

香港聯合交易所有限公司與證券及期貨事務監察委員會對本聆訊後資料集的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何意見，並明確表示概不就因本聆訊後資料集全部或任何部分內容而產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。

## 聆訊後資料集

# GAMEONE HOLDINGS LIMITED

## 智傲控股有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

### 警 告

本聆訊後資料集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。

本聆訊後資料集為草擬本，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，即代表閣下知悉、接納並向本公司、本公司的保薦人、顧問或包銷團成員表示同意：

- (a) 本文件僅為向香港投資者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中的資料作出投資決定；
- (b) 在聯交所網站登載本文件或其補充、修訂或更換附頁，並不會引致本公司、本公司的任何保薦人、顧問或包銷團成員在香港或任何其他司法權區必須進行發售活動的責任。本公司最終會否進行發售仍屬未知之數；
- (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) 本聆訊後資料集並非最終上市文件，本公司可能不時根據《香港聯合交易所有限公司創業板證券上市規則》作出更新或修訂；
- (e) 本文件並不構成向任何司法權區的公眾提呈出售任何證券的招股章程、發售通函、通知、通告、小冊子或廣告，亦非邀請公眾人士提呈認購或購買任何證券的要約，且並非旨在邀請公眾人士提呈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) 本公司或本公司的任何聯屬人士、顧問或包銷商概無透過刊發本文件而於任何司法權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) 本公司並不曾亦不會根據1933年美國證券法(經修訂)或美國任何州立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訊的發布可能受到法律限制，閣下同意自行了解並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。

倘於適當時候向香港公眾人士提出要約或邀請，準投資者務請僅依據於香港公司註冊處處長註冊的本公司招股章程作出投資決定。招股章程的文本將於發售期內向公眾派發。

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。

## 重要文件

閣下對本文件任何內容如有任何疑問，應諮詢獨立專業意見。

### GAMEONE HOLDINGS LIMITED

### 智傲控股有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

#### [編纂]

[編纂]數目：[編纂](視乎[編纂])

[編纂]：每股[編纂]不超過[編纂]港元且預期  
每股[編纂]不少於[編纂]港元(須於申請  
時以港元全數繳足，多繳股款可予退還，  
另加1%經紀佣金、0.005%聯交所交易費  
及0.0027%證監會交易徵費)

面值：每股0.01港元

股份代號：[編纂]

獨家保薦人



中國光大融資有限公司

#### [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倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。

本文件連同本文件附錄五「送呈公司[編纂]及備查文件」一節所述的文件，已遵照香港法例第32章《公司(清盤及雜項條文)條例》第342C條的規定，送呈公司[編纂]登記。香港公司[編纂]及香港證券及期貨事務監察委員會對本文件或上述任何其他文件的內容概不負責。

在作出任何投資決定前，[編纂]應仔細考慮本文件所載的全部資料，包括但不限於本文件「風險因素」一節所載的風險因素。

[編纂]的[編纂]應注意，倘於[編纂]上午八時正(香港時間)前任何時間發生本文件「[編纂]—[編纂]安排—終止理由」一節所述的任何事件，則[編纂](為其本身及代表[編纂])有權以[編纂](為其本身及代表[編纂])向本公司發出書面通知方式終止[編纂]於[編纂]項下的責任。倘[編纂](為其本身及代表[編纂])終止[編纂]，則[編纂]不會[編纂]及將告失效。

2015年12月31日

---

## 創業板的特色

---

創業板乃為較於聯交所上市的其他公司帶有更高投資風險的公司提供上市的市場。[編纂]應了解投資於該等公司的潛在風險，並應經過審慎周詳考慮後方作出投資決定。創業板的較高風險及其他特色表明創業板較適合專業及其他經驗豐富的投資者。

由於創業板上市公司的新興性質使然，在創業板買賣的證券可能會承受較於主板買賣的證券為高的市場波動風險，同時亦無法保證在創業板買賣的證券會有高流通量的市場。

創業板發佈資料的主要方法為在聯交所營運的網站上進行刊登。上市公司毋須在指定報章刊登付費公告以披露資料。因此，[編纂]應注意，欲取得創業板上市發行人的最新資料須瀏覽創業板網站[www.hkgem.com](http://www.hkgem.com)。

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。

---

## 預期時間表

---

[編纂]

## 目 錄

### 致投資者的重要提示

本文件由本公司純粹就[編纂]而刊發，並不構成本文件根據[編纂]提呈的[編纂]以外的任何證券的出售要約或招攬購買要約。本文件不得用作亦不構成在任何其他司法權區或在任何其他情況下的出售要約或要約招攬。

閣下應依賴本文件所載資料作出閣下的投資決定。我們、獨家保薦人、[編纂]、[編纂]、任何彼等各自的董事、顧問、高級職員、僱員、代理或代表或參與[編纂]的任何其他人士並無授權任何人士向閣下提供有別於本文件所載資料的資料。閣下不應視並非載於本文件的任何資料或聲明為已獲我們、保薦人、獨家[編纂]、[編纂]、任何彼等各自的董事、顧問、高級職員、僱員、代理或代表或參與[編纂]的任何其他人士授權而加以依賴。本公司網站www.gameone.com.hk的內容並不構成本文件的一部分。

	頁次
創業板的特色 .....	i
預期時間表 .....	ii
目錄 .....	iii
概要 .....	1
釋義 .....	17
技術詞彙表 .....	27
前瞻性陳述 .....	30
風險因素 .....	32
有關本文件及[編纂]的資料 .....	52
董事及參與[編纂]的各方 .....	56
公司資料 .....	59
行業概覽 .....	61
監管概覽 .....	74
歷史、重組及集團架構 .....	84
業務 .....	101
與控股股東的關係 .....	164

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。

---

## 目 錄

---

	頁次
持續關連交易 .....	169
董事及高級管理層 .....	171
主要及高持股量股東 .....	183
股本 .....	186
財務資料 .....	190
未來計劃及[編纂].....	242
包銷.....	246
基礎投資者 .....	254
[編纂]架構及條件.....	257
附錄一 — 會計師報告 .....	I-1
附錄二 — 未經審核備考財務資料 .....	II-1
附錄三 — 本公司組織章程及開曼群島公司法概要.....	III-1
附錄四 — 法定及一般資料 .....	IV-1
附錄五 — 送呈公司[編纂]及備查文件 .....	V-1

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。

## 概 要

本概要旨在向閣下提供有關本文件所載資料的概覽。由於其僅為概要，故並無載列對閣下而言可能屬重要的所有資料。閣下於決定投資[編纂]前，務請閱讀本文件全文。任何投資均附帶風險。有關投資[編纂]的部分特定風險載於本文件「風險因素」一節。閣下於決定投資[編纂]前，務請細閱該節。

### 概覽

我們是綜合遊戲開發、營運及發行的遊戲商，專注於香港及台灣市場，於業績記錄期間，我們利用自己的付款渠道及自己的分銷平台營運及發行我們開發的遊戲。我們亦利用我們自己的分銷平台及付款渠道營運特許遊戲。董事認為，該等遊戲行業價值鏈的上下游服務的整合為我們提供一個更好的市場地位。自於1999年成立集團前身起，我們已參與香港遊戲行業逾十年。

