

業 務

概覽

我們是知名的綜合遊戲開發商、營運商及發行商，專注於香港及台灣市場。自我們的前身公司Gameone Interactive.com Inc.及其附屬公司以來，我們從事遊戲行業逾10年，並於業績記錄期間迅速增長。我們於截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月的收益分別約68.8百萬港元、78.7百萬港元及69.4百萬港元。相關期間收益約97.4%、98.1%及99.0%分別來自遊戲營運及發行所產生收入。

我們的遊戲組合包括手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲。截至最後實際可行日期，我們的遊戲組合包括17款手機遊戲、14款網上電腦遊戲及兩款網頁遊戲。該等遊戲中，七款為自行／共同開發遊戲，13款為特許遊戲，以及13款為發行遊戲。

目前，我們策略性地專注於手機遊戲。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，我們來自手機遊戲的收益分別約16.3百萬港元、41.5百萬港元及58.3百萬港元，分別佔我們同期收益約23.7%、52.8%及84.0%。展望未來，我們計劃繼續專注於手機遊戲業務，包括自行／共同開發及特許遊戲。我們預期來自手機遊戲的收益貢獻將會繼續增加，而我們未來的財務表現將視乎我們手機遊戲業務是否成功而定。

我們策略性地專注基於流行文學、漫畫及動畫的遊戲。董事相信，本公司可按較低營銷成本達至市場認受性及接受程度最大化，吸引該等流行文學、漫畫及動畫的讀者(即我們的目標遊戲玩家)試玩及玩該等遊戲。截至2013年及2014年12月31日止年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們若干遊戲(包括相關年／期內五大遊戲)為基於流行文學、漫畫或動畫(包括天龍八部及火鳳燎原)的遊戲。於截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，我們來自基於流行文學、漫畫及動畫的遊戲(包括自行／共同開發遊戲、特許遊戲及發行遊戲)的收益分別約38.3百萬港元、36.8百萬港元及49.4百萬港元，相當於我們同期收益約55.6%、46.7%及71.1%。

董事相信具吸引力的主題及故事情節對自遊戲玩家收益十分重要。於業績記錄期間及截至最後實際可行日期，憑藉管理層於遊戲行業的經驗及網絡，我們已成功取得權利，將七個流行文學、漫畫及動畫(包括海虎、幻城、風雲及火鳳燎原)改編為遊戲。

我們一般利用該等權利自行開發／共同開發遊戲，而且我們或分特許該等權利予其他第三方開發商開發新遊戲，以換取分特許費及／或優先承購權以經營其所製成遊戲。董事相信此方式能提供營運商業彈性及減低我們於遊戲開發的風險。於基於流行文學、漫畫及

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

動畫的遊戲當中，逾八款於業績記錄期間推出的遊戲乃基於我們持有的開發權。該等遊戲乃自行／共同開發或分特許予第三方遊戲開發商，截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，該等遊戲所帶來收益分別約15.5百萬港元、23.9百萬港元及13.9百萬港元，或佔我們的收益分別約22.5%、30.3%及20.0%。

我們的角色可分為三個主要類型，即(i)遊戲開發商；(ii)遊戲營運商及(iii)遊戲發行商。

下表概述我們的角色及主要收益類型：

我們的角色	收益來源	收益類型	我們的客戶
遊戲開發商	特許開發權予遊戲開發商及／或自行／共同開發遊戲予第三方遊戲營運商	自特許遊戲營運商／遊戲開發商收取的專利權費及特許費收入	特許遊戲營運商／遊戲開發商
遊戲營運商	營運自行／共同開發遊戲及特許自遊戲開發商／營運商的遊戲	自遊戲玩家收取的遊戲營運收入	遊戲玩家
遊戲發行商	在我們協調下，於我們平台及／或其他第三方平台發行的遊戲	自遊戲開發商／營運商收取的遊戲發行收入	遊戲開發商／營運商

於業績記錄期間，我們的收益主要來自營運自行／共同開發的遊戲及特許遊戲。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，來自營運自行／共同開發的遊戲及特許遊戲的收益分別約為64.6百萬港元、74.6百萬港元及68.1百萬港元，相當於我們相關收益約93.9%、94.8%及98.1%。

我們目前正開發及／或採購合共九款有待面市的遊戲，並預期於日後發行該等遊戲。詳情請參閱本節「有待面市的遊戲」一段。

業 務

競爭優勢

我們相信我們的成功歸因於以下優勢，這些優勢也對我們的競爭對手構成重大障礙：

我們在多平台開發及經營遊戲方面擁有逾十年經驗，成績驕人

我們是享譽盛名的本地綜合遊戲公司，專注於遊戲開發、遊戲營運及遊戲發行業務，擁有逾十年的經驗。我們的設計理念為創造吸引全球及具有香港特色的獨特遊戲體驗。於我們業務期間，我們已開發及發行多款經典遊戲，包括我們於2002年推出網上電腦遊戲巨著古龍群俠傳。我們已於香港及台灣透過我們的分銷平台及其他第三方分銷平台(包括Apple Inc的App Store及Google的Google Play) 逐步發行多款網上電腦遊戲、網頁遊戲及手機遊戲。我們進一步將我們的自行／共同開發遊戲特許予第三方分銷商，以於包括中國等其他地區營運及發行。

於業績記錄期間，我們提供18款手機遊戲、36款網上電腦遊戲及九款網頁遊戲。該等遊戲當中，11款為自行／共同開發遊戲、36款為特許遊戲及16款為發行遊戲。

於最後實際可行日期，我們的遊戲組合包括17款手機遊戲、15款網上電腦遊戲及兩款網頁遊戲。我們目前正在研發六款手機遊戲及三款網上電腦遊戲。

基於我們作為遊戲開發商、營運商及發行商於過往十年累積的深厚市場知識及豐富經驗，我們有能力抓緊遊戲業務機會及擴大市場覆蓋及增長。

我們與知名遊戲開發商／營運商建立良好的關係

我們董事認為，我們的市場地位主要歸因於我們強勁而多元化的遊戲組合陣容，這項優勢亦充份反映我們具備向其他知名遊戲開發商／營運商(包括SEGA及CYOU) 採購具吸引力遊戲的能力。

於最後實際可行日期，我們從其他知名遊戲開發商／營運商取得特許／發行權：

遊戲名稱	類型	遊戲形式	推出日期
勁舞團Online	其他	網上電腦遊戲	2006年7月
天龍八部Online	MMORPG	網上電腦遊戲	2008年4月

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

遊戲名稱	類型	遊戲形式	推出日期
SD高達Online	MMOTPS	網上電腦遊戲	2009年6月
九陰真經Online	MMORPG	網上電腦遊戲	2012年9月
新龍之谷	MMORPG	網上電腦遊戲	2013年11月
SEGA創造球會	其他	手機	2014年7月
我家公主最可愛	其他	手機	2014年9月
天龍八部3D	MMORPG	手機	2015年2月

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，上述遊戲佔有關期間收益分別約56.5%、55.2%及73.6%。

除上述遊戲外，以下遊戲亦來自知名遊戲開發商／營運商：

遊戲名稱	類型	遊戲形式	預期推出日期
九陰真經手機版	MMORPG	手機	2015年第四季
風雲Online	MMORPG	網上電腦遊戲	2016年第二季
大神無雙	MMOSRPG	手機	2016年第三季

如上文所示，我們與完善的遊戲開發商／營運商的良好關係以及向其採購具吸引力的特許遊戲的能力，為我們帶來可與競爭對手抗衡的優勢。

我們擁有戰略上重要的開發權

我們策略性地專注基於流行文學、漫畫及動畫的遊戲，乃由於董事相信具吸引力的主題及故事情節對自遊戲玩家收益十分重要。於業績記錄期間及截至最後實際可行日期，憑藉管理層於遊戲行業的經驗及網絡，我們已成功取得權利，將七個流行文學、漫畫及動畫（包括海虎、幻城、風雲及火鳳燎原）改編為遊戲。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

我們一般利用該等權利自行開發／共同開發遊戲，而且我們或分特許該等權利予其他第三方開發商開發新遊戲，以換取分特許費及／或優先承購權以經營其所製成遊戲。董事相信此方式能提供營運商業彈性及減低我們於遊戲開發的風險。

於業績記錄期間，我們營運的八款遊戲乃(i)使用我們取得的開發權而自行／共同開發；或(ii)第三方遊戲開發商使用我們分特許予彼等的開發權而開發。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，該等遊戲合共所帶來收益分別約15.5百萬港元、23.9百萬港元及13.9百萬港元，或佔我們的收益分別約22.5%、30.3%及20.0%。我們亦自分特許遊戲開發權獲取費用分別約1.8百萬港元、1.5百萬港元及0.7百萬港元，佔相關期間總收益分別約2.6%、1.9%及1.0%。

於最後實際可行日期，我們已取得以下流行文學、漫畫及動畫的獨家／非獨家開發權利：

名稱及類型	獨家／非獨家	製成遊戲	自行開發／特許	狀態
火鳳燎原－漫畫	非獨家	火鳳燎原手機版	自行開發	於2013年5月發行，營運權將於2016年5月屆滿
		火鳳燎原(Online)	自行開發	於2013年5月發行，於2014年5月淘汰
		火鳳燎原大戰	共同開發	於2014年5月發行，營運權將於2017年5月屆滿
海虎－漫畫	非獨家	海虎一百萬匹	自行開發	於2015年6月發行，營運權將於2017年6月屆滿
幻城－小說	非獨家	—	特許	將開發權分特許予第三方遊戲開發商。製成遊戲開發中及預期於2017年第1季推出 開發及營運權將於2018年9月屆滿

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

名稱及類型	獨家／非獨家	製成遊戲	自行開發／特許	狀態
風雲－漫畫	非獨家	風雲	特許	將開發權分特許予第三方遊戲開發商。製成遊戲於2014年3月推出營運權將於2017年3月屆滿
漫畫A－漫畫	非獨家	遊戲A	自行開發	於2005年11月推出，營運權將於2020年8月屆滿
		遊戲B	自行開發	於2013年1月推出，營運權將於2020年8月屆滿
		遊戲C	自行開發	於2015年1月推出，營運權將於2020年8月屆滿
封神紀－漫畫	獨家	封神紀	特許	將開發權分特許予第三方遊戲開發商。製成遊戲開發中及預期於2016年第3季推出 營運權自正式推出起三年後屆滿
九龍城寨－小說	非獨家	—	特許	識別合適第三方遊戲開發商以開發遊戲 開發及營運權將於2025年5月屆滿

於最後實際可行日期，我們正就一套著名漫畫系列的開發權進行磋商及尚未簽訂協議。

業 務

我們在遊戲業擁有紮實的管理經驗與專才

我們的主席兼執行董事施先生在遊戲業擁有逾十年經驗。彼為於2004年成立的香港遊戲產業協會有限公司的其中一名創始人。彼亦為香港小說會的創辦成員。彼於2007年獲香港數碼娛樂協會頒發「第一屆香港數碼娛樂業風雲人物」。董事相信，彼的經驗及專才讓我們成功取得權利於遊戲採用本地文化作品如[海虎]、[封神紀]及[九龍城寨]。

項先生於2012年加入本公司。彼於遊戲業擁有逾十年經驗。在加入本集團之前，彼為另一家跨國遊戲開發商的執行董事之一，負責亞太區的策略性開發及引進遊戲。董事相信，通過彼於遊戲行業的經驗及彼與其他日本遊戲開發商的關係，我們能直接由完善的日本遊戲開發商採購及特許遊戲。

有關施先生及項先生進一步詳情，請參閱本文件「董事及高級管理層」一節。

我們視施先生及項先生為本集團定立及執行策略的主要推動力，並相信彼等將繼續運用彼等的知識管理我們的業務。在彼等的領導下，我們的管理團隊已成功購入天龍八部3D及SEGA創造球會等受歡迎遊戲的經營權及分銷權，以及根據火鳳燎原手機版及海虎一百萬匹等流行文學作品開發及發佈遊戲。

我們的策略

我們計劃執行以下策略，以進一步開發我們的遊戲及玩家組合以及提升我們的遊戲所帶來的收益：

透過引入更多高質素特許遊戲擴大我們的遊戲組合，並專注於手機遊戲

我們留意到透過移動裝置進行遊戲的上升趨勢，並於業績記錄期間將我們遊戲開發及採購的重心轉移至手機遊戲。例如，我們於2013年推出首款自行開發的手機遊戲遊戲B。我們計劃繼續專注於手機遊戲。

業 務

除了自行／共同開發的新手機遊戲外，我們計劃透過購買更多優質特許遊戲，擴充我們的遊戲組合。憑藉我們知名的遊戲經營及發行平台，於業績記錄期間，我們已向香港、台灣、日本及中國的遊戲開發商／營運商取得遊戲的地區經營特許權。我們將繼續開發更多元化的遊戲組合及維持我們遊戲的新鮮感。

於2015年9月30日，我們已於香港及／或台灣取得13款遊戲的經營特許權，當中九款為手機遊戲。我們相信，該等遊戲各自在市場上取得成功的潛力強勁。例如，我們於2015年2月經營及推出手機遊戲天龍八部3D(特許自納斯達克[編纂]遊戲開發商CYOU的遊戲)。截至2015年6月30日止六個月，該遊戲帶來收益約[32.4]百萬港元，為我們於該期間收益最高的遊戲。

