024年9月30日，我們錄得流動負債淨額人民幣49.1百萬元，主要由於(i)現金及現金等價物減少，主要因我們錄得的經營活動所得現金減少；(ii)貿易應收款項減少，主要與我們第三方發行的遊戲產生的收入減少一致，以及由於我們加強收取貿易應收款項；及(iii)合約成本減少，主要由於我們第三方發行的遊戲產生的收入減少，部分被(i)合約負債的流動部分減少，乃由於與我們的遊戲營銷及營運相關的未攤銷收入減少；(ii)其他應付款項及應計費用減少；(iii)計息銀行借款減少；及(iv)應付股息減少所抵銷。截至2025年1月31日，我們的流動負債淨額增加至人民幣49.6百萬元，主要由於(i)為支持業務營運及發展所借入的計息銀行借款增加；及(ii)應付第三方廣告及市場營銷代理公司貿易應付款項及應付票據增加，部分被與我們發行銀行承兌匯票有關的受限制現金增加所抵銷。

財務資料

我們的資產淨值由截至2022年12月31日的人民幣170.8百萬元增加至截至2023年12月31日的人民幣218.9百萬元，主要由於我們錄得年內全面收益人民幣198.1百萬元，被附屬公司向當時權益持有人宣派股息人民幣150.0百萬元所抵銷。截至2024年9月30日，我們的資產淨值為人民幣171.6百萬元，主要由於我們錄得期內全面虧損總額人民幣47.3百萬元。有關本集團權益變動的詳情，請參閱本文件附錄一A所載會計師報告「合併權益變動表」及附錄一B所載未經審計中期簡明合併財務資料「中期簡明合併權益變動表」。

儘管我們於往績記錄期有流動負債淨額，但考慮到我們可用的財務資源，包括內部產生的資金、[編纂][編纂]以及可用的銀行及其他融資，董事認為，我們目前及自本文件日期起至少未來12個月有充足的營運資金以應付所需。有關因素的詳情載列如下。

- *經營所得現金流量*。隨著我們優化遊戲組合及成本結構、增加利潤率較高的遊戲內虛擬物品的銷售額，以及持續發展我們的業務，我們預期在可預見的未來將產生穩定的經營現金流入，將會撥作我們的營運資金。
- *銀行貸款及融資*。過往，我們能夠在需要時獲得銀行借款，包括短期營運資金貸款，以支持我們的現金需要。我們預計，日後亦不會有任何障礙。此外，我們計劃與銀行磋商，通過獲得更佳貸款條款以重組我們目前的短期銀行借款，並採取系統性措施，以重組我們的短期及長期借款的組合。截至2025年1月31日，我們的未動用及不受限制銀行融資為人民幣85.0百萬元。
- [編纂][編纂]。經扣除[編纂]就[編纂][編纂]後，並假設[編纂]未獲行使及[編纂]為每股股份[編纂]港元（即本文件所述指示性[編纂]的中位數），我們預期將收取[編纂][編纂]淨額約[編纂]港元。
- *嚴格的現金管理*。我們密切監控及管理我們的現金狀況及現金需求，以確保我們擁有足夠的營運資金，以供業務所需。我們的財務部負責管理我們的營運資金及收回我們的應收款項及償還應付款項。我們每週檢討現金狀況及現金需求，以釐定營運中現金的使用及分配、優化資本結構及滿足營運資金需求。根據我們的每週現金需求，我們將管理我們的應收款項及應付款項結算時間表。我們亦按月滾動基準編製未來12個月的現金流量預測，以確保我們具備所需的長期資金。

財務資料

債務

於往績記錄期，我們的債務主要包括租賃負債及計息銀行借款。董事確認，截至最後實際可行日期，於往績記錄期及直至最後實際可行日期，我們並無就任何未償還債務訂立任何重大契諾，亦無違反任何契諾。董事進一步確認，於往績記錄期及直至最後實際可行日期，本集團在取得銀行貸款及其他借款方面並無遇到任何困難、並無拖欠銀行貸款及其他借款或違反契諾。除下表所披露者外，截至2025年1月31日，我們並無任何重大按揭、押記、債權證、貸款資本、債務證券、貸款、銀行透支或其他類似債務、融資租賃或租購承擔、承兌負債（一般貿易票據除外）、承兌信用證（有擔保、無擔保、有抵押或無抵押），或擔保或其他或有負債。經審慎周詳的考慮後，董事確認，自2025年1月31日以來及直至最後實際可行日期，我們的債務並無任何重大不利變動。下表載列我們截至所示日期的債務明細。

	截至12月31日		截至2024年	截至2025年
	2022年	2023年	9月30日	1月31日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
			(未經審計)	(未經審計)
非即期				
租賃負債	33,678	41,420	21,994	19,062
即期				
租賃負債	14,155	12,762	9,835	10,037
計息銀行借款	15,019	78,526	52,134	99,740
總計	62,852	132,708	83,963	128,839

截至2022年及2023年12月31日、2024年9月30日及2025年1月31日，我們的租賃負債分別為人民幣47.8百萬元、人民幣54.2百萬元、人民幣31.8百萬元及人民幣29.1百萬元，主要與我們用作辦公室物業的租賃物業有關。有關詳情，請參閱本節「一對合併財務狀況表中若干選定項目的論述－使用權資產」。

截至2021年、2022年及2023年12月31日以及2024年9月30日及2025年1月31日，我們的計息銀行借款分別為人民幣15.0百萬元、人民幣78.5百萬元、人民幣52.1百萬元及人民幣99.7百萬元，借入款項主要用於為我們的營運資金提供資金及支持我們的日常業務運營。

財務資料

截至2022年12月31日，我們有銀行借款人民幣15.0百萬元，其中人民幣15.0百萬元由Wu Shuchao先生（上海圓戲的前法定代表）、肖建先生（上海聚市的法定代表）、郭女士、上海聚市及上海趣儂以及獨立第三方擔保公司（即成都中小企業融資擔保有限責任公司）擔保，擔保年利率為2%。

截至2023年12月31日，我們有銀行借款人民幣78.5百萬元，其中人民幣10.0百萬元由Wu Shuchao先生（上海圓戲的前法定代表）、上海聚市、上海趣儂及上海圓戲以及獨立第三方擔保公司（即成都中小企業融資擔保有限責任公司）擔保，擔保年利率為2.5%；人民幣5.0百萬元由郭女士擔保；及人民幣38.8百萬元由我們的存款人民幣39.1百萬元提供質押擔保。

截至2024年9月30日，我們有銀行借款人民幣52.1百萬元，其中人民幣16.8百萬元由上海趣儂、上海圓戲、成都星邦及獨立第三方擔保公司（即成都中小企業融資擔保有限責任公司）提供擔保，擔保年利率為2.5%；及人民幣5.6百萬元由本公司存款人民幣5.9百萬元提供質押擔保。截至2024年9月30日，郭女士的銀行借款擔保已解除。

有關詳情，請參閱本文件附錄一A所載會計師報告附註22及附錄一B所載未經審計中期簡明合併財務資料附註14。

或然負債

截至2022年及2023年12月31日以及2024年9月30日，我們並無任何重大或然負債。我們確認，截至最後實際可行日期，我們的或然負債並無重大變動或安排。

關聯方交易

於往績記錄期，我們已訂立若干關聯方交易。有關詳情，請參閱本文件附錄一A會計師報告附註29及附錄一B未經審計中期簡明合併財務資料附註19。於往績記錄期，我們的關聯方交易主要指與股東訂立的短期貸款。下表載列於往績記錄期與關聯方訂立的交易概要。

財務資料

一名關聯方償還貸款

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
成都繹彩企業管理中心(有限合夥)	16,000	-	-	-
總計	16,000	-	-	-

來自一名關聯方的利息收入

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
成都繹彩企業管理中心 (有限合夥)	175	-	-	-

美術設計費

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
中戎華泰	-	-	-	5,943

向一名關聯方提供的貸款

	截至12月31日止年度		截至9月30日止九個月	
	2022年	2023年	2023年	2024年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
中戎華泰	-	-	-	10,050

財務資料

與關聯方的尚欠結餘

	截至12月31日		截至2024年
	2022年	2023年	9月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審計)
預付款項、按金及其他應收款項			
中戎華泰－貿易	–	–	32,928
應收一名關聯方款項			
中戎華泰－非貿易	–	–	10,050
應付股息			
成都亮研企業管理中心(有限合夥)	41,146	–	–
成都繹彩企業管理中心(有限合夥)	33,541	31,808	15,807
成都倍譽網絡科技有限公司	17,071	–	–

截至2024年9月30日，我們應收中戎華泰的預付款項、按金及其他應收款項約人民幣32.9百萬元，為無抵押及屬貿易性質，並主要包括許可費、收入分成預付款（其後預期將來自中戎華泰開發的遊戲）及預付美術設計費。截至2024年9月30日，我們應收中戎華泰的款項約人民幣10.1百萬元，為無抵押及屬非貿易性質，並主要指我們借予中戎華泰以支持其業務發展的借款。該借款須按一年期貸款於到期日的現行銀行利率計息並須於一年內償還。我們目前預計該款項將於[編纂]前全數結清。

截至2024年9月30日，我們應付予成都繹彩企業管理中心（有限合夥）的股息約人民幣15.8百萬元。截至最後實際可行日期，有關款項已悉數結清。

董事確認，於往績記錄期的所有重大關聯方交易均按公平基準進行，且不會改變我們於往績記錄期的經營業績，亦不會導致我們於往績記錄期的過往業績不能反映我們對未來業績的預期。

財務資料

資本開支

於2022年、2023年及截至2024年9月30日止九個月，我們的資本開支主要包括購買物業、廠房及設備項目以及其他無形資產的添加，分別為人民幣12.6百萬元、人民幣25.0百萬元及人民幣12.6百萬元。我們通過經營活動所得現金撥資該等開支。我們計劃以經營活動所得現金撥資未來資本開支。

承擔

資本承擔

我們的資本承擔主要包括購買租賃翻新及購買專利權及牌照。截至2022年及2023年12月31日以及2024年9月30日，我們的已訂約惟尚未產生的資本開支分別為人民幣6.2百萬元、人民幣1.8百萬元及人民幣1.4百萬元。下表載列截至所示日期的資本承擔明細。

	截至12月31日		截至2024年
	2022年	2023年	9月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
已訂約惟尚未產生			
購買租賃翻新	1,680	729	280
購買專利權及牌照	4,500	1,100	1,100
總計	6,180	1,829	1,380

財務資料

關鍵財務比率

下表載列我們於所示日期及年度／期間的關鍵財務比率。

	截至12月31日／ 截至12月31日止年度		截至9月30日／ 截至9月30日 止九個月
	2022年	2023年	2024年
毛利率 ⁽¹⁾	30.6%	26.3%	33.5%
流動比率 ⁽²⁾	1.1	1.1	0.9
股本回報率 ⁽³⁾	401.0%	101.2%	不適用 ⁽⁵⁾
總資產回報率 ⁽⁴⁾	53.9%	22.4%	不適用 ⁽⁵⁾

附註：

- (1) 毛利率等於年／期內毛利除以年／期內收入，再乘以100%。
- (2) 流動比率相等於流動資產除以截至同日的流動負債。
- (3) 股本回報率按各年度淨利潤除以期初及期末總股本餘額的算術平均值再乘以100%計算得出。
- (4) 總資產回報率按各年度淨利潤除以期初及期末總資產餘額的算術平均值再乘以100%計算得出。
- (5) 股本回報率及總資產回報率以全年為基礎計算得出。

毛利率

有關我們於往績記錄期的毛利率的詳情，請參閱本節「－經營業績」。

流動比率

我們的流動比率於截至2022年及2023年12月31日分別保持穩定於1.1，並減少至截至2024年9月30日的0.9。有關我們的分析詳情，請參閱本節「－流動資金及資本資源－流動資產／負債淨額」。

股本回報率

我們的股本回報率由2022年的401.0%減少至2023年的101.2%，主要與我們於該年度的淨利潤減少一致。

財務資料

總資產回報率

我們的總資產回報率由2022年的53.9%減少至2023年的22.4%，主要與我們於該年度的淨利潤減少一致。

市場風險披露

我們的主要金融工具包括計息銀行借款以及現金及現金等價物。該等金融工具的主要目的是為我們的運營籌集資金。我們擁有多種其他金融資產及負債，如我們的營運直接產生的貿易應收款項及貿易應付款項。

我們的金融工具所產生的主要風險為利率風險、外匯風險、信貸風險及流動資金風險。董事會檢討並協議用於管理各項該等風險的政策，並概述如下。

利率風險

我們面臨的市場利率風險變動主要與我們的計息銀行借款有關。有關銀行借款的利率及償還條款詳情，請參閱本文件附錄一A會計師報告附註22及附錄一B未經審計中期簡明合併財務資料附註14。鑒於計息銀行借款的利率固定，截至2022年及2023年12月31日以及2024年9月30日，我們面臨的利率風險被視為不重大。

外匯風險

我們面臨交易性貨幣風險。該等風險產生自經營單位以單位功能貨幣以外的貨幣進行的銷售。我們盡量減少外幣淨倉位，努力限制外幣風險敞口。

信貸風險

信貸風險為因對手方無能力或不願履行其合約責任而產生虧損的風險。我們承受最大的信貸風險為貿易應收款項、計入預付款項、按金及其他應收款項的金融資產、受限制現金以及現金及現金等價物。

我們於初步確認資產時考慮違約的可能性以及信貸風險有否於往績記錄期內按持續基準大幅增加。為評估信貸風險有否大幅增加，我們比較資產截至報告日期的違約風險與截至初步確認日期的違約風險。我們會考慮可供使用、合理且有理據支持的前瞻性資料。

財務資料

有關來自貿易應收款項的信貸風險的進一步量化數據，請參閱本文件附錄一A會計師報告附註16及附錄一B未經審計中期簡明合併財務資料附註11。

由於我們僅與獲認可且信譽良好的第三方進行交易，故並無抵押品要求。信用集中度風險按客戶／對手方、地區及行業分部劃分進行管理。由於貿易應收款項的客戶群廣泛分佈在不同地區，故我們並無重大信用集中度風險。

流動資金風險

我們利用經常性流動資金計劃工具監控資金短缺的風險。該工具考慮我們金融工具及金融資產（如貿易應收款項）的到期情況及來自經營業務的預計現金流量。

我們的目標是運用經營內部產生的現金流量及計息銀行借款維持資金持續性與靈活性之間的平衡。我們定期檢討主要資金狀況，確保我們在履行財務責任方面擁有充裕的財務資源。

資產負債表外承擔及安排

截至最後實際可行日期，我們並無訂立任何資產負債表外交易。

股息

目前，我們並無正式股息政策或固定派息率。倘宣派或派付股息，須遵守我們的細則及開曼公司法。我們將不時檢討股息政策。董事會日後可在考慮經營業績、財務狀況、現金需求及可用性以及其當時認為相關的其他因素後宣派股息。

根據於2022年4月29日及2022年11月3日股東大會的決議案，我們的附屬公司之一成都星邦互娛分別向其當時股權持有人宣派股息人民幣40.0百萬元及人民幣112.4百萬元。我們已結付相關股息人民幣146.9百萬元，其中人民幣146.8百萬元以現金支付及人民幣175,000元以截至2024年9月30日應收當時股權持有人款項抵銷。

根據於2023年7月4日股東大會的決議案，成都星邦互娛向其當時股權持有人宣派股息人民幣150.0百萬元，且截至2024年9月30日已結付人民幣120.2百萬元。我們預期動用內部資源以現金結清餘下款項。

財務資料

我們認為，宣派股息將不會對我們於[編纂]後的營運資金充足性造成重大影響，且我們將能夠維持充足資金以滿足我們的營運資金需求及債務責任。我們過往的股息宣派未必反映我們日後的股息宣派。

我們是一家於開曼群島註冊成立的公司，股息的任何宣派及派付以及數目將受我們的章程細則及開曼公司法所限制。根據開曼公司法及章程細則，我們在股東大會上可宣派股息，惟股息不得超過董事會建議的數目。我們僅可以合法可供分派的利潤及儲備（包括股份溢價）宣派或派付股息。

我們宣派及派付股息的能力將取決於我們能否從中國及其他司法權區的集團公司收取股息。根據中國法律，股息僅可以根據中國會計準則計算的純利派付，這與其他司法權區的公認會計準則（包括國際財務報告準則）的許多方面有所不同。中國法律亦規定，外商投資企業分配當年稅後利潤（如有）時，應當提取其稅後利潤的至少百分之十（作為法定公積金，直至法定公積金累計金額達到該等企業註冊資本的50%或以上）列入公司法定公積金。倘附屬公司產生債務或虧損，或根據我們或其附屬公司日後可能訂立的銀行信貸融資或其他協議的任何限制性契諾，來自附屬公司的分派亦可能受到限制。

可供分派儲備

截至2024年9月30日，本公司並無任何可供分派儲備。

[編纂]

按[編纂]每股股份[編纂]港元（即[編纂]的中位數）計算，並假設[編纂]未獲行使，有關[編纂]的[編纂]估計約為人民幣[編纂]元（包括[編纂]），包括：(i)[編纂]開支人民幣[編纂]元；及(ii)[編纂]相關開支人民幣[編纂]元，其進一步分類為：(a)法律顧問及會計師的費用及開支人民幣[編纂]元；及(b)其他費用及開支人民幣[編纂]元。截至2024年9月30日，我們產生合共人民幣[編纂]元的[編纂]，其中人民幣[編纂]元於我們的合併全面收益表內確認，而人民幣[編纂]元於[編纂]後於合併財務狀況表內確認為權益扣減。

我們估計，假設[編纂]未獲行使及按每股[編纂][編纂]港元的[編纂]（即[編纂]的中位數）計算，本公司將會產生額外[編纂]約人民幣[編纂]元（包括[編纂]約人民幣[編纂]元），其中約人民幣[編纂]元預計將計入合併損益表內，而其中約人民幣[編纂]元將

財務資料

於[編纂]後歸屬於股份發行並將自權益中扣減。按每股股份[編纂]港元的[編纂]計及假設[編纂]未獲行使，[編纂]佔[編纂]總額的百分比為[編纂]%。上述[編纂]為僅供參考的最新實際可行估計，實際金額可能與此估計有所不同。

未經審計[編纂]經調整合併有形資產淨值報表

[編纂]

財務資料

編纂]

無重大不利變動

董事確認，截至本文件日期，自2024年9月30日（即本文件附錄一B未經審計中期簡明合併財務資料所載我們的合併財務報表的最新資產負債表日期）起，我們的財務、經營或前景並無出現重大不利變動。

COVID-19對我們運營的影響

自2019年底以來，一種名為COVID-19的新型冠狀病毒的爆發對全球經濟造成重大不利影響。於往績記錄期及直至最後實際可行日期，疫情並無對我們的財務表現及業務營運造成任何重大挑戰。我們將繼續密切關注COVID-19疫情的發展，並投入資源採取行動以盡量減少任何不利影響。

上市規則第13.13條至13.19條規定的披露

我們確定，截至最後實際可行日期，概無導致須根據上市規則第13.13條至13.19條規定作出披露的情況。

未來計劃及[編纂]用途

未來計劃及前景

有關我們未來計劃的詳情，請參閱本文件「業務－我們的戰略」。

[編纂]用途

我們估計，經扣除[編纂]就[編纂][編纂]後以及假設[編纂]未獲行使及[編纂]為每股股份[編纂]港元（即本文件所述指示性[編纂]的中位數），我們將自[編纂]收到[編纂]淨額約[編纂]港元。倘[編纂]定為每股股份[編纂]港元（即指示性[編纂]的上限），[編纂][編纂]將增加約[編纂]港元。倘[編纂]定為每股股份[編纂]港元（即指示性[編纂]的下限），[編纂][編纂]淨額將減少約[編纂]港元。

假設[編纂]為[編纂]的中位數，我們目前擬將該等[編纂]用於以下用途：

- [編纂]%或約[編纂]港元將用於加強我們的研發能力及使我們的遊戲組合多元化，以及擴大我們的產品範圍，以把握新的市場機遇。具體而言：
 - [編纂]%或約[編纂]港元將用於(i)加大我們對開發ARPG遊戲等深耕、成熟類型的新遊戲的投資，使該等遊戲能夠不斷迭代和創新；及(ii)進軍新遊戲類型，包括但不限於SLG、卡牌遊戲及模擬遊戲，以擴大我們的遊戲組合。截至最後實際可行日期，我們的遊戲儲備有18款遊戲，包括15款自主開發遊戲及三款授權遊戲。我們將繼續迭代、創新和開發具有身臨其境的玩法、引人入勝故事情節和高級圖形質量的新遊戲。通過開發更多不同類型的遊戲，我們可以增加製作熱門暢銷遊戲的機會。
 - [編纂]%或約[編纂]港元將用於招聘引擎開發工程師以壯大我們的引擎開發團隊。遊戲引擎是一種主要為創建及開發遊戲而設的軟件框架。通過吸納更多引擎開發人才，我們擬升級和迭代我們的遊戲引擎，從而提高研發效率。

未來計劃及[編纂]用途

- [編纂]%或約[編纂]港元將用於我們現有的開發中項目。由於我們計劃於2025年推出五款及於2026年推出七款自主開發遊戲，我們目前有多個項目正在開發中。詳情請參閱本文件「業務－我們的遊戲－我們的遊戲儲備」。

- [編纂]%或約[編纂]港元將用於加強我們於中國的遊戲發行及運營能力，提高我們的營銷效率，並擴大我們的玩家群。我們計劃通過在多個線上渠道購買流量吸引遊戲用戶並擴大玩家社區，包括抖音、今日頭條及其他平台。我們的戰略將包括(i)製作高質量的營銷材料，如遊戲預告片、屏幕截圖和海報，(ii)招聚遊戲社區和玩家互動，以營造良好的品牌形象和用戶聲譽，(iii)與音樂、電影、體育、名人等領域的其他相關品牌或公司合作，進行聯合推廣，擴大我們遊戲的影響力和知名度，及(iv)通過分析遊戲數據和用戶行為，了解玩家的喜好和需求，並制定更精準、有效的營銷計劃，從而實行數據驅動的營銷策略。通過以上舉措，我們旨在豐富本身的營銷活動，提高品牌知名度和忠誠度，吸引更多廣泛的用戶群，並提升營銷和推廣效率。

- [編纂]%或約[編纂]港元將用於加強AI及IT基礎設施及技術創新。具體而言：
 - [編纂]%或約[編纂]港元將用於改進我們的分析工具及系統，以增強我們的數據分析能力。我們計劃增加雲服務支出，以更好地支持我們的技術平台，包括孫大聖系統、神機系統、聚量系統及諸葛亮系統，從而不斷提高我們數據分析系統的效率。

 - [編纂]%或約[編纂]港元將用於招聘額外的技術工程師，其中包括人工智能算法及雲計算工程師、數據挖掘工程師、大數據工程師及GPT相關開發人員。我們的目標是通過引進新人才來增強我們的技術能力，從而在不斷發展的移動遊戲行業保持領先。該等工程師將協助我們開發及實施新技術，以改善我們系統的效能及功能。

未來計劃及[編纂]用途

- [編纂]%或約[編纂]港元將用於支持我們向海外市場擴張並發展海外業務的整體策略。具體而言：
 - [編纂]%或約[編纂]港元將用於為在海外市場營銷及推廣我們的遊戲提供資金，包括購買Facebook及TikTok等平台流量以及與數字營銷機構合作。我們亦計劃加強與海外玩家社區及玩家獲取渠道（例如iOS App Store、三星、One Store及Google Play）的關係。
 - [編纂]%或約[編纂]港元將用於擴大海外發行團隊，以通過自主發行模式於海外市場發行及運營我們部分現有遊戲的海外版本，並推出新遊戲。特別是，我們計劃招聘更多具有海外開發及發行經驗的僱員。
- [編纂]%或約[編纂]港元將用於尋求戰略聯盟及收購移動遊戲產業價值鏈的上下游參與者。其中可能包括遊戲開發工作室、營銷技術公司及在開發高質量遊戲方面擁有良好往績記錄的遊戲開發商。我們的投資計劃將基於多個因素進行評估，包括目標公司的業務表現、競爭優勢及研發能力、管理團隊的專業知識、預期回報及所涉及的風險。截至最後實際可行日期，我們並無特定的收購計劃，我們亦無識別任何特定目標。我們預期於[編纂]後以可持續及審慎的方式尋求有關合作機遇。
- [編纂]%或約[編纂]港元將用於我們的一般營運資金及一般企業用途。

倘所定[編纂]水平高於或低於本文件所述指示性[編纂]的中位數，則上述[編纂][編纂]淨額的分配將按比例予以調整。

倘[編纂]獲悉數行使，我們將收到的[編纂]淨額將約為[編纂]百萬港元（假設[編纂]為每股股份[編纂]港元（即指示性[編纂]的中位數））。倘[編纂]獲悉數行使，我們擬將額外[編纂]淨額按上述比例用於上述用途。

未來計劃及[編纂]用途

倘[編纂][編纂]淨額並未即時用於上述用途且在適用法律及法規准許的情況下，只要其被視為符合本公司的最佳利益，我們可將該等資金存入持牌商業銀行及／或其他認可財務機構（定義見證券及期貨條例或其他司法權區的適用法律及法規）的短期計息賬戶。倘上述[編纂]用途有任何重大變動，我們將發出適當公佈。

[編 纂]

[編纂] 的 架 構

[編 纂]

[編纂] 的 架 構

[編 纂]

[編纂] 的 架 構

[編 纂]

[編纂] 的 架 構

[編 纂]

[編纂] 的 架 構

[編 纂]

[編纂] 的 架 構

[編 纂]

[編纂] 的 架 構

[編 纂]

[編纂] 的 架 構

[編 纂]

[編纂] 的 架 構

[編 纂]

[編纂] 的 架 構

[編 纂]

[編纂] 的 架 構

[編 纂]

[編纂] 的 架 構

[編 纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

致UNI-STAR INTERACTIVE HOLDING LIMITED列位董事及中國國際金融香港證券有限公司就歷史財務資料出具的會計師報告

緒言

我們就第IA-4至IA-59頁所載的Uni-Star Interactive Holding Limited（「貴公司」）及其附屬公司（統稱「貴集團」）的歷史財務資料發出報告，該等財務資料包括 貴集團截至2022年及2023年12月31日止年度各年（「有關期間」）的合併損益及其他全面收益表、合併權益變動表及合併現金流量表、 貴集團於2022年及2023年12月31日的合併財務狀況表及 貴公司於2022年及2023年12月31日的財務狀況表以及重大會計政策資料及其他解釋資料（統稱「歷史財務資料」）。第IA-4至IA-59頁所載的歷史財務資料構成本報告的一部分，為就 貴公司股份於[編纂]（「[編纂]」）初次[編纂]而編製，以供載入 貴公司日期為[•]的文件（「文件」）。

董事就歷史財務資料須承擔的責任

貴公司董事負責按照歷史財務資料附註2.1及2.2所載呈列及編製基準分別編製真實公平的歷史財務資料，並實行董事認為就編製歷史財務資料而言屬必要的內部控制，以確保概無因欺詐或錯誤而導致的重大錯誤陳述。

申報會計師的責任

我們的責任是就歷史財務資料發表意見，並向 閣下匯報。我們根據香港會計師公會（「香港會計師公會」）頒佈的香港投資通函呈報聘用準則第200號《投資通函內就歷史財務資料出具的會計師報告》進行工作。該準則規定我們須遵守道德準則，並計劃及開展工作，以就歷史財務資料是否確無重大錯誤陳述作出合理確認。

我們的工作涉及實程序以獲取與歷史財務資料金額及披露事項有關的憑證。所選擇的程序取決於申報會計師的判斷，包括評估由於欺詐或錯誤而導致歷史財務資料出現重大錯誤陳述的風險。於作出該等風險評估時，申報會計師會考慮有關實體根據歷史財務資料附註2.1及2.2所載呈列及編製基準分別編製真實而公平的歷史財務資料的內控，以設計於各類情況下適當的程序，惟並非旨在就實體內控的成效發表意見。我們的工作亦包括評估董事所採用的會計政策是否恰當及所作出的會計估計是否合理，以及評估歷史財務資料的整體呈列。

我們認為，我們所獲得的憑證屬充分及恰當，可為我們的意見提供基礎。

意見

我們認為，就會計師報告而言，根據歷史財務資料附註2.1及2.2分別所載的呈列及編製基準，歷史財務資料真實而公平地反映 貴集團於2022年及2023年12月31日的財務狀況及 貴公司於2022年及2023年12月31日的財務狀況，以及 貴集團於各有關期間的財務表現及現金流量。

根據聯交所證券上市規則及公司(清盤及雜項條文)條例的須呈報事項

調整

於編製歷史財務資料時，概無對第IA-4頁所界定的相關財務報表作出調整。

股息

我們提述歷史財務資料附註11，當中載列 貴集團就有關期間派付股息的資料。

並無就 貴公司編製歷史財務報表

截至本報告日期，概無就 貴公司編製自其註冊成立日期以來的法定財務報表。

[●]

執業會計師

香港

[●]年[●]月[●]日

I. 歷史財務資料

編製歷史財務資料

下文所載歷史財務資料構成本會計師報告的一部分。

作為歷史財務資料基礎的 貴集團於有關期間的財務報表（「相關財務報表」）已由安永會計師事務所根據香港會計師公會頒佈的香港審計準則審計。

歷史財務資料乃以人民幣（「人民幣」）呈列，除另有指明外，所有數值均四捨五入至最接近的千位數（人民幣千元）。

合併損益及其他全面收益表

	附註	截至12月31日止年度	
		2022年	2023年
		人民幣千元	人民幣千元
收入	5	5,675,082	5,327,103
銷售成本		(3,938,421)	(3,928,006)
毛利		1,736,661	1,399,097
其他收入及收益	5	11,017	23,521
銷售及分銷開支		(1,215,082)	(963,139)
行政開支		(48,942)	(47,536)
研發成本		(159,776)	(210,012)
金融資產減值虧損淨額	6	(7,407)	804
其他開支		(172)	(1,555)
財務成本	7	(1,555)	(3,256)
除稅前利潤	6	314,744	197,924
所得稅抵免／(開支)	10	13,490	(792)
年內利潤及 貴公司擁有人 應佔利潤		<u>328,234</u>	<u>197,132</u>
其他全面收益			
往後期間可能重新分類 至損益的其他全面收益：			
換算海外業務的匯兌差額		2,089	932
往後期間可能重新分類至損益的 其他全面收益淨值		<u>2,089</u>	<u>932</u>
往後期間不會重新分類至損益 的其他全面收益：			
換算 貴公司財務報表的匯兌差額		—	(9)
往後期間不會重新分類至損益的 其他全面收益淨值		<u>—</u>	<u>(9)</u>
年內其他全面收益		<u>2,089</u>	<u>923</u>
年內全面收益總額及 貴公司擁有人 應佔全面收益總額		<u>330,323</u>	<u>198,055</u>
貴公司普通股權持有人應佔每股盈利 基本及攤薄	12	<u>不適用</u>	<u>不適用</u>

附錄 — A

會計師報告

合併財務狀況表

	附註	截至12月31日	
		2022年	2023年
		人民幣千元	人民幣千元
非流動資產			
物業、廠房及設備	13	4,935	17,011
使用權資產	14(a)	46,130	51,827
其他無形資產	15	193	1,182
預付款項、按金及其他應收款項	17	16,686	19,073
遞延稅項資產	23	82,451	99,761
非流動資產總值		150,395	188,854
流動資產			
貿易應收款項	16	283,804	129,308
預付款項、按金及其他應收款項	17	25,579	88,751
合約成本	17	136,324	90,851
按公允值計入損益的金融資產	18	40,067	15,229
可收回稅項		462	462
受限制現金	19	129	132,536
現金及現金等價物	19	275,666	201,908
流動資產總值		762,031	659,045
流動負債			
貿易應付款項及應付票據	20	147,170	133,140
其他應付款項及應計費用	21	231,359	167,916
合約負債	21	179,944	119,321
計息銀行借款	22	15,019	78,526
租賃負債	14(b)	14,155	12,762
應付稅項		11,914	14,182
應付股息		102,210	56,210
流動負債總額		701,771	582,057
流動資產淨值		60,260	76,988
總資產減流動負債			
		210,655	265,842
非流動負債			
租賃負債	14(b)	33,678	41,420
合約負債	21	6,154	5,544
非流動負債總額		39,832	46,964
淨資產		170,823	218,878
權益			
貴公司擁有人應佔權益			
股本	24	—	—
儲備	25	170,823	218,878
權益總額		170,823	218,878

附錄 — A

會計師報告

合併權益變動表

截至2022年12月31日止年度

	股本	資本儲備*	法定盈餘 公積金*	匯兌波動 儲備*	(累計虧損)/ 保留利潤*	權益總額
	人民幣千元 (附註24)	人民幣千元 (附註25)	人民幣千元 (附註25)	人民幣千元 (附註25)	人民幣千元	人民幣千元
於2022年1月1日	-	50,000	7,870	(3,588)	(61,397)	(7,115)
年內利潤.....	-	-	-	-	328,234	328,234
年內其他全面收益：						
換算匯兌差額	-	-	-	2,089	-	2,089
年內全面收益總額	-	-	-	2,089	328,234	330,323
附屬公司向當時的權益持有人						
宣派的股息 (附註11)	-	-	-	-	(152,385)	(152,385)
轉撥自保留利潤	-	-	7,781	-	(7,781)	-
於2022年12月31日	-	50,000	15,651	(1,499)	106,671	170,823