根據益普索報告，我們於2014年及截至2015年6月30日止六個月在香港網上電腦及手機遊戲營運／發行市場就當地公司營運／發行的遊戲所產生的總收益而言的市場份額分別約11.7%及約9.0%，而有關期間在台灣份額分別約0.3%及0.2%。詳情請參閱本文件「行業概覽」一節第70及73頁。

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，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的收入。於業績記錄期間，我們收益約84.6%、85.1%及91.3%分別產生自香港市場。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，我們的收益分別約為68.8百萬港元、78.7百萬港元及69.4百萬港元。

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，約70.6%、65.3%及78.3%的收益分別來自特許遊戲。此外，我們三大產生收益最高的特許遊戲於相應期間分別佔相應期間的收益約58.9%、47.1%及62.8%。在我們於業績記錄期間的五大供應商當中，遊戲特許商佔我們於截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月的總購買額分別約29.3%、24.8%及28.1%。於業績記錄期間的最大遊戲特許商於同期分別佔約15.8%、12.1%及28.1%。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，八名遊戲特許商（為相應期間貢獻最多收益的五大遊戲特許商）佔本集團相應期間總收益的約64.5%、61.7%及76.8%。該八名遊戲特許商均與本集團開展業務關係逾一年。因此，董事相信有必要與遊戲特許商維持良好的業務關係，以確保能夠繼續順利經營特許遊戲。

---

## 概 要

---

於業績記錄期間，最大遊戲特許商向我們授予兩項特許，名為天龍八部Online及天龍八部3D。

我們一般為我們的遊戲採取免費任玩模式。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、13款網上電腦遊戲及一款網頁遊戲。我們遊戲組合中的大部分遊戲已推出超過六個月，相應期間的五大遊戲的平均每月付費用戶及付費用戶平均收益於業績記錄期間普遍減少。

為跟上與手機遊戲的上升趨勢，我們的策略於整個業績記錄期間由專注網上電腦遊戲及網頁遊戲轉向至手機遊戲，並於2013年1月推出我們的首款自行開發手機遊戲。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日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們來自手機遊戲的收益分別約為16.3百萬港元、41.6百萬港元及58.3百萬港元，分別佔我們各期間收益約23.7%、52.8%及84.0%。

除非我們透過營銷及推廣力度(如遊戲中的活動)以及相關定期更新、升級及引入新元素及功能以延長遊戲壽命，一般而言，一款手機遊戲的平均遊戲壽命為三至六個月。就特許遊戲而言，我們將與遊戲特許商就提供本地化遊戲更新，以及升級進行討論。定期更新將一般包括在該等遊戲的特許協議。

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，我們可利用忠實讀者的龐大人數，以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、漫畫及動畫的讀者试玩及玩該等遊戲。於業績記錄期間及直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)改編為遊戲的權利。

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。自2015年7月1日及直至最後實際可行日期，我們已於期內推出五款新手機遊戲，其中三款為特許遊戲，而餘下兩款為發行遊戲。自各自推出日期直至2015年10月31日期間，兩款新特許遊戲的平均每月付費用戶分別約為866名及256名，而此等遊戲的付費用戶平均收益分別約為1,099.3港元及806.5港元。第三款特許遊戲於2015年12月推出。就發行新遊戲而言，由於我們只為該等遊戲提供營銷及／或收款服務，我們並無存有計算平均每月付費用戶及付費用戶平均收益的所需遊戲營運數據。



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。

## 概 要

於最後實際可行日期，我們正開發及／或採購合共九款有待面市的遊戲，並預期按以下次序發行該等遊戲：

	遊戲名稱 <sup>(1)</sup>	類型	種類	自行開發／ 特許 <sup>(3)</sup> ／ 發行遊戲	預期發行期間
1.	大神無雙	MMOSRPG	手機	特許	2016年第1季
2.	不良道	角色扮演遊戲	手機	特許	2016年第1季
3.	遊戲D	SRPG	手機	特許	2016年第1季
4.	遊戲E	MMORPG	手機	特許	2016年第1季
5.	刀塔西遊	MMORPG	手機	特許	2016年第2季
6.	風雲Online	MMORPG	網上電腦	特許	2016年第2季
7.	封神紀	MMORPG	手機	特許 <sup>(2)</sup>	2016年第3季
8.	魔法軍團	SLG	手機	自行開發	2016年第4季
9.	幻城	MMORPG	網上電腦	特許 <sup>(2)</sup>	2017年第1季

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) 我們把開發權分特許予第三方遊戲開發商以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面市起的24個月至36個月。

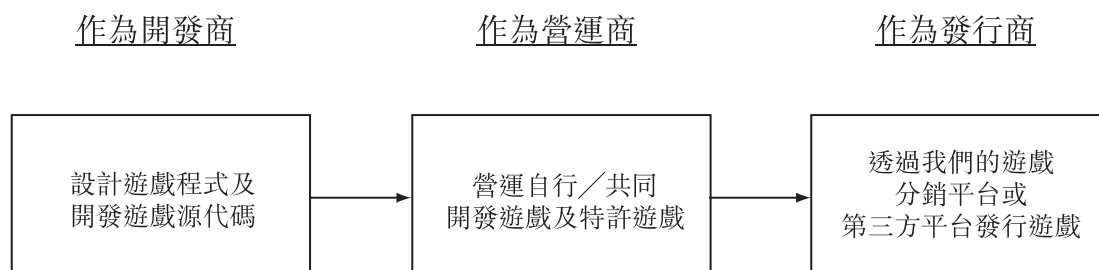
詳情請參閱本文件第132及133頁「業務」一節「有待面市的遊戲」一段。

### 我們的業務模式

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

## 概 要

下圖說明我們於遊戲業作為開發商、營運商及發行商的角色：



我們的遊戲組合包括我們自行／共同開發的遊戲及第三方開發遊戲，包括特許遊戲及發行遊戲。特許遊戲指由我們營運但由其他開發商開發的遊戲。我們一般取得獨家權及／或非獨家權以在協定期間的特定地區內營運及發行相應特許遊戲。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。作為遊戲發行商，我們僅提供收款服務及／或發行服務。

### 我們的收益模式

我們自行／共同開發的遊戲及特許遊戲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、吸引力等，進而提升遊戲體驗。根據此免費模式，玩家可免費使用遊戲的基本功能。

下表載列於所示期間按收益類型劃分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／共同開發的遊戲*	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	<b>67,064</b>	<b>97.4</b>	<b>77,199</b>	<b>98.1</b>	<b>68,710</b>	<b>99.0</b>
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	<b>68,833</b>	<b>100.0</b>	<b>78,668</b>	<b>100.0</b>	<b>69,425</b>	<b>100.0</b>