我們目前正開發及／或採購合共九款有待面市的遊戲，並預期於日後發行該等遊戲。詳情請參閱本節「有待面市的遊戲」一段。

我們將繼續取得流行文學、漫畫及動畫的開發權

為了適應遊戲玩家快速轉變的喜好及增加我們遊戲於市場取得成功的機會，我們將繼續物色可吸引本地遊戲玩家並具備強勁收益化潛力的流行文學、漫畫及動畫開發權。於2015年5月，我們已成功取得流行文學小說九龍城寨的開發權，並正與第三方遊戲開發商磋商，以共同開發該作品的手機遊戲。於最後實際可行日期，我們正與一間日本漫畫出版商就將一套著名漫畫系列開發為手機遊戲進行磋商，並預期於2015年底前確實。於最後實際可行日期，我們尚未訂立協議。

充份利用現有遊戲及開發權利以增加我們的收益來源

我們目前僅以繁體中文語言開發、經營及發行遊戲。為盡量增加我們自行／共同開發遊戲的價值，我們有意透過提供我們自行／共同開發遊戲的其他語言版本(例如英文及馬來文版本)，探索其他地理市場的市場機遇。為使我們專注於遊戲開發，我們將有關遊戲特許予香港及台灣以外其他地區的第三方遊戲營運商。與此同時，我們計劃將我們若干自行／共同開發經典網上電腦遊戲改編為手機遊戲。我們目前正考慮將我們其中一款經典策略網上電腦遊戲改編為手機遊戲，並計劃於2016年發佈有關遊戲。

業 務

於最後實際可行日期，除了七個流行文學、漫畫及動畫的開發權外，我們獲授額外權利按特許協議利用此等無形資產。例如，除開發權利外，我們亦獲授權按特許協議開發幻城改編漫畫。未來我們可利用該等額外獲授權利接入其他收入來源並與其他業務合作。

提升我們的遊戲開發能力及增加於遊戲技術的投資，以增加自行開發遊戲數目

我們致力引入優質遊戲及為玩家帶來超卓遊戲體驗，以維持彼等對我們遊戲的興趣。我們一直盡力提升我們品牌的知名度，以將我們品牌與優質遊戲及吸引的遊戲體驗聯繫。我們透過投資人才、擴充我們的遊戲開發團隊及招聘更多員工、遊戲引擎及遊戲設計工具等軟件升級以及收購硬件，以應對經營遊戲不斷上升的技術需求從而達至該目的。此外，我們投資硬件及軟件技術將增加日後競爭對手的入行門檻，並維持我們對現有競爭對手的競爭優勢。

鞏固我們的市場地位及提升營銷力度

我們相信，我們遊戲的壽命可透過宣傳及營銷活動進一步延長。因此，我們將增加於遊戲宣傳上的花費。此外，我們將透過特別宣傳及營銷活動（例如參與其他遊戲展及節日）擴大玩家群。

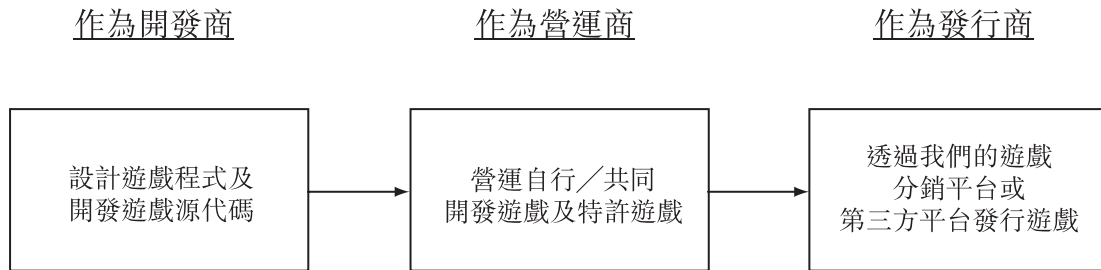
爭取策略性聯盟及收購機會

為擴大於手機遊戲行業的市場份額，我們計劃通過自然增長以及策略性收購及合夥拓展業務。我們有意選擇地投資於可締造業務互補效益的遊戲開發商、開發團隊、其他遊戲營運商及分銷商，或與彼等訂立策略性合夥關係，以豐富我們遊戲的領域、層面及範圍，尤其是手機遊戲。我們目前並無物色到任何有意進行收購的目標。

業 務

我們的業務模式

我們是知名的綜合遊戲開發商、營運商及發行商，專注於香港、澳門及台灣市場。我們相信，結合遊戲業的上游及下游業務讓我們有效率營運。下圖說明我們作為開發商、營運商及發行商，於遊戲業價值鏈的角色：



我們的遊戲組合由我們自行／共同開發遊戲及第三方開發遊戲組成，包括特許遊戲及發行遊戲。下表概述自行／共同開發遊戲及第三方開發遊戲(包括特許遊戲及發行遊戲)的主要特色：

	我們的遊戲組合		
	自行／共同開發遊戲	第三方開發遊戲	
		特許遊戲	發行遊戲
我們的角色	<ul style="list-style-type: none"> 開發商、營運商及發行商 	<ul style="list-style-type: none"> 營運商及發行商 	<ul style="list-style-type: none"> 發行商
程式代碼	<ul style="list-style-type: none"> 由我們開發 	<ul style="list-style-type: none"> 由遊戲開發商開發 	<ul style="list-style-type: none"> 由遊戲開發商開發
程式代碼擁有權	<ul style="list-style-type: none"> 由我們全資擁有或部分擁有 	<ul style="list-style-type: none"> 由遊戲開發商擁有 	<ul style="list-style-type: none"> 由遊戲開發商擁有
收益產生	<ul style="list-style-type: none"> 出售遊戲虛擬物件 	<ul style="list-style-type: none"> 出售遊戲虛擬物件 	<ul style="list-style-type: none"> 按遊戲貨幣或平台代幣銷售淨額的百分比計算的服務費
遊戲內容／更新	<ul style="list-style-type: none"> 由我們提供 	<ul style="list-style-type: none"> 由遊戲開發商／營運商提供 	<ul style="list-style-type: none"> 由遊戲開發商／營運商提供
伺服器	<ul style="list-style-type: none"> 由我們提供 	<ul style="list-style-type: none"> 由我們提供 	<ul style="list-style-type: none"> 由遊戲營運商／開發商提供

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

	我們的遊戲組合		
	自行／共同開發遊戲	第三方開發遊戲	
		特許遊戲	發行遊戲
營銷	<ul style="list-style-type: none"> 由我們進行 	<ul style="list-style-type: none"> 由我們進行 	<ul style="list-style-type: none"> 由我們及／或營運商進行
地區	<ul style="list-style-type: none"> 香港及台灣 	<ul style="list-style-type: none"> 僅於香港及／或台灣 	<ul style="list-style-type: none"> 僅於香港及／或台灣
遊戲虛擬物件定價	<ul style="list-style-type: none"> 由我們進行 	<ul style="list-style-type: none"> 由遊戲開發商／營運商進行 	<ul style="list-style-type: none"> 由遊戲開發商／營運商進行

特許遊戲指由我們經營但由其他開發商開發的遊戲。我們一般取得於協定期間在特定地區內經營及發行相關特許遊戲的獨家及／或非獨家權利。發行遊戲指由我們發行但由其他遊戲開發商／營運商營運的遊戲。我們僅提供收款及／或發行服務。有關特許遊戲及發行遊戲在產生收益上差異的詳情，請參閱本文件「財務資料」一節。

我們按免費基準提供一應俱全的遊戲，包括手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲。玩家可於我們自行／共同開發遊戲及／或特許遊戲的伺服器註冊遊戲賬戶。倘彼等擬提升其遊戲體驗，例如提升力量及取得升級功能，彼等可使用遊戲貨幣或遊戲分銷平台的代幣購買遊戲內虛擬物件。遊戲提供多種類新遊戲內的虛擬物件及經常引入新遊戲內事件以維持遊戲玩家對遊戲的興趣及吸引遊戲玩家消費更多以提升遊戲體驗。

作為開發商

我們的自行／共同開發遊戲一般為手機遊戲或網上電腦遊戲。我們相信，遊戲的成功及可玩性在於強勁及清晰的主題／故事情節。因此，我們著重取得具備強大潛力可採用於遊戲的戰略性主題及故事情節的知識產權及開發權。

為增加我們自行／共同開發遊戲在香港及台灣以外地方的適銷性及覆蓋範圍，我們亦向第三方遊戲營運商特許我們具有獨家權利及／或非獨家權利的自行／共同開發遊戲，以於協定期間在特定地區內經營及發行。作為回報，我們將收取專利權費，即按特許權協議條款規定我們特許持有人的遊戲貨幣或平台代幣銷售淨額的若干百分比。

業 務

作為營運商

除營運自行／共同開發遊戲外，作為遊戲營運商，我們將尋求取得優質網上電腦遊戲、手機遊戲及網頁遊戲的特許。我們將透過我們的遊戲分銷平台以及其他第三方分銷平台營銷、宣傳及發行該等遊戲。作為遊戲營運商，我們將負責提供當地客戶服務以及管理當地遊戲伺服器，而我們的特許商將負責提供遊戲源代碼、更新及升級。

作為發行商

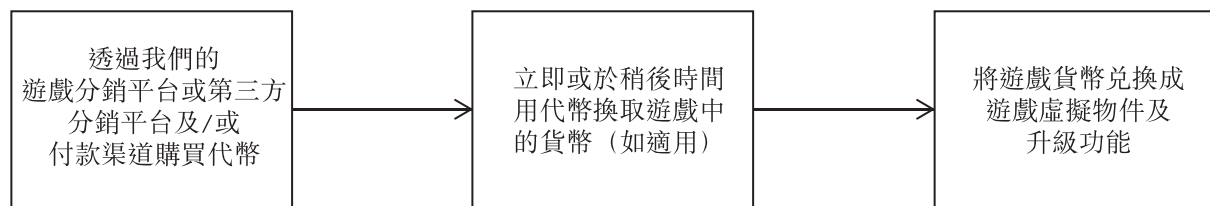
我們主要透過我們的遊戲分銷平台(包括本公司網站及個別遊戲的網站)以及其他第三方分銷平台，在香港及／或台灣發行自行／共同開發遊戲及特許遊戲。由於我們已將業務重心轉移至手機遊戲，我們與主要手機遊戲第三方分銷平台(包括Apple Inc的App Store及Google的Google Play)進一步合作，以接觸不同種類的移動設備用戶。我們亦向擬擴展至香港的第三方遊戲營運商提供我們的遊戲分銷平台及付款系統。

我們的收益模式

我們的自行／共同開發遊戲及特許遊戲主要透過銷售遊戲虛擬物件獲取收益，而遊戲玩家可藉此更方便地進入遊戲的較高層次，或透過取得其於遊戲角色的能力、技能或吸引力而提升遊戲體驗。根據此免費模式，玩家可免費參與基本遊戲。

當遊戲玩家希望提升遊戲體驗，彼等可購買我們的遊戲平台或第三方分銷平台的虛擬代幣，以立即或於稍後時間兌換為我們的遊戲貨幣。對我們一些遊戲而言，玩家可直接從我們的遊戲分銷平台代幣中購買遊戲虛擬物件。代幣及／或遊戲貨幣可用作購買各種遊戲的虛擬物件及高級功能，並獲得進入新或更有挑戰性的任務。該等遊戲貨幣及遊戲分銷平台的虛擬代幣不可兌換為真實貨幣及於相應的遊戲外並無貨幣價值。

我們於下文載列有關購買代幣、用代幣換取遊戲中的貨幣(如適用)及兌換成虛擬物件及升級功能的一般步驟：



本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

當我們發行我們自行／共同開發的遊戲和特許遊戲，我們主要負責提供服務予遊戲玩家購買遊戲中的虛擬物件及確認各遊戲玩家銷售遊戲中的虛擬物件的收益（服務指提供該等遊戲虛擬物件予他們）。

當我們向香港及台灣以外的第三方特許持有人特許我們的自行／共同開發遊戲時，我們並不承擔向購買遊戲虛擬物件的遊戲玩家提供服務的主要責任，並產生特許費及專利權費所得收益，即按特許權協議條款規定我們特許持有人的遊戲貨幣或遊戲分銷平台代幣銷售淨額的若干百分比。

當我們為其他第三方遊戲開發商／營運商提供發行服務時，我們以代理的身份提供收款服務及／或透過我們的遊戲分銷平台發行彼等的遊戲。我們一般獲獨家授予於指定地域的發行權。遊戲開發商／營運商將負責內容更新及伺服器維修，而我們負責在我們的遊戲分銷平台（例如www.gameone.com）發行遊戲，及／或提供收款服務。我們收取相當於彼等遊戲貨幣銷售淨額的若干百分比的服務費作為回報。