截至2023年12月31日止年度

	股本	資本儲備*	法定盈餘 公積金*	匯兌波動 儲備*	保留利潤*	權益總額
	人民幣千元 (附註24)	人民幣千元 (附註25)	人民幣千元 (附註25)	人民幣千元 (附註25)	人民幣千元	人民幣千元
於2023年1月1日	-	50,000	15,651	(1,499)	106,671	170,823
年內利潤.....	-	-	-	-	197,132	197,132
年內其他全面收益：						
換算匯兌差額	-	-	-	923	-	923
年內全面收益總額	-	-	-	923	197,132	198,055
附屬公司向當時的 權益持有人宣派的						
股息 (附註11)	-	-	-	-	(150,000)	(150,000)
轉撥自保留利潤	-	-	3,187	-	(3,187)	-
於2023年12月31日	-	50,000	18,838	(576)	150,616	218,878

* 該等儲備賬分別包括於2022年及2023年12月31日的合併財務狀況表中的合併儲備人民幣170,823,000元及人民幣218,878,000元。

附錄 — A

會計師報告

合併現金流量表

	附註	截至12月31日止年度	
		2022年	2023年
		人民幣千元	人民幣千元
經營活動所得現金流量			
除稅前利潤.....		314,744	197,924
經以下各項調整：			
財務成本.....	7	1,555	3,256
銀行利息收入.....	5	(717)	(3,430)
來自一名關聯方貸款的利息收入.....	5	(175)	—
出售按公允值計入損益的金融			
資產的收益.....	5	(98)	(687)
按公允值計入損益的金融資產的			
公允值收益.....	5	(67)	(1,105)
提早終止租賃的虧損.....	6	—	847
出售物業、廠房及設備項目虧損.....	6	102	12
物業、廠房及設備折舊.....	6	3,448	6,296
使用權資產折舊.....	6	6,397	13,914
其他無形資產攤銷.....	6	94	363
貿易應收款項減值／			
(撥回減值)淨額.....	6	7,407	(804)
匯兌差額淨額.....	6	24	(454)
		<u>332,714</u>	<u>216,132</u>
受限制現金減少／(增加).....		17,522	(132,407)
貿易應收款項(增加)／減少.....		(182,105)	155,236
預付款項、按金及其他應收款項			
增加.....		(17,336)	(62,222)
合約成本(增加)／減少.....		(86,396)	45,473
貿易應付款項及應付票據			
增加／(減少).....		69,547	(13,122)
合約負債增加／(減少).....		111,470	(61,152)
其他應付款項及應計費用			
增加／(減少).....		89,834	(58,415)
經營所得現金.....		335,250	89,523
已收利息.....		717	3,430
已付所得稅.....		(32)	(15,833)
經營活動所得現金流量淨額.....		<u>335,935</u>	<u>77,120</u>

附錄 — A

會計師報告

	附註	截至12月31日止年度	
		2022年	2023年
		人民幣千元	人民幣千元
投資活動所得現金流量			
關聯方償還借款		16,000	—
購買按公允值計入損益的金融資產		(130,000)	(925,344)
出售按公允值計入損益的金融資產		90,098	951,974
收購聯營公司預付款項		—	(2,500)
購買物業、廠房及設備項目		(7,845)	(14,464)
添置其他無形資產		(4,720)	(10,531)
添置使用權資產		—	(547)
投資活動所用現金流量淨額		<u>(36,467)</u>	<u>(1,412)</u>
融資活動所得現金流量			
遞延[編纂]付款		[編纂]	[編纂]
新銀行借款	28	15,000	79,141
償還銀行借款	28	(10,000)	(15,000)
已付利息	28	(531)	(1,691)
銀行借款擔保費		(151)	(275)
租賃付款的本金部分	28	(6,499)	(11,621)
租賃付款的利息部分	28	(868)	(1,924)
已付利息	28	<u>(50,000)</u>	<u>(196,000)</u>
融資活動所用現金流量淨額		<u>(55,189)</u>	<u>(148,843)</u>
現金及現金等價物增加／(減少)淨額		244,279	(73,135)
年初現金及現金等價物		29,039	275,666
匯率變動影響淨額		2,348	(623)
年末現金及現金等價物	19	<u>275,666</u>	<u>201,908</u>
現金及現金等價物結餘分析			
現金及銀行結餘	19	273,932	330,454
其他金融機構持有的現金	19	1,863	3,990
減：受限制現金	19	129	132,536
於合併財務狀況表及合併現金 流量表所列的現金及現金等價物		<u>275,666</u>	<u>201,908</u>

貴公司財務狀況表

		於12月31日	於12月31日
	附註	2022年	2023年
		人民幣千元	人民幣千元
非流動資產			
非流動資產總值		—	—
流動資產			
預付款項、按金及其他應收款項		—	206
流動資產總值		—	206
流動負債			
其他應付款項及應計費用		—	1,172
流動負債總額		—	1,172
流動負債淨額		—	(966)
資產總值減流動負債		—	(966)
負債淨額		—	(966)
權益總額			
股本	24	—	—
儲備		—	(966)
		—	(966)

II. 歷史財務資料附註

1. 公司資料

貴公司於2022年11月24日於開曼群島註冊成立。貴公司的註冊辦事處地址為PO Box 309, Uglad House, Grand Cayman, KY1-1104, Cayman Islands。

貴公司為投資控股公司。於有關期間，貴公司及其附屬公司（統稱「貴集團」）主要在中華人民共和國（「中國」）及其他國家及地區從事移動遊戲開發及運營（「**編纂**」業務）。

貴公司及其現時組成貴集團的附屬公司已進行文件「歷史、重組及公司架構」一節「重組」一段所載的重組（「重組」）。除重組外，貴公司自註冊成立以來並無開展任何業務或營運。

於本報告日期，貴公司於其附屬公司擁有直接或間接權益，所有附屬公司均為私人有限公司（或倘於香港境外註冊成立，則基本上與於香港註冊成立的私人公司具有類似特徵）。貴公司附屬公司的詳細資料載列如下：

實體名稱	註冊成立及 經營地點/ 註冊成立日期	已發行普通/ 註冊股本	貴公司應佔 股權百分比		主要業務
			直接 %	間接 %	
Uni-Star Interactive HK Limited (附註(a))	香港/2022-12-07	10,000港元	100	-	投資控股
成都星邦互娛網絡科技有限公司* (「成都星邦」) (附註(b)/附註(k))	中國/中國內地/ 2014-10-14	人民幣10,216,800元	-	100	遊戲開發及運營
成都合潤軒網絡科技有限公司* (「成都合潤軒」) (附註(e)/附註(k))	中國/中國內地/ 2019-02-28	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲開發及運營
成都合輝達網絡科技有限公司* (「成都合輝達」) (附註(e)/附註(k))	中國/中國內地/ 2019-02-27	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲運營
成都錦宏圖網絡科技有限公司* (「成都錦宏圖」) (附註(j)/附註(k))	中國/中國內地/ 2019-02-26	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲運營
上海趣儂網絡科技有限公司* (「上海趣儂」) (附註(c)/附註(k))	中國/中國內地/ 2018-07-23	人民幣5,000,000元	-	100	遊戲開發及運營
上海聚市網絡科技有限公司* (「上海聚市」) (附註(c)/附註(k))	中國/中國內地/ 2015-04-22	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲開發及運營

附錄 — A

會計師報告

實體名稱	註冊成立及 經營地點/ 註冊成立日期	已發行普通/ 註冊股本	貴公司應佔 股權百分比		主要業務
			直接	間接	
			%	%	
上海圓戲網絡科技有限公司* (「上海圓戲」) (附註(g)/附註(k))	中國／中國內地/ 2019-03-08	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲開發及運營
上海悅戲網絡科技有限公司* (「上海悅戲」) (附註(e)/附註(k))	中國／中國內地/ 2019-03-08	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲運營
上海澳仁網絡科技有限公司* (「上海澳仁」) (附註(e)/附註(k))	中國／中國內地/ 2019-04-09	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲運營
廣州星邦互娛網絡有限公司* (「廣州星邦」)(附註(d))	中國／中國內地/ 2017-09-11	人民幣1,000,000元	-	100	互聯網數據服務
湖南睿鷹網絡科技有限公司* (「湖南睿鷹」) (附註(e)/附註(k))	中國／中國內地/ 2020-09-11	人民幣5,000,000元	-	100	遊戲開發
宜春匠心網絡科技有限公司* (「宜春匠心」) (附註(e)/附註(k))	中國／中國內地/ 2020-06-22	人民幣5,000,000元	-	100	遊戲開發
奇妙互娛網絡科技有限公司 (「奇妙互娛網絡」) (附註(f)/附註(k))	香港/ 2010-10-25	10,000港元	-	100	遊戲開發及運營
上海零酷網絡科技有限公司* (「上海零酷」) (附註(h)/附註(k))	中國／中國內地/ 2022-01-26	人民幣1,000,000元	-	100	遊戲開發及運營
上海炫感網絡科技有限公司* (「上海炫感」)(附註(h))	中國／中國內地/ 2022-01-26	人民幣5,000,000元	-	100	遊戲開發
海南星邦互娛網絡科技有限公司* (「海南星邦」) (附註(j)/附註(k))	中國／中國內地/ 2022-08-03	人民幣5,000,000元	-	100	遊戲運營

附錄 — A

會計師報告

實體名稱	註冊成立及 經營地點/ 註冊成立日期	已發行普通/ 註冊股本	貴公司應佔 股權百分比		主要業務
			直接	間接	
			%	%	
海南劍指網絡科技有限公司* (「海南劍指」) (附註(i)/附註(k))	中國/中國內地/ 2022-08-04	人民幣1,000,000元	-	100	遊戲開發及運營
上海平野闊網絡科技有限公司* (「上海平野闊」) (附註(j)/附註(k))	中國/中國內地/ 2023-03-09	人民幣1,000,000元	-	100	遊戲運營
宜賓星澄網絡科技有限公司* (「宜賓星澄」) (附註(j)/附註(k))	中國/中國內地/ 2023-06-19	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲運營
上海千灣浪網絡科技有限公司* (「上海千灣浪」)(附註(j))	中國/中國內地/ 2023-11-28	人民幣30,000元	-	100	遊戲開發
廣州任風勁網絡科技有限公司* (「廣州任風勁」) (附註(j)/附註(k))	中國/中國內地/ 2023-12-21	人民幣1,000,000元	-	100	遊戲開發及運營
Uni-Star Technology HK Limited (附註(a))	香港/ 2023-12-22	10,000港元	-	100	遊戲運營
成都定青山網絡科技有限公司* (「成都定青山」)(附註(k))	中國/中國內地/ 2024-04-28	人民幣1,000,000元	-	100	遊戲運營
葫蘆島星邦網絡科技有限公司* (「葫蘆島星邦」)(附註(k))	中國/中國內地/ 2024-06-27	人民幣1,000,000元	-	100	遊戲運營

附註：

- (a) 該等實體根據香港法例註冊成立為有限公司，未有就該等實體編製經審計財務報表。
- (b) 該實體根據中國法律註冊為有限責任公司。截至2022年及2023年12月31日止年度法定財務報表按照中國公認會計原則（「中國會計準則」）編製，並經中國註冊會計師廣東中職信會計師事務所（特殊普通合夥）審計。

- (c) 該等實體根據中國法律註冊為有限責任公司。截至2022年及2023年12月31日止年度法定財務報表按照中國會計準則編製，並經中國註冊會計師上海高仁會計師事務所（普通合夥）審計。
 - (d) 該實體根據中國法律註冊為有限責任公司，名稱為Guangzhou Longwan Cultural Innovation Network Co., LTD.，並於2021年更名為廣州星邦互娛網絡有限公司。截至2022年及2023年12月31日止年度法定財務報表按照中國會計準則編製，並經中國註冊會計師廣東中職信會計師事務所（特殊普通合夥）審計。
 - (e) 該等實體根據中國法律註冊為有限責任公司。尚未編製該等實體截至2022年及2023年12月31日止年度的經審計財務報表。湖南睿鷹已於2023年3月23日撤銷註冊，而宜春匠心已於2023年3月3日撤銷註冊。
 - (f) 該實體根據香港法例註冊成立為有限公司。尚未編製該實體截至2022年12月31日止年度的經審計財務報表。奇妙互娛網絡已於2023年8月4日撤銷註冊。
 - (g) 該實體根據中國法律註冊為有限責任公司。根據中國會計準則編製截至2022年及2023年12月31日止年度的法定財務報表已經中國註冊會計師上海高仁會計師事務所（普通合夥）審計。
 - (h) 該等實體根據中國法律註冊為有限責任公司。該等實體並無編製截至2022年12月31日止年度的經審計財務報表。根據中國會計準則編製截至2023年12月31日止年度的法定財務報表已經中國註冊會計師上海高仁會計師事務所（普通合夥）審計。
 - (i) 該實體根據中國法律註冊為有限責任公司。該實體並無編製截至2022年12月31日止年度的經審計財務報表。根據中國會計準則編製截至2023年12月31日止年度的法定財務報表已經廣東中職信會計師事務所（特殊普通合夥）審計。
 - (j) 該等實體根據中國法律註冊為有限責任公司，未有就該等實體編製經審計財務報表。
 - (k) 該等實體通過與廣州星邦的合約安排而隸屬於 貴公司。
- * 由於該等公司並無正式英文名稱，故於中國註冊的公司英文名稱均為 貴公司管理層盡最大努力翻譯該等公司的中文名稱。

2.1 呈列基準

根據重組，如文件「歷史、重組及公司架構」一節「重組」一段所詳述， 貴公司於有關期間結束後在2024年8月26日成為現時組成 貴集團的公司的控股公司。

成都星邦及其附屬公司（統稱「併表聯屬實體」）從事[編纂]業務，由於中國內地的監管限制，該業務被禁止或限制外資所有權。 貴公司的全資附屬公司Guangzhou Uni-star Limited WFOE（「外商獨資企業」）已與（其中包括）併表聯屬實體及其各自的權益持有人訂立合約安排（「合約安排」）。合約安排使外商獨資企業能夠對併表聯屬實體行使有效控制權，並取得併表聯屬實體的絕大部分經濟利益。

因此，儘管 貴公司並無於併表聯屬實體擁有任何直接或間接股權，但根據合約安排，併表聯屬實體由 貴公司控制。合約安排的詳情於文件「合約安排」一節中披露。

重組僅涉及在 貴集團當時的控股公司成都星邦之上加入新的控股實體（包括外商獨資企業），並沒有導致經濟實質產生任何變化。因此，就本報告而言，歷史財務資料已應用合併會計原則按合併基準編製，猶如重組已於有關期間開始時完成。

貴集團有關期間的合併損益及其他全面收益表、權益變動表及現金流量表包括現時組成 貴集團的所有公司自最早呈列日期起或自其註冊成立或成立日期起（以較短時期為準）的業績及現金流量。貴集團於2022年及2023年12月31日的合併財務狀況表經已編製，以使用現有賬面值呈列附屬公司的資產及負債。概無因重組而作出任何調整以反映公允值或確認任何新資產或負債。

損益及其他全面收益的各組成部分均歸屬於 貴公司擁有人。所有集團內公司間交易及結餘已於合併時對銷。

2.2 編製基準

歷史財務資料乃根據國際財務報告準則會計準則編製，而國際財務報告準則包括國際會計準則理事會頒佈的所有準則及詮釋。於2024年1月1日開始的會計期間生效的所有國際財務報告準則會計準則，連同相關過渡性條文，均已於編製有關期間的歷史財務資料時獲 貴集團提前採納。

除按公允值計入損益的金融資產按公允值計量外，歷史財務資料乃根據歷史成本法編製。

2.3 已發佈但尚未生效的國際財務報告準則會計準則

貴集團並未在歷史財務資料中應用下列已發佈但尚未生效的新訂及經修訂準則。貴集團有意於該等新訂及經修訂的準則（如適用）生效後予以應用。

國際財務報告準則第9號及國際財務報告準則第7號（修訂本）	對金融工具分類和計量的修訂 ³
國際財務報告準則第9號及國際財務報告準則第7號（修訂本）	涉及依賴自然能源生產電力的合同 ³
國際財務報告準則第10號及國際會計準則第28號（修訂本）	投資者與其聯營公司或合營企業之間的資產出售或注資 ¹
國際財務報告準則第18號	財務報表列報和披露 ²
國際財務報告準則第19號	不具公共問責性的附屬公司：披露 ²
國際會計準則第21號（修訂本）	缺乏可兌換性 ⁴
國際財務報告準則年度改進 — 第11卷	國際財務報告準則第1號、國際財務報告準則第7號、國際財務報告準則第9號、國際財務報告準則第10號及國際會計準則第7號的修訂 ³

¹ 未釐定強制性生效日期，但可以採納

² 於2027年1月1日或之後開始的年度／報告期間生效

³ 於2026年1月1日或之後開始的年度期間生效

⁴ 於2025年1月1日或之後開始的年度期間生效

國際財務報告準則第18號取代國際會計準則第1號財務報表的呈報，為投資者提供有關實體財務表現的更透明且更具可比性的資料，以作出更好的投資決策。國際財務報告準則第18號要求實體將其損益表內的所有收入及開支分類為五個類別之一：經營、投資、融資、所得稅及終止經營。除該等類別之外，其

亦要求呈列小計及總計。國際財務報告準則第18號引入管理層界定的績效計量概念，並將其定義為實體在財務報表以外的公開溝通中使用的計量，以傳達管理層對實體財務績效某方面的看法。此外，國際會計準則第7號現金流量表以及其他會計準則亦有相應修訂。預期該應用並不會對 貴集團的合併財務狀況表造成重大影響，惟會影響 貴集團的合併損益表及其他全面收益表的呈列。 貴集團目前正在評估國際財務報告準則第18號對 貴集團財務報表的影響。

截至目前， 貴集團認為該等新訂及經修訂準則不會對 貴集團的經營業績及財務狀況產生重大影響。

2.4 重大會計政策資料

附屬公司

附屬公司為 貴公司直接或間接控制的實體（包括架構實體）。

當 貴集團可從其涉事與被投資方因而接觸到可變回報或對其產生權利，而且有能力透過其對被投資方的權力（即給予 貴集團現行能力以指導投資方相關活動的既有權力）影響該等回報，即屬控制權。

於一般情況下均存在多數投票權形成控制權的推定。當 貴公司直接或間接對被投資方擁有少於大多數的投票權或類近權力， 貴集團會考慮所有相關事實及情況以評估其是否對被投資方擁有控制權，包括：

- (a) 與被投資方的其他持票人有合約安排；
- (b) 從其他合約安排產生的權力；及
- (c) 貴集團的投票權及潛在投票權。

附屬公司的財務報表就與 貴公司相同的報告期間採用貫徹一致的會計政策編製。附屬公司的業績自 貴集團取得控制權日期起合併，並持續合併至該控制權終止當日為止。

倘事實及情況顯示三項控制權元素中有一項或以上出現變動，則 貴集團會重新審視其是否控制被投資方。倘附屬公司的擁有權權益變動而未出現控制權喪失者，則會入賬為股權交易。附屬公司的業績按已收及應收股息計入 貴公司損益。 貴公司對附屬公司的投資按成本減任何減值虧損列賬。

如 貴集團喪失對附屬公司的控制權，則終止確認(i)附屬公司的資產（包括商譽）及負債；(ii)任何非控股權益的賬面值；及(iii)計入權益的累計折算差額；並在損益中確認(i)已收代價的公允值；(ii)任何保留投資的公允值；及(iii)任何由此產生的盈餘或虧絀。 貴集團先前在其他全面收益中確認的組成部分的份額則將根據 貴集團直接出售相關資產或負債所須的相同基準（如適用）重新分類至損益或保留利潤。

於聯營公司的投資

聯營公司為 貴集團於其中擁有一般不少於20%股份投票權的長期權益，並一直有能力對其行使重大影響力的實體。重大影響力指參與投資對象的財務及經營政策決策的權力，惟不控制或共同控制該等政策。

貴集團於聯營公司的投資按權益會計法中以 貴集團應佔資產淨值減去任何減值虧損於合併財務狀況表入賬。

貴集團應佔聯營公司的收購後業績及其他全面收益計入合併損益及其他全面收益表。此外，當出現變動直接於該聯營公司的權益確認時， 貴集團於合併權益變動表確認其應佔的任何變動（如適用）。 貴集團與其聯營公司之間的交易產生的未變現收益及虧損，概以 貴集團於聯營公司的投資為限予以對銷，除非未變現虧損可證明所轉讓資產出現減值。收購聯營公司產生的商譽列為 貴集團於聯營公司的投資的一部分。

倘於聯營公司的投資變為於合資公司投資，或反之亦然，則保留權益不會重新計量。反之，該項投資繼續按權益法入賬。在所有其他情況下，於失去對聯營公司的重大影響力後，貴集團按其公允值計量及確認任何保留投資。失去重大影響力時，聯營公司的賬面值與保留投資及出售所得款項的公允值之間的任何差額於損益中確認。

公允值計量

貴集團於各有關期間末時按公允值計量其按公允值計入損益的金融資產。公允值為市場參與者之間於計量日期按有序交易出售一項資產而將收取的價格或轉讓負債時將支付的價格。公允值計量是基於假設出售資產或轉讓負債的交易於資產或負債的主要市場，或於無主要市場的情況下，在對資產或負債的最有利市場進行。主要或最有利市場須位於貴集團能到達的地方。資產或負債的公允值是基於市場參與者為資產或負債定價所用的假設計量（假設市場參與者依照彼等的最佳經濟利益行事）。

貴集團使用適用於不同情況的估值方法，而其有足夠數據計量公允值，以盡量利用相關可觀察輸入數據及盡量減少使用不可觀察輸入數據。

於財務報表中計量或披露公允值的所有資產及負債，是按對整體公允值計量而言屬重大的最低級輸入數據分類至下述的公允值層級：

- 第1級 — 根據相同資產或負債於活躍市場的報價（未經調整）
- 第2級 — 根據採用對公允值計量而言屬重大的直接或間接可觀察最低級輸入數據的估值方法
- 第3級 — 根據採用對公允值計量而言屬重大的不可觀察最低級輸入數據的估值方法

就按經常性基準於財務報表確認的資產及負債而言，貴集團於各報告期末透過重新評估分類釐定轉撥是否於各級之間發生（基於對整體公允值計量而言屬重大的最低級輸入數據）。

非金融資產減值

倘有跡象顯示資產出現減值，或一項資產須每年作出減值測試（不包括存貨、遞延稅項資產及金融資產），則估計資產的可收回數額。一項資產的可收回數額即資產或現金產生單位的使用價值與其公允值減出售成本中的較高者，並就個別資產釐定，除非資產不產生在頗大程度上獨立於其他資產或資產類別的現金流入，而在此情況下，則就資產所屬的現金產生單位釐定可收回數額。

倘一項資產的賬面金額超過其可收回數額，方會確認減值虧損。於估算使用價值時，估計未來現金流以稅前折現率折現為現值，稅前折現率反映市場現時對貨幣時間價值及資產特定風險的評估。減值虧損於產生期間自損益內與減值資產功能一致的開支類別扣除。

於各個有關期間末均作出評估，確定是否有任何跡象顯示之前確認的減值虧損是否不再存在或已減少。倘有該等跡象，則估計可收回數額。一項資產（商譽除外）之前確認的減值虧損僅於釐定該資產的可收回數額所用的估計出現變動時，方會撥回，然而，撥回數額不會超過倘之前年度並無就該資產確認減值虧損而原應釐定的賬面金額（已扣除任何折舊／攤銷）。撥回的減值虧損計入撥回產生期間的損益表。

關聯方

任何一方如屬以下情況，即視為與 貴集團有關聯：

- (a) 該方為個人或其近親，且該人士
 - (i) 控制或共同控制 貴集團；
 - (ii) 對 貴集團行使重大影響力；或
 - (iii) 為 貴集團或其 貴公司的主要管理人員中的其中一名成員；

或

- (b) 該方為下列任何條件適用的實體：
 - (i) 該實體與 貴集團為相同集團的成員公司；
 - (ii) 一個實體為另一實體（或另一實體的母公司、附屬公司或同系附屬公司）的聯營公司或合營企業；
 - (iii) 該實體與 貴集團為相同第三方的合營企業；
 - (iv) 一個實體為第三方實體的合營企業，而另一實體為該第三方實體的聯營公司；
 - (v) 該實體為 貴集團或與 貴集團有關實體為僱員福利設立的退休福利計劃；
 - (vi) 該實體受(a)所指個人控制或共同控制；
 - (vii) (a)(i)所指個人對該實體行使重大影響力或為該實體（或該實體母公司）主要管理人員中的其中一名成員；及
 - (viii) 該實體或其所屬集團的任何成員公司向 貴集團或 貴集團的母公司提供主要管理人員服務。

物業、廠房及設備與折舊

物業、廠房及設備（在建工程除外）乃按成本減累計折舊及任何減值虧損列賬。一項物業、廠房及設備的成本包括其購買價格及令該項資產達至其預期使用的運作狀況及運送至其位置的任何直接應計成本。

物業、廠房及設備項目投入運作後產生的支出，如修理與維護費用等，一般均會計入該等支出產生期間的損益表內。倘達成確認條件的情況下，主要測檢的開支則於資產的賬面值資本化為置換。倘物業及設備的重大部分須分段置換，則 貴集團確認該等部分為具有特別可使用年期之個別資產，並相應計提折舊。

折舊乃按各物業、廠房及設備項目的估計可使用年期以直線法撇銷其成本至剩餘價值計算。就此而言，主要年度折舊率如下：

租賃物業裝修	估計使用年期與 剩餘租賃期中的較短者
汽車	19.00%
辦公室設備	19.00%至31.67%

倘一項物業、廠房及設備各部分的可使用年期不相同，則該項目的成本將按合理基礎分配至各部分，而每部分將作個別折舊。至少於各財政年度末審閱剩餘價值、可使用年期及折舊方法，並在適當情況下作出調整。

初始確認的一項物業、廠房及設備（包括任何重大部分）在出售或預期使用或出售而不再產生未來經濟利益時止確認。報告期內終止確認的資產因其出售或報廢並在損益表確認的任何收入或虧損，乃有關資產的銷售所得款項淨額與賬面值之間的差額。

無形資產

個別收購的無形資產於初步確認時按成本計量。業務合併中收購的無形資產的成本為收購日的公允值。無形資產的可使用年期評估為有限或無限。可使用年期有限的無形資產隨後於可使用經濟年限內攤銷，並在有跡象顯示無形資產可能出現減值時評估減值。可使用年期有限的無形資產的攤銷期及攤銷方法至少於各財政年度末進行審閱。

專利及許可證

購買的專利及許可按成本減去任何減值虧損列賬，並按剩餘許可期限或2至10年估計使用年期中較短者按直線法攤銷。

軟件

購置的軟件按歷史成本減攤銷列賬。購置的軟件按照購置及使特定軟件可供使用的成本予以資本化，並在2至10年的使用年期內按直線法攤銷。

研發成本

所有研發成本於產生時計入損益表。

新產品開發項目的開支僅在 貴集團能夠證明完成該無形資產的技術可行性（以便可供使用或出售）、其竣工意向及使用或出售該資產的能力、該資產將如何產生未來經濟利益、完成該項目可動用的資源及可靠地計量該開發項目的開支的能力時予以資本化及遞延。不符合該等標準的產品開發支出在產生時計入開支。

租賃

貴集團於合約開始時評估合約是否為一項租賃或包含一項租賃。倘合約轉讓在一段時間內控制已識別資產使用的權利以換取代價，則該合約為一項租賃或包含一項租賃。

貴集團作為承租人

貴集團對所有租賃採用單一確認及計量方法（短期租賃及低價值資產租賃除外）。貴集團確認租賃負債以支付租賃款項，使用權資產為使用相關資產的權利。

在包含租賃組成部分及非租賃組成部分的合約開始或重新評估時，貴集團採用便於實務操作的方法不分離非租賃組成部分，並將租賃組成部分及相關的非租賃組成部分（如物業租賃的物業管理服務）列賬為單一租賃組成部分。

(a) 使用權資產

貴集團於租賃開始日期（即相關資產可供使用日期）確認使用權資產。使用權資產按成本減任何累計折舊及任何減值虧損，並就租賃負債的任何重新計量調整後予以計量。使用權資產的成本包括已確認的

租賃負債金額、已產生的初始直接成本以及在開始日期或之前作出的租賃付款減任何已收取的租賃優惠。在適用情況下，使用權資產的成本亦包括用於拆除及移除相關資產或復原相關資產或其所在場地的成本估計。使用權資產按資產的租期及以下估計可使用年期的較短者以直線法計提折舊：

辦公室物業..... 2至5年

倘於租期結束時租賃資產的擁有權轉移至 貴集團或成本反映購買選擇權的行使，折舊則使用資產的估計可使用年期計算。

(b) 租賃負債

租賃負債乃於租賃開始日期按租期內將作出的租賃付款現值確認。租賃付款包括定額付款（含實質定額付款）減任何應收租賃優惠、取決於指數或利率的可變租賃付款以及預期根據剩餘價值擔保支付的金額。租賃付款亦包括 貴集團合理確定將行使的購買選擇權的行使價及在租期反映 貴集團行使終止租賃選擇權時有關終止租賃的罰款。不取決於指數或利率的可變租賃付款在發生觸發付款的事件或條件的期間內確認為開支。

計算租賃付款的現值時，由於租賃的隱含利率無法即時確定，故 貴集團使用租賃開始日期的增量借款利率計算。於開始日期後，租賃負債金額的增加反映利息增長，其減少則反映所作出的租賃付款。此外，倘存在修改、租期變動、租賃付款變動（如由指數或利率變動引起的未來租賃付款變動）或購買相關資產的選擇權的評估變動，則重新計量租賃負債的賬面值。

(c) 短期租賃及低價值資產租賃

貴集團對其樓宇的短期租賃（即自開始日期起計租期為12個月或以下且不包含購買選擇權的租賃）應用短期租賃確認豁免。 貴集團亦對被視為低價值的辦公室設備的租賃應用低價值資產租賃確認豁免。

短期租賃及低價值資產租賃的租賃付款於租期內按直線法確認為開支。

投資及其他金融資產

初始確認及計量

金融資產於初始確認時分類，其後按攤銷成本計量及按公允值計入損益。

初始確認時的金融資產分類取決於金融資產的合約現金流量特徵及 貴集團管理該等資產的業務模式。除不包含重大融資組成部分的貿易應收款項，或貴集團已應用不調整重大融資組成部分影響的可行權宜方法外， 貴集團初始按金融資產公允值另加交易成本計量金融資產。不包含重大融資組成部分或 貴集團已應用權宜的貿易應收款項按照下文「收入確認」所載的政策根據國際財務報告準則第15號下釐定的交易價格計量。

為使金融資產按攤銷成本分類及計量，其需就未償還本金產生純粹支付本金及利息（「純粹支付本金及利息」）的現金流量。現金流量並非純粹支付本金及利息的金融資產均按公允值計入損益分類及計量（不論其業務模式）。

貴集團管理金融資產的業務模式指其管理其金融資產以產生現金流量的方式。業務模式確定現金流量是否產生自收集合約現金流量、出售金融資產，或兩者兼有。按攤銷成本分類及計量的金融資產乃以旨在收取合約現金流量而持有金融資產的業務模式而持有，而按公允值計入其他全面收益分類及計量的金融資產則以旨在收取合約現金流量及銷售而持有金融資產的業務模式而持有。並非以前述業務模式持有的金融資產按公允值計入損益分類及計量。

所有常規買賣的金融資產均於交易日（即貴集團承諾買賣資產的日期）確認。常規買賣為購買或出售金融資產，其須於監管或市場慣例一般規定的期限內交付資產。

後續計量

金融資產的後續計量取決於其如下分類：

按攤銷成本列賬的金融資產（債務工具）

按攤銷成本列賬的金融資產其後使用實際利率法計量，並可能受減值影響。當資產終止確認、修訂或減值時，收益及虧損於損益及其他全面收益表中確認。

按公允值計入損益的金融資產

按公允值計入損益的金融資產按公允值於財務狀況表列賬，而公允值變動淨額乃於損益及其他全面收益表中確認。

終止確認金融資產

金融資產（或（倘適用）一項金融資產的一部分或一組同類金融資產的一部分）主要在下列情況下終止確認（即從 貴集團的合併財務狀況表中剔除）：

- 自資產收取現金流量的權利已屆滿；或
- 貴集團已轉讓其自資產收取現金流量的權利，或已根據一項「過手」安排承擔責任，在無重大延誤的情況下將所收取的現金流量悉數付予第三方；及(a) 貴集團已轉讓資產的絕大部分風險及報酬；或(b) 貴集團並無轉讓或保留資產的絕大部分風險及報酬，但已轉讓資產的控制權。