\*附註：亦指作為遊戲開發商所得收入

## 概 要

下表載列各所示年度／期間，或自遊戲商業化至所示年／期末的該等期間(i)所產生的收益及(ii)五大遊戲的平均每月付費用戶及付費用戶平均收益的明細：

五大遊戲的名稱	遊戲來源 (特許／營運屆滿)	平均每月付費用戶			付費用戶平均收益			收益貢獻					
		截至		截至		截至		截至		截至			
		2013年 止年度	2014年 止年度	2015年 止六個月	2013年 止年度	2014年 止年度	2015年 止六個月	2013年 止年度	2014年 止年度	2015年 止六個月			
(玩家人數)	(玩家人數)	(玩家人數)	(港元)	(港元)	(港元)	(千港元)	(千港元)	(千港元)	(%)	(%)	(%)		
遊戲B	根據非獨家遊戲 開發權自行開發 (2020年8月)	834	99	43	476.0	592.0	318.0	4,762	6.9	704	0.9	83	0.1
火鳳燎原 手機版	根據非獨家遊戲 開發權自行開發 (2016年5月)	1,054	768	556	1,162.5	1,818.8	2,308.1	9,804	14.2	16,766	21.3	7,702	11.1
遊戲C	根據非獨家遊戲 開發權自行開發 (2020年8月)	不適用	不適用	765	不適用	不適用	961.9	不適用	不適用	不適用	不適用	4,412	6.4
天龍八部Online	特許 (2017年4月)	1,666	996	660	860.4	1,360.2	1,397.5	17,200	25.0	16,259	20.7	5,533	8.0
關三國Online	特許 (2016年11月)	1,042	649	404	286.7	371.2	467.0	3,586	5.2	2,890	3.7	1,138	1.6
九陰真經Online	特許 (2016年9月)	3,984	977	595	413.0	1,025.2	798.1	19,747	28.7	12,020	15.3	2,849	4.1

## 概 要

五大遊戲的名稱	遊戲來源 (特許/營運屆滿)	平均每月付費用戶			付費用戶平均收益			收益貢獻				
		2013年 (玩家人數)	2014年 (玩家人數)	2015年 (玩家人數)	截至 12月31日 止年度	截至 6月30日 止六個月	截至 12月31日 止年度	截至 6月30日 止六個月	2013年 (千港元)	2014年 (千港元)	2015年 (千港元)	
火鳳燎原大戰	根據非獨家遊戲 開發權共同開發 (2017年5月)	不適用	755	207	不適用	911.0	870.2	不適用	不適用	5,500	1,081	1.6
SEGA創造球會	特許(2016年6月)	不適用	1,350	419	不適用	1,082.0	2,243.9	不適用	不適用	8,764	5,646	8.1
天龍八部3D	特許(2018年2月)	不適用	不適用	4,510	不適用	不適用	1,436.6	不適用	不適用	不適用	32,393	46.7
							五大合計	55,099	80.0	59,309	55,686	80.3
							來自經營及發行遊戲的收入	67,064	97.4	77,199	68,710	99.0
							特許費及專利權費收入	1,769	2.6	1,469	715	1.0
							總收益	68,833	100.0	78,668	69,425	100.0

附註：於業績記錄期間，各報告期的五大產生收益最高的遊戲以灰色突出顯示。

---

## 概 要

---

### 我們的客戶

我們的客戶包括於我們的自行／共同開發及特許遊戲中購買遊戲虛擬物件的遊戲玩家。由於我們特許我們自行／共同開發的遊戲予第三方遊戲營運商以在其他地區發行，該等授權持有人亦為我們的客戶。此外，使用我們的收款及／或發行服務的遊戲開發商／營運商亦為我們的客戶。

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，概無單一付費玩家帶來有關期間收益超過1%，而五大客戶於各期合共帶來的收益少於30%。

### 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日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，彼等佔我們的總購買額分別約42.7%、46.1%及70.3%，而最大供應商佔我們相關期間的總購買額分別約15.8%、12.9%及28.1%。

### 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。得益於在香港的遊戲開發、營運及發行市場積累的逾十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。

### 過往不合規事件

於業績記錄期間，我們將香港北角英皇道499號北角工業大廈21樓A室用作我們開發及營運手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲的總部及辦公室，未有遵守政府租契、佔用許可證、公契及租約協議所指定的許可用途。董事認為，上述不合規事宜並無及將不會對我們構成任何重大財務或營運影響。有關詳情，請參閱本文件第160頁「業務」一節「風險管理及不合規事宜」一段。

---

## 概 要

---

### 競爭優勢

我們相信下列競爭優勢使我們能實現持續增長：

- (i) 我們在開發及經營多平台上的遊戲方面擁有逾十年經驗；
- (ii) 我們與知名遊戲開發商／營運商建立良好的關係；
- (iii) 我們擁有戰略上重要的遊戲開發權；及
- (iv) 我們在遊戲業擁有紮實的管理經驗與專才。

### 業務策略

我們的主要目標為(i)加強我們作為香港及台灣手機遊戲行業領導營運商及開發商的地位；及(ii)積極擴展至自行／共同開發的遊戲的海外市場。為此，我們計劃採取以下業務策略：

- (i) 透過開發更多高質素的自行／共同開發的遊戲及引入特許遊戲擴大我們的遊戲組合，並專注於手機遊戲；
- (ii) 繼續取得流行文學、漫畫及動畫的開發權；
- (iii) 充分利用現有遊戲及開發權以增加我們的收益來源；
- (iv) 提升我們的遊戲開發能力及增加對遊戲技術的投資，以增加自行開發遊戲數目；
- (v) 鞏固我們的市場地位及提升營銷力度；及
- (vi) 爭取策略性聯盟及收購機會。

### 財務資料概要

以下為我們於業績記錄期間於所示日期及期間的合併財務報表概要。

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。

## 概 要

### 合併損益及其他全面收益表主要財務數據

	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
收益	68,833	78,668	37,332	69,425
提供服務的成本	(39,134)	(44,501)	(18,720)	(34,897)
毛利	29,699	34,167	18,612	34,528
年／期內(虧損)／溢利	(9,591)	7,045	6,085	10,401

我們於2013年錄得淨虧損約9.6百萬港元，業務於2014轉虧為盈，錄得純利約7.0百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)主要由於我們將重心由網上電腦遊戲轉移至手機遊戲，自行／共同開發手機遊戲及特許手機遊戲的遊戲營運收入增加，故我們於2014年的收益增加9.8百萬港元；(ii)由於在2013年若干網上電腦遊戲及網頁遊戲並無達到預期的付費玩家水平，導致重大撇賬，故對比2013年，2014年的無形資產減值減少10.3百萬港元；及(iii)由於在2013年出售我們的合營企業，應收一家合營企業款項撇賬減少2.7百萬港元。

### 毛利分析

根據董事所知，本集團的財務表現及經營業績並無受到季節性效應驅動。由於我們的毛利主要來自整個業績記錄期間的遊戲營運及發行，下表載列於業績記錄期間按遊戲擁有權及遊戲形式劃分的毛利分析：

### 遊戲擁有權的毛利分析

	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	毛利率	千港元	毛利率	千港元 (未經審核)	毛利率	千港元	毛利率
自行／共同開發 的遊戲	8,372	52.2%	10,590	45.6%	6,580	52.4%	8,579	62.3%
特許遊戲	17,608	36.2%	19,729	38.4%	9,510	44.4%	24,726	45.5%
用作發行的遊戲	1,951	80.6%	2,379	91.2%	1,489	64.0%	507	83.4%
來自遊戲營運及 發行的毛利	<u>27,931</u>	41.6%	<u>32,698</u>	42.4%	<u>17,579</u>	48.4%	<u>33,812</u>	49.2%