下表載列於所示期間按收益類型的收益絕對值及佔收益百分比的明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月	
	2013年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%
遊戲營運收入						
— 自行開發／共同開發*	16,023	23.3	23,238	29.5	13,768	19.8
— 特許遊戲	48,621	70.6	51,351	65.3	54,334	78.3
遊戲發行收入						
— 發行遊戲	2,420	3.5	2,610	3.3	608	0.9
來自遊戲經營及						
發行的收入	67,064	97.4	77,199	98.1	68,710	99.0
專利權費收入*	1,769	2.6	1,054	1.4	81	0.1
特許費收入	—	—	415	0.5	634	0.9
合計	68,833	100.0	78,668	100.0	69,425	100.0

*附註：亦指作為遊戲開發商所得收入

此外，我們截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月的收益分別約2.6%、1.9%及1.0%為我們就以下事項分別收取的專利權費及特許費收入：(i)將我們自行／共同開發遊戲特許予第三方遊戲營運商，以於香港及台灣以外地區發行；及(ii)分特許流行文學、漫畫及動畫的開發權。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

我們的遊戲組合包括手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲。目前，我們策略性地專注於手機遊戲。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，我們來自手機遊戲的收益分別約16.3百萬港元、41.5百萬港元及58.3百萬港元，分別佔我們同期收益約23.7%、52.8%及84.0%。展望未來，我們計劃繼續專注於手機遊戲業務，包括自行／共同開發及特許遊戲。我們預期來自手機遊戲的收益貢獻將會繼續增加，而我們未來的財務表現將視乎我們手機遊戲業務是否成功而定。

於業績記錄期間，我們若干遊戲(包括五大遊戲)為基於流行文學、漫畫或動畫(包括天龍八部及火鳳燎原)的遊戲。董事相信，此舉可吸引該等文學作品、漫畫或動畫的忠實讀者成為我們的遊戲玩家。於截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及2015年6月30日止六個月，我們來自該等遊戲的收益分別約38.3百萬港元、36.8百萬港元及49.4百萬港元，相當於我們同期收益的55.6%、46.7%及71.1%。於基於流行文學、漫畫及動畫而提供的遊戲當中，八款於業績記錄期間推出的遊戲乃基於我們持有的開發權。該八款遊戲乃自行／共同開發或分特許予第三方遊戲開發商，截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，該等遊戲所帶來收益分別約15.5百萬港元、23.9百萬港元及13.9百萬港元，或佔我們的收益分別約22.5%、30.3%及20.0%。

下表載列於所示期間(i)按遊戲形式；及(ii)五大創收遊戲及其他遊戲的收益絕對值及佔來總收益百分比的明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月	
	2013年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%
手機遊戲	16,341	24.4	41,551	53.8	58,309	84.9
網上電腦遊戲	48,480	72.3	34,698	45.0	10,266	14.9
網頁遊戲	2,243	3.3	950	1.2	195	0.2
來自遊戲營運及發行的收入	<u>67,064</u>	<u>100.0</u>	<u>77,199</u>	<u>100.0</u>	<u>68,710</u>	<u>100.0</u>

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

下表載列我們於所示期間來自經營及發行五大遊戲的收益的絕對值及佔來自經營及發行遊戲收入的百分比的明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月			
	2013年		2014年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元 (未經審核)	%	千港元	%
遊戲B ⁽³⁾⁽⁵⁾	4,762	6.9	704	0.9	490	1.3	83	0.1
火鳳燎原3G ⁽³⁾⁽⁵⁾	9,804	14.2	16,766	21.3	10,228	27.4	7,702	11.1
遊戲C ⁽³⁾⁽⁵⁾	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	4,412	6.4
天龍八部Online ⁽⁴⁾⁽⁶⁾	17,200	25.0	16,259	20.7	10,160	27.2	5,533	8.0
關三國Online ⁽⁴⁾⁽⁶⁾	3,586	5.2	2,890	3.7	1,628	4.4	1,138	1.6
九陰真經Online ⁽⁴⁾⁽⁶⁾	19,747	28.7	12,020	15.3	7,084	19.0	2,849	4.1
火鳳燎原大戰 ⁽³⁾⁽⁵⁾	不適用	不適用	5,500	7.0	1,635	4.4	1,081	1.6
SEGA創造球會 ⁽⁴⁾⁽⁵⁾	不適用	不適用	8,764	11.1	不適用	不適用	5,646	8.1
天龍八部3D ⁽⁴⁾⁽⁵⁾	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	32,393	46.7
五大小計¹	55,099	80.0	59,309	75.4	30,735	82.4	55,686	80.3
其他遊戲 ²	11,965	17.4	17,890	22.7	5,565	14.8	13,024	18.7
來自營運及發行								
遊戲的收入	67,064	97.4	77,199	98.1	36,300	97.2	68,710	99.0
特許費及專利權費收入	1,769	2.6	1,469	1.9	1,032	2.8	715	1.0
總收益	68,833	100.0	78,668	100.0	37,332	100.0	69,425	100.0

附註：

1. 五大創收遊戲於業績記錄期間各報告期的收益以灰色顯示。
2. 該等遊戲包括我們通過遊戲分銷平台或其他第三方分銷平台營運或發行的遊戲。該等遊戲當中包括(i)我家公主最可愛，於2014年9月推出的特許遊戲，截至2014年12月31日止年度及截至2015年6月30日止六個月帶來收益分別約4.5百萬港元及4.2百萬港元；(ii)SD高達Online，於2009年6月發行的網上電腦遊戲，截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月帶來收益淨額分別約1.6百萬港元、0.9百萬港元及0.2百萬港元；及(iii)海虎一百萬匹，於2015年6月推出的自行開發遊戲，截至2015年6月30日止六個月帶來收益約0.4百萬港元。SD高達Online其後於2015年7月末淘汰。
3. 該等遊戲為自行／共同開發遊戲。
4. 該等遊戲為特許遊戲。
5. 該等遊戲為手機遊戲。
6. 該等遊戲為網上電腦遊戲。

業 務

我們的遊戲

我們於香港及台灣免費提供以玩家為目標的多種類手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲。我們開發、經營或發行的若干遊戲為著名流行文學、漫畫或動畫作品改編的遊戲。我們經營及發行的所有遊戲僅採用繁體中文。

於遊戲初步商業化或推出後，我們一般將按市場接受程度調整營銷策略，從而吸引更多遊戲玩家。基於過往經驗，董事估計一款新網上電腦遊戲需時六至十二個月達至成熟期。就手機遊戲而言，董事估計，遊戲壽命一般為三至六個月，並於首三至六個月產生可觀收益。董事注意到，當遊戲達至成熟期時，所產生收益及遊戲玩家人數將開始下跌及減少。我們將就此為自行／共同開發遊戲引入更新及提升、就我們的特許遊戲及發行遊戲與開發商進行溝通以安排遊戲營銷活動及更新，亦增加營銷及宣傳力度以維持遊戲的人氣及減慢下跌。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

以下載列我們於業績記錄期間推出的部分遊戲代表作說明：

天龍八部3D



我們於2015年2月推出天龍八部3D。此乃中國另一間遊戲開發商CYOU特許的手機遊戲，我們獲授特許在香港經營該MMORPG遊戲。遊戲背景設於中國宋朝及基於小說天龍八部。

一如其他MMORPG，玩家將控制其角色以於遊戲世界內完成不同工作及任務。玩家與遊戲角色以及其他玩家角色互動，將獲提供完成任務的線索及提示。遊戲介面附有即時對話功能，以協助玩家於遊戲內互相合作。

截至2015年6月30日止六個月，這款遊戲於我們的貢獻收益方面排行第一名。

於最後實際可行日期，我們仍於香港營運及發行天龍八部3D。於2015年8月31日，我們向玩家提供價格介乎約1.0港元至530,000.0港元的遊戲虛擬物件。根據益普索報告，就2015年上半年收益而言，我們的天龍八部3D遊戲在香港手機角色扮演遊戲中排名最高。

業 務

火鳳燎原手機版



我們於2013年5月推出火鳳燎原手機版。此乃基於受歡迎漫畫系列火鳳燎原自行開發的手機卡牌遊戲。玩家將根據漫畫故事情節的不同發展階段克服各種挑戰。玩家透過運用漫畫角色卡牌完成任務，賺取如武器及消耗品等遊戲虛擬物件，以及隨機遊戲角色卡牌。玩家亦可透過遊戲商店購買遊戲虛擬物件及隨機遊戲角色卡牌，但玩家僅於進行交易後方知道每個卡牌包的確實內容。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，這款遊戲於我們的貢獻收益方面分別排行第三、第二及第二名。

於最後實際可行日期，我們仍然於香港及台灣營運及發佈火鳳燎原手機版。於2015年8月31日，我們向玩家提供價格介乎約5.0港元至300.0港元的遊戲虛擬物件。

業 務

天龍八部Online

(亦稱為新天龍八部)



天龍八部Online為一個我們自2008年4月起於香港營運及發佈的網上電腦遊戲。此遊戲一直是我們其中一個最具人氣的網上電腦遊戲，截至2015年6月30日止六個月付費用戶平均收益約為1,397.5港元。

獲中國遊戲開發商CYOU特許，此MMORPG以著名小說天龍八部的主要人物及故事情節為特點。

玩家將控制其遊戲虛擬化身在遊戲世界完成隨機任務。透過此等任務，玩家可與著名小說人物互動，藉著他們的協助達成任務目標以換取遊戲虛擬物件或遊戲貨幣等獎勵。玩家亦可使用聊天介面與其他玩家聊天。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，這款遊戲於我們的貢獻收益方面分別排行第二、第一及第四名。

於最後實際可行日期，我們仍然於香港營運及發佈天龍八部Online。於2015年8月31日，我們向玩家提供價格介乎約1.0港元至1,500.0港元的遊戲虛擬物件。

業 務

九陰真經Online



我們於2012年9月推出九陰真經Online。此乃由中國遊戲公司蝸牛數字(亦為我們的[編纂]投資者)特許的MMORPG網上電腦遊戲。我們在香港經營及發行該遊戲。遊戲背景發生於古代中國，並以中國武術及眾多武俠小說人物為主題。

玩家可於遊戲中選擇參與八個派系的其中一個作為其角色，玩家可控制角色在遊戲世界完成不同的工作與任務。該遊戲備有一個主要故事情節，以及多個副線任務可供選擇。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度，這款遊戲於我們的貢獻收益方面分別排行第一及第三名。

於最後實際可行日期，我們仍於香港營運及發行九陰真經Online。於2015年8月31日，我們向玩家提供價格介乎約20.0港元至1,700.0港元的遊戲虛擬物件。

業 務

遊戲C

我們於2015年1月推出遊戲C。此乃另一個使用漫畫A漫畫主題的自行開發手機遊戲。漫畫A為過往曾改編為電影系列的知名香港黑幫漫畫系列，講述一名年青黑幫成員的崛起，其最終成為銅鑼灣的首領。遊戲玩家控制其遊戲虛擬化身，作為一個幫派頭目，去完成不同任務。此遊戲的終極目的為實現對香港及台灣所有區的統治。

截至2015年6月30日止六個月，這款遊戲於貢獻收益方面排行第五名。

於最後實際可行日期，我們仍然於香港及台灣營運及發佈遊戲C。於2015年8月31日，我們向玩家提供價格介乎約1.0港元至170.0港元的遊戲虛擬物件。

火鳳燎原大戰



我們於2014年5月在香港及台灣推出火鳳燎原大戰。此乃共同開發手機遊戲及我們根據人氣漫畫系列火鳳燎原開發的第二個手機遊戲。

此乃以任務為主的遊戲，玩家控制一隊由最多五名漫畫人物領導的軍隊，在固定時間內攻佔由電腦防衛的堡壘。成功徵服將獲得有不同特質及更高等級的新漫畫人物。玩家亦可使用遊戲貨幣購買消耗品。

截至2014年12月31日止年度，這款遊戲於貢獻收益方面排行第五名。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

於最後實際可行日期，我們於香港及台灣營運火鳳燎原大戰。於2015年8月31日，我們向玩家提供每遊戲貨幣8.3港元的遊戲貨幣以及每消耗品一遊戲貨幣的消耗品。

關三國Online



關三國Online為一個我們自2011年9月起於香港及台灣營運及發佈的特許網上電腦遊戲。

我們獲一間中國開發商特許此遊戲。此乃多玩家在線競技遊戲。

玩家將控制其中一個人物，與其他玩家組成隊伍。由於此乃多玩家在線競技遊戲，目的為擊敗其他遊戲玩家隊伍。成功徵服其他隊伍的基地將獲得遊戲虛擬物件及遊戲代幣作獎勵。

截至2013年12月31日止年度，這款遊戲於貢獻收益方面排行第五名。

於最後實際可行日期，我們仍然於香港及台灣營運及發佈關三國Online。於2015年8月31日，我們向玩家提供價格介乎約1.0港元至2,100.0港元的遊戲虛擬物件。

業 務

SEGA創造球會

我們於2014年7月推出SEGA創造球會。此乃我們於香港獲日本遊戲公司SEGA特許的手機遊戲。於該遊戲中，玩家是一支本地足球隊的經理人。透過勝出每場足球比賽及達到特定準則，玩家將獲得本地及國際足球隊的足球新星。透過參與足球比賽及聯賽，足球明星將取得經驗。玩家亦可使用遊戲代幣購買補充品等遊戲虛擬物件。