當 貴集團已轉讓其自資產收取現金流量的權利或已訂立一項過手安排，則 貴集團評估其是否保留資產所有權的風險及報酬以及保留程度。當 貴集團並無轉讓或保留該資產的絕大部分風險及報酬，亦無轉讓該資產的控制權，則 貴集團繼續以其持續參與的程度將已轉讓資產確認。於該情況下， 貴集團亦確認一項關聯負債。已轉讓資產及關聯負債乃以反映 貴集團已保留的權利及責任的基準計量。

通過對已轉讓資產提供擔保的方式持續參與，按該項資產的原賬面值與 貴集團或須償還的代價金額上限兩者之較低者計量。

金融資產減值

貴集團確認對並非按公允值計入損益的所有債務工具的預期信貸虧損（「預期信貸虧損」）撥備。預期信貸虧損乃基於根據合約到期的合約現金流量與 貴集團預期收取的所有現金流量之間的差額而釐定，並以原實際利率的近似值折現。預期現金流量將包括來自出售所持抵押品或組成合約條款的其他信貸提升措施的現金流量。

一般方法

預期信貸虧損分兩個階段確認。就自初始確認起未有顯著增加的信貸風險而言，預期信貸虧損提供予未來12個月內可能發生違約事件而導致的信貸虧損（12個月預期信貸虧損）。就自初始確認起已顯著增加的信貸風險而言，不論何時發生違約，於風險餘下存續期間內的預期信貸虧損均須計提虧損撥備（全期預期信貸虧損）。

於各報告日期，貴集團評估一項金融工具的信貸風險自初始確認起是否出現顯著增加。當作出評估時，貴集團比較於該報告日期該項金融工具發生違約的風險，以及於初始確認日期該項金融工具發生違約的風險，並考慮毋須花費不必要成本或努力即可獲得的合理及支持性資料，包括歷史性及前瞻性資料。貴集團認為，當合約付款逾期超過30天時，信貸風險會大幅增加。

貴集團認為，當合約付款逾期90日時，金融資產即屬違約。然而，在若干情況下，當內部或外部資料顯示在計及貴集團持有的任何信貸提升措施前，貴集團不大可能悉數收到未償還合約金額，則貴集團亦可視有關金融資產違約。倘並無合理期望收回合約現金流量，金融資產即予以撇銷。

按攤銷成本列賬的金融資產在一般方法下受減值所規限，計量其預期信貸虧損時採用以下階段作分類（惟貿易應收款項除外）。其應用下文所詳述的簡化方法。

- 第1階段 — 自初始確認以來信貸風險並無顯著增加，且其虧損撥備按相等於12個月預期信貸虧損的金額計量的金融工具
- 第2階段 — 自初始確認以來信貸風險已顯著增加的金融工具，惟不屬於已發生信貸減值的金融資產，且其虧損撥備的金額相等於全期預期信貸虧損
- 第3階段 — 於報告日期為信貸減值的金融資產（惟購入或初始時並非信貸減值），且其虧損撥備以全期預期信貸虧損的同等金額計量

簡化方法

就不包含顯著融資組成部分或貴集團應用權宜不就顯著融資組成部分的影響作出調整的貿易應收款項而言，貴集團應用簡化方法計算預期信貸虧損。根據簡化方法下，貴集團並不追蹤信貸風險的變動，反之，其於各報告日期根據全期預期信貸虧損確認虧損撥備。貴集團已建立基於其過往信貸虧損經驗計算的撥備矩陣，並根據對特定債務人及經濟環境的前瞻性因素作出調整。

金融負債

初始確認及計量

於初始確認時，金融負債分類為銀行借款以及應付款項（倘適用）。

所有金融負債初始按公允值確認，而如屬銀行借款以及應付款項，則扣除直接應佔交易成本。

貴集團的金融負債包括貿易應付款項及應付票據、其他應付款項及應計費用、租賃負債及計息銀行借款。

倘供應商融資安排產生的金融負債與貿易應付款項具有相似性質及功能，則貴集團於財務狀況表內將該等金融負債分類至貿易應付款項及應付票據。倘供應商融資安排屬貴集團正常營運週期所用營運資金的一部分、所提供的擔保水平與貿易應付款項相似，且屬於供應鏈融資安排一部分的負債條款與不屬

於該安排一部分的貿易應付款項條款並無重大差異，則屬此情況。與自供應商融資安排產生且於財務狀況表內分類為貿易應付款項及應付票據的負債有關的現金流量均於現金流量表內計入經營活動。

後續計量

金融負債的後續計量取決於其如下分類：

按攤銷成本列賬的金融負債 (貿易及其他應付款項、借款)

於初始確認後，貿易及其他應付款項以及計息銀行借款隨後以實際利率法按攤銷成本計量，除非折現影響為微不足道，並在該情況下則按成本列賬。當負債終止確認或按實際利率法進行攤銷程序時，其損益在損益表內確認。

攤銷成本於計及收購事項任何折讓或溢價及屬實際利率不可或缺一部分的費用或成本後計算。實際利率攤銷計入損益表的財務成本內。

終止確認金融負債

當負債項下的義務已解除、取消或期滿，即會終止確認金融負債。

如一項現有金融負債被來自同一貸款人且大部分條款不同的另一項金融負債所取代，或現有負債的條款被大幅修改，則該項置換或修改視作終止確認原有負債及確認新負債處理，而兩者的賬面值差額將於損益表確認。

抵銷金融工具

金融資產及金融負債當有現可強制執行的法律權利以抵銷已確認金額及有意按淨額基準結付或同時變現資產及結付負債時抵銷，並於財務狀況表內呈報淨額。

現金及現金等價物

財務狀況表中的現金及現金等價物包括手頭及銀行現金，以及到期日一般為三個月內的短期高流動性存款，而該等存款可隨時轉換為已知金額的現金，其價值變動風險甚微，乃為符合短期現金承諾而持有。

就合併現金流量表而言，現金及現金等價物包括手頭及銀行現金以及上文所定義的短期存款，減去按要求償還並構成 貴集團現金管理組成部分的銀行透支。

所得稅

所得稅包括即期及遞延稅項。與已於損益以外的項目有關的所得稅乃於損益以外的其他全面收益或直接於權益中確認。

即期稅項資產及負債乃按預期自稅務機關退回或付予稅務機關的金額計量，並根據各有關期間末已頒佈或實質上已頒佈的稅率 (及稅法) 以及考慮 貴集團業務經營所在國家的現行詮釋與慣例釐定。

遞延稅項採用負債法就於各有關期間末資產及負債的稅基與兩者用作財務報告的賬面值之間的所有暫時性差額計提撥備。

遞延稅項負債乃就所有應課稅暫時性差額確認，惟下列情況除外：

- 倘遞延稅項負債乃因在一項並非業務合併的交易中初步確認商譽或資產或負債而產生，且於交易時並不影響會計利潤或應課稅損益，且不會產生相等的應課稅及可扣減暫時性差額；及
- 就與於附屬公司的投資相關的應課稅暫時性差額而言，倘暫時性差額撥回的時間可控制及該暫時性差額可能不會在可預見的未來撥回。

遞延稅項資產乃就所有可扣減暫時差額以及未動用稅收抵免的結轉及任何未動用稅項虧損確認。若有可能出現應課稅溢利可用以抵扣該等可扣減暫時性差額，且可動用結轉的未動用稅項抵免及未動用稅項虧損，則會確認遞延稅項資產，惟以下情況除外：

- 倘有關可扣減暫時性差額的遞延稅項資產來自交易中對某一資產或負債的初步確認，且此交易並非業務合併，而交易時對會計溢利或應課稅溢利或虧損均無影響，並不會產生相等的應課稅及可扣減暫時性差額；及
- 就於附屬公司的投資的相關可扣減暫時性差額而言，僅在暫時性差額有可能在可見將來撥回，且有可能出現應課稅溢利，可用以抵扣該等暫時性差額時，方會確認遞延稅項資產。

就於各有關期間末審閱遞延稅項資產的賬面值而言，倘不再可能有足夠的應課稅溢利以運用全部或部分遞延稅項資產，則扣除相應的數額。就於各有關期間末重新評估未確認的遞延稅項資產而言，倘可能有足夠的應課稅溢利以收回全部或部分遞延稅項資產，則確認相應的數額。

遞延稅項資產及負債以預期將資產變現或償還負債期間適用的稅率計量，並以於各有關期間末前已頒佈或實際頒佈的稅率（及稅法）為基準。

僅當 貴集團有可合法執行權利可將即期稅項資產與即期稅項負債抵銷，且遞延稅項資產與遞延稅項負債與同一稅務機關對同一應稅實體或於各未來期間預期有大額遞延稅項負債或資產需要結算或清償時，擬按淨額基準結算即期稅項負債及資產或同時變現資產及結算負債之不同稅務實體徵收之所得稅相關，則遞延稅項資產與遞延稅項負債可予抵銷。

收入確認

客戶合約收入

客戶合約收入於貨品或服務控制權轉讓至客戶時確認，其金額反映 貴集團預期就交換該等貨品或服務而有權獲得的代價。視乎合約條款及合約適用法律，貨品及服務的控制權可於一段時間或某一時間點轉讓。

貴集團採用自主發行模式及／或第三方發行模式發行自主開發遊戲及／或第三方遊戲開發商開發的授權遊戲。該等遊戲一般以免費暢玩模式運營，遊戲玩家可以免費玩遊戲，而購買遊戲內虛擬物品需要透過支付渠道（例如第三方互聯網支付系統（「支付渠道」））付費。收入主要來自銷售遊戲內虛擬物品，並在確定 貴集團在不同遊戲營運安排中是擔任負責人還是代理人後，以總額或淨額基準入賬。

為了確定 貴集團是擔任負責人還是代理人，會評估相關各方與 貴集團之間訂立的協議，並考慮各種因素，包括但不限於： 貴集團是否(i)有主要責任履行承諾，提供符合客戶規格的指定貨品或服務；(ii)在指定商品或服務轉移予客戶之前或在商品或服務的控制權轉移給客戶之後存在存貨風險（例如客戶是否有退貨權利）；(iii)擁有指定商品或服務的定價權；及(iv)可自行選擇供應商。以下載列收入的會計政策的詳細說明。

貴集團作為負責人

當 貴集團在遊戲運營上負主要責任時，被視為相關遊戲營運安排的負責人，並按總額基準記錄收入。以下載列 貴集團被視為負責人時的特定情況。

運營自主開發遊戲

當 貴集團運營自行開發遊戲時，其通常會在遊戲營運上負起主要責任，包括遊戲開發、維護、定價及託管以及維護遊戲服務器。在此情況下， 貴集團被視為負責人，並按總額基準記錄收入。

貴集團有義務向購買遊戲內的虛擬物品的遊戲玩家提供持續服務，以達致更佳遊戲體驗。因此， 貴集團於該等付費玩家的估計平均遊戲期間（「玩家關係期間」）內按比例確認收入，自遊戲內的虛擬物品交付至玩家賬戶的時間點開始。遊戲的玩家關係期間根據付費玩家的歷史數據統計數據估計，並每年重新評估。倘推出新遊戲或僅存在有限期間的付費玩家數據， 貴集團將會考慮其他定性因素，例如具類似特徵的其他遊戲的付費玩家的付費模式，以釐定玩家關係期間。

運營授權遊戲

根據 貴集團與第三方遊戲開發商訂立的若干遊戲授權安排， 貴集團對遊戲運營負主要責任，包括釐定分銷渠道（「分銷渠道」）及支付渠道、提供客戶服務、釐定運營遊戲服務器以及控制遊戲及服務規格及定價。在該等情況下， 貴集團被視為主要負責人，並按總額基準記錄收入。

貴集團作為代理人

在若干遊戲營運安排中，當 貴集團在遊戲運營上不負主要責任時， 貴集團被視為代理人，並按淨額基準記錄收入。以下載列 貴集團被視為代理人的特定情況。

運營自主開發遊戲

當 貴集團將其自主開發遊戲授權予第三方發行商（「第三方發行商」）（其在特定期間內於指定地區或國家營運移動遊戲）時，第三方發行商通常在遊戲營運中負起主要責任，並承擔與遊戲授權安排下的遊戲營運相關的重大風險及回報，因為其負責市場上遊戲的營銷及推廣、釐定遊戲內虛擬物品的價格、選擇分銷渠道及支付渠道以及提供客戶服務。在此情況下， 貴集團被視為代理人，並按淨額基準記錄收入。

貴集團通常向第三方發行商收取授權費，包括(i)不可退還的固定授權費（由第三方發行商預付或根據特定付款時間表）；及(ii)根據付費玩家購買遊戲內虛擬物品所支付金額的規定百分比計算的可變授權費。不可退還的固定授權費最初入賬為合約負債，其後由於授權安排被視為獲取授權安排的權利，於授權期間按比例確認為收入。可變授權費在銷售發生時按淨額基準確認為收入。

運營授權遊戲

當 貴集團獲取第三方遊戲開發商的遊戲授權時，其一般獲授權提供遊戲運營支持服務，例如進行精準營銷、發行渠道及支付渠道運營及／或品牌孵化服務。然而，第三方遊戲開發商在遊戲運營中承擔主要責任，因為其保留授權 貴集團提供遊戲運營支持服務的權利，並負責(i)提供遊戲；(ii)遊戲的開發、升級、更新及維護；(iii)獨立就遊戲內虛擬物品進行定價，以及遊戲中虛擬物品的產生、轉移、操作及銷毀；及(iv)管理及維護遊戲服務器。在此情況下， 貴集團被視為代理人，並按淨額基準記錄收入。

根據第三方遊戲開發商與 貴集團之間訂立的服務協議， 貴集團一般基於付費玩家為購買遊戲中的虛擬物品所支付總額的百分比向第三方遊戲開發商收取服務費。服務費在銷售發生且付款金額可確定時按淨額基準確認為收入。

其他收入

金融資產的利息收入採用實際利率法，以應用於金融工具預期年限或較短期間（倘適用）準確折現估計未來現金收入至金融資產賬面淨值之利率按應計基準確認。

合約負債

合約負債乃於 貴集團提供相關服務前已從客戶收到付款或付款到期（以較早者為準）時確認。合約負債於 貴集團履行合約（即向客戶提供相關服務）時確認為收入。

合約成本

除了資本化為物業、廠房及設備以及無形資產的成本外，倘滿足以下所有條件，則為履行與客戶的合約而產生的成本將資本化為資產：

- (a) 成本與實體可具體識別的合約或預期合約直接相關。
- (b) 成本產生或增加將用於日後滿足（或繼續滿足）履約義務的實體資源。
- (c) 預計成本將予以收回。

任何資本化合約成本均予以攤銷，並按與實體將有關商品或服務控制權轉讓予客戶的相同系統化基準確認開支。其他合約成本於產生時列賬為開支。

僱員福利

退休金計劃

貴集團於中國內地經營的附屬公司的僱員須參與由當地市政府設立的中央退休金計劃。於中國內地經營的附屬公司須按其工資成本若干百分比向中央退休金計劃供款。根據中央退休金計劃規則，有關供款將於支付時在損益表中扣除。

住房公積金

貴集團以每月供款形式參與由當地市政府設立的定額供款住房公積金計劃。 貴集團的計劃供款乃於產生時支銷。

股息

末期股息於股東大會上獲股東批准後確認為負債。

由於 貴公司的組織章程大綱及細則授予董事權力宣派中期股息，故 貴公司同時建議派付及宣派中期股息。因此，中期股息於建議派付及宣派時隨即確認為負債。

外幣

貴集團的功能貨幣為港元（「港元」）。歷史財務資料的呈列貨幣為人民幣。董事認為，由於 貴集團的業務主要位於中國內地，採用人民幣為呈列貨幣，對於呈列 貴集團的業績及財務狀況更為合適。 貴集團的各個實體自行決定其功能貨幣，而納入各實體財務報表的項目則用該功能貨幣計量。 貴集團內實體錄得的外幣交易初始按交易日期彼等各自的適用功能貨幣匯率換算入賬。於各有關期間末以外幣計值的貨幣資產及負債按有關功能貨幣的適用匯率換算。結算或換算貨幣項目所產生的差額於損益中確認。

以外幣歷史成本計量的非貨幣項目按首次交易當日的匯率換算。

於終止確認預付代價相關的非貨幣性資產或非貨幣性負債時，為釐定初步確認相關資產、開支或收入採用的匯率，初步交易日期為 貴集團初步確認預付代價產生的非貨幣性資產或非貨幣性負債當日。倘存在多次預收款項，則 貴集團就每次預收代價的付款或收款釐定交易日期。

貴公司及若干海外附屬公司的功能貨幣為人民幣以外的貨幣。於各有關期間末，該等實體的資產及負債已按有關期間末的匯率兌換為人民幣，而該等實體的損益表按與交易日現行匯率接近的匯率兌換為人民幣。

換算所產生的匯兌差額於其他全面收益確認，並累計入外匯波動儲備。出售境外業務時，有關該特定境外業務的其他全面收益部分乃於損益表確認。

就合併現金流量表而言， 貴公司及其海外附屬公司的現金流量按現金流量當日的匯率兌換為人民幣。 貴公司及其海外附屬公司於年內產生的經常性現金流量按年內加權平均匯率兌換為人民幣。

3. 重大會計判斷及估計

於編製歷史財務資料時，管理層須作出影響收入、開支、資產及負債的呈報金額及相關披露以及或然負債披露的判斷、估計及假設。該等假設及估計的不確定性可能導致需要對未來受影響的資產或負債的賬面值作出重大調整。

判斷

在應用 貴集團的會計政策時，除涉及估計的判斷外，管理層亦作出下列判斷，其對歷史財務資料的已確認金額影響至為重大：

負責人與代理人考慮事項

根據 貴集團與第三方遊戲開發商或分銷渠道簽署的遊戲發行及運營安排， 貴集團於發行及運營許可遊戲方面的責任因遊戲而異。就釐定是否按總額或淨額基準入賬該等收入而言，其乃基於對多項因素的評估，包括（但不限於） 貴集團是否：

- (i) 為安排中遊戲開發商或遊戲玩家的主要負責人；
- (ii) 具有一般存貨風險；
- (iii) 有權託管遊戲服務器或決定運營遊戲服務器；
- (iv) 擁有設定虛擬物品售價的自主權；
- (v) 更改產品或履行部分服務；
- (vi) 參與釐定產品及服務規格；及
- (vii) 有權釐定分銷渠道及支付渠道。

獲得遊戲授權的權利

貴集團授予許可的承諾的性質為，倘滿足以下所有標準，則承諾提供獲得 貴集團知識產權的權利：

- (i) 合約要求或客戶合理預期 貴集團將開展對客戶擁有權利的知識產權產生重大影響的活動；
- (ii) 許可授予的權利致使客戶直接受到 貴集團活動的任何正面或負面影響；及
- (iii) 當該等活動發生時，該等活動不會導致向客戶轉讓貨品或服務。

分派股息產生的預扣稅

貴集團就有關是否根據有關司法權區頒佈的相關稅務規則計提若干附屬公司分派股息所產生有關預扣稅的遞延稅項負債的決定乃取決於對股息分派計劃作出的判斷。

由於 貴集團擬在重組後將盈利再投資，以進一步擴展其在中國內地的業務，故 貴集團目前並無計劃在可預見未來向其直接國外控股實體宣派股息。因此，於各報告期末，概無就預扣稅計提遞延稅項負債。

合約安排

併表聯屬實體主要在中國內地從事移動遊戲開發及運營，屬於禁止外國投資者投資的《限制外商投資產業目錄》範圍。

誠如歷史財務資料附註2.1所披露， 貴集團對併表聯屬實體行使控制權，並通過合約安排享有併表聯屬實體的絕大部分經濟利益。根據合約安排，外商獨資企業控制併表聯屬實體的表決權，並承諾向併表

聯屬實體提供支持彼等營運所需的若干諮詢及技術服務。作為回報，外商獨資企業有權通過對提供的該等服務收取公司間費用，獲得併表聯屬實體產生的絕大部分經營利潤及剩餘利益。併表聯屬實體的登記權益持有人亦須按外商獨資企業要求在中國法律許可的情況下向外商獨資企業或其任命的指定人士轉讓其於併表聯屬實體的權益。就併表聯屬實體的持續義務而言，於併表聯屬實體的股權亦已由登記權益持有人質押予外商獨資企業。

貴集團認為，儘管其在併表聯屬實體並無持有直接股權，但由於其對併表聯屬實體擁有權力，故有權從參與併表聯屬實體中獲得可變回報，並有能力通過合約安排對併表聯屬實體行使權力影響該等回報，其仍控制併表聯屬實體。因此，併表聯屬實體於有關期間已作為附屬公司入賬。貴集團已於歷史財務資料中將併表聯屬實體的財務狀況及業績合併入賬。

估計不確定性

以下為於各有關期間末有關未來主要假設及其他估計不確定性的主要來源，其涉及導致下個財政年度對資產及負債賬面值作出重大調整的重大風險。

自主開發及授權遊戲運營收入的玩家關係期間估計

誠如歷史財務資料附註2.4所述，自主開發及授權遊戲的收入於玩家關係期間確認。貴集團根據付費玩家的歷史數據統計估計遊戲的玩家關係期間，並每年重新評估該期間。倘推出新遊戲或僅有有限期間的付費玩家數據，則貴集團會考慮其他定性因素，例如付費玩家為具有類似特徵的其他遊戲的付費模式。儘管貴集團認為其估計屬合理，但由於遊戲玩家行為模式、遊戲運營期及其他方面的任何重要變化，貴集團可能會在未來修改有關估計。

貿易應收款項及其他應收款項的預期信貸虧損撥備

貴集團使用撥備矩陣計算貿易應收款項的預期信貸虧損。撥備率乃基於具有類似虧損模式的不同債務人分部分組的逾期日數（即按債務人類別及評級）釐定。

撥備矩陣初步以貴集團的過往觀察所得違約率為基礎。貴集團將調整矩陣，以對照前瞻性資料調整過往信貸虧損經驗。舉例而言，倘預測經濟狀況（即國內生產總值）預期會於下一年惡化，而可能導致支付渠道及分銷渠道的違約數目增加，則會調整過往違約率。於各報告日期，過往觀察所得違約率會更新及前瞻性估計的變動會予以分析。

貴集團應用一般方法為其他應收款項的預期信貸虧損計提撥備，並考慮違約事件、過往虧損率及就計算預期信貸虧損率調整前瞻性宏觀經濟數據。

過往觀察所得違約率、預測經濟狀況及預期信貸虧損之間關聯的評估為一項重大估計。預期信貸虧損的金額對環境及預測經濟狀況的變動敏感。貴集團的過往信貸虧損經驗及經濟狀況的預測亦未必反映債務人未來的實際違約情況。有關貴集團貿易應收款項及其他應收款項預期信貸虧損的資料披露於歷史財務資料附註16及17。

租賃 — 估計增量借款利率

貴集團無法輕易確定租賃中的隱含利率，因此，貴集團使用增量借款利率（「增量借款利率」）計量租賃負債。增量借款利率為貴集團於類似經濟環境中為取得與使用權資產價值相近的資產，而以類似抵押品在類似期間借入所需資金應支付的利率。因此，增量借款利率反映貴集團「應支付」的利率，當無

可觀察的利率時（如就並無訂立融資交易的附屬公司而言）或當須對利率進行調整以反映租賃的條款及條件時（如當租賃並非以附屬公司的功能貨幣訂立時），則須作出利率估計。當可觀察輸入數據可用時，貴集團使用可觀察輸入數據（如市場利率）估算增量借款利率，並須作出若干實體特定的估計（如附屬公司的單獨信貸評級）。

遞延稅項資產

倘可能有應課稅利潤可用以抵銷虧損動用的稅項虧損及可扣稅暫時性差額確認為遞延稅項資產。管理層須依據未來應課稅利潤的大致時間及水平，連同未來稅務規劃策略作出重大判斷，以釐定可確認的遞延稅項資產金額。有關於2022年及2023年12月31日已確認稅項虧損的遞延稅項資產的賬面值分別為人民幣66,339,000元及人民幣88,139,000元。於2022年及2023年12月31日，未確認稅項虧損金額為人民幣102,000元及人民幣3,518,000元。進一步詳情載於歷史財務資料附註23。

非金融資產減值

貴集團評估全部非金融資產（包括使用權資產）是否存在任何減值跡象。其他非金融資產將於有跡象顯示其賬面值可能無法收回時進行減值測試。當一項資產或現金產生單位的賬面值超過其可收回金額時即存在減值，可收回金額為其公允值減出售成本與其使用價值兩者中的較高者。公允值減出售成本乃根據來自類似資產公平交易的受約束銷售交易的可取得數據或可觀察市價減出售資產的增量成本計算。計算使用價值時，管理層必須估計來自資產或現金產生單位的預計未來現金流量，並選擇適當的折現率，以計算該等現金流量的現值。進一步詳情載於歷史財務資料附註13、14、15及17。

4. 經營分部資料

國際財務報告準則第8號《經營分部》規定，按主要經營決策者為分配資源予各分部及評估其表現而定期審閱的關於貴集團組成部分的內部報告基準確定經營分部。就資源分配及表現評估向貴公司董事（為主要經營決策者）呈報的資料並無包含各個經營分部的財務資料，且董事按整體審閱貴集團的財務業績。因此，並無呈列有關經營分部的進一步資料。

地區資料

(a) 來自外部客戶的收入

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
中國內地.....	5,628,874	5,298,894
中國內地以外.....	46,208	28,209
總計.....	<u>5,675,082</u>	<u>5,327,103</u>

(b) 非流動資產

於2022年及2023年12月31日，貴集團絕大部分非流動資產均位於中國內地。

有關主要客戶的資料

於各有關期間，概無來自單一外部客戶的收入佔貴集團總收入的10%以上。

附錄 — A

會計師報告

5. 收入、其他收入及收益

客戶合約收入

(a) 分拆收入資料

按類別劃分的收入分析如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
商品或服務種類		
自主發行		
— 自主開發遊戲	1,616,056	1,062,691
— 授權遊戲	63,698	123,116
第三方發行		
— 自主開發遊戲	1,182,951	1,886,324
— 授權遊戲	2,812,377	2,254,972
客戶合約總收入	<u>5,675,082</u>	<u>5,327,103</u>

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
履約責任		
自主開發遊戲運營	2,752,799	2,924,007
授權遊戲運營	2,876,075	2,378,088
遊戲授權	46,208	25,008
客戶合約總收入	<u>5,675,082</u>	<u>5,327,103</u>

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
地理市場		
中國內地	5,628,874	5,298,894
中國內地以外	46,208	28,209
客戶合約總收入	<u>5,675,082</u>	<u>5,327,103</u>

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
收入確認時間		
隨時間轉移服務	5,675,082	5,327,103
客戶合約總收入	<u>5,675,082</u>	<u>5,327,103</u>

下表顯示於當前報告期確認的收入金額，有關收入於報告期初計入合約負債：

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
於年初計入合約負債的		
已確認收入：		
提供服務.....	64,483	179,944

(b) 履約責任

有關 貴集團履約責任的資料概述如下：

自主開發遊戲運營

履約責任於估計玩家關係期間內完成。於自主發行模式下，付款於付費玩家進行遊戲內購買時即時到期，而來自分銷渠道的付款（倘適用）通常於60至120日內結算。於第三方發行模式下，付款於付費玩家進行遊戲內購買時即時到期，而付款則通常於60至120日內與第三方發行商結算。

授權遊戲運營

貴集團作為負責人

履約責任於估計玩家關係期間內完成。於自主發行模式下，付款於付費玩家進行遊戲內購買時即時到期，而來自分銷渠道的付款（倘適用）通常於60至120日內結算。於第三方發行模式下，付款於付費玩家進行遊戲內購買時即時到期，而付款則通常於60至120日內與第三方發行商結算。

貴集團作為代理人

履約責任通過在整個合約期內進行精準營銷、發行及支付渠道運營以及品牌孵化服務履行。於自主發行模式下，貴集團在付費玩家進行遊戲內購買後扣留現金，而來自分銷渠道的付款（倘適用）通常於60至120日內結算。於第三方發行模式下，付款於收到賬單並與合作第三方發行商確認時到期，一般於30至90日內收到。貴集團自第三方遊戲開發商的賬單日期起計30至90日內與第三方遊戲開發商結算付款。

遊戲授權

履約責任於授權期間（就獲取權而言）達成。付款於收到報表並與合作第三方發行商確認後到期。貴集團自開具發票日期起30至90日與第三方發行商結算付款。

附錄一 A

會計師報告

於2022年及2023年12月31日，分配至餘下履約責任（未履行或部分未履行）的交易價格金額如下：

	於12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
預期確認為收入的金額：		
一年內	179,944	119,321
一年以上	6,154	5,544
	<u>186,098</u>	<u>124,865</u>

分配予餘下履約義務的交易金額預計將確認為與遊戲授權服務有關的一年後收入，當中履約義務將在兩年內履行。分配予餘下履約義務的所有其他交易價格金額預計將在一年內確認為收入。上述披露的金額不包括受到限制的可變代價。

其他收入及收益

其他收入及收益的分析如下：

	附註	截至12月31日止年度	
		2022年	2023年
		人民幣千元	人民幣千元
增值稅加計抵減		8,044	5,741
與收入相關的政府補助	(a)	1,431	9,539
銀行利息收入		717	3,430
匯兌差額淨額		–	454
出售按公允值計入損益的			
金融資產的收益		98	687
按公允值計入損益的金融			
資產的公允值收益		67	1,105
廣告收入	(b)	–	2,080
來自一名關聯方貸款的			
利息收入		175	–
其他		485	485
		<u>11,017</u>	<u>23,521</u>

(a) 款項主要指從中國內地的地方政府部門收到的政府補助，以補貼 貴集團產生的僱傭成本及銀行利息等。該等政府補助並無附帶未履行的條件或或有事項。

(b) 有關金額主要是指因在遊戲界面提供廣告位而向第三方收取的廣告收入。

附錄 — A

會計師報告

6. 除稅前利潤

貴集團的除稅前利潤於扣除／(計入)以下各項後得出：

	附註	截至12月31日止年度	
		2022年	2023年
		人民幣千元	人民幣千元
所提供服務成本(不包括計入僱員福利開支、折舊、攤銷及推廣成本的成本).....		3,919,368	3,899,980
推廣開支.....		1,182,691	910,799
物業、廠房及設備折舊*.....	13	3,448	6,296
使用權資產折舊*.....	14(a)	6,397	13,914
其他無形資產攤銷*.....	15	94	363
研發成本(不包括計入僱員福利開支、折舊、攤銷的成本).....		22,193	20,248
並無計入租賃負債計量的租賃付款.....	14(c)	102	698
核數師酬金.....		155	172
[編纂].....		[編纂]	[編纂]
僱員福利開支(不包括董事及最高行政人員薪酬)(附註8)：			
工資及薪金.....		187,253	238,755
退休金計劃供款(界定供款計劃)**.....		6,073	9,612
員工福利開支.....		13,036	22,384
僱員福利開支總額.....		206,362	270,751
匯兌差額淨額.....		24	(454)
貿易應收款項減值／(撥回減值)淨額.....	16	7,407	(804)
出售按公允值計入損益的金融資產的收益.....	5	(98)	(687)
按公允值計入損益的金融資產的公允值收益.....	5	(67)	(1,105)
銀行利息收入.....	5	(717)	(3,430)
自一名關聯方貸款的利息收入.....	5	(175)	—
出售物業、廠房及設備項目虧損***.....		102	12
提前終止租賃的虧損***.....		—	847

* 計入有關期間損益中的銷售成本、銷售及分銷開支、行政開支以及研發成本。

** 概無 貴集團作為僱主可用以降低現有供款水平的沒收供款。

*** 計入有關期間的其他開支。

附錄 — A

會計師報告

7. 財務成本

財務成本的分析如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
銀行借款利息	536	1,057
租賃負債利息 (附註14(c))	868	1,924
銀行借款擔保費	151	275
	<u>1,555</u>	<u>3,256</u>

8. 董事及最高行政人員薪酬

於2022年11月24日，郭小蘭女士獲委任為 貴公司執行董事兼首席執行官。於2023年9月20日，李松女士、朱海霞女士及王仕銘先生獲委任為 貴公司執行董事。於2025年2月24日，王仕銘先生辭任 貴公司執行董事，而梁海健先生獲委任為執行董事。於2024年8月22日，王勇先生、朱武祥先生及陳愛文先生獲委任為 貴公司獨立非執行董事，而獨立非執行董事的委任將自[編纂]起生效。

若干董事因獲委任為現在組成 貴集團的附屬公司的董事或高級管理人員而從該等附屬公司獲得薪酬。於 貴集團附屬公司財務報表入賬的該等董事的薪酬載列如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
袍金	-	-
其他酬金：		
薪金、津貼及實物福利	1,375	1,770
表現相關花紅	359	901
退休金計劃供款	70	137
總計	<u>1,804</u>	<u>2,808</u>

(a) 獨立非執行董事

王勇先生、朱武祥先生及陳愛文先生於2024年8月22日獲委任為 貴公司獨立非執行董事，而有關委任將自[編纂]起生效。於有關期間，概無應付予獨立非執行董事的任何酬金。