## 概 要

我們自行／共同開發的遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於2014年下半年產生自自行／共同開發的遊戲的收益(來自2014年下半年將宣傳重點轉移至特許手機遊戲)減少幅度較自行／共同開發的遊戲的營運成本減少幅度為大。

我們特許遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於以下影響：(i) 2014年下半年產生的專利權費用及渠道費用較多，原因是2014年下半年比2014年上半年推出更多特許手機遊戲；及(ii)渠道費用大幅增加，原因是2014年下半年營運及發行更多手機遊戲，而手機遊戲比起網上電腦遊戲及網頁遊戲需倚賴更多第三方分銷平台的服務，如Google Play的服務費。

### 遊戲形式的毛利分析

	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	毛利率	千港元	毛利率	千港元	毛利率	千港元	毛利率
手機遊戲	8,163	50.0%	16,748	40.4%	7,031	50.3%	29,441	50.5%
網上電腦遊戲	19,468	40.2%	15,647	45.0%	10,892	49.2%	4,586	44.9%
網頁遊戲	300	13.3%	303	31.9%	(344)	不適用	(215)	不適用
來自營運及發行 遊戲的毛利	<u>27,931</u>	<u>41.6%</u>	<u>32,698</u>	<u>42.4%</u>	<u>17,579</u>	<u>48.4%</u>	<u>33,812</u>	<u>49.2%</u>

我們手機遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於渠道費用大幅增加，原因是2014年下半年營運及發行更多手機遊戲，而手機遊戲比起網上電腦遊戲及網頁遊戲需倚賴更多第三方分銷平台的服務，如Google Play的服務費。

我們網上電腦遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於2014年下半年我們網上電腦遊戲比2014年上半年產生較少收益，原因是市場趨勢不斷變化，更多遊戲玩家由網上電腦遊戲轉為手機遊戲，我們的重點亦由網上電腦遊戲轉為手機遊戲。另外，於2014年上半年，我們較2014年下半年推出更多推廣活動提升我們網上電腦遊戲的受歡迎程度，因此源自網上電腦遊戲的收益從2014年上半年的約22.1百萬港元減少至2014年下半年的約12.6百萬港元。



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。

## 概 要

有關遊戲擁有權及遊戲形式的毛利率分析，請參閱本文件第211至214頁「財務資料」一節「毛利及毛利率」一段。

### 合併財務狀況表主要財務數據

	於12月31日		於6月30日
	2013年	2014年	2015年
	千港元	千港元	千港元
非流動資產	14,685	20,046	22,649
流動資產	51,322	51,384	73,310
<b>總資產</b>	<b>66,007</b>	<b>71,430</b>	<b>95,959</b>
非流動負債	121	164	220
流動負債	22,478	20,169	34,598
<b>總負債</b>	<b>22,599</b>	<b>20,333</b>	<b>34,818</b>
資產淨值	43,408	51,097	61,141

### 合併現金流量表主要財務數據

	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
經營活動所得現金淨額	12,609	14,210	9,652	21,995
投資活動所用現金淨額	(4,248)	(12,949)	(8,950)	(6,877)
現金及現金等價物增加淨額	8,361	1,261	702	15,118

### 主要財務比率

	附註	於12月31日		於6月30日
		2013年	2014年	2015年
		股本回報率(%)	1	不適用
總資產回報率(%)	2	不適用	10.3	不適用
流動比率	3	2.3	2.5	2.1

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。

## 概 要

附註：

1. 股本回報率按各期間的溢利／虧損除以期初及期末的平均總股權再乘100%計算。
2. 總資產報酬率按各期間的溢利／虧損除以期初及期末的平均總資產再乘100%計算。
3. 流動比率按於相應日期的流動資產總值除以於相應日期的流動負債總值計算。

有關進一步詳情，請參閱本文件第234至236頁「財務資料」一節「主要財務比率」一段。

### 我們的股權架構及控股股東

緊隨重組完成後，PCIL持有本公司的55.65%股權。於[編纂]完成時，PCIL將持有本公司股權約41.74%，並無計及任何於行使[編纂]時可能發行的股份或任何於行使根據購股權計劃可能授出的任何購股權時可能發行的股份。PCIL由PC Asia (由黃女士實益擁有50%及黃先生實益擁有50%) 實益擁有99%及由PC Asia Nominees (為PC Asia的全資附屬公司) 實益擁有1%。儘管我們的控股股東並無就彼等於PCIL的權益簽訂任何一致行動協議，但於業績記錄期間及直至最後實際可行日期PCIL召開的所有董事會會議，黃先生及黃女士(均有出席)就PCIL的管理、發展及營運的任何建議決議案作出一致投票。此外，黃先生及黃女士作為一組控股股東一致行動。有鑒於此，我們的控股股東於業績記錄期間及直至最後實際可行日期採取一致行動，故被視為控股股東。因此，根據創業板上市規則的規定，黃先生、黃女士、PCIL及PC Asia被視為我們的控股股東。

於2015年8月24日，Gameone Inc.與蝸牛數字訂立股份認購協議，據此，Gameone Inc.同意發行及配發255,797股每股面值0.01美元的普通股予蝸牛數字，現金代價為387,600美元。Gameone Inc.於2015年8月27日完成發行及配發股份後，Gameone Inc.由PCIL、施先生、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字分別持有約55.65%、18.23%、15.31%、7.81%及3.00%。代價已於2015年8月27日全數償付。

有關蝸牛數字的[編纂]投資的進一步詳情，請參閱本文件第92至94頁「歷史、重組及集團架構」一節。

### [編纂]統計數據

	基於[編纂] [編纂]港元	基於[編纂] [編纂]港元
股份[編纂]的市值 <sup>(1)</sup>	[編纂]百萬港元	[編纂]百萬港元
[編纂]經調整每股合併有形資產淨值 <sup>(2)</sup>	[編纂]港元	[編纂]港元

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。

---

## 概 要

---

附註：

- (1) 股份市值乃基於預期於緊隨[編纂]及[編纂]完成後而發行的[編纂]股股份計算（惟並無計及根據[編纂]或根據購股權計劃而可能授予的購股權獲行使而可能配發或發行的任何股份或本公司根據發行授權及購回授權而可能配發、發行或購回的任何股份）。
- (2) 本公司擁有人應佔本集團[編纂]經調整每股合併有形資產淨值乃根據假設[編纂]及[編纂]已於2015年6月30日完成下已發行[編纂]股股份而達致。

進一步詳情請參閱本文件附錄二「未經審核備考經調整有形資產淨值」一節。

### [編纂]

我們目前估計[編纂]不會高於每股[編纂][編纂]港元及不少於每股[編纂][編纂]港元。假設每股[編纂]的[編纂]約為[編纂]港元（為指示性[編纂]範圍的中位數），假設[編纂]未獲行使，我們估計將收取發行新股份的[編纂]淨額約[編纂]百萬港元（經扣除我們已支付及應付的[編纂]佣金及估計總發售費用合共約[編纂]百萬港元）。