截至2014年12月31日止年度及截至2015年6月30日止六個月，這款遊戲於貢獻收益方面分別排行第四及第三名。

於最後實際可行日期，我們於香港營運及發佈SEGA創造球會。於2015年8月31日，我們向玩家提供兩種遊戲虛擬物件，價格約為41.5港元至74.7港元。

遊戲B

我們於2013年1月推出我們的第一個自行開發手機遊戲，名為遊戲B。此乃根據漫畫系列漫畫A的MMORPG。我們的開發團隊利用該漫畫的故事情節及圖像開發。玩家將扮演一小群黑幫份子的頭目。漫畫A漫畫的不同人物將於遊戲內出現，部份人物將成為玩家黑幫群的一份子。透過完成根據漫畫故事情節的不同的任務，玩家可賺取遊戲貨幣及遊戲虛擬物件。

截至2013年12月31日止年度，這款遊戲於貢獻收益方面排行第四名。

於最後實際可行日期，我們仍然於香港及台灣營運及發佈遊戲B。於2015年8月31日，我們向玩家提供價格介乎約2.0港元至140.0港元的遊戲虛擬物件。

業 務

下表載列於業績記錄期間，我們營運的五大代表遊戲(全部為繁體中文)：

	名稱	形式	類型	遊戲來源	專注的市場	發行日期 ⁽¹⁾	狀況	收益貢獻		
								截至以下日期止年度		截至以下日期止六個月
								2013年 12月31日	2014年 12月31日	2015年 6月30日
							(千港元)	(千港元)	(千港元)	
1.	遊戲B	手機	MMORPG	自行/共同開發	香港及台灣	2013年1月15日	營運中	4,762	704	83
2.	火鳳燎原手機版#	手機	RPG(卡牌)	自行/共同開發	香港及台灣	2013年5月20日	營運中	9,804	16,766	7,702
3.	遊戲C	手機	MMORPG	自行/共同開發	香港及台灣	2015年1月15日	營運中	不適用	不適用	4,412
4.	天龍八部Online ⁽²⁾	網上電腦	MMORPG	特許	香港	2008年4月16日	營運中	17,200	16,259	5,533
5.	關三國Online	網上電腦	MOBA (多玩家網上 戰鬥競技場)	特許	香港及台灣	2011年11月9日	營運中	3,586	2,890	1,138
6.	九陰真經	網上電腦	MMORPG	特許	香港	2012年9月13日	營運中	19,747	12,020	2,849

附註：自2014年1月起，該手機遊戲的簡體中文版本(Android格式)已特許予第三方分銷商，以於中國營運及發行。

業 務

名稱	形式	類型	遊戲來源	專注的市場	發行日期 ⁽¹⁾	狀況	收益貢獻		
							截至以下日期		(千港元)
							截至以下日期止年度	截至以下日期止六個月	
2013年 12月31日	2014年 12月31日	2015年 6月30日	(千港元)	(千港元)					
7. 火鳳燎原大戰	手機	SRPG	自行／共同開發	香港及台灣	2014年5月6日	營運中	不適用	5,500	1,081
8. SEGA創造球會	手機	其他	特許	香港	2014年7月23日	營運中	不適用	8,764	5,646
9. 天龍八部3D	手機	MMORPG	特許	香港	2015年2月11日	營運中	不適用	不適用	32,393

附註：

(1) 手機遊戲於可透過我們的遊戲分銷平台、APP Store或Google Play下載時為「已發行」，網頁遊戲及網上電腦遊戲於透過我們的遊戲分銷平台推出時為「已發行」。

(3) 亦稱為新天龍八部。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

每款遊戲的平均每月付費用戶及付費用戶平均收益

下表載列於所示年度／期間或由遊戲商業化起的該期間至所示期末，我們五大遊戲(共同佔期內收益超過75.0%)的平均每月付費用戶及付費用戶平均收益明細：

五大遊戲名稱	截至12月31日止年度		截至以下 日期止六個月
	2013年	2014年	2015年 6月30日
平均每月付費用戶收入(即期內每月付費用戶 總額／該期間月數)			
遊戲B	834	99	43
火鳳燎原手機版	1,054	768	556
遊戲C	不適用	不適用	765
天龍八部Online	1,666	996	660
關三國Online	1,042	649	404
九陰真經Online	3,984	977	595
火鳳燎原大戰	不適用	755	207
SEGA創造球會	不適用	1,350	419
天龍八部3D	不適用	不適用	4,510
付費用戶平均收益(即期內該遊戲月均收益／ 期內平均每月付費用戶)(港元)			
遊戲B	476.00	592.00	318.00
火鳳燎原手機版	1,162.47	1,818.83	2,308.08
遊戲C	不適用	不適用	961.90
天龍八部Online	860.38	1,360.21	1,397.49
關三國Online	286.72	371.18	469.99
九陰真經Online	413.03	1,025.15	798.11
火鳳燎原大戰	不適用	910.95	870.25
SEGA創造球會	不適用	1,082.02	2,243.88
天龍八部3D	不適用	不適用	1,436.57

附註：

1. 五大創收遊戲於業績記錄期間各報告期的收益以灰色顯示，佔各相關期間收益75.0%以上。
2. 除上述九款遊戲外，我們於業績記錄期間亦推出超過50款遊戲，包括自行／共同開發遊戲、特許遊戲及發行遊戲。然而，由於過往數據的存儲量及容量資源有限，我們僅就自行／共同開發遊戲及若干特許遊戲存置營運數據，如平均每月付費用戶及付費用戶平均收益。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

於業績記錄期間後及直至最後實際可行日期推出的遊戲

由2015年7月1日直至最後實際可行日期，我們已按下列次序進一步發行／推出以下遊戲：

	遊戲名稱	類型	平台	特許／發行遊戲	發行月份
1.	古龍群俠傳手機版	MMORPG	手機	特許	2015年7月
2.	君王之王	MMORPG	手機	特許	2015年9月
3.	波可龍迷宮	角色扮演遊戲	手機	發行遊戲	2015年9月

有待面市的遊戲

截至最後實際可行日期，除了兩款手機遊戲的經營特許仍在磋商，我們目前正開發或已獲特許合共九款有待面市的遊戲，並預期按以下次序發行遊戲：

	遊戲名稱 ⁽¹⁾	類型	種類	自行開發／ 特許／ 發行遊戲 ⁽³⁾	預期發行期間
1.	足球大師	其他	手機	發行遊戲	2015年第4季
2.	九陰真經手機版	MMORPG	手機	特許	2015年第4季
3.	不良道	角色扮演遊戲	手機	特許	2016年第1季
4.	刀塔西遊	MMORPG	手機	特許	2016年第2季
5.	風雲Online	MMORPG	網上電腦	特許	2016年第2季

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

遊戲名稱 ⁽¹⁾	類型	種類	自行開發/ 特許/ 發行遊戲 ⁽³⁾	預期發行期間
6. 大神無雙	MMOSRPG	手機	特許	2016年第3季
7. 封神紀	MMORPG	手機	特許 ⁽²⁾	2016年第3季
8. 魔法軍團	SLG	網上電腦	自行開發	2016年第4季
9. 幻城	MMORPG	網上電腦	特許 ⁽²⁾	2017年第1季

除市況外及受市況所影響，我們計劃於2016年推出額外三至四款遊戲。

附註：

- (1) 上述遊戲名稱為臨時名稱，於發行時可能有所不同。
- (2) 我們的開發權分特許予第三方遊戲開發商及確保成品遊戲的遊戲經營及發行權。
- (3) 上述遊戲的特許運營期一般介乎從商業推出起的24至36個月。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

更新目前遊戲

作為我們延長遊戲壽命的工作之一，以下遊戲已／將按下列次序更新：

遊戲名稱	類型	種類	自行開發／ 特許	預期／實際更新
1. 火鳳燎原手機版	RPG(卡牌)	手機	自行開發	2015年9月
2. 海虎一百萬匹	RPG(卡牌)	手機	自行開發	2015年9月
3. SEGA創造球會	其他	手機	特許	2015年第4季
4. 我家公主最可愛	其他	手機	特許	2015年第4季
5. 遊戲C	MMORPG	手機	自行開發	2015年第4季
6. 火鳳燎原大戰	SRPG	手機	共同開發	2015年第4季
7. 天龍八部3D	MMORPG	手機	特許	2015年第4季
8. 天龍八部Online	MMORPG	網上電腦	特許	2015年第4季

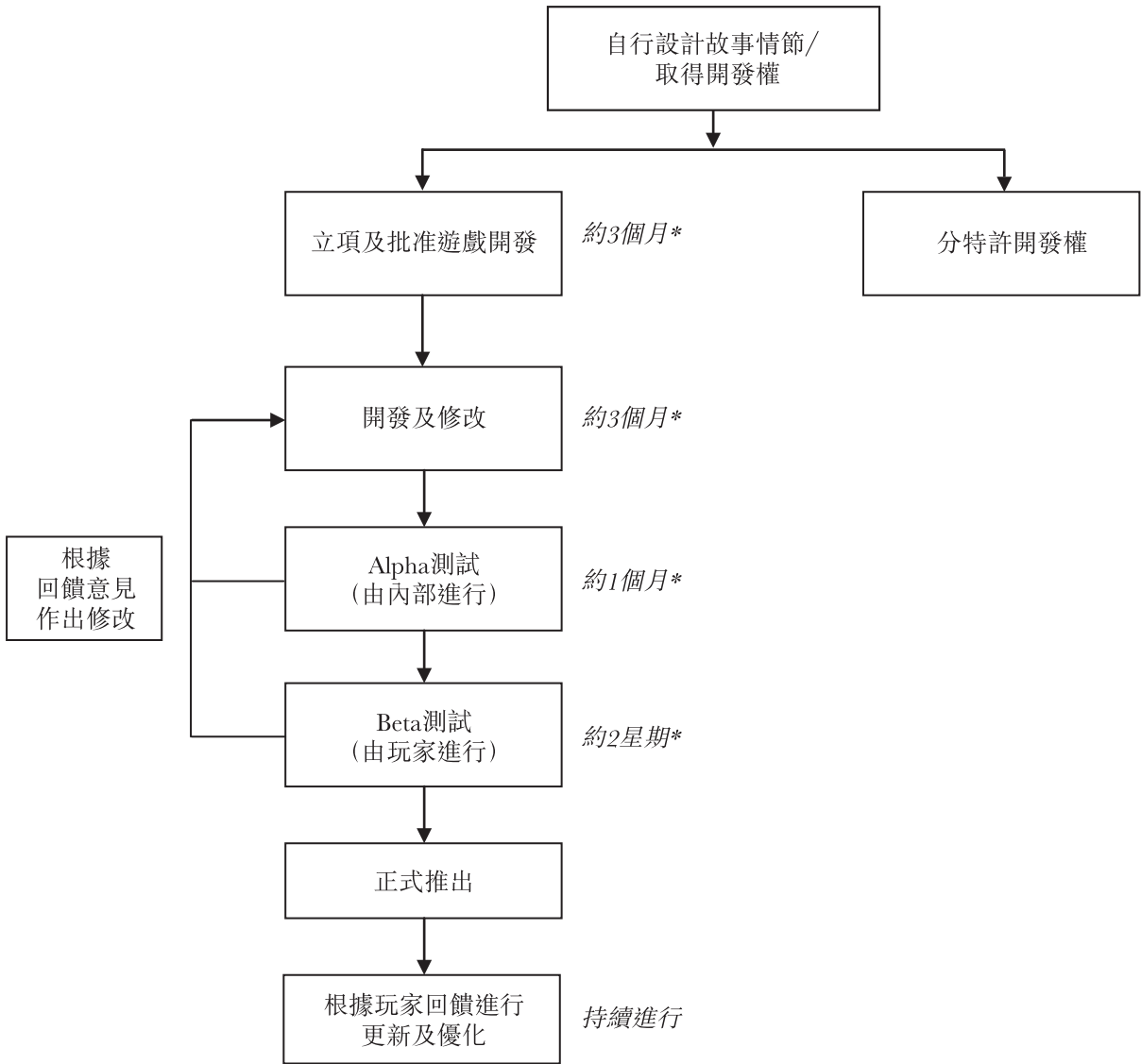
業 務

遊戲開發及分特許開發權

於業績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們已自行／共同開發及推出六款手機遊戲及一款網上電腦遊戲，其中僅一款手機遊戲為共同開發。

遊戲開發過程

下圖說明開發遊戲的關鍵路徑。



*附註：每款遊戲的開發所須時間各異。所須實際時間視乎(i)遊戲的複雜程度；及(ii)可得人力及其他資源。

業 務

自行設計故事情節／取得開發權

我們將由我們的團隊內部設計或自流行文學、漫畫及動畫採納外來主題及故事情節。內部創作主題及故事情節來自我們技術部門的遊戲程式及開發團隊的才能及意念。外部資源通常為小說、漫畫等流行文學，我們就此的選擇基準將根據(i)有關作品於目標客戶的受歡迎程度；(ii)將作品改編至遊戲的可能性及潛質；及(iii)所製成遊戲於目標市場的獨家性。