(b) 執行董事

截至2022年12月31日止年度

	袍金	薪金、津貼及 實物福利	表現相關 花紅	退休金 計劃供款	薪酬總額
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
執行董事：					
郭小蘭女士	-	454	40	13	507
李松女士	-	409	155	12	576
朱海霞女士	-	424	143	31	598
王仕銘先生	-	88	21	14	123
	-	<u>1,375</u>	<u>359</u>	<u>70</u>	<u>1,804</u>

附錄一 A

會計師報告

截至2023年12月31日止年度

	袍金	薪金、津貼及 實物福利	表現相關 花紅	退休金 計劃供款	薪酬總額
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
執行董事：					
郭小蘭女士.....	-	484	40	55	579
李松女士.....	-	715	478	31	1,224
朱海霞女士.....	-	463	358	34	855
王仕銘先生.....	-	108	25	17	150
	-	1,770	901	137	2,808

於有關期間，概無董事或最高行政人員放棄或同意放棄任何薪酬的安排。

9. 五名最高薪酬僱員

於有關期間，五名最高薪酬僱員不包括董事。於有關期間，五名及五名最高薪酬僱員（非 貴公司董事或最高行政人員）的薪酬詳情如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
薪金、津貼及實物福利	2,057	2,102
表現相關花紅.....	8,634	8,413
退休金計劃供款.....	125	121
總計	10,816	10,636

薪酬在以下範圍內的非董事及非最高行政人員的最高薪酬僱員的人數如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	1,000,001 港元至1,500,000 港元	2
1,500,001 港元至2,000,000 港元	2	1
6,000,001 港元至6,500,000 港元	1	1
總計	5	5

於有關期間，概無最高薪酬僱員放棄或同意放棄任何薪酬，而 貴集團亦無向該等高級管理人員支付任何薪酬，作為加入或加入 貴集團後的獎勵或作為離職後補償。

10. 所得稅

貴集團須就 貴集團成員公司所處及經營所在司法權區產生或源自該等司法權區的利潤按實體基準繳納所得稅。

貴公司根據公司法於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，故毋須就於開曼群島進行的業務繳納所得稅。

香港附屬公司的法定稅率為16.5%。由於 貴集團於有關期間並無在香港產生任何應課稅利潤，因此並無就香港利得稅計提撥備。

貴集團於中國註冊並在中國內地運營的所有附屬公司均須按有關期間的25%法定稅率就其中國法定賬目中呈報的應納稅所得額繳納中國企業所得稅，並根據相關中國企業所得稅法進行調整。

於2023年，成都合輝達符合經修訂產業指導目錄中國家西部地區鼓勵發展產業的要求，將允許合資格企業按15%的減免稅率繳納企業所得稅（「企業所得稅」）。

廣州星邦於2023年取得「高新技術企業」資格，其自2023年至2025年三年期間享有15%的優惠企業所得稅稅率。

上海圓戲根據相關中國企業所得稅法及法規被認定為「軟件企業」。該公司於抵銷過往年度產生的稅項虧損後自開始獲利年度起，免徵企業所得稅（「企業所得稅」）兩年，接下來三年按適用稅率減半徵收企業所得稅（「減稅期」）。因此，上海圓戲於2022年免徵企業所得稅。

根據相關中國企業所得稅法及法規，海南星邦及成都錦宏圖於2023年被認定為「小型微利企業」，廣州星邦、成都合輝達、上海澳仁、上海悅戲、宜春匠心、湖南睿鷹、上海零酷及上海炫感於2022年被認定為「小型微利企業」。因此，海南星邦及成都錦宏圖於2023年將稅前利潤的25%計入應納稅所得額，並享有20%的優惠稅率；廣州星邦、成都合輝達、上海澳仁、上海悅戲、宜春匠心、湖南睿鷹、上海零酷及上海炫感於2022年將稅前利潤的12.5%計入應納稅所得額，並享有20%的優惠稅率。

根據自2018年起生效的中國國家稅務總局頒佈的相關法律法規，從事研發活動的企業在確定當年的應課稅利潤時，有權申請將其產生的研發費用的175%作為可扣稅開支（「加計扣除」）。根據科技部、財政部、國家稅務總局於2022年9月22日發佈並於2022年10月1日執行的[2022年]第28號通知， 貴集團實體的研發費用稅前加計扣除比例提高至100%。

有關期間的所得稅開支如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
當期所得稅 — 中國內地	11,919	18,102
遞延所得稅 (附註23)	(25,409)	(17,310)
年內稅項 (抵免) / 支出總額	(13,490)	792

附錄 — A

會計師報告

於各有關期間，貴公司及其大部分附屬公司註冊所在司法權區按法定稅率計算的除稅前利潤適用的所得稅開支與按實際所得稅率計算的所得稅開支對賬，以及適用稅率（即法定稅率）與實際稅率對賬如下：

	截至12月31日止年度			
	2022年		2023年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
除稅前利潤.....	314,744		197,924	
按有關法定稅率計算稅項：				
— 中國附屬公司，按25%計算.....	78,687	25	49,481	25
特定省份的較低稅率或由地方機關頒佈的較低稅率.....	(56,130)	(18)	(3,979)	(2)
無須繳納香港稅項的收入.....	(6,513)	(2)	(3,322)	(2)
不可扣稅開支.....	537	—	1,558	1
過往期間已動用稅項虧損.....	(324)	—	(4)	—
過往期間已動用的暫時性差額.....	—	—	(310)	—
研發成本加計扣除.....	(29,746)	(9)	(43,597)	(22)
未確認暫時性差額.....	481	—	—	—
未確認稅項虧損.....	11	—	858	—
遞延所得稅與當期所得稅不同稅率的影響.....	(493)	—	—	—
過往年度撥備不足.....	—	—	107	—
按 貴集團實際稅率計算的稅項(抵免)/支出 ...	<u>(13,490)</u>	<u>(4)</u>	<u>792</u>	<u>0</u>

11. 股息

根據日期為2022年4月29日及2022年11月3日的股東大會的決議案，貴集團的一家附屬公司成都星邦分別向其當時的權益股東宣派股息人民幣40,000,000元及人民幣112,385,000元。截至2023年12月31日，貴集團已結算人民幣141,933,000元，其中人民幣141,758,000元以現金支付及人民幣175,000元被應收當時股權持有人款項抵銷。

根據日期為2023年7月4日的股東大會的決議案，貴集團的一家附屬公司成都星邦向其當時的權益股東宣派股息人民幣150,000,000元，且截至2023年12月31日已派付人民幣104,242,000元。

12. 貴公司普通股權持有人應佔每股盈利

鑒於重組以及按合併基準呈列 貴集團於有關期間的業績，就本報告而言，載入每股盈利資料被視為意義不大，故此未有呈列。

附錄 — A

會計師報告

13. 物業、廠房及設備

於2022年12月31日

	租賃物業裝修	汽車	辦公室設備	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2022年1月1日：				
成本	7,584	212	6,458	14,254
累計折舊	(4,763)	(130)	(4,801)	(9,694)
賬面淨值	<u>2,821</u>	<u>82</u>	<u>1,657</u>	<u>4,560</u>
於2022年1月1日 (扣除累計折舊) ..	2,821	82	1,657	4,560
添置	1,466	414	2,045	3,925
出售	—	—	(102)	(102)
年內計提折舊	(1,835)	(143)	(1,470)	(3,448)
於2022年12月31日 (扣除累計折舊)	<u>2,452</u>	<u>353</u>	<u>2,130</u>	<u>4,935</u>
於2022年12月31日：				
成本	9,050	626	6,461	16,137
累計折舊	(6,598)	(273)	(4,331)	(11,202)
賬面淨值	<u>2,452</u>	<u>353</u>	<u>2,130</u>	<u>4,935</u>

於2023年12月31日

	租賃 物業裝修*	汽車	辦公室設備	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2023年1月1日：				
成本	9,050	626	6,461	16,137
累計折舊	(6,598)	(273)	(4,331)	(11,202)
賬面淨值	<u>2,452</u>	<u>353</u>	<u>2,130</u>	<u>4,935</u>
於2023年1月1日 (扣除累計折舊) ..	2,452	353	2,130	4,935
添置	14,645	—	3,739	18,384
出售	—	—	(12)	(12)
年內計提折舊	(4,893)	(125)	(1,278)	(6,296)
於2023年12月31日 (扣除累計折舊)	<u>12,204</u>	<u>228</u>	<u>4,579</u>	<u>17,011</u>
於2023年12月31日：				
成本	23,695	626	10,200	34,521
累計折舊	(11,491)	(398)	(5,621)	(17,510)
賬面淨值	<u>12,204</u>	<u>228</u>	<u>4,579</u>	<u>17,011</u>

* 於2023年，人民幣1,715,000元的租賃物業裝修因提早終止租賃而加速折舊。

附錄 — A

會計師報告

14. 租賃

貴集團作為承租人

貴集團擁有用於其運營的樓宇的租賃合約。樓宇的租賃期限一般為2至5年。貴集團並不受限於在貴集團以外轉讓及分租租賃資產。

貴集團亦根據短期（即租期於開始日期後12個月內結束）安排租賃若干辦公室物業或根據低價值租賃安排租賃辦公室設備。貴集團已選擇不確認該等短期及低價值租賃合約的使用權資產。

(a) 使用權資產

於有關期間，貴集團使用權資產的賬面值及變動如下：

	辦公室物業
	人民幣千元
於2022年1月1日	7,817
添置	44,710
年內計提折舊	(6,397)
於2022年12月31日及於2023年1月1日	46,130
添置	24,789
合約終止	(5,178)
年內計提折舊	(13,914)
於2023年12月31日	<u>51,827</u>

(b) 租賃負債

於有關期間，租賃負債的賬面值及變動如下：

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
於1月1日的賬面值	9,622	47,833
新增租賃	44,710	24,242
因租賃終止而減少的金額	-	(6,272)
年內確認的利息增幅	868	1,924
付款	(7,367)	(13,545)
年末賬面值	<u>47,833</u>	<u>54,182</u>
分析為：		
即期部分	<u>14,155</u>	<u>12,762</u>
非即期部分		
— 於第二年	8,291	13,826
— 第三年至第五年（包括首尾兩年）	25,387	27,594
	<u>33,678</u>	<u>41,420</u>

租賃負債的到期日分析披露於歷史財務資料附註32。

附錄 — A

會計師報告

(c) 於損益中確認的租賃相關金額如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
與短期租賃及低價值資產租賃有關的開支 (包括行政開支)	102	698
使用權資產折舊支出	6,397	13,914
租賃負債利息開支	868	1,924
提前終止租賃產生的虧損	—	847
	<u>7,367</u>	<u>17,383</u>

(d) 租賃的現金流出總額披露於歷史財務資料附註28。

15. 其他無形資產

	專利及許可	軟件	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2022年12月31日			
於2022年1月1日：			
成本	1,557	80	1,637
累計攤銷及減值	(1,514)	(56)	(1,570)
賬面淨值	<u>43</u>	<u>24</u>	<u>67</u>
於2022年1月1日的成本(扣除累計攤銷 及減值)			
添置	43	24	67
年內計提攤銷	—	220	220
於2022年12月31日	(43)	(51)	(94)
於2022年12月31日	<u>—</u>	<u>193</u>	<u>193</u>
於2022年12月31日：			
成本	1,557	300	1,857
累計攤銷及減值	(1,557)	(107)	(1,664)
賬面淨值	<u>—</u>	<u>193</u>	<u>193</u>
	<u>專利及許可</u>	<u>軟件</u>	<u>總計</u>
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2023年12月31日			
於2023年1月1日：			
成本	1,557	300	1,857
累計攤銷及減值	(1,557)	(107)	(1,664)
賬面淨值	<u>—</u>	<u>193</u>	<u>193</u>
於2023年1月1日的成本(扣除累計攤銷 及減值)			
添置	—	193	193
年內計提攤銷	202	1,150	1,352
於2023年12月31日	(6)	(357)	(363)
於2023年12月31日	<u>196</u>	<u>986</u>	<u>1,182</u>
於2023年12月31日：			
成本	1,759	1,450	3,209
累計攤銷及減值	(1,563)	(464)	(2,027)
賬面淨值	<u>196</u>	<u>986</u>	<u>1,182</u>

附錄 — A

會計師報告

16. 貿易應收款項

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
貿易應收款項	292,153	136,821
減值	(8,349)	(7,513)
	<u>283,804</u>	<u>129,308</u>

貴集團的貿易應收款項主要指從第三方合作分銷渠道、第三方發行商及支付渠道應收的款項。合作分銷渠道及第三方發行商的信貸期通常為30天至120天。貴集團尋求對其未償還應收款項保持嚴格控制，以盡量降低信貸風險。客戶服務部定期檢討逾期結餘。鑒於上文所述及貴集團的貿易應收款項主要與多元化應用程序分銷平台有關，因此信貸風險並無重大集中。貴集團並無對其貿易應收款項結餘持有任何抵押品或其他信貸增強措施。貿易應收款項結餘並不計息。

於各有關期間末，根據發票日期及扣除虧損撥備後的貿易應收款項賬齡分析如下：

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
3個月以下	281,876	129,303
3至6個月	1,254	5
6個月至1年	674	—
	<u>283,804</u>	<u>129,308</u>

貿易應收款項的減值虧損撥備變動如下：

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
年初	942	8,349
預期信貸虧損撥備／(撥備撥回)淨額(附註6)	7,407	(804)
撤銷為不可收回的款項	—	(32)
年末	<u>8,349</u>	<u>7,513</u>

貴集團應用國際財務報告準則第9號訂明的簡化方式計提預期信貸虧損撥備，而撥備率乃基於具有類似虧損模式的不同客戶分部分組的逾期日數釐定。貴集團使用的計算方法反映概率加權結果、貨幣時值及於報告日期可得的有關過往事項、當前條件及未來經濟條件預測的合理及可靠資料。對手方未能按要求作出還款的貿易應收款項為違約應收款項。貴集團於有關期間已就違約應收款項計提100%撥備。

附錄一 A

會計師報告

下文載列有關使用撥備矩陣計算 貴集團按攤銷成本計量的貿易應收款項的信貸風險資料：

於2022年12月31日

	按單項基準	按組合基準					總計
		當前	逾期				
			3個月以下	3至6個月	6個月至1年	1年以上	
預期信貸虧損率	100.00%	0.01%	0.47%	38.21%	75.13%	100.00%	2.86%
總賬面值							
(人民幣千元)	6,281	277,276	5,801	246	2,541	8	292,153
預期信貸虧損							
(人民幣千元)	6,281	30	27	94	1,909	8	8,349

於2023年12月31日

	按單項基準	按組合基準					總計
		當前	逾期				
			3個月以下	3至6個月	6個月至1年	1年以上	
預期信貸虧損率	100.00%	0.05%	2.41%	0.00%	100.00%	100.00%	5.49%
總賬面值							
(人民幣千元)	6,606	128,445	956	—	1	813	136,821
預期信貸虧損							
(人民幣千元)	6,606	70	23	—	1	813	7,513

17. 預付款項、按金及其他應收款項及合約成本

預付款項、按金及其他應收款項

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
非即期		
預付款項	16,477	19,236
按金及其他應收款項	3,266	2,894
	19,743	22,130
減：減值撥備	3,057	3,057
	16,686	19,073
即期		
預付款項	1,705	21,903
預付[編纂]	[編纂]	[編纂]
按金	7,245	19,641
應收增值稅	3,780	20,189
其他應收款項	19,172	31,868
	34,042	97,214
減：減值撥備	8,463	8,463
	25,579	88,751

附錄 — A

會計師報告

當有跡象顯示賬面值可能無法收回時，對上文所載非金融資產進行減值測試。於2022年及2023年12月31日，預付款項減值撥備分別為人民幣3,057,000元及人民幣3,057,000元。除交易對手未能執行有關合約且 貴集團已悉數計提撥備的若干預付結餘外，其他結餘均在合約期限內，過往並無違約及並無逾期金額。

計入預付款項、按金及其他應收款項的非金融資產的減值虧損撥備變動如下：

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
年初及年末.....	3,057	3,057

就上文所載金融資產而言，減值分析於各有關期間末進行。 貴集團已根據國際財務報告準則第9號應用一般方法，就其他應收款項計提預期信貸虧損撥備。 貴集團在計算預期信貸虧損率時已考慮過往虧損率並就前瞻性宏觀經濟數據予以調整。於2022年及2023年12月31日，違約其他應收款項分別為人民幣8,463,000元及人民幣8,463,000元。餘下其他應收款項並無逾期，且近期並無違約記錄。

計入預付款項、按金及其他應收款項的金融資產減值虧損撥備變動如下：

	預期信貸虧損			
	第1階段	第2階段	第3階段	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2022年1月1日	-	-	8,928	8,928
撇銷為不可收回的款項	-	-	(465)	(465)
於2022年12月31日及2023年12月31日	-	-	8,463	8,463

合約成本

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
合約成本 — 分銷渠道、第三方發行商及 遊戲開發商收取的未攤銷佣金成本	136,324	90,851

履行與一名客戶的一份合約的成本 (其主要包括分銷渠道、第三方發行商及遊戲開發商就將於整個玩家關係期間向 貴集團提供的服務及於整個合約期間向 貴集團授出的知識產權收取的未攤銷佣金成本) 乃資本化為合約成本，並於玩家關係期間內攤銷，原因為 貴集團預期可收回該等成本。於有關期間確認相關收入時於損益攤銷的金額分別為人民幣3,880,654,000元及人民幣3,850,396,000元。

附錄一 A

會計師報告

18. 按公允值計入損益的金融資產

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
理財產品，按公允值計	40,067	15,229

上述理財產品由中國內地銀行發行。上述理財產品強制分列為按公允值計入損益的金融資產，原因為其合約現金流量不僅僅為本金及利息的付款。

19. 現金及現金等價物以及受限制現金

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
現金及銀行結餘	273,932	330,454
其他金融機構持有的現金*	1,863	3,990
減：受限制現金	129	132,536
現金及現金等價物	<u>275,666</u>	<u>201,908</u>
以下列貨幣計值：		
人民幣	247,445	185,344
港元	1,254	3,565
美元	26,967	12,999
現金及現金等價物	<u>275,666</u>	<u>201,908</u>

* 截至2022年及2023年12月31日，貴集團就提供線上及移動支付服務於其他金融機構（如支付寶及微信支付）管理的賬戶中持有一定數額的現金，於合併財務狀況表中分類為現金及現金等價物。

於2023年12月31日，受限制現金人民幣4,041,000元就訴訟於指定銀行賬戶凍結，人民幣89,214,000元及人民幣39,141,000元分別作為應付票據及計息銀行借款抵押，以及人民幣140,000元為來自銀行的相關應收利息。

於2022年12月31日，受限制現金人民幣129,000元就訴訟於指定銀行賬戶凍結。

人民幣不可自由兌換為其他貨幣，然而，根據中國內地的《外匯管理條例》及《結匯、售匯及付匯管理規定》，貴集團獲准通過獲授權經營外匯業務的銀行將人民幣兌換為其他貨幣。

銀行現金根據每日銀行存款利率按浮動利率計息。銀行結餘存放於近期並無違約記錄的信譽良好銀行。

附錄一 A

會計師報告

20. 貿易應付款項及應付票據

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
應付第三方的貿易應付款項.....	147,170	40,610
應付票據.....	-	92,530
	<u>147,170</u>	<u>133,140</u>

於2022年及2023年12月31日根據發票日期的貿易應付款項及應付票據賬齡分析如下：

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
3個月以下.....	82,432	120,801
3個月至1年.....	62,286	11,558
1年至2年.....	328	15
2年以上.....	2,124	766
	<u>147,170</u>	<u>133,140</u>

貿易應付款項為無抵押、免息且一般按90天的期限結算。應付票據為有抵押、免息且一般按180天的期限結算。

於2022年及2023年12月31日，計入貿易應付款項的應付遊戲開發商款項分別為人民幣139,773,000元及人民幣38,870,000元。於2022年及2023年12月31日，計入應付票據的應付廣告及營銷代理商款項分別為零及人民幣92,530,000元。

於2023年，貴集團與銀行訂立供應商融資安排。根據該等協議，銀行於2023年12月31日提供融資人民幣560百萬元，用於向貴集團的供應商發出票據，貴集團就此提供抵押存款人民幣89,214,000元。

根據該等供應商融資安排，貴集團的供應商可選擇將其未到期的自貴集團收取的票據貼現，而銀行將直接向供應商付款，貴集團則承擔相關貼現利息。貴集團隨後將於到期時向銀行付款。截至2023年12月31日，銀行已向供應商支付應付票據人民幣92,530,000元。

21. 其他應付款項及應計費用及合約負債

其他應付款項及應計費用

	附註	截至12月31日	
		2022年	2023年
		人民幣千元	人民幣千元
營銷及推廣服務應付款項.....	(a)	175,305	105,615
應付薪金及福利.....	(b)	30,496	38,704
其他應付稅項.....	(b)	10,403	14,671
其他應付款項及應計費用.....	(b)	15,155	8,926
		<u>231,359</u>	<u>167,916</u>

(a) 營銷及推廣服務應付款項為無抵押、不計息及一般於30至60日內結付。

(b) 其他應付款項及應計費用為無抵押及不計息及一般於30日內結付。

附錄 — A

會計師報告

合約負債

	截至1月1日		截至12月31日		
	2022年		2022年		2023年
	人民幣千元		人民幣千元		人民幣千元
非流動					
許可及分銷預收款項	10,593	6,154		5,544	
流動					
許可及分銷預收款項	1,764	2,618		1,065	
來自玩家的未攤銷收入	62,719	177,326		118,256	
	64,483	179,944		119,321	

合約負債指自主開發及授權遊戲運營的未攤銷收入，以及許可及分銷的預收款項。於2022年合約負債增加主要是由於業務擴張。於2023年12月31日合約負債減少主要是由於來自玩家的未攤銷收入因流水下降而減少。

22. 計息銀行借款

	於2022年12月31日		
	實際利率(%)	到期日	人民幣千元
即期			
銀行借款 — 有抵押(b)	3.700-4.500	2023年	15,019

	於2023年12月31日		
	實際利率(%)	到期日	人民幣千元
即期			
銀行借款 — 有抵押(b)	1.600-4.000	2024年	53,842
銀行借款 — 無抵押	2.500	2024年	24,684
總計			78,526

貴集團計息銀行借款的償還情況如下：

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
分析為：		
應償還銀行借款：		
一年內或按要求時償還	15,019	78,526

附錄 — A

會計師報告

- (a) 貴集團所有銀行借款均以人民幣計值。
- (b) 貴集團於2023年12月31日的銀行借款由 貴公司的附屬公司上海聚市、上海趣農及上海圓戲、上海圓戲前法定代表Wu Shuchao先生以及獨立第三方擔保公司成都中小企業融資擔保有限責任公司擔保，擔保金額最高為人民幣10,012,000元，年擔保率為2.5%，由郭小蘭女士最高擔保人民幣5,006,000元；並以 貴集團存款人民幣39,141,000元的方式最高擔保人民幣38,824,000元。

貴集團於2022年12月31日的銀行借款由Wu Shuchao先生、上海聚市前法定代表肖建先生及郭小蘭女士、 貴公司附屬公司上海聚市及上海趣農以及獨立第三方擔保公司成都中小企業融資擔保有限責任公司擔保，擔保金額最高為人民幣15,019,000元，年擔保率為2%。

23. 遞延稅項

於有關期間，遞延稅項資產及遞延稅項負債的變動如下：

遞延稅項資產

	稅項虧損 人民幣千元	租賃負債 人民幣千元	金融資產		合約負債 人民幣千元	總計 人民幣千元
			減值及 應計開支 人民幣千元	非金融 資產減值 人民幣千元		
於2022年1月1日	49,852	2,507	2,576	863	15,680	71,478
年內計入損益的						
遞延稅項(附註10)	16,487	9,713	1,735	-	28,652	56,587
於2022年12月31日及						
2023年1月1日	66,339	12,220	4,311	863	44,332	128,065
年內計入/(扣自) 損益的						
遞延稅項(附註10)	21,800	1,325	(317)	-	(15,520)	7,288
於2023年12月31日	<u>88,139</u>	<u>13,545</u>	<u>3,994</u>	<u>863</u>	<u>28,812</u>	<u>135,353</u>

遞延稅項負債

	使用權資產	合約成本	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2022年1月1日	1,954	12,482	14,436
年內扣自損益的遞延稅項(附註10)	9,579	21,599	31,178
於2022年12月31日及2023年1月1日	11,533	34,081	45,614
年內扣自/(計入) 損益的遞延稅項(附註10)	1,474	(11,496)	(10,022)
於2023年12月31日	<u>13,007</u>	<u>22,585</u>	<u>35,592</u>

附錄 — A

會計師報告

就呈列而言，若干遞延稅項資產及負債已於合併財務狀況表抵銷。以下是就財務報告目的對 貴集團遞延稅項結餘的分析：

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
在合併財務狀況表中確認的 遞延稅項資產淨值	82,451	99,761

並未就下列項目確認遞延稅項資產：

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
稅項虧損.....	102	3,518
可抵扣暫時性差額	1,928	686
	<u>2,030</u>	<u>4,204</u>

上述稅項虧損均來自中國內地，並將於一至五年內到期，以抵銷未來應課稅利潤。尚未就上述項目確認遞延稅項資產，原因為該等虧損來自已虧損一段時間的附屬公司，且被認為不可能有應課稅利潤用以抵銷上述項目。

根據適用的中國稅務法規，於中國內地成立的公司就2008年1月1日之後賺取的利潤向境外投資者分派股息通常須繳納10%的預扣稅（「預扣稅」）。倘於香港註冊成立的境外投資者符合中國內地與香港訂立的雙邊稅收協定安排項下相關預扣稅稅率將從10%降至5%。

由於 貴集團擬將其中國內地附屬公司於2022年及2023年12月31日的未分派盈利人民幣239,090,000元及人民幣251,369,000元再投資，以於重組後進一步擴展其在中國內地的業務，因此 貴集團目前並無計劃在可預見未來向中國內地以外宣派股息。因此，於各有關期間末，並無就預扣稅計提遞延稅項負債。

24. 股本

貴集團及 貴公司

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	美元	美元
法定：		
5,000,000,000股每股0.00001美元的普通股.....	50,000	50,000
已發行但未繳足：		
10,000股每股0.00001美元的普通股.....	0.1	0.1

貴公司於有關期間的股本變動如下：

	已發行股份數目	股本
		人民幣千元
於2022年11月24日（註冊成立日期）	10,000	—
於2022年12月31日及2023年12月31日	10,000	—

貴公司於2022年11月24日根據公司法於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，初始法定股本為50,000美元，分為5,000,000,000股每股面值0.00001美元的普通股。註冊成立後，一股股份獲配發及發行予Sertus Nominees (Cayman) Limited，其後轉讓予Orchid Lan Family Holdings Limited。同日，3,656股股份按面值配發及發行予Orchid Lan Family Holdings Limited，6,043股股份按面值配發及發行予Great Guo Family Holdings Limited及300股股份按面值配發及發行予Springberg Family Holdings Limited。於2022年及2023年12月31日，該等股份尚未支付。

25. 儲備

貴集團於有關期間的儲備金額及其變動於歷史財務資料的合併權益變動表呈列。

資本儲備

貴集團的資本儲備指於對銷於附屬公司的投資後 貴集團附屬公司當時的權益持有人的出資。

法定盈餘公積金

根據中國公司法及 貴集團旗下中國附屬公司的各自組織章程細則，該等於中國成立的各附屬公司須將根據中國公認會計原則釐定的除稅後溢利提撥10%予法定盈餘公積金，直至該公積金達到註冊資本的50%為止。轉撥至該公積金必須於向股東分派股息前作出。

除清盤情況外，法定盈餘公積金不可分配，且在相關中國法規所載若干限制的規限下，其可用於抵銷累計虧損或資本化為繳足資本。

匯兌波動儲備

匯兌波動儲備包括功能貨幣並非人民幣的公司財務報表換算產生的所有匯兌差額。儲備根據歷史財務資料附註2.4所載的會計政策處理。

26. 或然負債

於各有關期間末， 貴集團並無任何重大或然負債。

附錄一 A

會計師報告

27. 承擔

於各有關期間末，貴集團的資本承擔如下：

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
已訂約但尚未產生		
購買租賃物業裝修	1,680	729
購買專利及許可	4,500	1,100
	<u>6,180</u>	<u>1,829</u>

28. 合併現金流量表附註

(a) 主要非現金交易

於2022年，貴集團就辦公物業的租賃安排的使用權資產及租賃負債的非現金增加分別為人民幣44,710,000元及人民幣44,710,000元。

於2023年，貴集團就辦公物業的租賃安排的使用權資產及租賃負債的非現金增加分別為人民幣24,242,000元及人民幣24,242,000元。

(b) 來自融資活動的負債變動

截至2022年12月31日止年度

	計息銀行借款	租賃負債	應付股息	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2022年1月1日	10,014	9,622	–	19,636
銀行借款所得款項	15,000	–	–	15,000
償還銀行借款	(10,000)	–	–	(10,000)
償還利息開支	(531)	–	–	(531)
新增租賃	–	44,710	–	44,710
利息開支增加	536	868	–	1,404
租賃付款的本金部分	–	(6,499)	–	(6,499)
租賃付款的利息部分	–	(868)	–	(868)
已宣派股息	–	–	152,385	152,385
以現金派付的股息	–	–	(50,000)	(50,000)
被應收股權持有人款項抵銷的股息	–	–	(175)	(175)
於2022年12月31日	<u>15,019</u>	<u>47,833</u>	<u>102,210</u>	<u>165,062</u>

截至2023年12月31日止年度

	計息銀行借款	租賃負債	應付股息	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2023年1月1日	15,019	47,833	102,210	165,062
銀行借款所得款項	79,141	–	–	79,141
償還銀行借款	(15,000)	–	–	(15,000)
償還利息開支	(1,691)	–	–	(1,691)
新增租賃	–	24,242	–	24,242
利息開支增加	1,057	1,924	–	2,981

附錄 — A

會計師報告

	計息銀行借款	租賃負債	應付股息	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
租賃付款的本金部分	—	(11,621)	—	(11,621)
租賃付款的利息部分	—	(1,924)	—	(1,924)
合約終止	—	(6,272)	—	(6,272)
已宣派股息	—	—	150,000	150,000
已派付股息	—	—	(196,000)	(196,000)
於2023年12月31日	<u>78,526</u>	<u>54,182</u>	<u>56,210</u>	<u>188,918</u>

(c) 租賃現金流出總額

計入合併現金流量表的租賃現金流出總額如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
經營活動內	102	698
投資活動內	—	547
融資活動內	7,367	13,545
	<u>7,469</u>	<u>14,790</u>

29. 關聯方交易及結餘

董事認為，以下個人／公司為於有關期間與 貴集團有重大交易或結餘的關聯方。

(a) 關聯方姓名／名稱及關係

姓名／名稱	關係
郭小蘭女士	股東兼董事
成都繹彩企業管理中心(有限合夥)	股東
成都亮研企業管理中心(有限合夥)	股東
成都倍譽網絡科技有限公司	股東

(b) 關聯方提供的擔保

於有關期間，郭小蘭女士如上文歷史財務資料附註22所述為 貴集團的計息銀行借款提供擔保。

附錄 — A

會計師報告

(c) 與關聯方的重大交易

一名關聯方償還貸款

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
成都繹彩企業管理中心(有限合夥).....	16,000	-

關聯方利息收入

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
成都繹彩企業管理中心(有限合夥).....	175	-

(d) 關聯方的未償還結餘

應付股息

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
成都亮研企業管理中心(有限合夥).....	41,146	-
成都繹彩企業管理中心(有限合夥).....	33,541	31,808
成都倍譽網絡科技有限公司.....	17,071	-
	91,758	31,808

應付股息須於一年內或按要求償還。

(e) 貴集團主要管理人員的薪酬

	截至12月31日止年度	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
薪金、津貼及實物福利.....	1,981	2,359
績效相關獎金.....	5,281	5,762
退休金計劃供款.....	96	162
	7,358	8,283

有關董事及最高行政人員酬金的詳一進詳情載於歷史財務資料附註8。

30. 按類別劃分金融工具

於各有關期間末，貴集團各金融工具類別的賬面值如下：

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
以攤銷成本計量的金融資產		
貿易應收款項	283,804	129,308
計入預付款項、按金及其他應收款項 的金融資產	21,220	45,940
受限制現金	129	132,536
現金及現金等價物	275,666	201,908
	<u>580,819</u>	<u>509,692</u>
按公允值計入損益的金融資產		
按公允值計入損益的金融資產	40,067	15,229
	<u>620,886</u>	<u>524,921</u>

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
以攤銷成本計量的金融負債		
貿易應付款項及應付票據	147,170	133,140
計入其他應付款項及應計費用的 金融負債	190,460	114,541
租賃負債	47,833	54,182
計息銀行借款	15,019	78,526
	<u>400,482</u>	<u>380,389</u>

31. 金融工具的公允值及公允值層級

於2022年及2023年12月31日，貴集團金融資產及負債的公允值與其各自的賬面值相若。

管理層已評估貿易應收款項、計入預付款項、按金及其他應收款項的金融資產、受限制現金、現金及現金等價物、貿易應付款項及應付票據、計入其他應付款項及應計費用的金融負債以及計息銀行借款的公允值與其賬面值相若，在很大程度上乃由於該等工具於短期到期。