我們擬將[編纂]淨額按以下方式應用：

- 約[編纂]%將用於透過取得額外特許遊戲而擴大我們的遊戲組合；
- 約[編纂]%將用於取得流行文學、漫畫及動畫的開發權；
- 約[編纂]%將用於透過識別業務夥伴以生產手辦模型等遊戲相關商品而全面利用現有遊戲及開發權；
- 約[編纂]%將用於透過添置額外電腦及相關硬件以及遊戲設計軟件，從而提升我們的遊戲開發能力及增加對遊戲技術投資以增加自行開發遊戲數目；
- 約[編纂]%將用於透過為我們的現有特許遊戲及自行／共同開發的遊戲進行營銷及宣傳而鞏固我們的市場地位及提升營銷力度；
- 約[編纂]%將用於尋求戰略聯盟及收購機會；及
- 約[編纂]%將用作一般營運資金及其他一般企業用途。

---

## 概 要

---

### 股息

股息分派一般由董事會決定後待股東於股東大會上批准。未來任何股息派付及金額將取決於(其中包括)我們的經營業績、現金流量、財務狀況、可分派金額規模、支付股息的法定及監管限制、未來前景及其他我們可能視為相關的因素。過往並無股息分派。股息的宣派、派付及金額須由董事酌情釐定。無法保證我們將能夠宣派或分派董事會任何計劃所載金額的任何股息，或根本不會宣派或分派任何股息。

我們目前並無股息政策，亦無意派付股息。於業績記錄期間，並無宣派或派付股息。

### 主要風險因素

我們相信，我們的營運涉及若干風險，當中很多風險非我們所能控制。該等風險可分類為(i)與我們業務有關的風險；(ii)與我們行業有關的風險；及(iii)與[編纂]有關的風險。下列概述董事認為特別重大之若干風險：

- 我們在手機遊戲開發、營運及發行方面的經營歷史相對較短，故難以估算我們的前景及未來財務表現。
- 少量遊戲為我們主要收益來源，而我們必須推出吸引及挽留大量玩家的遊戲以增加收益及維持我們的競爭地位。
- 我們未必能夠於日後維持高毛利率。
- 我們大部分的收益來自自行／共同開發的遊戲及特許遊戲營運中遊戲虛擬物件銷售，倘我們無法有效為該等遊戲的遊戲虛擬物件進行市場推廣，或倘我們需要於日後改變我們的收益模式，我們的收益、營運、財務狀況及業務前景可能受到重大不利影響。
- 我們依賴少數可能與我們競爭的遊戲特許商，倘我們無法及時覓得替代特許商，我們的營運可能受到不利影響。
- 倘我們無法延長我們手機遊戲相對短的預期遊戲壽命，或倘我們的遊戲並無於預期生命週期內維持其人氣，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

---

## 概 要

---

- 我們可能無法延長現有特許遊戲的特許期限或引入新特許遊戲，將對我們的收益造成重大不利影響。

上述風險並非可影響我們業務及經營業績僅有的重大風險。由於不同投資者在確定風險重大與否時或會有不同詮釋及準則，閣下於決定投資股份前，務請細閱本文件第32頁開始的「風險因素」整節。

### 近期發展及[編纂]的影響

截至2015年10月31日止十個月，我們錄得未經審核總收益約102.9百萬港元。我們於2015年2月推出特許手機遊戲天龍八部3D。該遊戲於市場內獲得遊戲玩家的好評。自其於2015年2月正式推出起及直至2015年10月31日，天龍八部3D產生總收益約43.9百萬港元或平均每月收益約4.9百萬港元，佔我們截至2015年10月31日止十個月的未經審核總收益約42.7%。此外，我們的自行開發手機遊戲火鳳燎原手機版產生約11.3百萬港元或平均每月約1.1百萬港元，佔我們截至2015年10月31日止十個月的未經審核總收益約11.0%。該兩款手機遊戲合共貢獻我們於上述期間的未經審核總收益約53.6%。

與我們於業績記錄期間營運的其他手機遊戲類似，天龍八部3D的估計遊戲壽命約為三至六個月，並於正式推出後首三至六個月內產生可觀收益。因此，天龍八部3D所產生收益於2015年第三季開始下跌。相似地，儘管自2013年5月正式推出以來定期發佈更新及引入新元素及特點，火鳳燎原手機版所產生收益繼續下跌。截至2015年10月31日止四個月，該兩款遊戲所產生平均每月收益分別約為2.9百萬港元及0.9百萬港元。為延長該等遊戲的遊戲壽命，我們將繼續定期發佈新更新及升級，並引入吸引玩家繼續玩遊戲的新元素及特點。作為鞏固我們遊戲市場地位的工作一部分，我們於2015年9月及10月分別更新火鳳燎原手機版及天龍八部3D。

上述截至2015年10月31日止十個月的財務資料乃基於該期間根據香港會計師公會頒佈的香港會計準則第34號「中期財務報告」所編製的未經審核管理賬目作出，該等未經審核管理賬目由申報會計師根據香港會計師公會頒佈的香港審閱聘任準則第2410號「由實體獨立核數師審閱中期財務資料」審閱。

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。

---

## 概 要

---

於業績記錄期間後，我們於2015年7月、9月及12月分別推出三款特許手機遊戲，為古龍群俠傳手機版、君王之王及九陰真經手機版。我們亦於2015年9月及10月推出兩款發行遊戲，分別為波可龍迷宮及足球大師。有關業績記錄期間後及直至最後實際可行日期發行的遊戲表現詳情及相關遊戲詳情，請參閱本文件第132頁「業務」一節。

此外，我們預期截至2015年12月31日止年度的財務業績將繼續受到非經常性[編纂]的不利影響。本公司將承擔的[編纂]估計約為[編纂]百萬港元，其中約[編纂]百萬港元直接有關[編纂]及將根據相關會計準則列賬為自權益扣除。餘下金額約[編纂]百萬港元將計入合併全面收益表，其中零、零及約[編纂]百萬港元已分別計入我們截至2013年及2014年12月31日止年度以及截至2015年6月30日止六個月的合併全面收益表。截至2015年6月30日止六個月，我們的純利約為[編纂]百萬港元。扣除非經常性[編纂]，我們將錄得截至2015年6月30日止六個月的純利約[編纂]百萬港元。

預期進一步[編纂]約[編纂]百萬港元將於截至2015年12月31日止年度下半年扣除及約[編纂]百萬港元將於截至2016年12月31日止年度扣除。[編纂]的估計為最近期的最佳估計，僅供參考，並可能基於已產生或將予產生的實際[編纂]金額而予以調整。

除上文所述者外，董事確認，於本文件日期，自2015年6月30日（即編製我們的最新經審核合併財務報表時的日期）起及直至本文件日期，我們的財務或貿易狀況或前景並無重大不利變動。

基於董事目前所得資料，我們預期，我們於截至2015年12月31日止年度的純利相比截至2014年12月31日止年度可能大幅減少，主要由於年內非經常性[編纂]的重大不利影響。