於業績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們根據協議條款採用七套流行文學至將於特定地區發行的遊戲。若干授出的權利涵蓋本公司營運遊戲所在的香港及台灣以外的地區。

根據協議，我們一般將就開發權向授予人支付一筆固定特許費及／或浮動專利權費用。我們將於簽訂協議時支付固定特許費，固定特許費通常不可退還。於遊戲獲商業推出後，我們將按營運製成遊戲所收取每月淨現金計算浮動專利權費用。浮動專利權費用一般介乎3%至5%，並將由我們定期（通常為每月）向授予人支付。

下表載列於業績記錄期間及直至最後實際可行日期的開發權及其狀態：

名稱及類型	獨家／非獨家	製成遊戲	狀態
火鳳燎原－漫畫	非獨家	火鳳燎原手機版	於2013年5月發行， 營運權將於2016年5月屆滿
		火鳳燎原(Online)	於2013年5月發行， 於2014年5月淘汰
		火鳳燎原大戰	於2014年5月發行， 營運權將於2017年5月屆滿
海虎－漫畫	非獨家	海虎一百萬匹	於2015年6月發行， 營運權將於2017年6月屆滿
幻城－小說	非獨家	—	將遊戲開發權分特許予 第三方遊戲開發商。 製成遊戲開發中及 預期於2017年第1季推出

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

名稱及類型	獨家／非獨家	製成遊戲	狀態
			開發及營運 權將於2018年9月屆滿
風雲－漫畫	非獨家	風雲	將開發權分特許予第三方遊戲開發商。製成遊戲於2014年3月推出 營運權將於2017年3月屆滿
漫畫A－漫畫	非獨家	遊戲A	於2005年11月推出， 營運權將於2020年8月屆滿
		遊戲B	於2013年1月推出， 營運權將於2020年8月屆滿
		遊戲C	於2015年1月推出， 營運權將於2020年8月屆滿
封神紀－漫畫	獨家	封神紀	將開發權分特許予第三方遊戲開發商。製成遊戲開發中及預期於2016年第3季推出 營運權自正式推出起三年後屆滿
九龍城寨－小說	非獨家	—	識別合適第三方遊戲開發商以開發遊戲 開發及營運權將於2025年5月屆滿

一般而言，取得開發權後，管理層將決定(i)自行／共同開發遊戲；或(ii)特許開發權予第三方遊戲開發商。

業 務

倘管理層決定取得的文學作品為更適合開發MMORPG等複雜的遊戲，可能超出本公司當時可動用資源及人力，此時，董事可能決定向其他遊戲開發商分特許開發權。於業績記錄期間及直至最後實際可行日期，共有三個已取得的開發權已分特許予第三方遊戲開發商。

分特許開發權

根據分特許安排，我們將提供開發權予其他遊戲開發商以創作遊戲。視乎分特許安排的條款，我們將就開發權收取固定不可退還特許費及／或浮動專利權費用。分授權持有人將於簽訂分特許協議時支付固定不可退還特許費。於發行遊戲後，分授權持有人將向我們支付浮動費用(按事先釐定的百分比計算得出)。截至2013年及2014年12月31日止期間以及截至2015年6月30日止六個月，分特許開發權所產生收益佔我們於相關期間的總收益分別約2.6%、1.9%及1.0%。

與製成遊戲擁有權完全或部份落於本公司的共同合作安排不同，根據分特許安排，我們對製成遊戲將不會有任何擁有權。我們將根據相關協議從文學作品授予人取得事先書面協議。此外，作為分特許安排的一部份，我們可能獲分授權持有人授權利於香港及／或台灣營運製成遊戲。在此情況下，我們將就於香港及／或台灣營運製成遊戲以特許商身份向分授權持有人支付專利權費。

再者，如各共同開發商將承擔各自的開發成本及應付第三方專業人員的任何相關費用，我們的分授權持有人應承擔所有有關遊戲開發的成本。經營其後遊戲所產生的盈利及／或虧損將由各自營運商承擔，而根據共同開發安排，該盈利及／或虧損將視乎所簽訂的共同開發協議分擔。

業 務

自行／共同開發遊戲

(i) 立項及批准遊戲開發

倘決定自行／共同開發遊戲，技術部門的遊戲程式及開發團隊將進行初步工作及研究，以構思遊戲方案向管理層取得批准。此舉將包括決定遊戲類型，例如角色扮演遊戲或MMORPG。團隊成員亦將預備初步預算。

管理層將計及以下主要因素：(i)建議遊戲的市場潛力；(ii)同類型遊戲的市場表現及(iii)營運及開發遊戲所必須的估計技術及財務資源。倘建議獲批准，將成立致力開發該遊戲的技術部門項目團隊及委派項目經理。項目經理將負責人力及財務資源的整體管理，以根據工作日程交付遊戲，乃視乎遊戲的類型及複雜程度。

(ii) 開發及修改

為開始實際遊戲設計，我們將制定遊戲藍本以識別項目的關鍵路徑。

我們技術部門的項目團隊負責創作個別角色、背景及聲音。項目團隊可能進一步採用電影製作方法及技術(例如為遊戲加入背景音樂、主題曲、特殊視角及特殊效果)，從而將玩家的遊戲體驗提升至最高。我們就遊戲相關配樂及畫面及部份美術委聘外部服務供應商。我們有時可能就遊戲特別主題美工委聘外來第三方服務供應商。

於最後實際可行日期，我們有13名技術部門員工，負責遊戲編程及開發。他們分為四個開發團隊，處理各遊戲的源代碼編程等技術層面以及美工及故事情節編輯等設計層面。

於開發過程中，我們的項目團隊將試玩遊戲，以尋找誤差、錯誤、延遲、錯誤設計等。此為持續過程，直至項目經理滿意alpha版本的表現及整體可玩性。

(iii) Alpha測試(內部運行)

當遊戲的alpha版本完成時，我們將發放遊戲以供管理層以及營業部的營銷及推廣團隊進行測試。項目團隊將獲提供回饋，可能包括已識別技術事宜，以及遊戲設計上其他營銷

業 務

考慮因素，例如各關卡的難度、背景的顏色或亮度、角色及特殊能力的設計等。Alpha版本將作修改及將不斷測識，直至管理層滿意該alpha版本的整體表現。我們將向玩家發放成品遊戲版本作beta測試。

(iv) Beta測試(由玩家進行)

Beta測試為我們帶來機會，從對遊戲感趣的玩家收取回饋，我們可從其意見作出反映及對遊戲作出微調以滿足玩家期望。功能有限的試用版通常將透過我們的遊戲分銷平台免費下載。Beta測試一般分為兩個階段－(i)封閉型beta測試及(ii)開放型beta測試。就封閉型beta測試而言，僅牽涉有限玩家，而就開放型beta測試而言，將開放予所有玩家。我們一般於開放型beta測試前開始為遊戲進行營銷及推廣活動，並將公開邀請大眾測試遊戲。參與開放型beta測試的玩家人數可能有異，此將帶來遊戲的市場接受程度的初步意念，我們從而可調整宣傳策略。封閉型Beta測試將通常為期一至兩個星期。

(v) 正式推出

遊戲最終版本可通過我們的遊戲分銷平台及／或其他第三方遊戲發行平台免費下載。

(vi) 根據玩家回饋進行更新及優化

項目團隊將繼續監察遊戲表現及持續提供遊戲更新，以維持玩家忠誠及延長遊戲生命週期。升級將視乎市場對遊戲的接受程度。

自行／共同開發遊戲內遊戲貨幣／遊戲虛擬物件的定價

我們的自行開發／共同開發遊戲透過銷售遊戲內的虛擬物件產生收益。就自行開發／共同開發遊戲而言，我們可獨自酌情釐定遊戲內虛擬物件的價格。由於我們來自營運自行開發／共同開發遊戲的收益大部份產生自遊戲內虛擬物件銷售，遊戲虛擬物件的定價策略將影響各遊戲產生的收益金額。

作為一般定價原則，管理層將考慮(i)估計遊戲壽命；(ii)預期遊戲接受程度；及(iii)市面可用類似種類遊戲的定價作為基準。遊戲虛擬物件的價格差異可能很大。上述定價策略適用於我們所有於香港及台灣分銷的自行開發／共同開發遊戲。我們將基於消耗模式及提供若干折扣作宣傳等其他因素而調整遊戲虛擬物件的價格。

業 務

向第三方遊戲營運商特許自行開發／共同開發遊戲以於其他地區發行

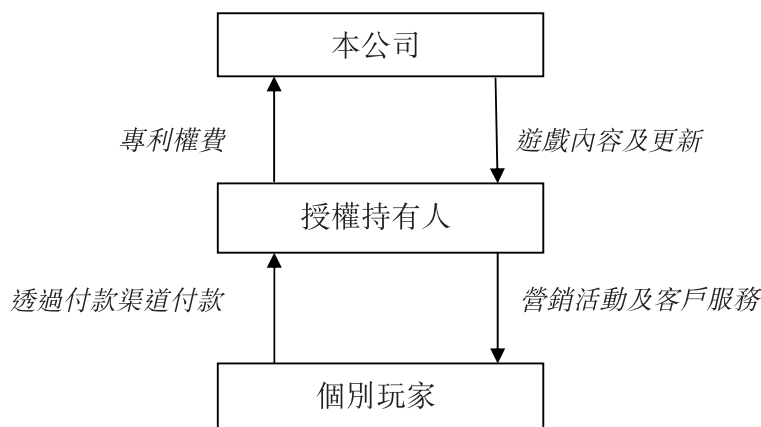
根據特許協議，我們向第三方遊戲營運商授出我們自行／共同開發遊戲的特許，以於特定地區發行、經營及推廣該等遊戲，特許協議通常為期自遊戲商業推出起不多於兩年，及可能以共同協議重續。我們按非獨家基準於除香港及台灣以外特定地理區域，例如中國，授出大部份特許。我們及遊戲共同開發商(如適用)不時向授權持有人提供我們特許的遊戲更新、提升及修改，並不涉及額外成本。我們規定授權持有人維持其自有伺服器設備以營運特許遊戲，以及確保於相關當地司法權區取得遊戲的所有牌照、登記及批准，或確保遊戲並無違反相關當地司法權區的任何法律或法規。作為特許商，我們保留決定遊戲虛擬物件價格的權利。

我們或向授權持有人收取持續浮動專利權費及／或固定特許費。專利權費指於遊戲內向玩家銷售平台虛擬代幣或遊戲貨幣所收每月淨現金約16.0%至28.0%的百分比。專利權費按現行市價經公平磋商而釐定。

授權持有人須於支付其專利權費前向我們提供相關遊戲的每月銷售報告。授權持有人負責營銷及宣傳。

根據特許協議，授權持有人負責收取玩家使用其自有分銷平台及透過授權持有人保留的付款渠道的付款。不論玩家的付款方法，授權持有人將負責向我們支付專利權費。該等付款通常每月結算。

下圖顯示我們與授權持有人的關係



本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

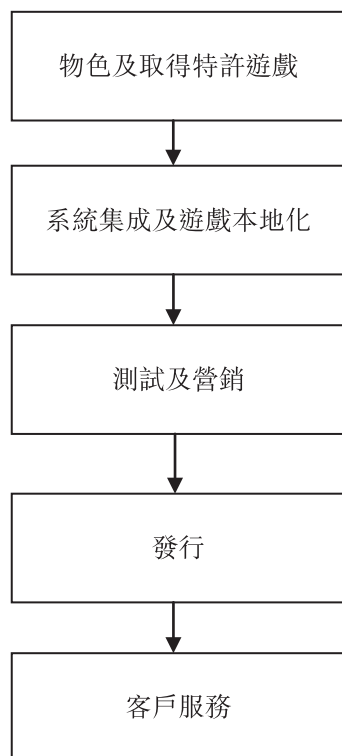
為確保授權持有人呈報的收益準確，我們檢查授權持有人提供的專利權費報告。審閱滿意的專利權費報告構成專利權費收入的基準，專利權費收入指特許遊戲及遊戲相關商品產生的銷售百分比。我們的特許協議載列兌換遊戲貨幣及／或平台代幣及貨幣價值的協定兌換率。因此，我們可計算收取授權持有人收益協定部份，我們其後將之確認為收益。

於業績記錄期間，我們已就一款手機遊戲及一款網上電腦遊戲授出特許予第三方遊戲營運商以於其他司法權區發行。

遊戲營運

除自行開發／共同開發遊戲外，我們亦營運第三方特許網上電腦遊戲、手機遊戲及網頁遊戲。我們將透過遊戲分銷平台以及其他第三方分銷平台營銷、宣傳及發行該等特許遊戲。於最後實際可行日期，我們經營13款特許遊戲。

下表顯示推出特許遊戲前所涉及主要步驟：



(i) 物色及取得特許遊戲

我們於評估有關遊戲的商業價值時將考慮以下因素：(i)遊戲的本地排名；(ii)遊戲類型；及(iii)目標玩家(性別及年齡組別)。我們亦將評估有關遊戲於其本地市場的收益化潛力，以決定是否採購有關遊戲。