由財務經理領導的貴集團財務部門負責釐定金融工具公允值計量的政策及程序。

於各報告日期，財務部門分析金融工具價值的變動，並釐定估值中使用的主要輸入數據。董事就年度財務報告定期檢討金融工具公允值計量結果。

金融資產及負債的公允值計入自願方之間的當前交易（而非強制或清算出售）中可交換工具的金額。以下方法及假設乃用於估計公允值：

按金的非流動部分的公允值按現時適用於附帶類似條款、信貸風險及餘下期限的工具的比率折現預期未來現金流量計算。其賬面值與其於各有關期間末的公允值相若。

附錄 — A

會計師報告

中國內地銀行發行的理財產品的公允值是根據具有類似條款和風險的工具的市場利率，採用貼現現金流量估值模型估算。

公允價值層級

下表說明 貴集團金融工具的公允價值計量層級：

按公允價值計量的資產：

於2022年12月31日

	使用以下各項的公允價值計量			總計
	活躍市場的報價 (第一級)	重大可觀察輸入值 (第二級)	重大不可觀察輸入值 (第三級)	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
按公允價值計入損益的金融資產.....	-	40,067	-	40,067

於2023年12月31日

	使用以下各項的公允價值計量			總計
	活躍市場的報價 (第一級)	重大可觀察輸入值 (第二級)	重大不可觀察輸入值 (第三級)	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
按公允價值計入損益的金融資產.....	-	15,229	-	15,229

於有關期間，金融資產及金融負債在第一級與第二級之間並無公允價值計量的轉撥，亦無轉入或轉出第三級。

32. 金融風險管理目標及政策

貴集團的主要金融工具包括計息銀行借款以及現金及現金等價物。此等金融工具的主要目的在於為 貴集團的營運籌集資金。 貴集團擁有多項其他金融資產及負債，例如貿易應收款項及貿易應付款項，乃由 貴集團營運直接產生。

貴集團金融工具所產生的主要風險為利率風險、外幣風險、信貸風險及流動資金風險。 貴公司董事檢討及協定管理各項此等風險的政策，其概述如下。

利率風險

貴集團面臨的市場利率變動風險，主要與 貴集團的計息銀行借款有關。銀行借款利率及還款期披露於歷史財務資料附註22。

鑒於計息銀行借款的利率為固定，故於各有關期間末，利率風險被認為對 貴集團而言並不重大。

外幣風險

貴集團存在交易貨幣風險。有關風險乃源自經營單位以單位功能貨幣以外貨幣進行的銷售。貴集團尋求透過盡量減低其淨外幣倉位，限制所面臨的外幣風險。

下表說明在所有其他變數保持不變的情況下，美元兌人民幣匯率及港元兌人民幣匯率合理可能變動5%，對貴集團的除稅前利潤（由於貨幣性資產及負債換算價值的變動）於2022年及2023年12月31日的敏感度。

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
倘美元兌人民幣貶值5%		
除稅前利潤增加	12	400
倘美元兌人民幣升值5%		
除稅前利潤減少	(12)	(400)

信貸風險

信貸風險指交易對手無法或不願履行其合約義務而產生的虧損風險。貴集團面臨的最高信貸風險為貿易應收款項、計入預付款項、按金及其他應收款項的金融資產、受限制現金以及現金及現金等價物的賬面值。

為管理現金及現金等價物以及受限制現金產生的風險，貴集團僅與國有或聲譽良好的金融機構進行交易。該等金融機構近期並無違約記錄。

為管理貿易應收款項產生的風險，貴集團設有政策確保向具有適當信貸記錄的交易對手提供信貸期，且管理層對其交易對手進行持續的信貸評估。授予分銷渠道、第三方發行商及支付渠道的信貸期通常為30日至120日，並在計及該等客戶的財務狀況、過往經驗及其他因素下評估其信貸質素。

為管理計入預付款項、按金及其他應收款項的金融資產產生的風險，管理層根據歷史償付記錄及過往經驗，定期就其他應收款項的可收回性作集體評估及個別評估。基於與債務人的過往合作及應收彼等款項的收款記錄良好，管理層認為貴集團計入預付款項、按金及其他應收款項的金融資產的未償還結餘的固有信貸風險為低。

貴集團於初始確認資產時考慮違約的可能性，並考慮信貸風險有否於有關期間內按持續基準大幅增加。為評估信貸風險有否大幅增加，貴集團比較資產截至報告日期的違約風險與截至初始確認日期的違約風險。貴集團考慮可合理獲得及有理據支持的前瞻性資料。

於2022年及2023年12月31日的最高風險及年末階段

下表載列於2022年及2023年12月31日基於貴集團的信貸政策（主要基於逾期資料，除非其他資料可在無須付出不必要成本或努力的情況下獲得）的信貸質素及最高信貸風險，以及年末階段分類。所示金額為金融資產的總賬面值。

附錄一 A

會計師報告

於2022年12月31日

	12個月預期 信貸虧損				總計
	第1階段	全期預期信貸虧損			
		第2階段	第3階段	簡化方法	
人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	
貿易應收款項*	-	-	-	292,153	292,153
計入預付款項、按金及其他 應收款項的金融資產					
— 正常**	21,220	-	-	-	21,220
— 呆賬**	-	-	8,463	-	8,463
受限制現金					
— 未逾期	129	-	-	-	129
現金及現金等價物					
— 未逾期	275,666	-	-	-	275,666
	<u>297,015</u>	<u>-</u>	<u>8,463</u>	<u>292,153</u>	<u>597,631</u>

於2023年12月31日

	12個月預期 信貸虧損				總計
	第1階段	全期預期信貸虧損			
		第2階段	第3階段	簡化方法	
人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	
貿易應收款項*	-	-	-	136,821	136,821
計入預付款項、按金及其他 應收款項的金融資產					
— 正常**	45,940	-	-	-	45,940
— 呆賬**	-	-	8,463	-	8,463
受限制現金					
— 未逾期	132,536	-	-	-	132,536
現金及現金等價物					
— 未逾期	201,908	-	-	-	201,908
	<u>380,384</u>	<u>-</u>	<u>8,463</u>	<u>136,821</u>	<u>525,668</u>

* 就 貴集團採用簡化減值方法的貿易應收款項而言，基於撥備矩陣的資料披露於歷史財務資料附註16。

** 計入預付款項、按金及其他應收款項的金融資產的信貸質素於其並未逾期且並無資料顯示金融資產的信貸風險自初始確認後顯著增加時被視為「正常」。反之，金融資產的信貸質素被視為「呆賬」。

有關 貴集團因貿易應收款項而面臨的信貸風險的進一步量化數據披露於歷史財務資料附註16。

由於 貴集團僅與獲認可及信譽良好的第三方進行交易，故無收取抵押品的規定。信貸風險集中情況乃按照客戶／對手方、地區及行業領域進行管理。由於 貴集團貿易應收款項的客戶基礎廣泛分佈，故 貴集團內並無重大信貸風險集中的情況。

資本管理

貴集團的政策乃維持強勁的資本基礎，藉以維持債權人及市場信心，並維持未來業務發展。貴集團將母公司擁有人應佔權益視為其資本。

貴公司或其任何附屬公司均毋須遵守外部實施的資金規定。

貴公司董事經考慮資本成本及與各類資本有關的風險，持續檢討資產負債比率（負債總額除以資產總值）。貴集團透過籌集新債以及贖回現有債務及管理資產負債比率平衡整體資本架構。貴集團的整體策略於有關期間維持不變。於各有關期間末的資產負債比率如下：

	截至12月31日	
	2022年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
資產總值.....	912,426	847,899
負債總額.....	741,603	629,021
資產負債比率.....	81.28%	74.19%

33. 期後財務報表

貴公司、貴集團或現時組成貴集團的任何公司均無就2023年12月31日後的任何期間編製經審計財務報表。

致UNI-STAR INTERACTIVE HOLDING LIMITED列位董事及中國國際金融香港證券有限公司就中期簡明合併財務資料出具的審閱報告

緒言

我們已審閱第IB-3至IB-27頁所載中期財務資料，其中包括Uni-Star Interactive Holding Limited（「貴公司」）及其附屬公司（「貴集團」）於2024年9月30日的簡明合併財務狀況表以及截至該日止九個月期間的相關簡明合併損益及其他全面收益表、權益變動表及現金流量表以及說明附註。香港聯合交易所有限公司證券上市規則規定，中期財務資料報告的編製必須符合其相關規定及國際會計準則理事會（「國際會計準則理事會」）頒佈的國際會計準則第34號中期財務報告（「國際會計準則第34號」）。貴公司董事負責根據國際會計準則第34號編製及呈列本中期財務資料。我們的責任是根據我們的審閱對本中期財務資料作出結論。我們的報告乃根據協定的委聘條款向閣下整體作出，除此之外概無其他目的。我們不會就本報告的內容對任何其他人士負責或承擔責任。

審閱範圍

我們已根據香港會計師公會頒佈的香港審閱工作準則第2410號《由實體的獨立核數師執行中期財務資料審閱》進行審閱。審閱中期財務資料包括向主要負責財務及會計事宜的人士作出查詢，以及應用分析及其他審閱程序。審閱的範圍遠小於根據香港審計準則進行的審計，因此我們無法保證我們將知悉在審計中可能被發現的所有重大事項。因此，我們不會發表審計意見。

結論

根據我們的審閱，我們並無發現任何事項，令我們相信中期財務資料未有在各重大方面根據國際會計準則第34號編製。

[●]

執業會計師

香港

[●]年[●]月[●]日

附錄 — B

未經審計中期簡明合併財務資料

I. 中期財務資料

中期簡明合併損益及其他全面收益表

	附註	截至9月30日止九個月	
		2024年	2023年
		人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
收入	5	2,094,507	4,261,381
銷售成本		(1,393,689)	(3,204,161)
毛利		700,818	1,057,220
其他收入及收益	5	14,374	19,900
銷售及分銷開支		(612,370)	(700,044)
行政開支		(35,862)	(34,889)
研發成本		(165,832)	(147,127)
金融資產減值虧損淨額	6	124	1,453
其他開支		(122)	(1,281)
財務成本		(3,392)	(1,983)
分佔一間聯營公司虧損	12	(2,896)	—
除稅前(虧損)/利潤	6	(105,158)	193,249
所得稅抵免/(開支)	7	57,991	(15,075)
期內(虧損)/利潤及 貴公司 擁有人應佔(虧損)/利潤		<u>(47,167)</u>	<u>178,174</u>
其他全面收益			
往後期間可能重新分類至損益的			
其他全面(虧損)/收益：			
換算海外業務的匯兌差額		(106)	1,290
往後期間可能重新分類至損益的			
其他全面(虧損)/收益淨值		<u>(106)</u>	<u>1,290</u>
往後期間不會重新分類至損益			
的其他全面虧損：			
換算 貴公司財務報表的匯兌差額		(15)	(12)
往後期間不會重新分類至損益的			
其他全面虧損淨值		<u>(15)</u>	<u>(12)</u>
期內其他全面(虧損)/收益		<u>(121)</u>	<u>1,278</u>
期內全面(虧損)/收益總額 及 貴公司擁有人應佔全面 (虧損)/收益總額		<u>(47,288)</u>	<u>179,452</u>
貴公司普通股權持有人應佔每股盈利 基本及攤薄	9	<u>不適用</u>	<u>不適用</u>

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

中期簡明合併財務狀況表

		9月30日	12月31日
	附註	2024年	2023年
		人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (經審計)
非流動資產			
物業、廠房及設備	10	13,767	17,011
使用權資產		30,363	51,827
其他無形資產		2,539	1,182
預付款項、按金及其他應收款項		25,843	19,073
於一間聯營公司的投資	12	17,104	–
遞延稅項資產	15	157,756	99,761
非流動資產總值		<u>247,372</u>	<u>188,854</u>
流動資產			
貿易應收款項	11	71,987	129,308
預付款項、按金及其他應收款項		84,464	88,751
合約成本		58,735	90,851
按公允值計入損益的金融資產		–	15,229
應收一名關聯方款項	19	10,050	–
可收回稅項		562	462
受限制現金		127,148	132,536
現金及現金等價物		59,418	201,908
流動資產總值		<u>412,364</u>	<u>659,045</u>
流動負債			
貿易應付款項及應付票據	13	134,929	133,140
其他應付款項及應計費用		133,821	167,916
合約負債		85,631	119,321
計息銀行借款	14	52,134	78,526
租賃負債		9,835	12,762
應付稅項		9,926	14,182
應付股息		35,210	56,210
流動負債總額		<u>461,486</u>	<u>582,057</u>
流動(負債淨額)/資產淨值		<u>(49,122)</u>	<u>76,988</u>
總資產減流動負債		<u>198,250</u>	<u>265,842</u>
非流動負債			
租賃負債		21,994	41,420
合約負債		4,666	5,544
非流動負債總額		<u>26,660</u>	<u>46,964</u>
淨資產		<u>171,590</u>	<u>218,878</u>
權益			
貴公司擁有人應佔權益			
股本	16	–	–
儲備		171,590	218,878
權益總額		<u>171,590</u>	<u>218,878</u>

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

中期簡明合併權益變動表

截至2024年9月30日止九個月

	股本	資本儲備*	法定盈餘 公積金*	匯兌波動 儲備*	保留利潤*	權益總額
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
於2024年1月1日	-	50,000	18,838	(576)	150,616	218,878
期內虧損.....	-	-	-	-	(47,167)	(47,167)
期內其他全面收益：						
換算海外業務的匯兌差額.....	-	-	-	(121)	-	(121)
期內全面虧損總額	-	-	-	(121)	(47,167)	(47,288)
於2024年9月30日	-	50,000	18,838	(697)	103,449	171,590

截至2023年9月30日止九個月

	股本	資本儲備*	法定盈餘 公積金*	匯兌波動 儲備*	保留利潤*	權益總額
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
於2023年1月1日	-	50,000	15,651	(1,499)	106,671	170,823
期內利潤.....	-	-	-	-	178,174	178,174
期內其他全面收益：						
換算海外業務的匯兌差額.....	-	-	-	1,278	-	1,278
期內全面收益總額	-	-	-	1,278	178,174	179,452
附屬公司向當時的權益持 有人宣派的股息(附註8)	-	-	-	-	(150,000)	(150,000)
於2023年9月30日	-	50,000	15,651	(221)	134,845	200,275

* 該等儲備賬包括於2024年9月30日的中期簡明合併財務狀況表中的合併儲備人民幣171,590,000元(2023年12月31日：人民幣218,878,000元)。

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

中期簡明合併現金流量表

	附註	截至9月30日止九個月	
		2024年	2023年
		人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
經營活動所得現金流量			
除稅前(虧損)/利潤.....		(105,158)	193,249
經以下各項調整：			
財務成本.....		3,392	1,983
利息收入.....	5	(2,729)	(2,280)
分佔一間聯營公司虧損.....		2,896	-
出售按公允值計入損益的金融資產的收益....	5	(126)	(511)
按公允值計入損益的金融資產的公允值收益..	5	(165)	(1,017)
提早終止租賃的(收益)/虧損.....	6	(537)	847
出售物業、廠房及設備項目虧損.....	6	1	12
物業、廠房及設備折舊.....	6	3,930	4,105
使用權資產折舊.....	6	8,766	10,551
其他無形資產攤銷.....	6	346	257
貿易應收款項撥回減值淨額.....	6	(135)	(1,453)
計入預付款項、按金及其他應收款項的金融資 產減值淨額.....	6	11	-
匯兌差額淨額.....	6	(237)	(519)
		<u>(89,745)</u>	<u>205,224</u>
受限制現金減少/(增加).....		5,388	(3,671)
貿易應收款項減少.....		57,530	158,971
預付款項、按金及其他應收款項 減少/(增加).....		5,001	(117,050)
合約成本減少.....		32,635	42,652
貿易應付款項及應付票據增加.....		1,107	49,020
合約負債減少.....		(34,640)	(54,690)
其他應付款項及應計費用減少.....		(34,113)	(178,301)
經營(所用)/所得現金.....		<u>(56,837)</u>	<u>102,155</u>
已收利息.....		2,729	2,280
已付所得稅.....		<u>(4,360)</u>	<u>(10,977)</u>
經營活動(所用)/所得現金流量淨額.....		<u>(58,468)</u>	<u>93,458</u>

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

	截至9月30日止九個月	
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
投資活動所得現金流量		
購買按公允值計入損益的金融資產	(149,000)	(810,149)
出售按公允值計入損益的金融資產	164,520	781,563
收購一間聯營公司	(17,500)	-
購買物業、廠房及設備項目	(935)	(13,028)
貸款予聯營公司的預付款項	(10,050)	-
添置其他無形資產	(11,703)	(9,772)
投資活動所用現金流量淨額	<u>(24,668)</u>	<u>(51,386)</u>
融資活動所得現金流量		
遞延[編纂]付款	[編纂]	[編纂]
新銀行借款	52,318	10,000
償還銀行借款	(79,141)	(15,000)
已付利息	(1,735)	(324)
銀行借款擔保費	(175)	(212)
租賃付款的本金部分	(8,464)	(8,520)
租賃付款的利息部分	(1,079)	(1,466)
已付股息	(21,000)	(91,758)
融資活動所用現金流量淨額	<u>(59,627)</u>	<u>(108,489)</u>
現金及現金等價物減少淨額	(142,763)	(66,417)
期初現金及現金等價物	201,908	275,666
匯率變動影響淨額	273	(513)
期末現金及現金等價物	<u>59,418</u>	<u>208,736</u>
現金及現金等價物結餘分析		
現金及銀行結餘	184,335	209,682
其他金融機構持有的現金	2,231	2,854
減：受限制現金	127,148	3,800
於中期簡明合併財務狀況表及中期簡明合併 現金流量表所列的現金及現金等價物	<u>59,418</u>	<u>208,736</u>

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

II. 中期簡明合併財務資料附註

1. 公司資料

貴公司於2022年11月24日於開曼群島註冊成立。貴公司的註冊辦事處地址為PO Box 309, Uglad House, Grand Cayman, KY1-1104, Cayman Islands。

貴公司為投資控股公司。於報告期間，貴公司及其附屬公司（統稱「貴集團」）主要在中華人民共和國（「中國」）及其他國家及地區從事移動遊戲開發及運營（「**編纂**」業務）。

貴公司及其現時組成貴集團的附屬公司已進行文件「歷史、重組及公司架構」一節「重組」一段所載的重組（「重組」）。除重組外，貴公司自註冊成立以來並無開展任何業務或營運。

於本報告日期，貴公司於其附屬公司擁有直接或間接權益，所有附屬公司均為私人有限公司（或倘於香港境外註冊成立，則基本上與於香港註冊成立的私人公司具有類似特徵）。貴公司附屬公司的詳細資料載列如下：

實體名稱	註冊成立及 經營地點/ 註冊成立日期	已發行普通/ 註冊股本	貴公司應佔 股權百分比		主要業務
			直接 %	間接 %	
Uni-Star Interactive HK Limited (附註(a))	香港/2022-12-07	10,000港元	100	-	投資控股
成都星邦互娛網絡科技有限公司* (「成都星邦」) (附註(b)/附註(k))	中國/中國內地/ 2014-10-14	人民幣10,216,800元	-	100	遊戲開發及運營
成都合潤軒網絡科技有限公司* (「成都合潤軒」) (附註(e)/附註(k))	中國/中國內地/ 2019-02-28	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲開發及運營
成都合輝達網絡科技有限公司* (「成都合輝達」) (附註(e)/附註(k))	中國/中國內地/ 2019-02-27	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲運營
成都錦宏圖網絡科技有限公司* (「成都錦宏圖」) (附註(j)/附註(k))	中國/中國內地/ 2019-02-26	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲運營
上海趣儂網絡科技有限公司* (「上海趣儂」) (附註(c)/附註(k))	中國/中國內地/ 2018-07-23	人民幣5,000,000元	-	100	遊戲開發及運營
上海聚市網絡科技有限公司* (「上海聚市」) (附註(c)/附註(k))	中國/中國內地/ 2015-04-22	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲開發及運營

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

實體名稱	註冊成立及 經營地點/ 註冊成立日期	已發行普通/ 註冊股本	貴公司應佔 股權百分比		主要業務
			直接	間接	
			%	%	
上海圓戲網絡科技有限公司* (「上海圓戲」) (附註(g)/附註(k))	中國/中國內地/ 2019-03-08	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲開發及運營
上海悅戲網絡科技有限公司* (「上海悅戲」) (附註(e)/附註(k))	中國/中國內地/ 2019-03-08	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲運營
上海澳仁網絡科技有限公司* (「上海澳仁」) (附註(e)/附註(k))	中國/中國內地/ 2019-04-09	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲運營
廣州星邦互娛網絡有限公司* (「廣州星邦」)(附註(d))	中國/中國內地/ 2017-09-11	人民幣1,000,000元	-	100	互聯網數據服務
湖南睿鷹網絡科技有限公司* (「湖南睿鷹」) (附註(e)/附註(k))	中國/中國內地/ 2020-09-11	人民幣5,000,000元	-	100	遊戲開發
宜春匠心網絡科技有限公司* (「宜春匠心」) (附註(e)/附註(k))	中國/中國內地/ 2020-06-22	人民幣5,000,000元	-	100	遊戲開發
奇妙互娛網絡科技有限公司 (「奇妙互娛網絡」) (附註(f)/附註(k))	香港/2010-10-25	10,000港元	-	100	遊戲開發及運營
上海零酷網絡科技有限公司* (「上海零酷」) (附註(h)/附註(k))	中國/中國內地/ 2022-01-26	人民幣1,000,000元	-	100	遊戲開發及運營
上海炫感網絡科技有限公司* (「上海炫感」)(附註(h))	中國/中國內地/ 2022-01-26	人民幣5,000,000元	-	100	遊戲開發
海南星邦互娛網絡科技有限公司* (「海南星邦」)(附註(j)/附註(k))	中國/中國內地/ 2022-08-03	人民幣5,000,000元	-	100	遊戲運營
海南劍指網絡科技有限公司* (「海南劍指」) (附註(i)/附註(k))	中國/中國內地/ 2022-08-04	人民幣1,000,000元	-	100	遊戲開發及運營

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

實體名稱	註冊成立及 經營地點/ 註冊成立日期	已發行普通/ 註冊股本	貴公司應佔 股權百分比		主要業務
			直接	間接	
			%	%	
上海平野闊網絡科技有限公司* (「上海平野闊」) (附註(j)/附註(k))	中國/中國內地/ 2023-03-09	人民幣1,000,000元	-	100	遊戲運營
宜賓星澄網絡科技有限公司* (「宜賓星澄」) (附註(j)/附註(k))	中國/中國內地/ 2023-06-19	人民幣10,000,000元	-	100	遊戲運營
上海千灣浪網絡科技有限公司* (「上海千灣浪」)(附註(j))	中國/中國內地/ 2023-11-28	人民幣30,000元	-	100	遊戲開發
廣州任風勁網絡科技有限公司* (「廣州任風勁」) (附註(j)/附註(k))	中國/中國內地/ 2023-12-21	人民幣1,000,000元	-	100	遊戲開發及運營
Uni-Star Technology HK Limited (附註(a))	香港/2023-12-22	10,000港元	-	100	遊戲運營
成都定青山網絡科技有限公司* (「成都定青山」)(附註(k))	中國/中國內地/ 2024-04-28	人民幣1,000,000元	-	100	遊戲運營
葫蘆島星邦網絡科技有限公司* (「葫蘆島星邦」)(附註(k))	中國/中國內地/ 2024-06-27	人民幣1,000,000元	-	100	遊戲運營

附註：

- (a) 該等實體根據香港法例註冊成立為有限公司，未有就該等實體編製經審計財務報表。
- (b) 該實體根據中國法律註冊為有限責任公司。截至2023年12月31日止年度法定財務報表按照中國公認會計原則(「中國會計準則」)編製，並經中國註冊會計師廣東中職信會計師事務所(特殊普通合夥)審計。
- (c) 該等實體根據中國法律註冊為有限責任公司。截至2023年12月31日止年度法定財務報表按照中國會計準則編製，並經中國註冊會計師上海高仁會計師事務所(普通合夥)審計。
- (d) 該實體根據中國法律註冊為有限責任公司，名稱為Guangzhou Longwan Cultural Innovation Network Co., LTD.，並於2021年更名為廣州星邦互娛網絡有限公司。截至2023年12月31日止年度法定財務報表按照中國會計準則編製，並經中國註冊會計師廣東中職信會計師事務所(特殊普通合夥)審計。

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

- (e) 該等實體根據中國法律註冊為有限責任公司。尚未編製該等實體截至2023年12月31日止年度的經審計財務報表。湖南睿鷹已於2023年3月23日撤銷註冊，而宜春匠心已於2023年3月3日撤銷註冊。
 - (f) 該實體根據香港法例註冊成立為有限公司。奇妙互娛網絡已於2023年8月4日撤銷註冊。
 - (g) 該實體根據中國法律註冊為有限責任公司。根據中國會計準則編製截至2023年12月31日止年度的法定財務報表已經中國註冊會計師上海高仁會計師事務所（普通合夥）審計。
 - (h) 該等實體根據中國法律註冊為有限責任公司。根據中國會計準則編製截至2023年12月31日止年度的法定財務報表已經中國註冊會計師上海高仁會計師事務所（普通合夥）審計。
 - (i) 該實體根據中國法律註冊為有限責任公司。根據中國會計準則編製截至2023年12月31日止年度的法定財務報表已經廣東中職信會計師事務所（特殊普通合夥）審計。
 - (j) 該等實體根據中國法律註冊為有限責任公司，未有就該等實體編製經審計財務報表。
 - (k) 該等實體通過與廣州星邦的合約安排而隸屬於 貴公司。
- * 由於該等公司並無正式英文名稱，故於中國註冊的公司英文名稱均為 貴公司管理層盡最大努力翻譯該等公司的中文名稱。

2. 呈列基準

根據重組，如文件「歷史、重組及公司架構」一節「重組」一段所詳述， 貴公司於2024年8月26日成為現時組成 貴集團的公司的控股公司。

成都星邦及其附屬公司（統稱「併表聯屬實體」）從事[編纂]業務，由於中國內地的監管限制，該業務被禁止或限制外資所有權。 貴公司的全資附屬公司Guangzhou Uni-star Limited WFOE（「外商獨資企業」）已與（其中包括）併表聯屬實體及其各自的權益持有人訂立合約安排（「合約安排」）。合約安排使外商獨資企業能夠對併表聯屬實體行使有效控制權，並取得併表聯屬實體的絕大部分經濟利益。

因此，儘管 貴公司並無於併表聯屬實體擁有任何直接或間接股權，但根據合約安排，併表聯屬實體由 貴公司控制。合約安排的詳情於文件「合約安排」一節中披露。

重組僅涉及在 貴集團當時的控股公司成都星邦之上加入新的控股實體（包括外商獨資企業），並沒有導致經濟實質產生任何變化。因此，就本報告而言，未經審計中期簡明合併財務資料已應用合併會計原則按合併基準編製，猶如重組已於報告期間開始時完成。

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

貴集團報告期間的合併損益及其他全面收益表、權益變動表及現金流量表包括現時組成貴集團的所有公司自最早呈列日期起或自其註冊成立或成立日期起（以較短時期為準）的業績及現金流量。貴集團於2024年9月30日的合併財務狀況表經已編製，以使用現有賬面值呈列附屬公司的資產及負債。概無因重組而作出任何調整以反映公允值或確認任何新資產或負債。

損益及其他全面收益的各組成部分均歸屬於貴公司擁有人。所有集團內公司間交易及結餘已於合併時對銷。

3. 編製基準及會計政策

報告期間的未經審計中期簡明合併財務資料乃根據國際會計準則第34號《中期財務報告》編製。

未經審計中期簡明合併財務資料並不包括年度財務報表所規定的所有資料及披露，應與貴集團截至2022年及2023年12月31日止年度的過往財務資料一併閱讀。

編製未經審計中期簡明合併財務資料採用的會計政策與貴集團截至2022年及2023年12月31日止年度的過往財務資料所採用者一致。

未經審計中期簡明合併財務資料乃根據歷史成本慣例編製。

持續經營業務

貴集團於2024年9月30日錄得淨流動負債人民幣49,122,000元。其中包括於2024年9月30日為人民幣58,735,000元的合約成本及人民幣85,631,000元的合約負債流動部分，將透過貴集團將提供的遊戲服務結算。經考慮以下因素，董事已作出評估，並認為貴集團能夠持續經營並將有足夠財務資源支持其現有業務及履行其於報告期末起計至少未來十二個月到期的財務責任：

- i. 管理層已根據經批准的業務計劃為貴集團編製涵蓋自報告期末起十二個月以上期間的現金流量預測，將產生足夠的經營現金流量；
- ii. 貴集團可動用來自信譽良好的金融機構人民幣100,000,000元的未提取借款融資，且自報告期末起計十二個月內不會到期。

因此，董事認為以持續經營基準編製貴集團於報告期間的中期簡明合併財務資料屬適當。

4. 經營分部資料

國際財務報告準則第8號《經營分部》規定，按主要經營決策者為分配資源予各分部及評估其表現而定期審閱的關於貴集團組成部分的內部報告基準確定經營分部。就資源分配及表現評估向貴公司董事（為主要經營決策者）呈報的資料並無包含各個經營分部的財務資料，且董事按整體審閱貴集團的財務業績。因此，並無呈列有關經營分部的進一步資料。

地區資料

(a) 來自外部客戶的收入

	截至9月30日止九個月	
	2024年	2023年
	人民幣千元	人民幣千元
	(未經審計)	(未經審計)
中國內地.....	2,070,259	4,240,805
中國內地以外.....	24,248	20,576
總計.....	<u>2,094,507</u>	<u>4,261,381</u>

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

	截至9月30日止九個月	
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
收入確認時間		
隨時間轉移服務	2,094,507	4,261,381
客戶合約總收入	<u>2,094,507</u>	<u>4,261,381</u>

下表顯示於當前報告期確認的收入金額，有關收入於報告期初計入合約負債：

	截至9月30日止九個月	
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
於期初計入合約負債的已確認收入：		
提供服務	<u>119,321</u>	<u>179,944</u>

(b) 履約責任

有關 貴集團履約責任的資料概述如下：

自主開發遊戲運營

履約責任於估計玩家關係期間內完成。於自主發行模式下，付款於付費玩家進行遊戲內購買時即時到期，而來自分銷渠道的付款（倘適用）通常於60至120日內結算。於第三方發行模式下，付款於付費玩家進行遊戲內購買時即時到期，而付款則通常於60至120日內與第三方發行商結算。

授權遊戲運營

貴集團作為負責人

履約責任於估計玩家關係期間內完成。於自主發行模式下，付款於付費玩家進行遊戲內購買時即時到期，而來自分銷渠道的付款（倘適用）通常於60至120日內結算。於第三方發行模式下，付款於付費玩家進行遊戲內購買時即時到期，而付款則通常於60至120日內與第三方發行商結算。

貴集團作為代理人

履約責任通過在整個合約期內進行精準營銷、發行及支付渠道運營以及品牌孵化服務履行。於自主發行模式下，貴集團在付費玩家進行遊戲內購買後扣留現金，而來自分銷渠道的付款（倘適用）通常於60至120日內結算。於第三方發行模式下，付款於收到賬單並與合作第三方發行商確認時到期，一般於30至90日內收到。貴集團自第三方遊戲開發商的賬單日期起計30至90日內與第三方遊戲開發商結算付款。

遊戲授權

履約責任於授權期間（就獲取權而言）達成。付款於收到報表並與合作第三方發行商確認後到期。貴集團自開具發票日期起30至90日與第三方發行商結算付款。

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

於2024年9月30日及2023年12月31日，分配至餘下履約責任（未履行或部分未履行）的交易價格金額如下：

	9月30日	12月31日
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (經審計)
預期確認為收入的金額：		
一年內	85,631	119,321
一年後	4,666	5,544
	<u>90,297</u>	<u>124,865</u>

分配予餘下履約義務的交易金額預計將確認為與遊戲授權服務有關的一年後收入，當中履約義務將在兩年內履行。分配予餘下履約義務的所有其他交易價格金額預計將在一年內確認為收入。上述披露的金額不包括受到限制的可變代價。

其他收入及收益

其他收入及收益的分析如下：

		截至9月30日止九個月	
	附註	2024年	2023年
		人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
增值稅加計抵減		436	3,790
與收入相關的政府補助	(a)	6,851	9,472
銀行利息收入		2,729	2,280
匯兌差額淨額		237	519
出售按公允值計入損益的金融資產的收益		126	511
按公允值計入損益的金融資產的公允值收益		165	1,017
廣告收入	(b)	2,726	2,044
提前終止租賃的收益		537	-
其他		567	267
		<u>14,374</u>	<u>19,900</u>

(a) 款項主要指從中國內地的地方政府部門收到的政府補助，包括增值稅即徵即退制度、用以補貼 貴集團產生的僱傭成本及銀行利息等的補助。該等政府補助並無附帶未履行的條件或有事項。