### 根據創業板上市規則規定作出披露

我們的董事確認，於最後實際可行日期，概無須根據創業板上市規則第17.15至17.21條作出披露的情況。

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。

## 釋 義

於本文件內，除文義另有所指外，下列詞彙具有以下涵義。若干其他詞彙之涵義於本文件「技術詞彙表」一節說明。

「會計師報告」	指	本文件附錄一所載本公司之會計師報告
「細則」或 「組織章程細則」	指	於2015年12月23日採納且經不時修訂的本公司組織章程細則，其概要載於本文件附錄三「本公司組織章程及開曼群島公司法概要」
「聯繫人」	指	具創業板上市規則賦予該詞的涵義
「董事會」	指	董事會
「營業日」	指	香港的持牌銀行一般開放辦理正常銀行業務的任何日子(不包括星期六、星期日或香港公眾假期)
「英屬處女群島」	指	英屬處女群島
「複合年增長率」	指	複合年增長率

### [編纂]

「中央結算系統」	指	由香港結算設立及經營的中央結算及交收系統
「中央結算系統結算參與者」	指	獲接納以直接結算參與者或全面結算參與者身份參與中央結算系統的人士
「中央結算系統託管商參與者」	指	獲接納以託管商參與者身份參與中央結算系統的人士
「中央結算系統投資者戶口持有人」	指	獲接納以投資者戶口持有人身份參與中央結算系統的人士，可為個人、聯名個人或公司
「中央結算系統運作程序規則」	指	由香港結算設立的不時生效的中央結算系統運作程序規則，包括有關中央結算系統運作及職能的實務、程序及管理規定

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。

## 釋 義

「中央結算系統參與者」	指	中央結算系統結算參與者、中央結算系統託管商參與者或中央結算系統投資者戶口持有人
「中國光大」或 「獨家保薦人」	指	中國光大融資有限公司，根據證券及期貨條例獲准從事第1類(證券交易)、第4類(就證券提供意見)及第6類(就機構融資提供意見)受規管活動的持牌法團，為[編纂]之獨家保薦人
「中國光大證券」或 「[編纂]」、 「獨家[編纂]」	指	中國光大證券(香港)有限公司，根據證券及期貨條例獲證監會許可進行第1類(證券買賣)、第4類(就證券提供意見)、第6類(就機構融資提供意見)及第9類(資產管理)受規管活動的持牌法團，為[編纂]之[編纂]及獨家[編纂]
「緊密聯繫人」	指	具創業板上市規則賦予該詞的涵義
「本公司」	指	智傲控股有限公司，本集團於重組後的控股公司及[編纂]的[編纂]實體，一家於2010年4月14日在開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司
「《公司法》」、 「《開曼公司法》」或 「《開曼群島公司法》」	指	《開曼群島公司法》第22章(1961年法例三，經綜合及修訂)(經不時修訂、補充或以其他方式修改)
「《公司條例》」	指	香港法例第622章《公司條例》，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	香港法例第32章《公司(清盤及雜項條文)條例》，經不時修訂、補充或以其他方式修改
「關連人士」	指	具創業板上市規則賦予的涵義
「控股股東」	指	具創業板上市規則賦予的涵義，除文義另有所指，指PCIL、PC Asia、黃女士及黃先生
「CyberAgent」	指	CyberAgent, Inc.，日本一間遊戲開發商及本公司於業績記錄期間的一間遊戲供應商，為獨立第三方



## 釋 義

「CYOU」	指	ChangYou.com Limited，中國一間網上遊戲開發商及營運商，其股份於納斯達克上市（股份代號：CYOU），為本公司於業績記錄期間的一間遊戲供應商，為獨立第三方
「彌償保證契據」	指	PCIL及施先生以本公司（為本公司本身及作為本公司之附屬公司的受託人）為受益人所簽立日期為2015年12月23日的彌償保證契據，詳情載於本文件附錄四「15.稅項及其他彌償保證」一段
「不競爭契據」	指	黃先生、黃女士及施先生以本公司為受益人所簽立日期為2015年12月23日的不競爭契據，詳情載於本文件「與控股股東的關係」一節
「董事」	指	本公司董事
「G9」	指	智傲互動娛樂有限公司，一家於2010年9月7日在英屬處女群島註冊成立的有限公司，為Gameone.com Inc.之直接全資附屬公司
「智傲(BVI)」	指	智傲控股有限公司，一家於1999年11月26日在英屬處女群島註冊成立的有限公司，由施先生及Tam Hoi Chi先生（為獨立第三方及本公司的主要股東）分別擁有70%及30%
「智傲遊戲代理」	指	智傲遊戲代理有限公司，一家於2010年9月7日在英屬處女群島註冊成立的有限公司，為Gameone.com Inc.之直接全資附屬公司
「Gameone.com Inc.」	指	Gameone.com Inc.，一家於2010年9月7日在英屬處女群島註冊成立的有限公司，為Gameone Inc.之直接全資附屬公司
「智傲集團(香港)」	指	智傲集團有限公司，一家於2010年8月25日在香港註冊成立的有限公司，為Gameone.com Inc.之直接全資附屬公司
「Gameone Inc.」	指	Gameone Inc.，一家於2010年9月7日在英屬處女群島註冊成立的有限公司，於重組完成後為本公司之直接全資附屬公司

## 釋 義

「智傲網絡科技」	指	智傲網絡科技有限公司，一家於2010年9月15日在香港註冊成立的有限公司，為Gameone.com Inc.之直接全資附屬公司
「智傲(深圳)」	指	互動智傲軟件(深圳)有限公司，一家於2001年6月19日在中國成立的外商獨資企業，為智傲網絡科技之直接全資附屬公司，其已於2015年10月19日完成取消註冊
「本地生產總值」	指	本地生產總值
「創業板」	指	聯交所創業板
「創業板上市規則」	指	創業板證券上市規則，經不時修訂、補充或以其他方式修改
「創業板網站」	指	聯交所就創業板運營的互聯網網站www.hkgem.com
「中央結算系統一般規則」	指	規限中央結算系統應用的條款及條件，可能不時經修訂或修改，在文義許可的情況下，包括中央結算系統運作程序規則
「集團」或「本集團」 或「我們」	指	本公司及其附屬公司，或視乎文義所指，就本公司註冊成立前之時間而言，則指其前身公司或其現時附屬公司之前身公司以往所從事及其後繼續從事的業務
「香港」或「香港特區」	指	中國香港特別行政區
「香港財務報告準則」	指	由香港會計師公會頒佈的香港財務報告準則
「香港會計師公會」	指	香港會計師公會
「港元」	指	香港法定貨幣港元
「香港結算」	指	香港中央結算有限公司

[編纂]

---

## 釋 義

---

「獨立第三方」 指 獨立於本公司或我們的附屬公司的任何董事、最高行政人員或主要股東或彼等各自任何聯繫人且與彼等概無關連(定義見創業板上市規則)的個人或公司

「益普索」 指 Ipsos Limited，一間獨立市場調查諮詢公司

「益普索報告」 指 由本公司委託並由益普索就香港及台灣遊戲業及市場編製的行業報告

[編纂]

「最後實際可行日期」 指 2015年12月22日，即本文件付印前確定其中所載若干資料的最後實際可行日期

[編纂]