業 務

我們的技術部門其後將對所識別遊戲進行審閱及測試，並制定初步遊戲營運計劃，呈交予管理層作批准。當初步遊戲營運計劃獲得批准後，我們開始與有關遊戲的遊戲特許商（即開發商或營運商）進行商業磋商，並與他們訂立正式特許協議。

從遊戲特許商特許遊戲的成本一般包括預付特許費（我們一般分期付款）及持續專利權費用（指我們自營運相關特許遊戲所收每月淨現金的百分比）。遊戲內虛擬物件的價值由遊戲特許商設定並根據相應的特許協議約束。我們的遊戲特許商一般向我們提供於香港及／或台灣營運遊戲的權利。我們通常負責特許遊戲的本地化及繁體中文翻譯。

(ii) 系統集成及遊戲本地化

當取得特許遊戲後，我們的技術部將進行系統集成程序。我們就特許遊戲提供及維護伺服器。我們亦將基於特許商提供的伺服器規格識別及購入相關硬件及軟件（如需要）。於系統設置完成後，特許商可能向我們提供遊戲的技術及培訓材料。

海外特許遊戲可能須於推出前本地化，本地化通常涉及將外國語言翻譯至繁體中文。我們亦識別未必適合我們市場的遊戲元素及要求特許商作出相關修改。除海外遊戲內容改編及本地化外，我們亦可能進行硬件及網絡設備的技術修改。

(iii) 測試及營銷

於本地化完成後，我們進行新遊戲的封閉型beta測試及開放型beta測試。我們通常於封閉型beta測試階段進行營銷活動。我們一般負責特許遊戲發行及營銷所有方面，惟我們可能需要就營銷方案及就此使用遊戲知識產權取得特許商的事先批准。

然後，在我們正式向公眾推出遊戲前，我們於我們的遊戲分銷平台及其他第三方分銷平台發佈功能有限的遊戲beta測試版本（例如，並無銷售遊戲內虛擬物品的功能）作開放型beta測試。

(iv) 發行

玩家將可透過我們的遊戲分銷平台、第三方分銷平台以及特定遊戲的網站免費下載遊戲的正式版本。為避免(i)與已推出遊戲競爭；及(ii)與新推出遊戲之間競爭，我們尋求避免推出與過去數個月內推出的遊戲(i)相同類型（例如MMORPG）的遊戲；及(ii)基於相同流行文學的遊戲。

業 務

(v) 客戶服務

於正式推出遊戲後，作為遊戲的本地營運商，我們將負責提供客戶服務。我們可能就技術及其他支援向特許商尋求協助。大部份特許商同意免收額外費用不時於特許安排屆滿前向我們提供特許予我們遊戲的更新、提升及改良。

於最後實際可行日期，我們營運九款特許手機遊戲、三款特許網上電腦遊戲及一款特許網頁遊戲。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，我們收益分別約70.6%、65.3%及78.3%乃產生自營運特許遊戲。

特許遊戲內遊戲貨幣／遊戲虛擬物件的定價

由於該等遊戲為特許遊戲，釐定(i)遊戲貨幣及(ii)遊戲虛擬物件的價格的能力落於第三方遊戲開發商／營運商。我們僅向特許商提供定價建議。

遊戲發佈

於最後實際可行日期，我們為三款手機遊戲、九款網上電腦遊戲及一款網頁遊戲提供遊戲分銷及／或收款服務。根據相關安排，我們沒被要求營運有關遊戲。於香港發佈的遊戲可利用我們的付款渠道及第三方付款渠道，於台灣發佈的遊戲只能使用第三方付款渠道。該等發行權通常按獨家基準於特定地理區域授予我們。遊戲擁有人將負責遊戲及伺服器設備的更新及維護，而我們負責推廣及發行遊戲。

服務費的定價

我們的服務費經公平磋商釐定，視乎(i)服務範圍；(ii)現行市價；及(iii)我們提供有關服務的可得資源，可能在個別基準上有異。

我們按事前協定的比例(介乎15%至60%)，在遊戲收取的現金淨額收取服務費。目前，除我們的主要股東及我們[編纂]投資者蘇州蝸牛數字科技股份有限公司的控股公司外，所有使用我們遊戲發行及／或收款服務的客戶為獨立第三方。我們已與有關客戶建立穩定關係，及過往並無與彼等任何一方遇到任何爭議。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度各年及截至2015年6月30日止六個月期間，提供遊戲分銷及／或收款服務所得收益佔總收益分別約3.5%、3.3%及0.9%。

採購

採購基準與遊戲營運商類似。我們作為分銷商的首要考慮將專注於潛在共同營運商的業務聲譽及規模以及將分銷遊戲的收益化能力。

營銷及推廣

在香港，我們通常於公開beta測試階段前開始遊戲的營銷及推廣。視乎市場反應及管理層對各遊戲的市場接受程度的評估，我們可能採納多種市場策略。我們將利用我們現有營銷渠道，例如我們的遊戲分銷平台及透過我們的網上社交平台及微博專頁進行推廣。我們亦可能委聘名人作為遊戲代言人。我們亦將採用其他傳統營銷技巧。例如於推廣火鳳燎原手機版時，我們放置全方位廣告。此外，我們將參與香港動漫電玩節等本地遊戲玩家活動以推廣我們的遊戲。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，我們根據特許協議產生的營銷及推廣開支金額分別約為7.7百萬港元、9.5百萬港元及8.5百萬港元。

於業績記錄期間，我們經營一個手機遊戲資料網站(即gameapps.hk)，作為我們的營銷及推廣平台，並提供有關最新手機及手機遊戲開發的消息及最新資訊。該網站免費提供。由於反應一般及營運成本上升，我們於2015年9月1日終止並將網站轉讓予一名獨立第三方，代價為1.00港元。

我們亦於我們的遊戲分銷平台及網上社交平台利用我們的客戶服務專項以促進互動及從玩家接收回饋，以不斷改進及創作更吸引人的遊戲，從而鞏固各遊戲的核心玩家群。透過朋輩影響，玩家將邀請其朋友玩我們的遊戲，因而締造良性循環。

在台灣，營銷策略略為不同。我們的營銷力度將於開始時較少，並將於遊戲推出後延長較長時間。就營銷手法而言，我們將利用電視廣告、海報以及網上社交平台及短片分享網站。

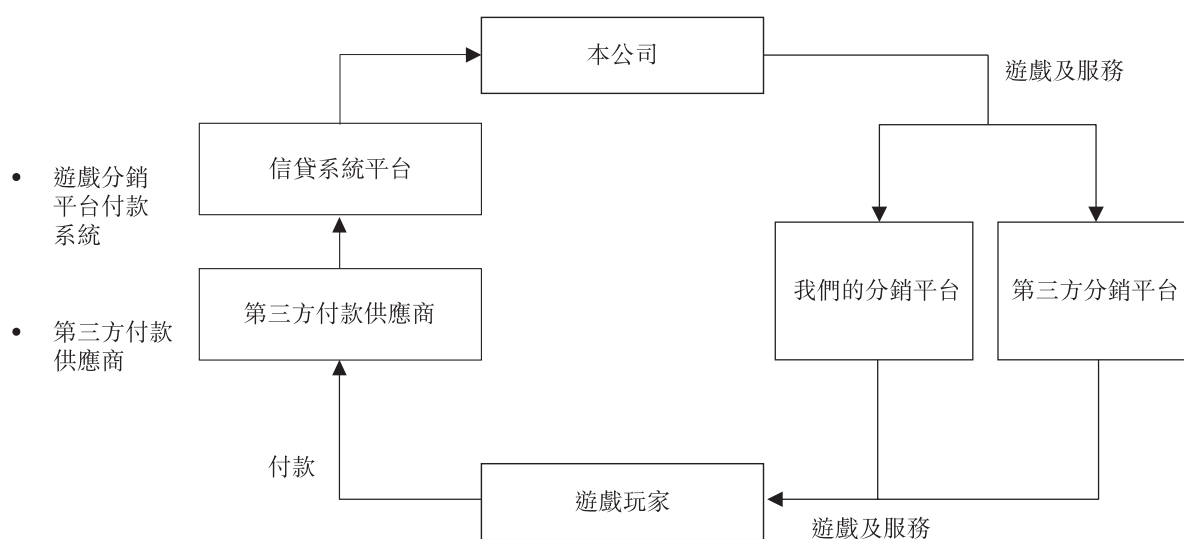
業 務

就我們的自行／共同開發遊戲而言，我們有時會就遊戲虛擬物件提供特別折扣優惠作為我們的推廣策略。於業績記錄期間，我們為自行／共同開發遊戲提供遊戲貨幣折扣。就我們的特許遊戲而言，遊戲虛擬物件的價格由遊戲特許商釐定，而我們並無控制權。倘我們擬提供折扣作為推廣刺激遊戲玩家，我們將需獲遊戲特許商事先批准，並承受因此產生的成本或作為推廣的折扣（除非另有協議）。

遊戲分銷及收款渠道

我們透過(i)我們的分銷平台（包括我們遊戲的正式網站及我們自家公司網站（如www.gameone.com）各自；及(ii)第三方分銷平台（如Apple Store及Google Play）發行我們自行／共同開發的遊戲及特許遊戲。就發行遊戲而言，我們僅依賴我們的分銷平台向遊戲玩家發行及分銷該等由第三方經營的遊戲。

下表說明我們如何透過各分銷平台發行及分銷遊戲，以及我們如何透過各第三方支付供應商收取款項：



我們的分銷平台

玩家可透過我們的遊戲分銷平台進入我們的遊戲（包括自行／共同開發的遊戲、特許遊戲及發行的遊戲）。玩家可登記我們的公司網站（如www.gameone.com）。玩家可登入其賬戶進行不同的交易，例如瀏覽及進入我們的遊戲、充值有關平台的代幣以兌換遊戲虛擬物件、聯絡我們的客戶服務及更改其個人資料。

玩家可使用我們於公司網站提供的付款方案（包括透過第三方支付供應商（如paypal）進行網上電匯及信用卡付款）支付遊戲虛擬物件。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

我們為各款遊戲推出正式的網站，提供詳盡的遊戲資料及連結，方便玩家進入遊戲或下載遊戲。

第三方分銷平台

我們主要依賴第三方分銷平台發行我們的手機遊戲。我們與主要網上應用程式商店合作，以涵蓋多種移動裝置。由於大部份已發行手機遊戲同時兼容iOS及安卓系統，我們已與Apple Inc.及Google Inc.訂立協議，以透過其應用程式商店及Google Play平台發行手機遊戲。

收款渠道

於業績記錄期間，我們以兩個主要渠道向玩家收取款項。下表載列於業績記錄期間，透過各種收款渠道收取遊戲內虛擬物件銷售[編纂]帶來的收益、所產生總收益的絕對值及百分比的明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月	
	2013年		2014年		2015年6月30日	
	(千港元)	佔收益百分比	(千港元)	佔收益百分比	(千港元)	佔收益百分比
第三方分銷商	13,143	20.3	33,857	45.4	37,637	55.3
第三方付款供應商	51,501	79.7	40,730	54.6	30,465	44.7
遊戲內虛擬物件						
銷售所得總收益	64,644	100.0	74,589	100.0	68,102	100.0

透過第三方分銷平台付款

所有第三方分銷平台(例如Apple Store及Google Play)有其自有收款渠道及通常有獨立的虛擬代幣系統。透過該等分銷平台玩我們遊戲的玩家可購買該等平台發行的虛擬代幣，視乎遊戲設計，將虛擬代幣兌換為遊戲貨幣或直接兌換為遊戲虛擬物件。

業 務

為確保有關我們來自特許遊戲及發行遊戲的特許收益資料的準確性及完整性，我們已採用以下措施追蹤及核實交易記錄：

- 我們在特許人遊戲設計程式內有內置機制，容許彼等監察由我們營運的遊戲伺服器；
- 自遊戲玩家兌換我們平台的代幣為我們的遊戲貨幣或遊戲虛擬物件，該遊戲伺服器自動將交易資料分別記錄在我們的監察系統及我們特許人的電腦系統；
- 我們將於每個月末按照相關協議條款向我們特許商提供關於我們相關遊戲各自[編纂]／銷售淨額的報表。於將報表與我們的內部記錄比較時，我們可確定應付特許商的特許費金額及確認該等金額為特許權費開支。

倘記錄之間有任何差異，將按照特許或遊戲發行協議條款解決。於業績記錄期間，我們概無就有關數額與我們特許營運商經歷任何重大差異或分歧。

透過第三方付款供應商付款

玩家可向第三方付款供應商購買預付遊戲卡／券，以取得我們遊戲分銷平台的代幣。預付遊戲卡為打印卡片，載有序號及一組密碼，代表我們遊戲分銷平台的若干代幣。遊戲券為即場打印的字條，載有一組我們預先向第三方付款供應商提供的密碼。

我們選擇第三方付款供應商(包括便利店)售賣我們的預付遊戲卡／券。我們遊戲分銷平台的代幣並無屆滿日期。我們記錄從第三方付款供應商收取的售賣預付遊戲卡／券所得款額，並僅於玩家最終使用代幣購買自行／共同開發遊戲以及特許遊戲的遊戲虛擬物件、發行遊戲的遊戲虛擬貨幣時確認我們的收益。