(b) 有關金額主要是指因在遊戲界面提供廣告位而向第三方收取的廣告收入。

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

6. 除稅前(虧損)/利潤

貴集團的除稅前(虧損)/利潤於扣除/(計入)以下各項後達致：

	截至9月30日止年度	
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
所提供服务成本(不包括計入僱員福利開支、折舊、攤銷及推廣成本的成本)...	1,370,785	3,184,216
推廣開支.....	574,262	663,303
物業、廠房及設備折舊*	3,930	4,105
使用權資產折舊*	8,766	10,551
其他無形資產攤銷*	346	257
研發成本(不包括計入僱員福利開支、折舊、攤銷的成本).....	23,546	12,934
並無計入租賃負債計量的租賃付款.....	966	508
核數師酬金.....	259	166
[編纂].....	[編纂]	[編纂]
僱員福利開支(不包括董事及最高行政人員薪酬)：		
工資及薪金.....	182,647	169,270
退休金計劃供款(界定供款計劃)**.....	7,923	6,687
員工福利開支.....	15,086	13,147
僱員福利開支總額.....	205,656	189,104
匯兌差額淨額.....	(237)	(519)
貿易應收款項減值轉回.....	(135)	(1,453)
計入預付款項、按金及其他應收款項的金融資產之減值.....	11	-
出售物業、廠房及設備項目虧損***.....	1	12
提前終止租賃的(收益)/虧損.....	(537)	847***

* 計入報告期間損益中的銷售成本、銷售及分銷開支、行政開支以及研發成本。

** 概無 貴集團作為僱主可用以降低現有供款水平的沒收供款。

*** 計入報告期間的其他開支。

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

7. 所得稅

貴集團須就 貴集團成員公司所處及經營所在司法權區產生或源自該等司法權區的利潤按實體基準繳納所得稅。

貴公司根據公司法於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，故毋須就於開曼群島進行的業務繳納所得稅。

香港附屬公司的法定稅率為16.5%。由於 貴集團於報告期間並無在香港產生任何應課稅利潤，因此並無就香港利得稅計提撥備。

貴集團於中國註冊並在中國內地運營的所有附屬公司均須按報告期間的25%法定稅率就其中國法定賬目中呈報的應納稅所得額繳納中國企業所得稅，並根據相關中國企業所得稅法進行調整。

於2023年，成都合輝達符合經修訂產業指導目錄中國家西部地區鼓勵發展產業的要求，將允許合資格企業按15%的減免稅率繳納企業所得稅（「企業所得稅」）。

廣州星邦於2023年取得「高新技術企業」資格，其自2023年至2025年三年期間享有15%的優惠企業所得稅稅率。

海南星邦及成都錦宏圖根據相關中國企業所得稅法及法規於2023年被認定為「小型微利企業」。因此，海南星邦及成都錦宏圖於2023年將稅前利潤的25%計入應納稅所得額，並享有20%的優惠稅率。

根據自2018年起生效的中國國家稅務總局頒佈的相關法律法規，從事研發活動的企業在確定當年的應課稅利潤時，有權申請將其產生的研發費用的175%作為可扣稅開支（「加計扣除」）。根據科技部、財政部、國家稅務總局於2022年9月22日發佈並於2022年10月1日執行的[2022年]第28號通知， 貴集團實體的研發費用稅前加計扣除比例提高至100%。

報告期間的所得稅開支如下：

	截至9月30日止九個月	
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
當期所得稅 — 中國內地	4	9,187
遞延所得稅	(57,995)	5,888
期內稅項 (抵免) / 支出總額	<u>(57,991)</u>	<u>15,075</u>

8. 股息

根據日期為2022年4月29日及2022年11月3日的股東大會的決議案， 貴集團的一家附屬公司成都星邦分別向其當時的權益股東宣派股息人民幣40,000,000元及人民幣112,385,000元。截至2024年9月30日， 貴集團已結算人民幣146,933,000元，其中人民幣146,758,000元以現金支付及人民幣175,000元被應收當時股權持有人款項抵銷。

根據日期為2023年7月4日的股東大會的決議案， 貴集團附屬公司成都星邦向其當時的權益股東宣派股息人民幣150,000,000元，且截至2024年9月30日已派付人民幣120,242,000元。

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

9. 貴公司普通股權持有人應佔每股盈利

鑒於重組以及按合併基準呈列 貴集團於報告期間的業績，就本報告而言，載入每股盈利資料被視為意義不大，故此未有呈列。

10. 物業、廠房及設備

2024年9月30日

	租賃物業裝修 人民幣千元	汽車 人民幣千元	辦公室設備 人民幣千元	總計 人民幣千元
於2024年1月1日：				
成本	23,695	626	10,200	34,521
累計折舊	(11,491)	(398)	(5,621)	(17,510)
賬面淨值	12,204	228	4,579	17,011
於2024年1月1日 (扣除累計折舊) ..	12,204	228	4,579	17,011
添置 (未經審計)	808	–	127	935
出售 (未經審計)	(248)	–	(1)	(249)
期內計提折舊 (未經審計)	(2,467)	(78)	(1,385)	(3,930)
於2024年9月30日 (扣除累計折舊) (未經審計)	10,297	150	3,320	13,767
於2024年9月30日：				
成本 (未經審計)	24,255	626	10,326	35,207
累計折舊 (未經審計)	(13,958)	(476)	(7,006)	(21,440)
賬面淨值 (未經審計)	10,297	150	3,320	13,767

2023年12月31日

	租賃物業裝修 人民幣千元 (經審計)	汽車 人民幣千元 (經審計)	辦公室設備 人民幣千元 (經審計)	總計 人民幣千元 (經審計)
於2023年1月1日：				
成本	9,050	626	6,461	16,137
累計折舊	(6,598)	(273)	(4,331)	(11,202)
賬面淨值	2,452	353	2,130	4,935
於2023年1月1日 (扣除累計折舊) ..	2,452	353	2,130	4,935
添置	14,645	–	3,739	18,384
出售	–	–	(12)	(12)
年內計提折舊	(4,893)	(125)	(1,278)	(6,296)
於2023年12月31日 (扣除累計折舊)	12,204	228	4,579	17,011
於2023年12月31日：				
成本	23,695	626	10,200	34,521
累計折舊	(11,491)	(398)	(5,621)	(17,510)
賬面淨值	12,204	228	4,579	17,011

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

11. 貿易應收款項

	9月30日	12月31日
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (經審計)
貿易應收款項.....	79,365	136,821
減值.....	(7,378)	(7,513)
	<u>71,987</u>	<u>129,308</u>

貴集團的貿易應收款項主要指從第三方合作分銷渠道、第三方發行商及支付渠道應收的款項。合作分銷渠道及第三方發行商的信貸期通常為30天至120天。貴集團尋求對其未償還應收款項保持嚴格控制，以盡量降低信貸風險。客戶服務部定期檢討逾期結餘。鑒於上文所述及貴集團的貿易應收款項主要與多元化應用程序分銷平台有關，因此信貸風險並無重大集中。貴集團並無對其貿易應收款項結餘持有任何抵押品或其他信貸增強措施。貿易應收款項結餘並不計息。

於2024年9月30日及2023年12月31日，根據發票日期及扣除虧損撥備後的貿易應收款項賬齡分析如下：

	9月30日	12月31日
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (經審計)
3個月以下.....	71,983	129,303
3至6個月.....	4	5
	<u>71,987</u>	<u>129,308</u>

貿易應收款項的減值虧損撥備變動如下：

	9月30日	12月31日
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (經審計)
期／年初.....	7,513	8,349
預期信貸虧損撥備轉回淨額.....	(135)	(804)
撇銷為不可收回的款項.....	-	(32)
期／年末.....	<u>7,378</u>	<u>7,513</u>

貴集團應用國際財務報告準則第9號訂明的簡化方式計提預期信貸虧損撥備，而撥備率乃基於具有類似虧損模式的不同客戶分部分組的逾期日數釐定。貴集團使用的計算方法反映概率加權結果、貨幣時值及於報告日期可得的有關過往事項、當前條件及未來經濟條件預測的合理及可靠資料。對手方未能按要求作出還款的貿易應收款項為違約應收款項。貴集團於報告期間已就違約應收款項計提100%撥備。

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

下文載列有關使用撥備矩陣計算 貴集團按攤銷成本計量的貿易應收款項的信貸風險資料：

於2024年9月30日（未經審計）

	按單項基準	按組合基準					總計
		當前	逾期				
			3個月以下	3至6個月	6個月至1年	1年以上	
預期信貸虧損率	100.00%	0.57%	4.75%	71.43%	100.00%	100.00%	9.30%
總賬面值							
（人民幣千元）	6,278	71,530	906	14	1	636	79,365
預期信貸虧損							
（人民幣千元）	6,278	410	43	10	1	636	7,378

於2023年12月31日（經審計）

	按單項基準	按組合基準					總計
		當前	逾期				
			3個月以下	3至6個月	6個月至1年	1年以上	
預期信貸虧損率	100.00%	0.05%	2.41%	0.00%	100.00%	100.00%	5.49%
總賬面值							
（人民幣千元）	6,606	128,445	956	-	1	813	136,821
預期信貸虧損							
（人民幣千元）	6,606	70	23	-	1	813	7,513

12. 於聯營公司的投資

	截至2024年9月30日
	人民幣千元 (未經審計)
分佔資產淨值	2,161
收購產生的商譽*	14,943
	<u>17,104</u>

* 貴集團預期於中戎華泰的投資將產生協同效應，從而增強 貴集團於移動遊戲市場的業務增長，尤其是遊戲開發及發行領域。

貴集團的預付款項、其他應收款項及應收聯營公司款項於未經審計中期簡明合併財務資料附註19披露。

下表列示 貴集團聯營公司的財務資料（該等資料個別而言並不重大）：

	截至2024年9月30日
	人民幣千元 (未經審計)
分佔聯營公司期內虧損	(2,896)
期內分佔聯營公司的全面虧損總額	<u>(2,896)</u>
貴集團於聯營公司投資的總賬面值	<u>17,104</u>

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

於2023年12月15日，成都星邦與中戎華泰股東訂立股權投資協議並同意注資人民幣20,000,000元。該交易已於2024年1月1日完成，貴集團獲得中戎華泰20%的股權。根據該協議，貴集團有權委任中戎華泰董事會三名董事中的一名董事。因此，中戎華泰被視為貴集團的聯營公司。貴集團於聯營公司的股權全部由貴集團持有。

上述聯營公司的財政年度與貴集團的財政年度一致。

13. 貿易應付款項及應付票據

	9月30日	12月31日
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (經審計)
應付第三方的貿易應付款項.....	13,734	40,610
應付票據.....	121,195	92,530
	134,929	133,140

於2024年9月30日根據發票日期的貿易應付款項及應付票據賬齡分析如下：

	9月30日	12月31日
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (經審計)
3個月以下.....	122,167	120,801
3個月至1年.....	11,280	11,558
1年至2年.....	712	15
2年以上.....	770	766
	134,929	133,140

貿易應付款項為無抵押、免息且一般按90天的期限結算。應付票據為有抵押、免息且一般按180天的期限結算。

於2024年9月30日及2023年12月31日，計入貿易應付款項的應付遊戲開發商款項分別為人民幣13,578,000元及人民幣38,870,000元。於2024年9月30日及2023年12月31日，計入應付票據的應付廣告及營銷代理款項分別為人民幣121,195,000元及人民幣92,530,000元。

於2023年，貴集團與銀行訂立供應商融資安排。根據該等協議，銀行就向貴集團供應商發行票據提供人民幣560百萬元的融資。於2024年9月30日及2023年12月31日，貴集團分別就該等供應商融資安排向銀行抵押存款人民幣92,530,000元及人民幣89,214,000元。

根據該等供應商融資安排，貴集團的供應商可選擇將其未到期的自貴集團收取的票據貼現，而銀行將直接向供應商付款，貴集團則承擔相關貼現利息。貴集團隨後將於到期時向銀行付款。截至2024年9月30日及2023年12月31日，銀行已向供應商支付應付票據分別人民幣121,195,000元及人民幣92,530,000元。

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

14. 計息銀行借款

	於2024年9月30日(未經審計)		
	實際利率(%)	到期日	人民幣千元
即期			
銀行借款－有抵押(b)	3.150-4.100	2025年	22,369
銀行借款－無抵押.....	2.000-3.450	2024年至2025年	29,765
			52,134
於2023年12月31日			
	實際利率(%)	到期日	人民幣千元
即期			
銀行借款－有抵押(b)	1.600-4.000	2024年	53,842
銀行借款－無抵押.....	2.500	2024年	24,684
			78,526

(a) 貴集團所有銀行貸款均以人民幣計值。

(b) 貴集團於2024年9月30日的銀行借款由 貴公司的附屬公司(即上海趣儂、上海圓戲及成都星邦)以及獨立第三方擔保公司(即成都中小企業融資擔保有限責任公司)擔保，擔保金額最高為人民幣16,757,000元，年擔保率為2.5%；並以質押 貴集團存款人民幣5,943,000元的方式最高擔保人民幣5,612,000元。

貴集團於2023年12月31日的銀行借款由 貴公司附屬公司(即上海聚市、上海趣儂及上海圓戲)、上海圓戲前法定代表Wu Shuchao先生以及獨立第三方擔保公司(即成都中小企業融資擔保有限責任公司)擔保，擔保金額最高為人民幣10,012,000元，年擔保率為2.5%；由郭小蘭女士最高擔保人民幣5,006,000元；並以質押 貴集團存款人民幣39,141,000元的方式最高擔保人民幣38,824,000元。

15. 遞延稅項

於報告期間，遞延稅項資產及遞延稅項負債的變動如下：

遞延稅項資產

	稅項虧損	租賃負債	金融資產減值 及應計開支	非金融資產減值	合約負債	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2023年1月1日	66,339	12,220	4,311	863	44,332	128,065
年內計入/(扣自)損益 的遞延稅項.....	21,800	1,325	(317)	-	(15,520)	7,288

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

	稅項虧損	租賃負債	金融資產減值 及應計開支	非金融資產減值	合約負債	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2023年12月31日及 於2024年1月1日.....	88,139	13,545	3,994	863	28,812	135,353
期內計入／(扣自) 損益的遞延稅項 (未經審計).....	59,442	(5,579)	(34)	-	(9,596)	44,233
於2024年9月30日 (未經審計).....	<u>147,581</u>	<u>7,966</u>	<u>3,960</u>	<u>863</u>	<u>19,216</u>	<u>179,586</u>

遞延稅項負債

	使用權資產	合約成本	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2023年1月1日	11,533	34,081	45,614
年內扣自／(計入) 損益的遞延稅項.....	1,474	(11,496)	(10,022)
於2023年12月31日及於2024年1月1日	13,007	22,585	35,592
期內計入損益的遞延稅項 (未經審計)	(5,416)	(8,346)	(13,762)
於2024年9月30日 (未經審計)	<u>7,591</u>	<u>14,239</u>	<u>21,830</u>

就呈列而言，若干遞延稅項資產及負債已於中期簡明合併財務狀況表抵銷。以下是就財務報告目的對貴集團遞延稅項結餘的分析：

	9月30日	12月31日
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (經審計)
在中期簡明合併財務狀況表中確認的遞延稅項資產淨值 ...	<u>157,756</u>	<u>99,761</u>

16. 股本

	9月30日
	2024年
	美元 (未經審計)
法定：	
4,952,490,000股每股0.00001美元的普通股	49,525
47,510,000股每股面值0.00001美元的優先股	475
	<u>50,000</u>
已發行但未繳足：	
463,330,000股每股0.00001美元的普通股	4,633
47,510,000股每股面值0.00001美元的優先股	475
	<u>5,108</u>

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

	12月31日
	2023年
	美元 (經審計)
法定：	
5,000,000,000股每股0.00001美元的普通股	50,000
	<u>50,000</u>
已發行但未繳足：	
10,000股每股0.00001美元的普通股	0.1
	<u>0.1</u>

貴公司於報告期間的股本變動如下：

	已發行股份數目	股本 人民幣千元
於2022年11月24日(註冊成立日期)		
及於2023年12月31日(經審計)	10,000	-
已發行股份	510,830,000	-
於2024年9月30日(未經審計)	<u>510,840,000</u>	<u>-</u>

貴公司於2022年11月24日根據公司法於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，初始法定股本為50,000美元，分為5,000,000,000股每股面值0.00001美元的普通股。註冊成立後，一股股份獲配發及發行予Sertus Nominees (Cayman) Limited，其後轉讓予Orchid Lan Family Holdings Limited。同日期，3,656股股份按面值配發及發行予Orchid Lan Family Holdings Limited，6,043股股份按面值配發及發行予Great Guo Family Holdings Limited及300股股份按面值配發及發行予Springberg Family Holdings Limited。於2024年9月30日及2023年12月31日，該等股份尚未支付。

於2024年8月28日，(1) 貴公司的法定股本變更為50,000美元，分為5,000,000,000股股份，包括(i)4,952,490,000股每股面值為0.00001美元的普通股及(ii)47,510,000股每股面值為0.00001美元的優先股(通過將47,510,000股每股面值為0.00001美元的普通股重新分類及指定為47,510,000股每股面值為0.00001美元的優先股)以及(2)258,147,657股普通股、15,324,900股普通股、20,433,600股普通股、169,413,843股股份及47,510,000股優先股分別獲配發及發行予Great Guo Family Holdings Limited、Springberg Family Holdings Limited、Sincebloom Family Holdings Limited、Orchid Lan Family Holdings Limited及Chengdu New-Eco Investment Holdings Limited。於2024年9月30日，該等股份尚未支付。

17. 或然負債

於報告期末，貴集團並無任何重大或然負債。

18. 承擔

於各報告期末，貴集團的承擔如下：

	9月30日	12月31日
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (經審計)
已訂約但尚未產生		
購買租賃物業裝修	280	729
購買專利及許可	1,100	1,100
	<u>1,380</u>	<u>1,829</u>

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

19. 關聯方交易及結餘

董事認為，以下個人／公司為於報告期間與 貴集團有重大交易或結餘的關聯方。

(a) 關聯方姓名／名稱及關係

姓名／名稱	關係
郭小蘭女士	股東兼董事
成都繹彩企業管理中心(有限合夥)	股東
成都中戎華泰網絡科技有限公司*	聯營公司

* 成都中戎華泰網絡科技有限公司自2024年1月1日起成為聯營公司。

(b) 關聯方提供的擔保

於報告期間，郭小蘭女士如未經審計中期簡明合併財務資料附註14所述為 貴集團的計息銀行借款提供擔保。

(c) 與關聯方的重大交易

向一名關聯方提供的貸款

	截至9月30日止九個月	
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
成都中戎華泰網絡科技有限公司	10,050	—

美術設計費

	截至9月30日止九個月	
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
成都中戎華泰網絡科技有限公司	5,943	—

美術設計費乃根據市場價格釐定。

(d) 關聯方的未償還結餘

預付款項、按金及其他應收款項

	9月30日	12月31日
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (經審計)
貿易相關 成都中戎華泰網絡科技有限公司	32,928	—

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

應收一名關聯方款項

	9月30日	12月31日
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (經審計)
非貿易相關		
成都中戎華泰網絡科技有限公司	10,050	-

於2024年9月30日，預付款項、按金及其他應收款項為無抵押及貿易性質，包括期限為相關遊戲商業運營後三年的許可費、後續收入分成的預付款及預付美術設計費。

於2024年9月30日，應收一名關聯方款項為非貿易性質、無抵押及於到期日按一年期貸款的當時銀行利率計算，並須於一年內償還。

於報告期間未使用虧損率法進行減值分析以計量預期信貸虧損。於報告期間，貴集團估計上述應收款項的預期虧損率甚微。

應付股息

	9月30日	12月31日
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (經審計)
非貿易相關		
成都繹彩企業管理中心(有限合夥)	15,807	31,808

應付股息須於一年內或按要求償還。

(e) 貴集團主要管理人員的薪酬

	截至9月30日止九個月	
	2024年	2023年
	人民幣千元 (未經審計)	人民幣千元 (未經審計)
薪金、津貼及實物福利	1,698	1,765
績效相關獎金	1,143	4,268
退休金計劃供款	137	115
	<u>2,978</u>	<u>6,148</u>

20. 金融工具的公允值及公允值層級

於2024年9月30日及2023年12月31日，貴集團金融資產及負債的公允值與其各自的賬面值相若。

管理層已評估貿易應收款項、計入預付款項、按金及其他應收款項的金融資產、應收一名關聯方款項、受限制現金、現金及現金等價物、貿易應付款項及應付票據、計入其他應付款項及應計費用的金融負債以及計息銀行借款的公允值與其賬面值相若，在很大程度上乃由於該等工具於短期到期。

附錄一 B

未經審計中期簡明合併財務資料

由財務經理領導的 貴集團財務部門負責釐定金融工具公允值計量的政策及程序。

於各報告日期，財務部門分析金融工具價值的變動，並釐定估值中使用的主要輸入數據。董事就年度財務報告定期檢討金融工具公允值計量結果。

金融資產及負債的公允值計入自願方之間的當前交易（而非強制或清算出售）中可交換工具的金額。以下方法及假設乃用於估計公允值。

按金的非流動部分的公允值按現時適用於附帶類似條款、信貸風險及餘下期限的工具的比率折現預期未來現金流量計算。其賬面值與2024年9月30日的公允值相若。

中國內地銀行發行的理財產品的公允值是根據具有類似條款和風險的工具的市場利率，採用貼現現金流量估值模型估算。

公允值層級

下表說明 貴集團金融工具的公允值計量層級：

按公允值計量的資產：

於2023年12月31日

	使用以下各項的公允值計量			
	活躍市場的 報價（第一級）	重大可觀察 輸入值（第二級）	重大不可觀察 輸入值（第三級）	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
按公允值計入損益的金融資產	—	15,229	—	15,229

於報告期間，金融資產及金融負債在第一級與第二級之間並無公允值計量的轉撥，亦無轉入或轉出第三級。

21. 報告期後事項

2024年9月30日後並無重大事件發生。

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

本公司組織章程概要

1 組織章程大綱

本公司的組織章程大綱於[●]獲有條件地採納，並規定(其中包括)本公司股東承擔的責任屬有限，而本公司的成立宗旨並無限制，且本公司擁有全部的權力及權限實施未受開曼群島《公司法》或任何其他法律禁止的任何宗旨。

組織章程大綱於本文件附錄五所述聯交所及本公司網站展示。

2 組織章程細則

本公司組織章程細則於[●]獲有條件地採納，其中包括以下條文：

2.1 董事

(a) 配發及發行股份的權力

在組織章程大綱(及本公司於股東大會上可能給予的任何指示)的規限下，並在不損害任何現有股份附帶的任何權利的情況下，董事可按其認為適當的時間及其他條款向董事認為恰當的人士配發、發行、授出購股權或以其他方式處置任何股份(不論是否附帶有關股息或其他分派、投票、資本歸還或其他情況的優先、遞延或有其他權利或限制)。

(b) 出售本公司或任何附屬公司資產的權力

在《公司法》、組織章程大綱及組織章程細則的規定和經特別決議案發出的任何指示的規限下，本公司的業務由董事管理，董事可行使本公司的一切權力。組織章程大綱及組織章程細則的更改以及該等指示不得使董事此前原應有效的行動在制定更改或發出指示後失效。

(c) 對離職的補償或付款

組織章程細則並無關於對董事離職的補償或付款的規定。

(d) 向董事提供貸款

組織章程細則並無關於向董事提供貸款的規定。

(e) 提供財務資助購買股份

組織章程細則並無關於本公司提供財務資助以購買本公司或其附屬公司股份的規定。

(f) 披露與本公司或其任何附屬公司所訂立合同中擁有的權益

任何人士無須因擔任董事或代理董事而喪失資格或因此被阻止以賣方、買方或其他身份與本公司訂立合同，而任何該等合同，或由本公司或代表本公司訂立之合同或交易，不得因任何董事或代理董事或於其中以任何方式存有利益或承擔責任而失效；作為訂約一方或存在利益關係之任何董事或代理董事亦無須僅因其董事或代理董事職位或由此建立之受信關係而須向本公司交代其由任何此等合同或交易所變現或產生之任何利潤，惟任何董事或任何代理董事於任何此等合同或交易中的權益性質須在其就此進行考慮及任何表決時或之前披露。

倘若一名董事或其任何緊密聯繫人於任何合同或安排或任何其他建議中存在的任何重大權益，則該名董事無權就與之有關的任何董事決議案進行投票（該名董事亦不得計入與之有關的法定人數），而倘若該名董事已投票，則其票數不得計算在內（其亦不得計入該決議案的法定人數），但該項禁制不適用於任何下列事項，即：

- (i) 就董事或其任何緊密聯繫人應本公司或其任何附屬公司的要求或為本公司或其任何附屬公司的利益借出款項或產生或承擔的債務，向該董事或其任何緊密聯繫人作出的任何抵押或彌償保證；
- (ii) 就董事或其任何緊密聯繫人因本公司或其任何附屬公司的債務或責任根據一項擔保或彌償保證或通過作出抵押個別或共同承擔全部或部分責任，而向第三方作出任何抵押或彌償保證；

- (iii) 涉及提呈發售本公司或本公司可能發起或於其中擁有權益之任何其他公司之股份、債權證或其他證券以供認購或購買之任何建議，而董事或其任何緊密聯繫人在提呈發售之承銷或分承銷中以參與者身份擁有權益或將擁有權益；
- (iv) 任何涉及本公司或其任何附屬公司僱員福利的任何建議或安排，包括：
 - (A) 採納、修訂或執行董事或其任何緊密聯繫人可據此獲利的任何僱員股份計劃或任何股份激勵計劃或購股權計劃；或
 - (B) 採納、修訂或執行涉及本公司或其任何附屬公司董事、其緊密聯繫人及僱員的養老金、退休、身故或傷殘福利計劃，且並無給予任何董事或其任何緊密聯繫人任何與該計劃或基金有關的類別人士一般所未獲賦予的特權或利益；及
- (v) 董事或其任何緊密聯繫人僅因其於本公司的股份或債權證或其他證券擁有權益，而與本公司股份或債權證或其他證券的其他持有人以相同方式擁有權益的任何合同或安排。

(g) 薪酬

支付予董事的薪酬(如有)應為董事釐定的酬金。董事亦應有權獲付其因出席董事或董事委員會會議，或本公司股東大會，或本公司任何類別股份或債券持有人的獨立會議，或與本公司業務或履行其董事職責有關的其他事宜而合理產生的所有差旅、酒店住宿費及其他開支，或收取董事可能釐定的固定津貼(或上述各項任意比例的組合)。

董事可批准就董事認為超出其作為董事的日常工作的任何服務向任何董事支付額外酬金。支付予同時擔任本公司法律顧問、授權人或律師的董事或以專業身份為其提供服務的董事的任何費用應不計入其作為董事的酬金。

(h) 退任、委任及罷免

本公司可通過普通決議案委任任何人士為董事，以填補空缺或出任新增的董事職位。

即使組織章程細則或本公司與任何董事之間的任何協議載有任何規定，本公司仍可在該董事任期屆滿前通過普通決議案罷免該董事（包括董事總經理或其他執行董事），並可通過普通決議案選舉其他人士填補其職位。任何內容概不得被視為剝奪被如此罷免的董事因終止其董事委任或因終止其董事委任而失去任何其他委任或職位所應支付予該董事的補償或損害賠償。

董事可委任任何人士出任董事，以填補空缺或出任新增的董事職位，前提為委任不會導致董事人數超過組織章程細則規定或根據組織章程細則的董事人數上限。按上述方式委任的董事，任期將於該董事獲委任後本公司首屆股東週年大會舉行時屆滿，屆時將有資格於會上重選連任。

毋須以持有股份作為出任董事的資格，出任董事亦無特定的年齡限制。

董事須在下列情況下離職：

- (i) 董事書面通知本公司辭去董事職務；
- (ii) 董事連續12個月缺席（為免生疑，並未由其委任的受委代表或代理董事代其出席）且未獲得董事特別休假，而董事通過決議案，同意相關董事因該等缺席而離職；
- (iii) 董事去世、破產或與其全體債權人作出任何安排或和解；
- (iv) 董事被認定或變得精神不健全；或
- (v) 由不少於四分之三（或倘若非整數，則以最接近之較低整數為準）的當時在任董事（包括其本身）簽署且送達該董事之書面通知將其撤職。

於本公司每屆股東週年大會上，當時在任的三分之一的董事（或倘若董事人數並非三或三的倍數，則為最接近但不少於三分之一的人數）須輪值退任，但每名董事（包括以指定任期獲委任的董事）須至少每三年輪值退任一次。退任董事須任職直至其退任所在會議結束，且有資格於該會議重選連任。本公司在任何董事退任的股東週年大會上，可選舉相同人數的人士出任董事以填補空缺。

(i) 借貸權力

董事可行使本公司的全部權力為本公司借入資金，以及抵押或質押本公司全部或部分現有及將來的業務、財產及資產及未催繳資本，並發行債權證、債股、按揭、債券及其他該等證券（不論是直接發行或作為本公司或任何第三方的任何債務、責任或義務的擔保）。

2.2 更改組織章程文件

除非通過特別決議案，否則概不得對組織章程大綱或章程細則作出任何更改或修訂。

2.3 更改現有股份或各類別股份附有的權利

倘若在任何時候本公司股本分為不同類別股份，則在當時發行的任何類別附有的全部或任何權利（除非該類別股份的發行條款另行規定）（不論本公司是否正在清盤），僅可經由佔該類別已發行股份投票權不少於四分之三的持有人書面同意，或經由該類別股份持有人在另行召開的會議上以不少於四分之三的大多數票數通過的決議案核准而更改。組織章程細則有關股東大會的所有條文在作出必要變通後適用於任何該等會議，惟法定人數為共同持有不少於該類別已發行股份投票權三分之一的一名或多名人士（或由其受委代表或正式獲授權代表予以代表）。

除非股份附帶的權利或發行條款另有明確規定，否則任何類別股份持有人享有的權利，不應因增設或發行與其享有同等權益的其他股份而視為被更改。

2.4 更改股本

本公司可經普通決議案：

- (a) 以普通決議案規定的數額增加其股本，並附帶本公司在股東大會上可能釐定的權利、優先權及特權；
- (b) 將其全部或任何股本合併及拆分為面額高於現有股份的股份。於將繳足股款的股份合併及拆分為面額較高的股份時，董事可以其認為權宜的方式解決可能出現的任何困難，尤其是可（在不影響上文的一般性的原則下）在將予合併股份的持有人之間，決定將哪些特定股份合併至每股合併股份，以及若任何人士有權獲配發合併股份的零碎部分，該等零碎部分可由董事就此委任的若干人士出售，而該獲委任人士可將出售股份轉讓予買家，而並不應對此等轉讓的有效性提出疑問，而該等出售所得款項淨額（扣除出售開支後）可按有權獲發零碎合併股份的人士的權利及權益的比例進行分派，或為本公司利益而支付予本公司；
- (c) 通過分拆其現有股份或其中任何股份，將其全部或任何部分股本分拆為少於組織章程大綱規定的數額的股份或無面值的股份；及
- (d) 註銷任何在通過普通決議案之日尚未獲任何人士認購或同意認購的股份，並按註銷股份的面額削減其股本數額。

本公司可以按照《公司法》規定，通過特別決議案削減其股本或任何資本贖回儲備。

2.5 特別決議案－須以多數票通過

組織章程細則定義的「特別決議案」一詞具有《公司法》相同的含義，就此而言，所需的大多數票應不少於有權投票的本公司股東親自或（若股東為法團）由其正式獲授權代表或受委代表（若允許委任受委代表）在股東大會上所投票數的四分之三，且召開該大會的通告已正式發出並指明擬提呈的決議案為特別決議案，亦包括由有權在本公司股東大會上投票之全部本公司股東以一份或多份而每份由一名或多名股東簽署之文書以書面方式批准之特別決議案，而如此採納之特別決議案的生效日期即為該份文書或該等文書最新一份（如多於一份）的簽立日期。

另一方面，根據組織章程細則，「普通決議案」一詞指須由有權投票之本公司股東在根據組織章程細則規定舉行的股東大會親自或（如股東為法團）由其正式獲授權代表或受委代表（若允許委任受委代表）以簡單多數票通過的決議案，亦包括所有上述本公司股東以書面批准的普通決議案。

2.6 投票權

除任何股份附有的任何權利或限制另有規定外，於任何股東大會上，本公司每名親自出席股東（或若股東為法團，其正式獲授權代表）或受委代表可擁有(a)發言權；(b)舉手表決時有一票表決權；及(c)投票表決時應就其持有的每股股份享有一票表決權。

倘若有任何股東被要求根據上市規則放棄就任何特定決議案表決，或者被限制只可投票贊成或反對任何特定決議案，則該股東一旦違反有關要求或限制，其親身或由代表所投票數一概不得計算在內。

若屬股份之聯名持有人親身或委派受委代表（或倘為法團或其他非自然人，則為其正式獲授權代表或受委代表）投票，排名較前之人士的表決應被接受，而不接受其他聯名持有人的表決。就此而言，排名次序須根據聯名持有人就有關聯名持股於本公司股東名冊上的排名次序釐定。

任何精神不健全的股東，或被具有管轄權的法院判定為精神失常的股東，可由其監護人、財產接管人、財產受託人或由該法院委派代表該股東的其他人士，通過舉手或投票的方式進行表決，而任何該等監護人、財產接管人、財產受託人或其他人士均可委託代表投票。