[編纂]

[編纂]

「澳門」 指 中國澳門特別行政區

「大綱」或「組織章程大綱」 指 於2015年12月23日採納的本公司組織章程大綱(經不時修訂)，有關概要載列於本文件附錄三

「施先生」 指 施仁毅先生，我們的董事會主席、執行董事及我們其中一名主要股東

「黃先生」 指 黃添勝先生，黃女士之父親，我們其中一名控股股東

「黃女士」 指 黃佩茵女士，非執行董事，黃先生之女兒及我們其中一名控股股東

「新智傲(台灣)」 指 香港商智傲有限公司台灣分公司，智傲集團(香港)於2010年10月21日在台灣註冊的分公司

---

## 釋 義

---

「NYIL」	指	Nineyou International Limited，我們其中一名主要股東，一家於2004年8月25日在開曼群島註冊成立的公司，分別由Heartland Investment Limited、Wollerton Investments Pte. Ltd.、Fair Gold International Limited、Everstar Overseas Holding Ltd.、Star Fortune Overseas Holding Limited及Hongxin International Holdings Limited (全部均為獨立第三方) 擁有約 44.443%、約 18.958%、約 15.612%、約 10.036%、約 8%及約 2.951%
「新台幣」	指	新台幣，台灣法定貨幣
		[編纂]
「ongameshow.com」	指	一場遊戲科技有限公司，一家於2010年5月10日在香港註冊成立的有限公司，為Gameone.com Inc.於重組完成前的直接全資附屬公司
「PC Asia」	指	PC Asia Limited，一家於2000年11月22日在香港註冊成立的有限公司，由黃女士及黃先生各自實益擁有 50%，及為我們的控股股東之一
「PC Asia Nominees」	指	PC Asia Nominees Limited，一家於2001年5月7日在英屬處女群島註冊成立的有限公司，為PC Asia的全資附屬公司，及作為PC Asia代理人持有PCIL一股股份
「PCIL」	指	PC Investment Limited，一家於2001年1月12日在香港註冊成立的有限公司，由PC Asia及PC Asia Nominees 分別實益擁有99%及1%，及為我們的控股股東之一

[編纂]

---

## 釋 義

---

[編纂]

[編纂]

「中國」 指 中華人民共和國，就本文件而言，不包括香港、澳門及台灣

「中國法律顧問」 指 廣東信達律師事務所，一間合資格中國律師行，作為本公司申請[編纂]的中國法律顧問

「中國政府」 指 中國政府，包括所有政府分支機構(包括省級、市級及其他地區或地方政府機關)及其組織，或視乎文義所指，其任何一個分支機構或組織

「前公司條例」 指 於2014年3月3日廢除並由公司條例及公司(清盤及雜項條文)條例替代前的公司條例(香港法例第32章)

[編纂]

[編纂]

「Right One」 指 Right One Global Limited，一家於2015年7月2日在英屬處女群島註冊成立的有限公司，由施先生全資擁有

「漫遊移動科技」 指 漫遊移動科技(深圳)有限公司，一家於2013年8月13日在中國成立的外商獨資企業，為智傲集團(香港)之直接全資附屬公司

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。

## 釋 義

「重組」	指	本集團為重組業務及籌備[編纂]而進行的企業重組，詳情載於本文件「歷史、重組及集團架構」一節「重組」一段
「人民幣」	指	中國法定貨幣人民幣
「馬來西亞令吉」	指	馬來西亞法定貨幣馬來西亞令吉
「SEGA」		SEGA Games Co. Ltd，一家遊戲開發商及SEGA SAMMY HOLDINGS INC. (股份於東京證券交易所[編纂] (股票代號：6460)) 的一家附屬公司，為於業績記錄期間本公司的一間遊戲供應商，及為獨立第三方
「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0.01港元的普通股
「股東」	指	股份持有人
「購股權計劃」	指	根據於2015年12月23日由股東通過的決議，有條件批准及採納的購股權計劃，其主要條款概述於本文件附錄四「法定及一般資料」內「購股權計劃」一段
「高持股量股東」	指	[編纂]後持有本公司股權超過5%但少於10%的股東
「蝸牛數字」 或「[編纂] 投資者」	指	蝸牛數字(香港)有限公司，為我們的[編纂]投資者，一家於2015年6月18日在香港註冊成立的有限公司，為蘇州蝸牛數字科技股份有限公司(我們其中一個遊戲供應商)的直接全資附屬公司
「深圳泰傲」	指	深圳市泰傲互動科技有限公司，一家於2002年9月13日在中國成立的有限公司，於2014年9月23日由謝建輝先生及賴文娟女士分別擁有70%及30%，深圳泰傲於該日期不再為我們的附屬公司。深圳泰傲於2014年9月23日前為結構合約的訂約方

## 釋 義

「深圳泰傲股權質押協議」		日期為2010年4月7日由智傲(深圳)、深圳泰傲及深圳泰傲兩名股東簽訂的股權質押協議，據此，深圳泰傲兩名股東向智傲(深圳)質押各自於深圳泰傲的股權作為智傲(深圳)於深圳泰傲獨家軟件顧問及服務協議項下權利及權益的保證
「深圳泰傲獨家軟件顧問及服務協議」		日期為2010年4月7日由智傲(深圳)及深圳泰傲簽訂的獨家軟件顧問及服務協議，據此，智傲(深圳)同意向深圳泰傲獨家提供(其中包括)就網上遊戲而言有關網絡經營及整體網站軟件安全及維護的技術平台的服務及意見，而深圳泰傲每月支付服務費作為回報
「深圳泰傲購股權協議」		日期為2010年4月7日由智傲(深圳)、深圳泰傲及深圳泰傲兩名股東簽訂的購股權協議，據此，深圳泰傲兩名股東向智傲(深圳)(或其代名人)授出獨家購股權以收購深圳泰傲兩名股東於深圳泰傲持有的所有權益，代價為現行中國法律允許的最低價格
「聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司
「結構合約」		(i)深圳泰傲獨家軟件顧問及服務協議；(ii)深圳泰傲股權質押協議；及(iii)深圳泰傲購股權協議的統稱
「附屬公司」	指	具創業板上市規則賦予該詞的涵義
「主要股東」	指	具創業板上市規則賦予該詞的涵義
「收購守則」	指	獲證監會核准的《香港公司收購及合併守則》，經不時修訂、補充或以其他方式修改
「業績記錄期間」	指	包括截至2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月之期間

[編纂]

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。

---

## 釋 義

---

「[編纂]」	指	由(其中包括)本公司、獨家保薦人及[編纂]於2015年12月30日就[編纂]訂立的有條件[編纂]，詳情載於本文件「[編纂]」一節
「美國」	指	美利堅合眾國
「美元」	指	美國法定貨幣美元
「%」	指	百分比

於本文件內，除文義另有所指外，詞彙「聯繫人」、「緊密聯繫人」、「關連人士」、「核心關連人士」、「關連交易」、「控股股東」、「附屬公司」及「主要股東」具有創業板上市規則賦予該詞的涵義。