我們與第三方付款服務供應商的合約一般為期最少一年，而重續有關協議須由我們及第三方付款服務供應商重新磋商。我們的協議內若干重大條款摘要如下：

- 第三方付款服務供應商負責處理遊戲玩家透過其系統的付款及提供客戶服務及相關技術支援，以確保付款程序完成；

業 務

- 相等不多於透過第三方付款服務供應商收取的總付款30%的金額將收取作為佣金。有關佣金率乃由第三方付款服務供應商及我們經公平磋商釐定；及
- 第三方付款服務供應商採用的收款方法為實時。扣除其佣金後，淨額將支付予我們的賬戶。

當使用預付遊戲卡／券後，有關金額將兌換至我們分銷平台的代幣。就我們營運的自行／共同開發及特許遊戲而言，該等代幣將於用於購買遊戲虛擬物件時確認為收益。至於我們的遊戲發行服務，收益將於該等代幣兌換為遊戲貨幣時確認。

就我們於台灣的營運而言，我們已與一間本地遊戲營運商訂立協議，以使用其付款渠道，該等渠道涵蓋於本地便利店、書店、網吧、電腦連鎖店的預付遊戲咭實物分銷，以及本地手機營運商(收費為每月手機服務費的一部份)、電子及信用卡付款系統等。有關費用按我們於台灣營運的遊戲的遊戲貨幣銷售百分比收取。此舉一般按所錄得銷售金額計算，惟就透過手機營運商的付款而言，本地營運商同意按手機營運商收取的實際貨幣金額收取費用。

已終止營運業務

(i) 出版漫畫

於業績記錄期間，我們與若干漫畫家合作並出版了一本漫畫作品系列。該漫畫系列於2014年2月完結，自此我們並無出版任何其他漫畫系列。我們於2014年就漫畫系列產生虧損約83,000港元。由於持續虧損及鑑於其並非我們的業務發展重點，管理層決定終止該業務。

(ii) 出售 onegameshow.com

於業績記錄期間，onegameshow.com從事出版遊戲雜誌PC Game Weekly的印刷版及漫畫。為精簡我們的業務及專注我們的遊戲發展、營運及發行業務，我們將onegameshow.com轉讓予施先生，代價為1.00港元。於出售後，onegameshow.com將不再為本集團的一部分。

有關出售詳情，請參閱本文件「歷史、重組及集團架構」一節。

業 務

(iii) 於馬來西亞的合營企業

於2010年，我們的附屬公司智傲集團(香港)於馬來西亞與CiB Net Station Sdn Bhd根據合營企業協議成立共同控制公司，即Chinesego Sdn Bhd，以於馬來西亞營運MMORPG開發、營運及分銷業務。於2011年3月28日，我們透過我們的附屬公司智傲集團(香港)與CiB Development Sdn Bhd進一步成立另一間合營企業，即成立CiB Gameone Limited，目的為持有我們於馬來西亞的遊戲牌照。與CiB Development Sdn Bhd及CiB Net Station Sdn Bhd各自訂立的合營企業協議已分別由一份日期為2013年10月1日的協議所終止。根據終止協議，智傲集團(香港)同意轉讓(i)其於Chinesego Sdn Bhd的49%股權予CiB Net Station SDN BHD，代價為1.00馬來西亞令吉；及(ii)其於CiB Gameone Limited的50%股權予一名獨立第三方，代價為1.00美元。股份轉讓其後於2013年11月1日完成。

CiB Gameone Limited應收智傲集團(香港)的全部債務約2.0百萬港元其後已獲豁免。

有關出售馬來西亞合營企業的詳情，請參閱本文件「歷史、重組及集團架構」一節。

(iv) 撤銷註冊智傲(深圳)

有關撤銷註冊智傲(深圳)的詳情，請參閱「歷史、重組及集團架構」一節。

我們的客戶

我們視已購買我們自行／共同開發及特許遊戲內遊戲虛擬物件的遊戲玩家為我們的直接客戶。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，概無單一付費玩家帶來有關期間收益超過1%，而五大付費玩家於各期帶來的收益少於5%。

由於我們向第三方遊戲營運商特許我們的遊戲以於其他地理區域發行及從而收取特許費及專利權費，彼等亦將被視為我們的客戶。同樣地，我們亦向其他遊戲開發商／營運商提供收款及／或發行服務及收取專利權費作為服務費以作回報，及因此，有關遊戲營運商亦將被視為我們的客戶。截至2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，彼等合其佔我們的收益分別約3.9%、3.4%及2.5%。截至2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，最大客戶佔我們的收益分別約1.7%、1.2%及0.6%。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，五大客戶於各期間合共帶來的收益佔我們的收益少於30%。

業 務

NYIL及久之遊信息技術(上海)有限公司為同一集團的成員公司。倘兩者被視為同一客戶(統稱「視作客戶」)，猶如存續合約乃由視作客戶與我們訂立，截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，視作客戶將佔我們的收益約3.9%、3.9%及2.5%，以供說明。

截至2015年6月30日，除上述所披露外，概無董事、其緊密聯繫人或本公司任何股東(據董事所深知，其擁有本公司已發行股東超過5%)於我們任何五大客戶中擁有任何權益。

我們的供應商

我們的五大供應商主要為有付款渠道的第三方遊戲分銷平台、第三方遊戲開發商／營運商、互聯網服務供應商及廣告服務供應商。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，彼等佔我們的總購買分別約42.7%、46.1%及70.3%。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，最大供應商佔我們的總購買分別約15.8%、12.9%及28.1%。

下表載列我們於截至2013年12月31日止年度五大供應商的詳情及背景資料：

排名	供應商	供應商的業務活動	開展業務關係年度	截至2013年 12月31日 止年度 的購買 (千港元)	截至2013年 12月31日 止年度的 總購買百分比
1.	供應商A	遊戲開發商	8年以上	7,129	15.8
2.	供應商B	遊戲開發商	6年以上	6,093	13.5
3.	供應商C	遊戲分銷平台／付款渠道	1年以上	2,480	5.5
4.	供應商D	互聯網服務供應商／付款渠道	8年以上	2,118	4.7
5.	供應商E	遊戲分銷平台	1年以上	1,450	3.2

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

下表載列我們於截至2014年12月31日止年度五大供應商的詳情及背景資料：

排名	供應商	供應商客戶的業務活動	開展業務關係年度	截至2014年 12月31日 止年度 的購買 (千港元)	截至2014年 12月31日 止年度的 總購買百分比
1.	供應商C	遊戲分銷平台／付款渠道	1年以上	6,517	12.9
2.	供應商A	遊戲開發商	8年以上	6,145	12.1
3.	供應商E	遊戲分銷平台／付款渠道	1年以上	4,224	8.4
4.	供應商B	遊戲開發商 ([編纂]投資者)	6年以上	3,695	7.3
5.	供應商F	遊戲開發商	1年以上	2,735	5.4

下表載列我們於截至2015年6月30日止六個月五大供應商的詳情及背景資料：

排名	供應商	供應商客戶的業務活動	開展業務關係年度	截至2015年 6月30日 止六個月 的購買 (千港元)	截至2015年 6月30日 止六個月的 總購買百分比
1.	供應商A	遊戲開發商	8年以上	11,803	28.1
2.	供應商E	遊戲分銷平台／付款渠道	1年以上	6,736	16.0
3.	供應商C	遊戲分銷平台／付款渠道	1年以上	6,339	15.1
4.	供應商G	廣告平台	4年以上	2,409	5.7
5.	供應商H	廣告代理	5年以上	2,262	5.4

業 務

客戶與供應商重疊

(i) 供應商H

供應商H(為香港一間廣告代理)亦為我們於截至2015年6月30日止六個月的五大供應商之一。於業績紀錄期間，該廣告代理於我們的網站www.gameapps.hk租用若干廣告空間，而我們運用其服務以取得其他廣告媒介的廣告空間以推廣我們的遊戲。

截至2013年及2014年12月31日止兩年及截至2015年6月30日止六個月，此廣告代理於各期間為我們的其他收入帶來收益約9,000港元、零及零。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們花費在此廣告代理的廣告開支總額分別約為0.7百萬港元、0.9百萬港元及2.3百萬港元，佔我們的總採購額約1.6%、1.8%及5.4%。

由於供應商H為施先生的哥哥全資擁有及控股。我們的董事確認，與供應商H的所有業務將於[編纂]後停止。

(ii) NYIL

我們截至2013年及2014年12月31日止兩年分別為第及第二及第二客戶亦是我們同期的供應商。作為供應商，其佔我們於各期內總購買的1%以下。此乃中國一間遊戲開發商及營運商。此外，此遊戲公司與我們的主要股東NYIL屬於同一間集團公司，因此被視為我們的主要股東。於業績記錄期間，此遊戲公司向我們授出特許於香港及台灣營運一個遊戲，因此為我們的遊戲供應商。於相同期間，該公司利用我們於香港的遊戲發行及付款渠道服務，因此為我們的客戶。

截至2013年及2014年12月31日止兩年及截至2015年6月30日止六個月，此遊戲公司為我們的收益帶來約1.9百萬港元、0.9百萬港元及0.2百萬港元，或各自期間我們的總收益約2.8%、1.1%及0.3%。截至2014年12月31日止兩年及截至2015年6月30日止六個月，應付此名遊戲供應商的專利權費及特許費分別約669,000港元、1,000港元及1,000港元，分別佔我們的總採購額約1.5%、0.0%及0.0%。

業 務

因以上所指的每項交易為我們與我們[被視為]的主要股東之間的交易，該等交易構成關連交易。

截至2015年6月30日(除我們的主要股東NYIL外)，概無董事、其緊密聯繫人或本公司任何股東(據董事所深知，其擁有本公司已發行股東超過5%)於我們任何五大供應商中擁有任何權益。

我們的基礎設施

於最後實際可行日期，我們於位於香港及台灣的數據庫設有200個伺服器，以確保穩定及可運作的網絡基礎設施。我們亦進一步利用香港的云伺服器。我們相信，我們目前網絡設施為我們提供足夠產能應付目前營運及能夠擴充以相對迅速及以最少額外成本達到額外產能。為確保我們網絡基礎設施的品質及安全，我們通常向優質及可靠的供應商購買伺服器。我們亦可能於作出採購決定前測試伺服器。我們基於供應商伺服器及服務的表現定期評估我們的供應商。

我們不斷監察我們伺服器及網絡的營運，以實時追蹤我們遊戲伺服器的活動。此舉讓我們可發現可適時解決的硬件及軟件問題。只有授權人員可進入伺服器室及數據中心。我們設有保安協議，確保只有授權人員可實際進入伺服器室及以電腦進入遊戲軟件。我們所有伺服器連接數據備份系統，該系統將定期將遊戲數據備份。於最後實際可行日期，技術部門分別有五名、兩名及兩名僱員負責香港、中國及台灣基礎設施維護，以確保營運穩定以及監察及於發生問題時解決問題，盡量減少伺服器中斷。

我們的網絡基礎設施的穩定性及安全性對我們的聲譽及網頁遊戲營運非常重要。於業績記錄期間，根據我們的記錄，我們並無經歷任何黑客攻擊或對玩家賬戶的未授權取用。我們基於網絡的緩存為我們的數據庫提供保護，通過限制直接數據取用要求，這有效防止黑客及其他安全漏洞。一旦發現黑客攻擊，我們的技術團隊將立刻與有關服務供應商的當地支援員工協調，診斷及解決技術問題。

我們於業績記錄期間並無經歷我們的基礎設施的重大中斷或數據丟失或損壞。最後，我們的客服員工將協助玩家調查任何有關賬戶盜竊或未經授權取用的索償。

業 務

競爭及競爭格局

香港及台灣的遊戲行業競爭激烈。我們與香港及台灣其他網上電腦遊戲及手機遊戲的遊戲開發商、營運商及發行商競爭。我們亦可能面對來自新興手機遊戲開發商、營運商及發行商以及若干踏足手機遊戲市場的傳統網上電腦遊戲公司的競爭。我們若干現有及潛在競爭對手較我們顯著地有更多財政、技術及營銷資源、更大玩家群、與行業參與人士(例如遊戲開發商)更穩健的關係、更大及更多元化的遊戲組合以及更豐富的手機遊戲開發經驗及資源。我們進一步與其他娛樂或休閒活動就玩家的時間及專注競爭。

儘管我們與各式各樣的現有及潛在競爭對手競爭，我們主要就我們自行／共同開發及／或特許對付費玩家具吸引力的遊戲以及滿足遊戲玩家的需求及期望的能力上競爭。有關能力取決於我們的廣告力度、遊戲營運系統穩定性，及尤其是，我們能否取得基於流行文學、漫畫及動畫的開發權或特許遊戲。得益於在香港市場的遊戲開發、營運及發佈積累的逾10年經驗以及擁有流行文學、漫畫及動畫的眾多開發權，我們的董事相信，我們可於未來體現與競爭對手之間的差別。