除非已於股東大會的記錄日期登記為股東並已支付其當時就股份應付的所有催繳或其他款項，否則任何人士不得被計入任何股東大會的法定人數，亦無權在會上投票。

在任何股東大會上交由大會表決的決議案應通過投票方式表決決定，除非會議主席容許上市規則規定的純粹與程序或行政事宜有關的決議案以舉手方式表決。

作為本公司股東的任何法團或其他非自然人可根據其章程文件，或在其章程文件並無規定時通過其董事或其他管理機構的決議案，授權其認為合適的人士擔任其代表出席本公司或任何類別股東的任何會議，且如此授權的人士應獲得行使法團猶如其為個人股東時可以行使的相同權力。

倘若一家認可結算所(或其代名人)為本公司股東，則其可以授權其認為適當之一名或多名人士作為代表，出席本公司任何股東大會或本公司任何類別股東大會，惟倘若超過一名人士獲授權，則授權文件須列明各名獲授權人士所代表的股份數目及類別。根據該規定獲授權的人士有權代表認可結算所(或其代名人)行使其代表之認可結算所(或其代名人)可行使之同樣權利及權力，包括發言權及在允許舉手表決時，以個人身份於舉手表決時投票，猶如其為持有該授權書所載的股份數目及類別的本公司個人股東。

2.7 股東週年大會及股東特別大會

本公司須於每個財政年度舉行一次股東大會作為其股東週年大會，股東週年大會於有關財政年度結束後六個月(或上市規則或聯交所可能允許的其他期間)內舉行。召開大會的通知中須指明其為股東週年大會。

董事可召開股東大會，且須應股東請求立即安排召開本公司股東特別大會。股東請求為一名或多名股東提交的請求，而該等股東在提交請求當日持有於該日附帶權利可於本公司股東大會上投票的已發行股份不少於10%的投票權(按每股一票基準)。股東請求須指明本次會議的目的及擬被列入會議議程的決議事項，須由請求人簽署並提交至本公司在香港的主要辦事處或(倘本公司不再設有該主要辦事處)本公司註冊辦事處，並可由數份格式相似且分別由一名或多名請求人簽署的文件組成。倘於提交股東請求之日並無董事，或倘董事未於提交股東請求之日起21日內妥為召開須於其後21日內舉行的股東大會，請求人自身或持有全部請求人所持全部投票權的一半以上的任何人士可自行召開股東大會，但如此召開的任何會議不得晚於上述21日期限屆滿後三個月舉行。由請求人召開的股東大會應按盡可能接近於董事召開股東大會所採取的相同方式召開。

2.8 賬目及審計

董事應就本公司所有收支款項及發生該等收支所涉及的事項、本公司的所有貨物買賣以及本公司的資產及負債安排存置適當賬簿。該等賬簿必須自編製之日起至少保留五年。倘並無安排存置必要賬簿以真實公平地反映本公司業務狀況，並解釋其交易，則不應視為已存置適當賬簿。

董事可釐定是否及以何種程度、在何時及何處以及在何種情況或規例下，公開本公司賬目及賬冊或任何賬目及賬冊，以供本公司股東（並非董事）查閱。除《公司法》賦予權利或獲董事授權或本公司在股東大會上所批准外，任何股東（並非董事）無權查閱本公司任何賬目、賬冊或文件。

董事須安排編製及於每屆股東週年大會上向本公司呈報自上一份賬目起期間的損益賬，連同於損益賬結算日的財務狀況表、董事對於有關損益賬涵蓋期間本公司損益及於有關期末本公司業務狀況的報告、有關該等賬目的核數師報告，以及法律可能規定的其他報告及賬目。

2.9 核數師

本公司須在每屆股東週年大會通過普通決議案委任一名或多名本公司核數師，任期至下屆股東週年大會。本公司可通過普通決議案於任期屆滿前罷免核數師。除非該人士獨立於本公司，否則任何人士不得被委任為本公司的核數師。核數師薪酬由本公司於委任核數師的股東週年大會上通過普通決議案或有關決議案中訂明的方式釐定。

2.10 會議通知及議程

股東週年大會須以不少於21日的通知召開，任何股東特別大會須以不少於14日的通知召開，不包括送達之日或視作送達之日及發出通知之日。召開股東週年大會的通知須指明該會議為股東週年大會，而召開會議以通過特別決議案的通知須指明擬提呈議案為一項特別決議案。各通知須指明大會地點、日期及時間、決議案詳情及將於會

附錄三

本公司組織章程及開曼公司法概要

議上進行業務的一般性質。儘管有上文所述，不論有否發出上述通知和是否符合組織章程細則有關股東大會的規定，在下列人士同意下，有關會議仍視作已正式召開：

- (a) 倘若召開股東週年大會，則由全體有權出席該會議並在會上投票的本公司股東；及
- (b) 倘若召開股東特別大會，則由有權出席該會議並在會上投票的大多數股東（合共持有的股份以面值計不少於具有該項權利的股份的95%）。

於發出股東大會通知之後但在大會召開之前，或在押後股東大會之後但在續會召開之前（不論是否需要發出續會通知），如董事全權酌情認為按召開有關股東大會的通知所指定的日期或時間及地點舉行股東大會並不可行或並不合理（不論基於任何原因），則董事可以更改或押後大會至另一日期、時間及地點進行。

董事同時有權在召開股東大會的每一份通知中規定，如烈風警告或黑色暴雨警告於股東大會當日任何時間生效（除非有關警告在董事於相關通知中指明的股東大會前最短時間內撤銷），股東大會將押後至較後日期重新召開，而不作另行通知。

如押後股東大會：

- (a) 本公司須盡力在切實可行範圍內盡快於本公司網站發出及於聯交所網站發佈有關押後通知（須根據上市規則載列押後原因）（惟由於烈風警告或黑色暴雨警告於股東大會當日生效，則未能發出或發佈該通知不會影響股東大會的自動押後）；
- (b) 董事須釐定續會的日期、時間及地點並發出最少七個整日的續會通知；並且該通知須指明續會重新召開的日期、時間及地點，以及授權代表委任書在續會上被視作有效的提交日期及時間（但前提是就原會議提交的授權代表委任書在續會上仍繼續有效，除非該授權代表委任書已被撤銷或已替換為新的授權代表委任書）；及

- (c) 在續會上僅可處理原會議通知所載的事務，續會通知毋須指明在續會上有待處理的事務，也毋須再次傳閱任何隨附文件。倘擬於續會上處理新事務，本公司須根據組織章程細則就該續會發出新通知。

2.11 股份轉讓

股份轉讓可以書面及與聯交所規定的轉讓標準格式一致或董事批准的其他格式的轉讓文據進行。轉讓文據須由轉讓人及(除非董事另有決定)承讓人雙方或其代表簽署。在承讓人姓名就此列入本公司的股東名冊前，轉讓人仍應被視為股份的持有人。

董事可拒絕登記任何未繳足股份或本公司擁有留置權的股份轉讓。董事亦可拒絕登記任何股份的轉讓，除非：

- (a) 向本公司提交轉讓文據連同有關的股票(於轉讓登記後將予註銷)，及董事合理要求可證明轉讓人有權進行轉讓的其他證明；
- (b) 轉讓文據只涉及一類股份；
- (c) 轉讓文據已妥為加蓋印花(如須加蓋印花)；
- (d) 如將股份轉讓給聯名持有人，則獲轉讓股份的聯名持有人不得超過四名；
- (e) 有關股份不涉及以本公司為受益人的任何留置權；及
- (f) 就此向本公司支付金額不超出聯交所不時釐定的最高應付金額的費用(或董事不時要求的較低數額)。

如董事拒絕登記任何股份轉讓，其須在該等拒絕後兩個月內通知各轉讓人及承讓人。

於本公司股東名冊關閉期間，須暫停辦理轉讓登記。董事可通過在聯交所網站以發佈廣告的方式或根據上市規則按本公司以組織章程細則規定可送達通知的電子方式或於報章以發佈廣告的方式發出至少10個營業日通知（或如供股則為至少6個營業日通知），以於董事不時釐定的期間及時間內關閉本公司股東名冊，惟在任何年度內，關閉本公司股東名冊的期間不得超過30日，或本公司股東以普通決議案釐定的較長期間，惟該期間在任何年度均不得超過60日。

2.12 本公司回購其本身股份的權力

根據《公司法》規定，本公司可回購其本身的股份，前提為(a)購買方式首先須經本公司股東以普通決議案方式授權，及(b)任何該等購買應只可根據聯交所或香港證券及期貨事務監察委員會不時發出的任何相關守則、規則或法規作出。

2.13 本公司任何附屬公司擁有股份的權力

組織章程細則並無關於附屬公司擁有股份的規定。

2.14 股息及其他分派方式

根據《公司法》及組織章程細則，本公司可通過普通決議案決議就已發行股份派付股息及其他分派，以及授權從本公司可合法作此用途的資金中，撥付股息或其他分派，惟股息金額不得高於董事所建議者。除非從本公司的已變現或未派發利潤、股份溢價賬或法律允許的其他方式中派付，否則不得派付任何股息或作出其他分派。

董事認為本公司利潤足以派付時，董事可不時向本公司股東派付中期股息。董事會亦可不時按其認為合適的款額及日期就股份宣派及派付特別股息。

除任何股份所附權利另有規定外，派付股息及其他分派須按股東於派付股息的任何期間持有的股份的實繳股款按比例分配及派付。就此而言，在催繳前就股份所繳付的股款不會視為股份的實繳股款。

附錄三

本公司組織章程及開曼公司法概要

董事自本公司任何股東應獲派的任何股息或其他分派扣減其當時應付本公司的催繳股款或其他應付款項的總數（如有）。董事可保留就本公司有留置權的股份應付的任何股息或其他應付股款，亦可將該等股息或款項用作抵償具有留置權的債務、負債或協定。

本公司毋須承擔股息的利息。除任何股份所附權利另有規定外，股息及其他分派可以任何貨幣支付。

當董事或本公司在股東大會上議決就本公司股本派付或宣派股息時，董事可繼而議決：(a)配發入賬列為繳足股款的股份以支付全部或部分股息，而所配發的股份須與承配人已持有的股份屬於相同類別，惟有權獲派股息的本公司股東可選擇收取現金作為全部或部分股息以代替配發；或(b)有權獲派股息的本公司股東可選擇獲配發入賬列為繳足股款的股份以代替全部或董事可能認為適當的部分股息，而所配發的股份須與承配人已持有的股份屬於相同類別。本公司在董事建議下亦可通過普通決議案就本公司任何一項特定股息議決（儘管有上述情況）該股息可通過配發入賬列為繳足股款的股份悉數支付，而不給予本公司股東選擇收取現金股息以代替配發的權利。

應以現金支付予股份持有人的任何股息、利息或其他款項可通過電匯方式支付予持有人，或可以支票或股息單的方式郵寄至本公司股東的登記地址，或如為聯名持有人則郵寄至在本公司股東名冊有關聯名持股排名首位的人士的登記地址，或持有人或聯名持有人以書面通知指定的人士及地址。所有以上述方式寄發的支票或股息單須以其接收人為抬頭。兩名或以上聯名持有人中任何一人可就應付有關該等聯名持有人所持股份的任何股息、其他分派、紅利或其他應付股款發出有效收據。

任何於宣派日期後六年仍未認領的股息或其他分派可沒收，撥歸本公司所有。

經本公司股東普通決議案批准，董事可規定以分派任何種類的指定資產的方式（尤其是（但不限於）以分派任何其他公司的股份、債權證或證券的方式或以任何一種或多種該等方式）支付全部或部分股息或其他分派，而當有關分派出現任何困難時，董事可以其認為適當的方式解決，尤其可不理會零碎配額，將零碎股份調高或調低或規

定零碎股份須累算撥歸本公司利益，亦可釐定該等指定資產（或其任何部分）的分派價值，並可釐定按所釐定的價值向本公司任何股東支付現金，以調整所有股東的權利，並可在董事認為適當的情況下將任何該等指定資產交予受託人。

2.15 受委代表

有權出席及在本公司股東大會上投票的本公司股東可委託其他人士（必須為個人）作為受委代表，代其出席及投票，以此方式獲委託的受委代表享有與股東同等的在會議上發言的權利。投票表決可親身或委派受委代表進行。受委代表毋須為本公司股東。股東可委任任何數目的受委代表代其出席任何單一股東大會或任何單一類別股東大會。

委任受委代表的文據須以書面方式由委託人或其獲正式書面授權代表簽署，如委託人為公司或其他非自然人，則須由正式獲授權代表簽署。

董事應在召開任何會議或續會的通告或本公司發出的受委代表委任文據中，列明受委代表委任文據交回的方式（包括以電子方式）以及受委代表委任文據交回的地點及時間（不遲於舉行委任受委代表相關的會議或續會開始的時間）。

委任受委代表的文據可為任何慣常或通用形式（或董事可能批准的其他形式），並可表明就特定會議或其任何續會使用，或全面適用於所有會議直至撤回為止。

2.16 催繳股款及沒收股份

在配發及發行任何股份條款的規限下，董事可向本公司股東催繳有關彼等所持股份尚未繳付的股款（不論為股份面值或溢價），而本公司各股東須於指定時間（惟須接獲不少於14個整日的通知，指明付款時間）向本公司支付催繳股款的款項。董事可釐定撤回或延遲催繳全部或部分股款。催繳款項可能須分期支付。被催繳股款的人士在轉讓有關被催繳股款的股份後仍有責任支付被催繳的股款。

催繳股款被視作於董事授權作出催繳的決議案通過當日作出催繳。股份聯名持有人須共同及個別負責支付所有該等股份的催繳股款及分期股款。

倘催繳股款於到期應付後仍未支付，欠款人須就未繳金額支付利息，利息由未繳金額到期及應付當日起計至繳款為止，利率由董事釐定（以及加上本公司因有關未支付而產生的所有開支），但董事可獲豁免支付全部或部分利息或開支。

倘任何股份的催繳股款或分期股款在到期應付後仍未支付，則董事可向欠款人發出不少於14個整日的通知，要求支付未付股款連同應計利息及本公司因有關未支付而產生的任何開支。通知應列明付款的地點及應列明倘該通知不獲遵從，則該等已催繳股款的股份將予沒收。

倘未依有關通知的要求辦理，則通知涉及的所有催繳股款支付前，可由董事通過決議案予以沒收。沒收將包括有關被沒收股份的所有於沒收前仍未支付的應付股息、其他分派或其他款項。

被沒收的股份將可按董事認為合適的有關條款及方式出售、重新配發或以其他方式處置。

被沒收股份之人士將不再就有關被沒收股份為本公司股東，並須將被沒收股份的股票交回本公司以作註銷，惟仍有責任向本公司支付於沒收之日應就該等股份付予本公司的所有款項，連同董事可規定的利率計算的利息，惟若本公司已全額收到就該等股份到期應付的所有款項，則該人士的責任應告終止。

2.17 查閱股東名冊

本公司應根據《公司法》存置或促使存置本公司股東名冊。董事可通過於聯交所網站刊登廣告方式，或遵照上市規則以組織章程細則所規定本公司可以電子方式發送通知之途徑，或於報章上刊登廣告，發出10個營業日的通知（或如屬供股，則為6個營業日的通知），以於董事決定之時間及期間內，整體或就任何類別股份暫停辦理股份過戶登記手續，惟於任何年度內暫停辦理股份過戶登記手續之期間不得超過30日（或本公司股東可能以普通決議案決定之較長期間，惟該期間於任何年度均不得超過60日）。

除暫停辦理股份過戶登記手續外，股東名冊須於一般營業時間內可供本公司任何股東免費公開查閱。

2.18 會議及單獨類別會議之法定人數

除非開始處理事項時，出席會議之人數達到法定人數，否則任何股東大會概不得處理任何事項。本公司兩名股東親身或委派受委代表（或倘為法團或其他非自然人，則為其獲正式獲授權代表或受委代表）出席會議即構成法定人數，惟倘若本公司僅有一名有權於股東大會投票之股東，則該名股東親身或委派受委代表（或倘為法團或其他非自然人，則為其正式獲授權代表或受委代表）出席會議即構成法定人數。

本公司單獨類別股份持有人的單獨股東大會法定人數如上文第2.3段所述。

2.19 少數股東被欺詐或壓迫時之權利

組織章程細則中並無有關少數股東被欺詐或壓迫時之權利之規定。

2.20 清盤程序

根據《公司法》，本公司可通過特別決議案決議本公司自願清盤。

除股份所附權利另有規定外，在清盤中：

- (a) 倘若可供分派予本公司股東之資產不足以償還本公司的全部繳足股本，則該等資產的分派應使本公司股東盡可能按清盤開始時彼等各自所持股份之已繳足股本或應已繳足股本比例承擔虧損；
- (b) 倘若可供分派予本公司股東的資產超過償還清盤開始時本公司的全部繳足股本，則餘額須按該等股東於清盤開始時分別就其所持股份繳足的資本比例分派予本公司股東。

倘若本公司清盤，清盤人可在獲本公司之特別決議案批准及取得《公司法》規定之任何其他批准後，將本公司全部或任何部分資產以實物形式分派予股東（而不論該等資產為一類或多類不同之財產）。清盤人可就此評估任何資產的價值，並決定本公司股

東或不同類別股東之間的分派方式。清盤人可在獲得同樣批准之情況下，將該等資產的全部或任何部分交予清盤人在獲得批准情況下認為適當並以本公司股東為受益人而設立的信託的受託人，惟不得強迫本公司任何股東接受任何負有債務之資產、股份或其他證券。

2.21 無法聯繫的股東

本公司有權出售某一股東之任何股份或因該股東身故或破產或施行法律而轉入他人名下的股份，前提是：(a)合共不少於三張有關應以現金支付該等股份持有人任何款項之支票或股息單於12年內全部仍未兌現；(b)本公司在上述期間或下文第(d)段所述之三個月限期屆滿前，並無接獲任何有關該股東下落或存在之消息；(c)於12年期間內，至少應已就上述股份派發三次股息，而股東於有關期間內並無領取股息；及(d)至12年期間期滿時，本公司已設法以廣告方式在報章（或在上市規則規限下，按組織章程細則所載本公司可以電子方式送交通知之規定，以電子通訊方式）發出通知，表示有意出售有關股份，且自刊登廣告日期起三個月期間已屆滿，並已知會聯交所本公司欲出售該等股份。出售所得款項淨額歸本公司所有，而本公司收到有關所得款項淨額後，將欠負有關前股東一筆相等於出售所得款項淨額的款項。

開曼群島《公司法》及稅項概要

1 序言

《公司法》在頗大程度上根據舊有《英格蘭公司法》訂立，不過《公司法》與現行《英格蘭公司法》有重大差異。以下為《公司法》若干條文的概要，但此概要並不包括所有適用的限制條件及例外情況，亦非對可能與有利益關係人士可能更為熟悉的司法管轄區內的同類條文有所不同的所有公司法及稅務事宜的總覽。

2 註冊成立

本公司於2022年11月24日根據《公司法》在開曼群島註冊成立為豁免有限公司，因而須主要在開曼群島以外地區開展業務經營。本公司須每年向開曼群島公司註冊處處長呈交年度報告，並根據法定股本數額繳付費用。

3 股本

《公司法》准許公司發行普通股、優先股、可贖回股份或上述任何股份的任何組合。

《公司法》規定，倘若公司按溢價發行股份，不論是旨在換取現金或其他對價，須將相當於該等股份溢價總值的款項撥入「股份溢價賬」。對於公司根據作為收購或註銷任何其他公司股份對價的任何安排配發並以溢價發行的股份的溢價，公司可選擇不按上述規定處理。《公司法》規定，在遵守公司的組織章程大綱及細則條文(如有)的情況下，公司可按其不時決定的方式運用股份溢價賬，其中包括(但不限於)：

- (a) 向股東支付分派或股息；
- (b) 繳足公司尚未發行股份之股款並將其作為繳足紅股向股東發行；
- (c) 贖回及回購股份(受限於《公司法》第37條的規定)；
- (d) 撤銷公司的開辦費用；
- (e) 撤銷公司發行任何股份或債權證所支付的費用、佣金或所給予的折扣；及
- (f) 支付贖回或購買公司任何股份或債權證應付的溢價。

除非在緊隨擬付分派或股息之日後，公司仍有能力償還於日常業務過程中到期的債務，否則不可動用股份溢價賬向股東支付分派或股息。

《公司法》規定，經開曼群島大法院的確認，股份有限公司或具有股本的擔保有限公司如獲組織章程細則授權，則可通過特別決議案以任何方式削減股本。

受限於《公司法》的詳細規定，股份有限公司或具有股本的擔保有限公司如獲組織章程細則授權，則可發行由公司或股東選擇贖回或有責任贖回的股份。此外，如該公司獲組織章程細則授權，則可回購其本身的股份，包括任何可贖回股份。該等購買的方式須經組織章程細則或該公司普通決議授權。組織章程細則可規定回購方式可由公司董事決定。公司只可贖回或購買其本身已繳足股款的股份。如公司贖回或購買其本身股份後再無任何持股的股東，則不可贖回或購買本身股份。除非在緊隨擬議付款之日後，公司仍有能力償還其在日常業務過程中到期的債務，否則公司以公司股本贖回或購買其本身的股份，乃屬違法。

開曼群島並無明文限制公司提供財務資助以購買或認購公司本身或其控股公司的股份。因此，如公司董事在履行審慎及誠信職責的情況下認為提供資助的目的適當且符合公司利益，公司可適當地提供財務資助。有關資助應以公平方式進行。

4 股息及分派

除《公司法》第34條外，《公司法》並無有關派付股息的法定條文。根據英國判例法（就該領域而言可能於開曼群島具有說服力），股息只可以利潤支付。此外，《公司法》第34條規定，如通過償債能力測試，且在遵守公司組織章程大綱及細則有關條文（如有）的情況下，則可由股份溢價賬支付股息及分派（詳情請參閱上文第3段）。

5 股東訴訟

預期開曼群島法院將遵循英國的判例法案例。開曼群島的法院已採用及沿用福斯訴哈伯特規則（及其例外情況，在例外情況下准許少數股東以公司名義提起集體訴訟或衍生訴訟，反對(a)超越公司權限或非法的行為；(b)對公司實施控制的人士對少數股東構成欺詐的行為；及(c)未取得需要的有效或特定多數股東決議的行為）。

6 保護少數股東

如公司並非銀行且其股本分為股份，則開曼群島大法院可根據持有公司已發行股份不少於五分之一的股東的申請，委派調查員審查公司的事務並按大法院指定的方式向法院呈報結果。

公司任何股東均可向開曼群島大法院呈請，如法院認為根據公正衡平的理由公司理應清盤，則可發出清盤令。

作為一般規則，股東對公司的索償必須基於開曼群島適用的一般合同法或侵權法，或根據公司的組織章程大綱及細則作為股東所享有的個別權利而提出。

開曼群島法院已經採用及沿用英國普通法中有關大多數股東不可對少數股東進行欺詐行為的規定。

7 處置資產

《公司法》並無特定條文限制董事處置公司資產的權力。根據一般法律，董事在行使上述權力時須以審慎及誠信的態度並按適當的目的及符合公司利益的方式進行。

8 會計及審計規定

《公司法》要求公司須就下列各項安排存置適當賬簿：

- (a) 公司所有收支款項及發生該等收支所涉及的事項；
- (b) 公司所有貨物買賣；及
- (c) 公司的資產及負債。

倘並無存置足以真實公平反映公司事務狀況及解釋其交易所需的賬簿，則不應視為已存置適當賬簿。

9 股東名冊

獲豁免公司可在董事不時認為適當的地點（不論在開曼群島境內或境外）存放其股東名冊總冊及任何分冊，惟必須符合其組織章程細則的規定。《公司法》並無規定獲豁免公司須向開曼群島公司註冊處處長提交任何股東名單。因此，股東姓名及地址並非公開記錄，且不可供公眾查閱。

10 查閱賬目和記錄

根據《公司法》，公司股東沒有查閱或獲取公司股東名冊或公司記錄副本的一般權利，但具有公司組織章程細則可能載有的該等權利。

11 特別決議案

《公司法》規定，特別決議案須獲至少三分之二有權投票的股東親自或（若允許委任受委代表）由受委代表在股東大會上以多數票通過，且召開該大會的通告已正式發出並指明擬提呈的決議案為特別決議案，但公司可於組織章程細則指明通過決議案所需多數高於三分之二，且可另外規定該所需多數（不少於三分之二）可因須經特別決議案批准的事項而有所不同。如公司組織章程細則許可，公司當時所有有權投票的股東以書面簽署的決議案亦可具有特別決議案的效力。

12 附屬公司擁有母公司的股份

《公司法》並不禁止開曼群島公司購買及持有其母公司的股份，但只有在公司宗旨許可的情況下方可進行。任何附屬公司的董事在進行上述購買時，須持審慎誠信的態度行事，並具適當目的及符合附屬公司利益。

13 兼併與合併

《公司法》允許開曼群島公司之間以及開曼群島公司與非開曼群島公司之間進行兼併與合併。就此而言，(a)「兼併」指兩家或以上成員公司合併，並將該等公司的業務、財產及負債歸屬至其中一家存續公司；及(b)「合併」指兩家或以上成員公司整合為一家合併公司，並將該等公司的業務、財產及負債歸屬至該合併公司。為進行該等兼併或

合併，書面兼併或合併計劃須獲各成員公司的董事批准，其後須獲(a)各成員公司特別決議案授權及(b)該等成員公司的組織章程細則可能列明的該等其他授權(如有)。該書面兼併或合併計劃，連同有關合併或存續公司償債能力的聲明、各成員公司的資產及負債清單，以及將有關兼併或合併證書的副本送交各成員公司股東及債權人並在開曼群島憲報刊登該兼併或合併通告的承諾，必須向開曼群島公司註冊處處長存檔。除若干特殊情況外，有異議的股東有權於遵守要求的程序後獲支付其股份的公允價值(若各方未能就此達成共識，則由開曼群島法院決定)。依照該等法定程序執行的兼併或合併毋須法院批准。

14 重組

倘若以重組及合併為目的召開的股東或債權人大會獲得佔出席會議的(a)股東價值75%，或(b)債權人價值75%的多數贊成(視情況而定)，且其後獲開曼群島大法院認可，則法律規定容許公司重組及合併。有異議的股東可向大法院表示申請批准的交易無法反映股東所持股份的公允價值，但如無證據顯示管理層有欺詐或不誠實的行為，則大法院不大可能會僅因上述理由而否決交易。倘若該項交易獲批准及完成，則有異議的股東將不會獲得類似美國公司有異議的股東一般所具有的估值權利(即按照法院對其股份的估值而獲得現金的權利)。

15 收購

倘若一家公司提出收購另一家公司的股份的要約，且在提出收購要約後四個月內，不少於90%被收購股份的持有人接受收購要約，則要約人於上述四個月屆滿後的兩個月內的任何時間，可發出通知要求有異議的股東按收購要約的條款轉讓其股份。有異議的股東可在該通知發出後一個月內向開曼群島大法院申請反對轉讓。有異議的股東須證明大法院應行使酌情權，但除非有證據顯示要約人與接納收購要約的股份持有人之間存在欺詐、不誠實或共謀行為，以不公平手段逼退少數股東，否則大法院不太可能會行使其酌情權。

16 賠償

開曼群島法律並不限制公司的組織章程細則對高級人員及董事作出賠償的範圍，除非開曼群島法院認為任何有關條文與公共政策相違背（例如表示對犯罪行為後果作出賠償）。

17 重組

公司可向開曼群島大法院提交委任重組人員的呈請，理由是公司：

- (a) 無法或可能無法償還債務；及
- (b) 擬根據《公司法》、外國法律或通過達成一致重組，向其債權人（或多類債權人）提出折中方案或安排。

大法院可（其中包括）於聆訊該等呈請後頒令委任重組人員，賦予其法院可能授予的權力並履行法院可能准許的職能。於(i)提交委任重組人員的呈請之後而頒令委任重組人員之前；及(ii)頒令委任重組人員之時直至該等頒令被撤銷的任何時間，均不得對公司進行或提起訴訟、行動或其他法律程序（刑事訴訟除外）、不得通過公司清盤的決議且不得提交公司清盤的呈請，除非已有法院准許。然而，儘管已提交委任重組人員的呈請或委任重組人員，對公司全部或部分資產享有擔保的債權人有權強制執行該擔保，而無須法院准許及無須徵求已委任的重組人員同意。

18 清盤

法院可對公司頒令強制清盤，公司亦可(a)（倘若有能力償債）根據其股東特別決議案，或(b)（倘若無力償債）根據其股東普通決議案自動清盤。清盤人負責追收公司資產（包括出資人（股東）應付的款項（如有））、確定債權人名單及償還公司所欠債權人的債務（如資產不足以全額償還債務，則按比例償還），並確定出資人名單，然後按其股份所附權利向其分派剩餘資產（如有）。

19 轉讓的印花稅

開曼群島公司的股份轉讓於開曼群島無需繳納印花稅，但於開曼群島持有土地權益的公司除外。

20 稅務

根據開曼群島《稅務減免法》(經修訂)第6條，本公司可向開曼群島財政司司長取得如下承諾：

- (a) 開曼群島對利潤、收入、收益或增值徵稅的法例並不適用於本公司或本公司的業務；及
- (b) 此外，毋須就以下各項繳納利潤、收入、收益或增值或遺產稅或繼承稅性質的稅項：
 - (i) 本公司的股份、債權證或其他責任；或
 - (ii) 全部或部分預扣《稅務減免法》(經修訂)第6(3)條所界定的任何有關付款。

開曼群島目前並無根據利潤、收入、收益或增值對個人或公司徵收任何稅款，亦無繼承稅或遺產稅性質的稅項。除在開曼群島司法管轄區內簽立或帶入開曼群島司法管轄區的若干文書可能不時適用的印花稅外，開曼群島政府並無徵收可能對本公司屬重大的其他稅項。開曼群島並無訂立任何適用於由或向本公司支付的任何款項的雙重徵稅協定。

21 外匯管制

開曼群島並無外匯管制法規或貨幣限制。

22 一般資料

本公司有關開曼群島法律的法律顧問邁普達律師事務所(香港)有限法律責任合夥已向本公司送呈一封意見函件，概述開曼群島《公司法》有關方面。該函件連同《公司法》文本於附錄[●]「展示文件」一節所述的網站上展示。任何人士如欲獲取開曼群島《公司法》的詳細概要，或有關開曼群島《公司法》與其較為熟悉的任何司法管轄區法律差異的意見，應諮詢獨立法律意見。

A. 有關本集團的進一步資料

1. 本公司註冊成立

本公司於2022年11月24日根據開曼群島法律註冊成立為獲豁免有限公司。

我們的註冊辦事處位於PO Box 309, Ugland House, Grand Cayman, KY1-1104, Cayman Islands。由於本公司於開曼群島註冊成立，本公司的公司架構、組織章程大綱及細則均須受開曼群島相關法律規限。我們的組織章程大綱及細則摘要載於本文件附錄三。

我們於香港的主要營業地點位於香港銅鑼灣勿地臣街1號時代廣場2座31樓。我們於2023年2月17日根據公司條例第16部在香港公司登記處註冊為非香港公司。區詠詩女士已獲委任為本公司在香港接受法律程序文件的授權代表。法律程序文件寄送地址為香港銅鑼灣勿地臣街1號時代廣場2座31樓。

2. 本公司股本變動

註冊成立後，我們的法定股本為50,000.00美元，分為5,000,000,000股每股面值為0.00001美元的股份。於2024年8月26日，通過將47,510,000股每股面值0.00001美元的普通股重新分類及重新指定為47,510,000股每股面值0.00001美元的優先股，本公司的法定股本變更為50,000美元，分為5,000,000,000股股份，包括(i)4,952,490,000股每股面值0.00001美元的普通股及(ii)47,510,000股每股面值0.00001美元的優先股。

緊隨[編纂]完成後（不計及因行使[編纂]而可能發行的股份），本公司已發行股本將為[編纂]美元，分為[編纂]股每股面值為0.00001美元的股份，全部均已繳足或入賬列作繳足。

除本文件「歷史、重組及公司架構」一節所披露者外，我們的股本於緊接本文件日期前兩年內並無任何變動。

3. 附屬公司股本變動

我們附屬公司的公司資料及詳情摘要載於會計師報告附註1。

下文載列本集團成員公司於緊接本文件日期前兩年內的股本或註冊資本變動。

附錄四

法定及一般資料

上海零酷網絡科技有限公司

於2024年5月13日，上海零酷網絡科技有限公司的註冊資本由人民幣5.0百萬元減少至人民幣1.0百萬元。

上海平野闊網絡科技有限公司

於2023年3月9日，上海平野闊網絡科技有限公司在中國註冊成立為一家有限公司，初始註冊資本為人民幣5.0百萬元。

於2024年5月13日，上海平野闊網絡科技有限公司的註冊資本由人民幣5.0百萬元減少至人民幣1.0百萬元。

海南劍指網絡科技有限公司

於2024年5月27日，海南劍指網絡科技有限公司的註冊資本由人民幣5.0百萬元減少至人民幣1.0百萬元。

海南星邦互娛網絡科技有限公司

於2024年5月28日，海南星邦互娛網絡科技有限公司的註冊資本由人民幣5.0百萬元減少至人民幣1.0百萬元。

廣州任風勁網絡科技有限公司

於2023年12月21日，廣州任風勁網絡科技有限公司在中國註冊成立為一家有限公司，初始註冊資本為人民幣5.0百萬元。

於2024年3月29日，廣州任風勁網絡科技有限公司的註冊資本由人民幣5.0百萬元減少至人民幣1.0百萬元。

宜賓星澄網絡科技有限公司

於2023年6月19日，宜賓星澄網絡科技有限公司在中國註冊成立為一家有限公司，初始註冊資本為人民幣10.0百萬元。

於2024年4月11日，宜賓星澄網絡科技有限公司的註冊資本由人民幣10.0百萬元減少至人民幣1.0百萬元。

成都定青山網絡科技有限公司

於2024年4月28日，成都定青山網絡科技有限公司在中國註冊成立為一家有限公司，初始註冊資本為人民幣1.0百萬元。

葫蘆島星邦網絡科技有限公司

於2024年6月27日，葫蘆島星邦網絡科技有限公司在中國註冊成立為一家有限公司，初始註冊資本為人民幣1.0百萬元。

成都中戎華泰網絡科技有限公司

於2024年1月8日，成都中戎華泰網絡科技有限公司的註冊資本由人民幣10.0百萬元增加至人民幣12.5百萬元。

Uni-Star Interactive HK Limited

於2022年12月7日，Uni-Star Interactive HK Limited在香港註冊成立為一家有限公司，初始股本為10,000港元。

Uni-Star Technology HK Limited

於2023年12月22日，Uni-Star Technology HK Limited在香港註冊成立為一家有限公司，初始股本為10,000港元。

上海千灣浪

於2023年11月28日，上海千灣浪在中國註冊成立為一家有限公司，初始註冊資本為人民幣1.0百萬元。

於2024年5月15日，上海千灣浪的註冊資本由人民幣1.0百萬元減少至人民幣30,000元。

除本節及本文件「歷史、重組及公司架構」一節所披露者外，本公司附屬公司的股本或註冊資本（視情況而定）於緊接本文件日期前兩年內並無任何變動。

4. 股東決議案

根據股東於[●]通過的書面決議案，已議決（其中包括）待[編纂]的條件（載於本文件）獲達成後：

- (a) 待(i)上市委員會批准本文件所述已發行及將予發行股份[編纂]及[編纂]；(ii)已釐定[編纂]；(iii)於[編纂]或前後已簽署並交付[編纂]；及(iv)[編纂]根據將與（其中包括）本公司訂立的[編纂]及[編纂]根據將與（其中包括）本公司訂立的[編纂]須履行的責任成為無條件（包括（如相關）因其中任何條件獲[編纂]（為其本身及代表[編纂]）豁免），且有關責任並無根據協議條款或以其他方式予以終止：
 - (i) 批准[編纂]（包括[編纂]）及批准擬根據[編纂]配發及發行股份，以及授權董事釐定[編纂][編纂]並根據[編纂]配發及發行股份；
 - (ii) 授予董事一般無條件授權行使本公司一切權力，配發、發行及買賣股份或可轉換為股份的證券，並作出或授出要約、協議或購股權（包括賦予任何認購或收取股份權利的任何認股權證、債券、票據及債券證），有關要約、協議或購股權或會規定配發及發行或買賣有關股份，惟因而配發及發行或有條件或無條件同意配發及發行的股份面值總額（除以[編纂]、供股的方式，因本公司可能不時配發及發行任何認股權證所附帶的任何認購權獲行使，或按組織章程細則由股東於股東大會上授予的特別授權而配發及發行股份代替股份全部或部分股息的股份外）不得超過緊隨[編纂]完成後已發行股份面值總額的20%（不包括因行使[編纂]而可能發行的任何股份）；

- (iii) 授予董事一般無條件授權（「回購授權」）行使本公司一切權力，回購於聯交所或本公司股份可能上市且獲證監會及聯交所就此目的認可的任何其他證券交易所的股份，有關股份數目將最多為緊隨[編纂]完成後已發行股份面值總額的10%（不包括因行使[編纂]而可能發行的任何股份）；
 - (iv) 藉增設根據一般無條件授權董事可能配發及發行或同意配發及發行的股份面值總額，以擴大上文第(ii)段所述的一般無條件授權，金額相當於本公司根據上文第(iii)段所指回購股份授權而回購的股份面值總額（最多為緊隨[編纂]完成後已發行股份面值總額的10%，不包括因行使[編纂]而可能發行的任何股份）；及
 - (v) 經重新指定及重新分類後，批准將所有授權已發行及未發行的優先股按一對一的基準轉換為股份（每股股份擁有大綱及細則所載的權利及限制），自[編纂]完成後生效；及
- (b) 大綱及細則自[編纂]起獲有條件批准及採納。

上文第(a)(ii)、(a)(iii)及(a)(iv)段所指的各項一般授權將一直生效，直至下列日期為止（以最早發生者為準）：

- 本公司下屆股東週年大會結束時；
- 任何適用法律或組織章程細則規定本公司須舉行下屆股東週年大會的限期屆滿時；或
- 股東於股東大會通過普通決議案撤銷或修改該授權時。

5. 回購本身證券

以下各段載有（其中包括）聯交所規定就回購[編纂]須載入本文件的若干資料。

(a) 上市規則的規定

上市規則允許在聯交所作主要上市的公司可在聯交所回購本身證券，惟須受若干限制所限，其中最重要的限制概述如下：

(i) 股東批准

在聯交所作主要上市的所有回購證券（如為股份，則須為繳足股份）建議，須事先獲股東於股東大會通過普通決議案以一般授權或就特定交易作出特別批准的方式批准。

根據我們股東於2025年[●]月[●]日通過的決議案，董事獲授回購授權行使本公司一切權力，回購於聯交所或本公司證券可能上市且獲證監會及聯交所就此目的認可的任何其他證券交易所的股份，總面值最多為緊隨[編纂]完成後已發行股份面值總額的10%（不包括根據[編纂]而可能發行的任何股份），該項授權將於以下日期屆滿（以最早發生者為準）：(i)本公司下屆股東週年大會結束時（除非股東於股東大會上另行通過普通決議案無條件或有條件重續該項授權）；(ii)組織章程細則或任何其他適用法律規定本公司須舉行下屆股東週年大會的期限屆滿時；及(iii)股東於股東大會上通過普通決議案修改或撤銷該授權之日。

(ii) 資金來源

回購必須從根據大綱及細則以及香港及開曼群島的適用法律法規可合法作此用途的資金中撥付。上市公司不得在聯交所以現金以外的代價或以聯交所不時的交易規則規定以外的結算方式回購本身證券。就開曼群島法律而言，本公司作出的任何回購可以溢利或就回購而發行新股份的所得款項或股份溢價賬的進賬金額或資本（倘組織章程細則許可及符合開曼公司法）撥付。回購時任何高於回購股份面值的應付溢價必須以溢利或股份溢價賬的進賬金額或資本（倘組織章程細則許可及符合開曼公司法）撥付。

(iii) 交易限制

上市公司在聯交所可回購的股份總數最多為已發行股份總數的10%。未經聯交所事先批准，公司不得於緊隨回購後30日內發行或宣佈擬發行新證券（因在有關回購前尚未行使的認股權證、購股權或可要求公司發行證券的類似工具獲行使而發行證券除外）。此外，上市公司不得以較其股份於前五個交易日在聯交所買賣的平均收市價高5%或以上的購買價在聯交所回購其股份。倘回購證券導致公眾人士持有的上市證券數目低於聯交所規定的相關最低百分比，則上市規則亦禁止上市公司回購其證券。公司須促使其委任回購證券的經紀在聯交所提出要求時向聯交所披露有關回購的資料。

(iv) 回購股份的地位

所有回購證券（不論在聯交所或其他證券交易所）會自動註銷，而有關股票亦必須註銷及銷毀。根據開曼群島法律，除非董事於回購前決議持有本公司所回購股份作為庫存股份，否則本公司所回購股份須視為已註銷，而本公司已發行股本的金額須按有關股份的面值而減少。然而，根據開曼群島法律，回購股份將不會被視為削減法定股本金額。

(v) 暫停回購

在其獲悉內幕消息後直至有關消息已公佈為止，上市公司不得回購任何證券。尤其是，於緊接以下日期（以較早者為準）前一個月期間內：(a)批准上市公司任何年度、半年度、季度或任何其他中期業績（無論是否為上市規則所規定者）的董事會會議日期（根據上市規則首次知會聯交所的日期）；及(b)上市公司根據上市規則的規定刊發任何年度或半年度業績公告的期限，或刊發季度或任何其他中期業績公告（無論是否為上市規則所規定者）的期限，有關限制截至業績公告當日為止，上市公司不得於聯交所回購其股份，惟特殊情況除外。此外，倘上市公司違反上市規則，則聯交所或會禁止其於聯交所回購證券。

(vi) 申報規定

有關在聯交所或其他證券交易所回購證券的若干資料，必須於不遲於上市公司購買其股份的下一個營業日的早市或任何開市前時段（以較早者為準）開始前30分鐘向聯交所呈報。此外，上市公司的年報須披露在有關年度回購證券的詳情，包括每月回購的證券數目（無論是在聯交所或其他證券交易所）、每股股份的購買價或就全部有關回購支付的最高價及最低價（如相關）與已付總價。

(vii) 核心關連人士

上市規則禁止公司在知情的情況下，在聯交所向「核心關連人士」（即公司或其任何附屬公司的董事、最高行政人員或主要股東或彼等其中任何一方的緊密聯繫人（定義見上市規則））購買證券，而核心關連人士不得在知情的情況下，向公司出售其證券。

(b) 回購理由

董事相信，由股東授予董事一般授權，使本公司可於市場回購股份符合本公司及股東的最佳利益。視乎當時的市況及資金安排，有關回購可提高每股股份資產淨值及／或每股股份盈利，並僅於董事相信有關回購將對本公司及股東有利時方會進行。

(c) 回購資金

股份回購必須從根據組織章程細則以及香港及開曼群島的適用法律法規可合法作此用途的資金中撥付。董事不得在聯交所以現金以外代價或聯交所交易規則規定以外的其他結算方式回購股份。根據上文所述，董事作出的回購可以本公司溢利或就回購而發行新股份的所得款項或股份溢價賬的進賬金額或資本（倘組織章程細則許可及符合開曼公司法）撥付，而回購時應付的任何溢價則以本公司溢利或本公司股份溢價賬的進賬金額或資本（倘組織章程細則許可及符合開曼公司法）撥付。

倘回購授權獲悉數行使，與會計師報告所披露截至2024年3月31日的狀況相比，本公司的營運資金或資產負債狀況不會受到重大不利影響。然而，倘行使回購授權會對本公司的營運資金需求或董事認為不時適合本公司的資產負債水平造成重大不利影響，則董事不建議在該情況下行使回購授權。

(d) 一般事項

基於緊隨[編纂]完成後已發行[編纂]股股份計算，本公司於以下日期（以最早發生者為準）前的期間悉數行使回購授權，可因此回購最多[編纂]股股份：

- (i) 本公司下屆股東週年大會結束時（除非股東於股東大會上另行通過普通決議案無條件或有條件重續該項授權）；
- (ii) 組織章程細則或任何其他適用法律規定本公司須舉行下屆股東週年大會的限期屆滿時；或
- (iii) 股東於股東大會上通過普通決議案修改或撤銷該授權之日。

據董事作出一切合理查詢後所深知，董事或彼等的任何緊密聯繫人目前無意向本公司出售任何股份。

董事將根據上市規則及開曼群島適用法律行使回購授權。

倘因回購任何股份導致一名股東於本公司的投票權的權益比例增加，則就收購守則而言，該增加將被視為一項收購。因此，一名股東或一組一致行動股東可能取得或鞏固對本公司的控制權，並須按照收購守則規則26提出強制性要約。除上文所述者外，董事並不知悉因根據回購授權進行任何回購而將產生收購守則項下的任何後果。

倘回購任何股份將導致公眾所持股份數目下降至低於當時已發行股份的25%，則須獲聯交所同意豁免有關上述公眾持股量的上市規則規定後方可進行。除特殊情況外，相信此項規定的豁免一般不會授出。

概無本公司核心關連人士知會本公司，表示倘回購授權獲行使，其現時有意向本公司出售股份，或承諾不會如此行事。

B. 有關業務的進一步資料

1. 重大合約概要

以下為本集團成員公司於緊接本文件日期前兩年內訂立屬重大或可能屬重大的合約（並非於日常業務過程中訂立的合約）：

(a) [編纂]。

2. 知識產權

(a) 商標

截至最後實際可行日期，我們已註冊以下我們認為對本集團業務屬重大的商標：

序號	商標	註冊擁有人	類別	註冊編號	註冊地點	屆滿日期
1		本公司	9, 41, 42	306156243	香港	2033年1月25日
2	黎明召喚	成都星邦互娛	41	31397567	中國	2029年5月6日
3	天劍奇緣	成都星邦互娛	41	31381537	中國	2029年7月6日
4	天劍奇緣	成都星邦互娛	9	31370976	中國	2029年7月6日
5	斗笠江湖	成都星邦互娛	41	44414088	中國	2031年1月27日
6	异界深渊：觉醒	成都星邦互娛	41	43338489	中國	2030年8月27日
7	凡人飞剑	成都星邦互娛	9	57757840	中國	2032年1月13日
8	洪荒西行录	成都星邦互娛	9	52761683	中國	2031年9月13日
9		成都星邦互娛	9	38258336	中國	2030年6月6日

附錄四

法定及一般資料

序號	商標	註冊擁有人	類別	註冊編號	註冊地點	屆滿日期
10		成都星邦互娛	42	38258345	中國	2030年6月6日
11	9130 神机系统	成都星邦互娛	9	61325085	中國	2032年8月13日
12		成都星邦互娛	41	61323360	中國	2032年8月13日
13		成都星邦互娛	9	61327060	中國	2032年8月13日
14	星邦互娛诸葛亮系统	成都星邦互娛	9	68575510	中國	2033年10月13日
15	星邦聚量系统	成都星邦互娛	9	61322031	中國	2032年6月13日
16	山海剑途	成都星邦互娛	9	66036009	中國	2033年10月13日
17	星邦互娛孙大圣	成都星邦互娛	41	68573731	中國	2033年10月13日
18	星邦互娛孙大圣	成都星邦互娛	9	68569840	中國	2033年10月13日
19	星邦互娛二郎神系统	成都星邦互娛	41	68569871	中國	2033年10月13日
20	星邦互娛二郎神系统	成都星邦互娛	9	68569865	中國	2033年10月13日
21	9130 游戏盒子	成都星邦互娛	9	67633658	中國	2033年10月20日

附錄四

法定及一般資料

序號	商標	註冊擁有人	類別	註冊編號	註冊地點	屆滿日期
22	异界深渊：大灵王	成都合潤軒網絡 科技有限公司	9	63513875	中國	2032年10月20日
23	异界深渊：大灵王	成都合潤軒網絡 科技有限公司	41	63505947	中國	2032年10月13日

(b) 域名

截至最後實際可行日期，我們已註冊以下我們認為對本集團業務屬重大的域名：

序號	域名	註冊擁有人	屆滿日期
1	xbhy.cn	成都星邦互娛	2027年4月7日
2	9130.cn	成都星邦互娛	2027年4月14日
3	cd9130.com	成都星邦互娛	2026年7月21日
4	cd9130.cn	成都星邦互娛	2026年7月21日
5	sh9130.com	上海聚市網絡科技有限公司	2026年7月21日
6	shqnon.com	上海趣儂網絡科技有限公司	2027年9月18日
7	9130box.com	上海趣儂網絡科技有限公司	2025年8月30日
8	9130box.cn	上海趣儂網絡科技有限公司	2025年8月30日
9	gz9130.com	廣州星邦互娛	2025年10月30日
10	hnxbhy.com	海南星邦互娛網絡科技有限 公司	2025年10月11日
11	hnjznet.com	海南劍指網絡科技有限公司	2025年10月11日

附錄四

法定及一般資料

(c) 著作權

截至最後實際可行日期，我們已註冊以下我們認為對本集團業務屬重大的著作權：

序號	著作權	註冊擁有人	註冊編號	註冊地點	註冊日期
1	《九州仙劍傳》宣化系列	成都星邦互娛	國作登字-2020-F-00998936	中國	2020年4月9日
2	《九州仙劍傳》角色原圖系列	成都星邦互娛	國作登字-2020-F-00998963	中國	2020年4月9日
3	《九州仙劍傳》太虛祖龍渲染圖系列	成都星邦互娛	國作登字-2020-F-00998960	中國	2020年4月9日
4	《九州仙劍傳》仙府靈獸系列	成都星邦互娛	國作登字-2020-F-00998952	中國	2020年4月9日
5	《九州仙劍傳》貓圖標	成都星邦互娛	國作登字-2020-F-00998893	中國	2020年4月9日
6	《九州仙劍傳》小疆屍系列	成都星邦互娛	國作登字-2020-F-00998943	中國	2020年4月9日
7	《九州仙劍傳》仙寵小疆屍系列	成都星邦互娛	國作登字-2020-F-00998944	中國	2020年4月9日

附錄四

法定及一般資料

序號	著作權	註冊擁有人	註冊編號	註冊地點	註冊日期
8	黎明召喚_素材_06女巫	成都合潤軒網絡 科技有限公司	國作登字-2021-F-00054565	中國	2021年3月9日
9	黎明召喚_素材_04大天使	成都合潤軒網絡 科技有限公司	國作登字-2021-F-00054564	中國	2021年3月9日
10	黎明召喚_素材_03精靈	成都合潤軒網絡 科技有限公司	國作登字-2021-F-00054555	中國	2021年3月9日
11	黎明召喚_素材_LOGO-loading	成都合潤軒網絡 科技有限公司	國作登字-2021-F-00050943	中國	2021年3月4日
12	黎明召喚遊戲軟件V1.0	成都星邦互娛	2017SR543670	中國	2017年9月25日
13	天劍奇緣遊戲軟件V1.0	成都星邦互娛	2019SR0022115	中國	2019年1月8日
14	九州仙劍傳遊戲軟件 V1.0	成都星邦互娛	2019SR0087674	中國	2019年1月24日
15	黎明生存遊戲軟件V1.0	成都星邦互娛	2019SR0264247	中國	2019年3月20日
16	九州仙劍傳遊戲軟件 V2.0	成都星邦互娛	2019SR1100250	中國	2019年10月30日
17	天劍奇緣遊戲軟件V2.0	成都星邦互娛	2020SR0166481	中國	2020年2月24日
18	天劍奇緣遊戲軟件V2.1	成都星邦互娛	2020SR0361540	中國	2020年4月22日
19	黎明召喚:賺金版遊戲軟件V1.0	成都星邦互娛	2022SR0277697	中國	2022年2月25日

附錄四

法定及一般資料

序號	著作權	註冊擁有人	註冊編號	註冊地點	註冊日期
20	黎明召喚遊戲軟件V1.0	成都合潤軒網絡 科技有限公司	2020SR0069999	中國	2020年1月14日
21	黎明生存遊戲軟件V1.0	成都合潤軒網絡 科技有限公司	2020SR0295189	中國	2020年3月30日
22	凡人飛劍遊戲軟件V1.0	成都錦宏圖網絡 科技有限公司	2020SR0410230	中國	2020年5月6日
23	山海劍途遊戲軟件V1.0	成都錦宏圖網絡 科技有限公司	2022SR1322338	中國	2022年8月29日
24	異界深淵:覺醒遊戲軟件 V1.0	上海趣儂網絡科 技有限公司	2019SR1368717	中國	2019年12月13日
25	異界深淵遊戲軟件V1.0	上海趣儂網絡科 技有限公司	2020SR0057180	中國	2020年1月13日
26	洪荒西行錄遊戲軟件 V1.0	上海趣儂網絡科 技有限公司	2020SR0396482	中國	2020年4月29日
27	趣儂黎明召喚遊戲軟件 V1.0	上海趣儂網絡科 技有限公司	2020SR1734151	中國	2020年12月4日
28	趣儂天劍奇緣遊戲軟件 V1.0	上海趣儂網絡科 技有限公司	2020SR1823126	中國	2020年12月15日
29	趣儂異界深淵:覺醒遊戲 軟件V1.0	上海趣儂網絡科 技有限公司	2021SR0195024	中國	2021年2月4日
30	天劍奇緣紅包版遊戲軟 件V1.0	上海趣儂網絡科 技有限公司	2022SR0262408	中國	2022年2月22日

附錄四

法定及一般資料

序號	著作權	註冊擁有人	註冊編號	註冊地點	註冊日期
31	異界深淵:高爆版遊戲軟件V1.0	上海趣儂網絡科技有限公司	2023SR0811689	中國	2023年7月6日
32	異界深淵:大靈王遊戲軟件V1.0	上海圓戲網絡科技有限公司	2022SR0518402	中國	2022年4月25日
33	炫感黎明召喚遊戲軟件V1.0	上海炫感	2023SR1024698	中國	2023年9月6日
34	炫感凡人飛劍遊戲軟件V1.0	上海炫感	2023SR1029610	中國	2023年9月7日
35	炫感天劍奇緣遊戲軟件V1.0	上海炫感	2023SR1029603	中國	2023年9月7日
36	炫感異界深淵:覺醒遊戲軟件V1.0	上海炫感	2023SR1032262	中國	2023年9月8日
37	炫感山海劍途遊戲軟件V1.0	上海炫感	2023SR1031737	中國	2023年9月8日

(d) 專利

截至最後實際可行日期，我們已註冊以下我們認為對本集團業務屬重大的專利：

序號	專利	註冊擁有人	專利編號	註冊地點	申請日期	屆滿日期
1	電腦的AI繪畫圖形用戶界面	成都合潤軒網絡科技有限公司	CN202330683970.6	中國	2023年10月22日	2043年10月21日

除上述者外，截至最後實際可行日期，概無其他對業務而言屬重大的商標或服務標記、專利、知識產權或工業產權。

附錄四

法定及一般資料

C. 有關董事的進一步資料

1. 權益披露

(a) 董事及最高行政人員在[編纂]完成後於本公司及其相聯法團股本中的權益及淡倉

緊隨[編纂]完成後（假設[編纂]未獲行使），就董事所知，董事及最高行政人員於本公司及其相聯法團（定義見證券及期貨條例第XV部）的股份、相關股份及債權證中擁有根據證券及期貨條例第XV部第7及8分部須知會本公司及聯交所的權益及／或淡倉（如適用）（包括根據證券及期貨條例的有關條文被當作或視為擁有的權益及／或淡倉（如適用）），或根據證券及期貨條例第352條須登記於該條所指登記冊的權益及／或淡倉（如適用），或根據上市規則附錄C3所載上市發行人董事進行證券交易的標準守則須知會本公司及聯交所的權益及／或淡倉（如適用）載列如下：

董事姓名	權益性質	股份數目	佔緊隨 [編纂]完成後 本公司權益的 概約百分比 ⁽¹⁾
郭女士 ⁽²⁾	受控法團權益	[編纂]	[編纂]%

附註：

- (1) 基於緊隨[編纂]完成後已發行股份總數[編纂]股計算。
- (2) Orchid Lan FHL分別由Orchid Lan HL（由郭女士全資擁有）及ThinkBoom Group Limited（由Orchid Lan Family Trust全資擁有）擁有1%及99%的權益。郭女士及Orchid Lan HL為Orchid Lan Family Trust的受益人，而TMF (Cayman) Ltd.為該信託的受託人。根據構成該信託的授產契據，郭女士作為該信託的投資委員會的唯一成員，有權按其全權及絕對酌情權行使對Orchid Lan FHL所持有股份的投票權。因此，根據證券及期貨條例，郭女士被視為於Orchid Lan FHL持有的股份中擁有權益。

(b) 根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部須予披露的權益及淡倉

有關緊隨[編纂]完成後將於股份或相關股份中擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部條文須向本公司及聯交所披露的權益或淡倉，或直接或間接擁有附帶權利可於任何情況下在本集團任何其他成員公司的股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上權益的人士的資料，其進一步詳情載於本文件「主要股東」一節。

除上文所載者外，截至最後實際可行日期，董事並不知悉任何人士將於緊隨[編纂]完成後直接或間接擁有附帶權利可於任何情況下在本集團任何其他成員公司的股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上的權益，或就該等股本擁有購股權。

2. 董事服務合約及委任函詳情

(a) 執行董事

各執行董事[已]與我們[訂立]服務合約，據此，彼等的服務合約的初步年期由其獲委任日期起計為期三年，直至根據服務合約的條款及條件終止或任何一方向另一方發出不少於一個月的事先通知終止。

(b) 獨立非執行董事

各獨立非執行董事[已]與我們[訂立]委任函，自[編纂]起初步為期三年，直至根據委任函的條款及條件終止或任何一方向另一方發出不少於一個月的事先書面通知終止。

3. 董事薪酬

除本文件「董事及高級管理層」一節及會計師報告附註8所披露者外，截至2022年及2023年12月31日止兩個財政年度以及截至2024年9月30日止九個月，概無董事向我們收取其他實物福利酬金。

4. 免責聲明

除本文件所披露者外：

- (i) 董事與本集團任何成員公司概無現有或擬訂的服務合約（將於一年內到期或可由僱主終止而毋須支付補償（法定補償除外）的合約除外）；
- (ii) 董事概無在本文件日期仍然存續且對本集團整體業務而言屬重大的任何合約或安排中擁有重大權益；
- (iii) 在不計及根據[編纂]可能獲認購的任何股份的情況下，據本公司董事或最高行政人員所知，並無任何其他人士（本公司董事或最高行政人員除外）將

於緊隨[編纂]完成後，於股份或相關股份中擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部的條文須向本公司及聯交所披露的權益或淡倉，或（非本集團成員公司）直接或間接擁有附帶權利可於任何情況下在本集團任何成員公司的股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上的權益；及

- (iv) 本公司董事或最高行政人員概無於本公司或其相聯法團（定義見證券及期貨條例第XV部）的股份、相關股份或債權證中擁有根據證券及期貨條例第XV部第7及8分部須知會本公司及聯交所的任何權益或淡倉（包括根據證券及期貨條例的有關條文被當作或視為擁有的權益及淡倉），或根據證券及期貨條例第352條規定須登記於該條所指登記冊的任何權益或淡倉，或根據上市規則附錄C3所載上市發行人董事進行證券交易的標準守則須知會本公司及聯交所的任何權益或淡倉。

D. 其他資料

1. 訴訟

截至最後實際可行日期，我們並無涉及任何重大訴訟、仲裁或索償，且據董事所知，本集團任何成員公司概無任何將對本集團整體經營業績或財務狀況造成重大不利影響的待決或面臨威脅的重大訴訟、仲裁或索償。

2. 開辦費用

截至最後實際可行日期，我們並無產生任何重大開辦費用。

3. 遺產稅

董事獲告知，本公司或其任何附屬公司及併表聯屬實體須承擔重大遺產稅責任的可能性不大。

4. 發起人

就上市規則而言，本公司並無發起人。於緊接本文件日期前兩年內，概無就本文件所述的[編纂]及相關交易向任何發起人支付、配發或給予或建議支付、配發或給予任何現金、證券或其他利益。

附錄四

法定及一般資料

5. 獨家保薦人

獨家保薦人已代表我們向聯交所申請批准已發行股份（包括[編纂]完成後由優先股轉換的股份）以及根據[編纂]將予發行的股份（包括因[編纂]獲行使而可能發行的任何股份）[編纂]及[編纂]。

獨家保薦人符合上市規則第3A.07條所載適用於保薦人的獨立性標準。獨家保薦人將就作為本公司[編纂]的保薦人而收取800,000美元的費用。

6. 專家資格

於本文件內提供意見及／或建議的專家（定義見上市規則及公司（清盤及雜項條文）條例）的資格如下：

名稱	資格
中國國際金融香港證券有限公司	根據證券及期貨條例可從事第1類（證券交易）、第2類（期貨合約交易）、第4類（就證券提供意見）、第5類（就期貨合約提供意見）及第6類（就機構融資提供意見）受規管活動（定義見證券及期貨條例）的持牌法團
安永會計師事務所	執業會計師及註冊公眾利益實體核數師
啟元律師事務所	本公司有關中國法律的法律顧問
上海澄明則正（北京）律師事務所	本公司有關中國法律的法律顧問
上海澄明則正（北京）律師事務所	本公司有關中國網絡安全及數據隱私保護法律的法律顧問
邁普達律師事務所（香港） 有限法律責任合夥	本公司有關開曼群島法律的法律顧問
北京易觀智庫網絡科技有限公司	行業顧問

7. 同意書

本節「-D.其他資料-6.專家資格」一段所載各專家已各自就本文件的刊發發出書面同意書，同意按本文件所示格式及內容，轉載其證書、函件、意見或報告，並引述其名稱，且並無撤回該等同意書。

8. 無重大不利變動

董事確認，自2024年3月31日（即本集團最近期經審計財務報表的編製日期）起直至本文件日期，本集團的財務或貿易狀況並無重大不利變動。

9. 約束力

如根據本文件作出申請，本文件即具效力，使一切有關人士在適用情況下須受公司（清盤及雜項條文）條例第44A及44B條的一切規定（罰則除外）所約束。

10. 其他

除本文件所披露者外：

- (i) 董事或本節「D. 其他資料 - 6. 專家資格」一段所載的專家概無於本集團任何成員公司的發起或於本集團任何成員公司在緊接本文件日期前兩年內所收購、出售或租賃或本集團任何成員公司擬收購、出售或租賃的任何資產中擁有任何直接或間接權益；
- (ii) 本節「D. 其他資料 - 6. 專家資格」一段所載的專家概無於本公司或我們任何附屬公司中擁有任何股權，亦不擁有認購或提名他人認購本集團任何成員公司證券的權利（不論是否可依法強制執行）；
- (iii) 於緊接本文件日期前兩年內，本公司或我們任何附屬公司概無發行或同意發行或擬發行任何繳足或部分繳足股份或借貸資本或債權證以換取現金或現金以外的代價；
- (iv) 本公司或我們任何附屬公司的股份或借貸資本概無附有或有條件或無條件同意附有任何期權；
- (v) 於緊接本文件日期前兩年內，概無就發行或出售本公司或我們任何附屬公司的任何股份或借貸資本而給予或同意給予任何佣金、折扣、經紀佣金或其他特殊條款；

- (vi) 於本文件日期前兩年內，概無就認購或同意認購、促使他人認購或同意促使他人認購任何股份而支付或應付佣金（向[編纂]支付的佣金除外）；
- (vii) 本公司或其任何附屬公司概無任何創辦人、管理層或遞延股份；
- (viii) 本公司並無尚未行使可換股債務證券或債權證；
- (ix) 概無有關放棄或同意放棄未來股息的安排；
- (x) 本集團成員公司目前概無於任何證券交易所上市或於任何交易系統買賣，亦概無尋求或擬尋求批准上市或買賣；及
- (xi) 由香港境外將本公司溢利匯入或將本公司資本調返香港並無限制。

11. 雙語文件

本文件的中英文版本乃依據香港法例第32L章《公司（豁免公司及招股章程遵從條文）公告》第4條的豁免條文而分別刊發。

送呈香港公司註冊處處長文件

隨附本文件一併送呈香港公司註冊處處長登記的文件為：

- (i) 本文件「法定及一般資料 – B. 有關業務的進一步資料 – 1. 重大合約概要」一段所載的重大合約；及
- (ii) 本文件「法定及一般資料 – D. 其他資料 – 7. 同意書」一段所載的書面同意書。

展示文件

下列文件將自本文件之日起計14日內，登載於聯交所網站 www.hkexnews.hk 及本公司自家網站 www.xbhy.cn：

- (a) 組織章程大綱及組織章程細則；
- (b) 本文件「法定及一般資料 – B. 有關業務的進一步資料 – 1. 重大合約概要」一段所載的重大合約；
- (c) 本文件「法定及一般資料 – C. 有關董事的進一步資料 – 2. 董事服務合約及委任函詳情」一段所載與董事訂立的服務合約及委任書；
- (d) 安永會計師事務所編製的會計師報告及有關本集團未經審計[編纂]財務資料的報告，全文載於本文件；
- (e) 本公司截至2024年12月31日止三個財政年度的經審計合併財務報表；
- (f) 北京易觀智庫網絡科技有限公司發出的行業報告；
- (g) 我們的中國法律顧問啟元律師事務所及上海澄明則正（北京）律師事務所（按中文名稱拼音字母順序排序）就本集團若干一般企業事宜及於中國的物業權益發出的中國法律意見；
- (h) 我們有關中國網絡安全及數據隱私保護法律的法律顧問上海澄明則正（北京）律師事務所發出的法律意見；

附錄五

送呈公司註冊處處長及展示文件

- (i) 我們有關開曼群島法律的法律顧問邁普達律師事務所(香港)有限法律責任合夥編製的意見函，當中概述本文件附錄三所載開曼公司法的若干方面；
- (j) 開曼公司法；及
- (k) 本文件「法定及一般資料－D. 其他資料－7. 同意書」一段所載的書面同意書。