知識產權

我們已取得有關我們業務營運的主要知識產權及所有權。本集團已於香港登記25個商標、軟件版權及域名，該等知識產權對我們業務而言屬重大。我們亦已申請登記7個對我們業務而言屬重大的商標。

有關我們董事認為對業務及營運屬重大的知識產權詳情，載於本文件「附錄四－法定及一般資料－有關我們業務的進一步資料」一節。董事認為，本集團已申請登記或擁有所有對營運屬必要及重大的版權、商標及域名。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

僱員

於最後實際可行日期，我們共有83名僱員，於香港辦公室、中國深圳辦公室及台灣台北辦公室分別有56名、14名及13名僱員。下表載列我們於2015年9月30日按部門及職能分類的僱員人數：

部門	職能	香港	中國	台灣
管理	一般管理	9	4	1
會計	會計及財務	2	1	1
營運	— 遊戲經營及客戶服務	20	2	7
	— 營銷及推廣	6	0	2
		26	2	9
技術	遊戲編程及開發	9	4	0
	維持硬件及軟件、系統及平台	5	2	2
		14	6	2
行政	一般行政事項	5	1	0
	合計：	56	14	13

我們一般基於教育背景及相關工作經驗聘用人才。我們為新員工提供培訓，而作為導師計劃及在職培訓的一部份，彼等將獲分配予相關團隊成員。

就我們的香港員工而言，我們按《強制性公積金計劃條例》(香港法律第485章)為所有合資格參與強制性公積金計劃(「**強制性公積金計劃**」)的香港員工提供強制性公積金計劃，供款按《強制性公積金計劃條例》作出，並於按照強積金計劃之規例應付時於損益表扣除。當向強積金計劃供款時，本集團的僱主供款完全歸屬僱員。

[就我們的中國員工而言，我們已按中國法律及法規參與由市、省政府設立的各員工福利計劃，包括房屋、養老金、醫療、受傷及失業福利計劃。根據中國適用法律和相關當地政府機關的要求，我們為中國員工投購社會保險。保費由公司和員工共同承擔，具體比例遵循中國相關法律規定。]

業 務

就我們的台灣員工而言，我們已按台灣勞工退休金條例所規定參與及供款退休金計劃。我們根據台灣適用法律的要求投購及支付勞保費及全民健康保險費。

我們與僱員訂立標準僱傭合約，薪酬待遇通常包括符合市場標準的基本薪金及按僱員表現的酌情花紅。於業績記錄期間，我們於截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及2015年6月30日止六個月的員工成工分別約14.3百萬港元、14.0百萬港元及7.5百萬港元。

於業績記錄期間，我們與僱員維持良好工作關係，並無經歷任何重大勞工糾紛。

此外，我們有條件採納購股權計劃，以鼓勵董事、高級管理層、諮詢人員、顧問及僱員對本集團作出貢獻，並吸引及挽留人才及合適人員以提升本集團發展。有關購股權計劃的詳細條款，請參閱本文件「附錄四－法定及一般資料－其他資料－14.購股權計劃」一節。

物業

我們已與香港、中國及台灣私人實體及個人訂立租約，一般為期一至兩年。除租用其中一個香港物業租用作董事施先生的宿舍及其中一個香港物業用作倉庫外，其他租賃物業用作我們的辦公室。

租金主要按香港建築面積(平方呎)計算。於最後實際可行日期，我們有三份香港物業(總建築面積約6,530.5平方呎)的租賃協議。

於最後實際可行日期，我們兩個中國租賃物業的租金按建築面積(平方米)計算，總建築面積約為155平方米。

於最後實際可行日期，我們有一台灣物業租賃協議，租金按建築面積(平方米)計算，總建築面積約為129.14平方米。

我們亦有兩架公司汽車，於香港用作一般送貨及物流用途。

業 務

保險

就我們的香港營運而言，我們已購買保險以涵蓋主要業務營運，例如涵蓋伺服器受損的保險政策以及辦公室、汽車及物業受損的政策。此外，我們設有員工醫療保險。

按照中國的行業慣例，我們並無投購任何業務中斷保險或涵蓋潛在負債保險。同樣地，我們於台灣並無投購任何或潛在責任保險。

於最後實際可行日期，我們並無作出或承受任何香港、中國或台灣的重大保險賠償。

獎項及認可

自我們註冊成立以來，我們就我們的創造力及創意獲頒發多個獎項。基於上述事項，董事認為保險的涵蓋範圍充足，並符合行業慣例。下表載列我們於最後實際可行日期獲頒發的主要獎項。

年份	獎勵／認可	頒獎團體
2011年 至2014年	香港高登IT品牌賞 －最佳網頁遊戲供應商	Hkgolden.com (香港高登網站)
2015年	香港高登IT品牌賞－最佳手機遊戲供應商	香港高登網站

香港高登為第三方本地資訊科技網站，設有討論區，並提供有關資訊科技、娛樂、遊戲、玩具及視聽產品的最新消息。

業 務

客戶服務

我們理解客戶服務的重要性，視其為挽留客戶的主要因素，而我們視客戶服務為主要品牌建立工具。我們設有營運遊戲及客戶服務團隊，於最後實際可行日期，包括20名香港、七名台灣及兩名中國主任，以處理客戶關係以及解決任何客戶問題及投訴。成立營運遊戲及客戶服務團隊讓管理層可獲得玩家的回饋及釐定客戶整體滿意程度。

我們透過兩個主要渠道取得玩家的回饋及查詢：(i)客戶服務；及(ii)我們的遊戲分銷平台的討論區及其他網上社交平台。於收到回饋、查詢及投訴時，主任將調查事宜及與技術部門緊密合作以尋求問題的解決方案。我們鼓勵玩家提供回饋，以有助我們檢討客戶關懷的品質。董事相信，準時交付及執行客戶期待的優質服務可減少爭議及避免延遲達成客戶要求(或無法有效解決)，可能對客戶的付款行為及與我們的關係構成影響。於業績記錄期間，我們已從香港及台灣兩地客戶收到若干申訴，其中包括若干向有關機構(如香港的消費者委員會)提出的投訴，基於該等投訴一般有關我們提供的服務及涉及極少金額，董事認為對我們業務影響不大。於最後實際可行日期，大部分申訴已其後得到解決。

牌照及許可證

董事確認，於最後實際可行日期，據董事所深知及確信，我們已從相關政府機關獲得對我們業務營運至關重要的所有必要批准、許可證、牌照、批准及證書

法律程序

於業績記錄期間及於最後實際可行日期，本集團或任何董事概無面臨任何待決或即將進行的重大訴訟或仲裁程序。

業 務

風險管理及不合規事宜 不合規事宜

以下載列我們於業績記錄期間對我們業務而言屬重大的香港法律及法規不合規事宜。

不合規事件	不合規原因	法律後果(包括潛在最高刑罰及其他財務責任)	補救行動
未有遵守政府租約協議、公契及租約協議 香港北角英皇道499號北角工業大廈21樓A室(「香港租約協議」)用作我們開發及營運手遊遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲(「實際用途」)的總部及辦公室。於(i)政府租約；(ii)佔用許可證；(iii)公契；及(iv)租約協議所指定的用途分別為(a)工廠用途；(b)作為非住用工廠大廈；(c)工業貨倉用途；及(d)合法工業用途。	乃由於指定前僱員非故意及無意的疏忽及失誤	如相關政府租約所用用途而違反租約，就違反香港租約而言，政府有關損害索償。 如相關公契所用用途而違反公契，就違反香港租約而言，香港租約業主立案法團，向包租物業所有責任執行公契條款，(其中包括集團(香港)提出申索，(其中公契條款)向法院申請禁令禁止違反條款的實際用途。	於業績紀錄期間，(i)我們並未接獲任何有關租約協議；(ii)我們並未接獲任何有關公契；(iii)我們並未接獲任何有關政府租約；及(iv)我們並未接獲任何有關公契。香港租約協議所指定的用途與我們目前所經營的業務一致。我們已向政府及有關業主立案法團申請及獲得有關政府租約協議、公契及租約協議的延期。我們亦已向有關業主立案法團申請及獲得有關公契及租約協議的延期。
尚智集團(香港)不獲准繼續使用合約權終止租約，智傲集團(香港)將須繼續於2016年9月30日前的剩餘期限內支付月租110,000港幣(假設訂約方並無行使重續租約協議的選擇權)。	乃由於指定前僱員非故意及無意的疏忽及失誤	如相關租約所用用途而違反租約，就違反香港租約而言，政府有關損害索償。 如相關公契所用用途而違反公契，就違反香港租約而言，香港租約業主立案法團，向包租物業所有責任執行公契條款，(其中包括集團(香港)提出申索，(其中公契條款)向法院申請禁令禁止違反條款的實際用途。	於業績紀錄期間，(i)我們並未接獲任何有關租約協議；(ii)我們並未接獲任何有關公契；(iii)我們並未接獲任何有關政府租約；及(iv)我們並未接獲任何有關公契。香港租約協議所指定的用途與我們目前所經營的業務一致。我們已向政府及有關業主立案法團申請及獲得有關政府租約協議、公契及租約協議的延期。我們亦已向有關業主立案法團申請及獲得有關公契及租約協議的延期。

業 務

不合規事件	不合規原因	法律後果(包括潛在最高刑罰及其他財務責任)	補救行動
	<p>由於(i)我們因未有遵守香港法例第123章《建築物條例》第25(1)條而被處最高刑罰及/或監禁的可能性相當低；及(ii)PCIL及施先生各自已共同租賃物業用途而可能承受的直接損失及損害，概無就不合規事宜的潛在刑罰及罰款在本集團的財務報表作出撥備。</p>		<p>有關政府租契、佔用許可證、公契及租約所載香港租賃物業用途基於(i)我們的遊戲伺服器基礎及技術系統重要方面並非位於香港租賃物業但由第三方服務供應商維持；(ii)搬遷成本相對並不重大；(iii)預期將無因搬遷導致重大業務中斷期；(iv)探購法律上容許我們從事實際用途的香港替代物業並不困難；(v)PCIL及施先生各自已共同及個別承諾就我們因違反香港租賃物業用途而可能承受的任何直接損失及損害，董事認為，上述有關香港租賃物業用途的不合規事宜並無及將不會對我們造成任何重大財務或經營影響。</p>

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

業 務

經考慮上述者，董事及獨家保薦人認為香港租賃物業許可用途的不合規並不影響，亦無對董事根據創業板上市規則第5.01及5.02條，或本公司根據創業板上市規則第11.06條[編纂]的合適程度產生質疑。

風險管理

我們致力成立風險管理和內部控制系統，包括我們認為對我們的業務營運而言屬適當的政策和程序，以及風險管理方法。我們持續監察每個系統的性能並致力改善。

信息風險管理

我們採納一個全面系統，旨在保護遊戲玩家累積的數據。我們的技術部門負責保護遊戲玩家免受外部威脅，如黑客入侵、電腦病毒或網絡攻擊，並維持我們網絡基礎設施及資訊科技系統的穩定性。於2015年9月30日，我們有九名來自香港、台灣及中國的員工專門維護技術基礎設施及系統的穩定性。

在內部，為確保資料及數據安全，僅限若干專門營運特定遊戲的僱員查閱有關資料。查看特定內部資料為受限制，且僅為營運部門的專門僱員方可查閱。我們亦採納內部政策及限制訪問權限，以確保授權適合僱員年資及部門職能，從而被選的資料僅可由不同部門按需知道的基準取得。

法律合規及知識產權風險管理

我們的營運風險管理力求確保(i)符合香港和台灣地區的法律及法規，特別是規管遊戲行業的法律及法規、(ii)保護我們的知識產權；及(iii)防止侵犯屬於他人的知識產權。

香港及台灣的管理層負責監察相關司法權區的法律及法規的任何變動，以確保我們的營運持續遵守香港及台灣的法律。在相關法律及法規不明確，以致應否採取任何行動的情況下，我們將採取保守的做法，並可能尋求外部法律意見，以避免任何潛在的合規性問題。

業 務

當我們開發新遊戲時，我們的管理層將審查理念及用於新遊戲中的設計、美術、音樂及動畫等，以確保(i)已取得所需知識產權及(ii)其不會侵犯任何第三方現有的知識產權。及時申請商標、版權及專利註冊，以及及時為我們的新開發遊戲向有關當局歸檔亦將為保護我們的利益所必需。我們將委聘外部知識產權代理，以協助我們於香港及台灣處理該等法律合規及申請。

財務報告風險管理

在關我們財務報告風險管理方面，我們已採納全面的會計政策。我們為我們的會計人員提供持續培訓，以確保這些政策充分觀察並有效實施。於2015年9月30日，我們的會計部門包括四名於財務及會計方面有經驗的僱員。

緊隨[編纂]事項前，我們將成立審核委員會，主要職責為協助董事會，就本集團的財務報告程序、內部監控以及風險管理系統的有效性提供獨立意見、監控審核程序及履行董事會所指派的其他職責。審核委員會由容啟泰先生、馮應謙博士及余德鳴先生組成，余德鳴先生為主席。

我們的審核委員會及高級管理層監察整間公司按持續基礎執行風險管理政策，以確保我們的內部控制系統有效識別、管理及降低涉及經營的風險。