於本文件內，除另有指明外，以人民幣、馬來西亞令吉、美元、新台幣計值之金額已按以下匯率換算為港元，僅供說明之用：

1.0港元 = 人民幣0.8元

1.0港元 = 0.6馬來西亞令吉

1.0港元 = 0.1美元

1.0港元 = 新台幣4.3元

有關兌換不應詮釋為表示以人民幣、馬來西亞令吉、港元、美元或新台幣計值之金額於有關日期或任何其他日期已、已經、應可或可以按該等匯率或任何其他匯率換算為人民幣、馬來西亞令吉、港元、美元或新台幣(視乎情況而定)。

本文件所載的若干金額及百分比數字已作四捨五入調整。因此，若干表格所示總數不一定為之前所列數值的總和。

本文件中所載中國或台灣自然人、法人、政府機構及部門、機構、設施、證書、業權等(該等名稱並無官方英文譯名)的英文譯名或任何描述均為其相應中文名稱的非官方翻譯，僅作識別用途。倘存在任何歧義，概以中文名稱為準。

\* 中國機關、機構或實體如無英文官方譯名，則該等英文譯名為非官方翻譯，僅供識別之用。



## 技術詞彙表

本詞彙表載有對本文件內所使用的與本集團及我們的業務有關的若干詞彙的解釋，惟部分該等詞彙及其涵義未必與行業標準定義相符。

「安卓」	指	由Google Inc.開發及維護的操作系統，用於觸屏技術，包括智能手機及平板電腦
「應用程式」	指	或稱「應用軟件」，設計用於智能手機、平板電腦及其他類似手提裝置的電腦程式
「付費用戶平均收益」	指	付費用戶平均收益，以於一段期間內來自銷售遊戲虛擬物件及升級功能的平均每月收益除以同一段期間MPU的平均數目計算
「封閉型beta測試」	指	將遊戲的測試版本發佈予一組獲選群組的用戶進行可用性與驗收測試
「電腦網絡」	指	兩部或以上的電腦利用電信系統連接，以進行通訊及分享資源
「主機遊戲」	指	通過遊戲機而非個人電腦遊玩的遊戲
「下載」	指	由伺服器或主機傳送（數據或程式）到某人的電腦或裝置
「免費遊戲」	指	遊戲行業中使用的模式，遊戲玩家可據此免費玩遊戲，但可能需要付費購買遊戲代幣及／或遊戲虛擬物件以提升遊戲體驗
「發行遊戲」	指	我們並無營運及僅提供我們的遊戲分銷平台及／或付款渠道以於香港及／或台灣發行的遊戲
「遊戲貨幣」	指	由遊戲代幣分銷平台轉換而成的遊戲點數，可用於購買遊戲內的虛擬物件
「遊戲虛擬物件」	指	可提升玩家遊戲體驗的虛擬物件，如改善角色的能力、技能或外觀

## 技術詞彙表

「iOS」	指	由Apple Inc.開發及維護的手機操作系統，專門用於包括iPhone、iPod及iPad在內的蘋果觸摸屏技術
「特許遊戲」	指	我們自遊戲開發商／營運商特許，以透過遊戲分銷平台營運及發行的遊戲
「MMORPG」	指	大型多用戶網絡角色扮演遊戲，涉及大量玩家同時參與同一角色扮演遊戲
「MMOSRPG」	指	大型多用戶網絡策略角色扮演遊戲，涉及大量玩家同時參與包含策略或戰略元素的角色扮演遊戲
「MMOTPS」	指	大型多用戶網絡第三人稱視角射擊，大量玩家以第三人稱視角同時射擊其他玩家
「MOBA」	指	多人在線戰鬥競技場，一種即時戰略(RTS)風格體裁的遊戲，一名玩家控制兩隊之一的一名單一角色。目的為與電腦控制單位定期派生的援助破壞對方隊伍主要結構，沿設定的路徑前進
「手機遊戲」	指	可在移動設備上暢玩的遊戲
「每月付費用戶」	指	每月付費用戶，即有關月份的付費玩家數目。根據此計算標準，1名玩家於同一月份在兩款不同的遊戲付費計算為2名付費用戶(視乎遊戲)。同樣，1名玩家於1個月內在2個可能不同的付費渠道在同一款遊戲付費亦可能計算為2名付費用戶(視乎遊戲)。於特定期間的平均每月付費用戶即該期間各個月的每月付費用戶平均數目
「網上電腦遊戲」	指	使用個人電腦安裝及遊玩的遊戲
「開放式beta測試」	指	將遊戲的測試版本發佈予所有用戶進行可用性及驗收測試
「付費用戶」或「付費玩家」	指	購買遊戲代幣、虛擬物件或升級功能的用戶。如1名用戶在2個分開的發佈平台或2個不同遊戲向我們的遊戲付費，該用戶會被計算為2名不同用戶
「個人電腦」	指	個人電腦

---

## 技術詞彙表

---

「玩家」	指	我們的用戶(就我們的遊戲而言)
「升級功能」	指	可提升玩家遊戲體驗的遊戲功能及服務，如加快升級速度或提升他們遊戲角色的社交互動
「角色扮演遊戲」	指	涉及大量玩家於不斷演變的虛擬世界彼此互動的角色扮演遊戲。每名玩家挑選1個或以上的「玩家角色」，並發展特定技能(如格鬥或施展魔咒)及控制角色動作。遊戲有無限可能的情節，於遊戲世界的情節發展取決於玩家的行動，而即使玩家下線或離開遊戲後故事情節亦繼續發展
「伺服器」	指	透過電腦網絡向其他電腦系統提供服務的電腦系統
「自行／共同開發的遊戲」	指	由我們的遊戲研發團隊自行或與其他第三方遊戲開發商共同開發的遊戲
「SLG」	指	模擬遊戲，在遊戲中並無格明確的目標，玩家反而允許自由控制角色
「SRPG」	指	戰略性角色扮演遊戲，於遊戲中包含戰術及策略計畫的角色扮演遊戲
「網頁遊戲」	指	無須安裝客戶端軟件即可在支持flash的瀏覽器內玩的遊戲

---

## 前 瞻 性 陳 述

---

### 本文件所載的前瞻性陳述可能不會實現

本文件載有前瞻性陳述。本文件所載的所有陳述(除有關過往事實的陳述外)，包括但不限於有關我們未來財務狀況、策略、計劃、宗旨、目的及目標、我們所參與或尋求參與市場的未來發展的陳述、以及任何以「相信」、「估計」、「旨在」、「擬」、「預料」、「將會」、「可能」、「計劃」、「考慮」、「預計」、「尋求」、「應」、「可能會」及類似措詞或反義詞為開頭或結尾或當中適用上述字眼的任何陳述，均屬前瞻性陳述。

該等前瞻性陳述涉及已知及未知風險、不確定性因素、假設及其他因素，其中一些超出我們的控制，及可能導致實際業績、表現或成就或行業業績可能與前瞻性陳述中表達或暗示的任何未來業績、表現或成就迥然不同。

該等有關未來事件的前瞻性陳述乃基於我們當前及未來的業務策略及未來經營所處的環境有關的大量假設作出。可能導致我們的實際表現或成就與前瞻性陳述所載迥異的重要因素包括(其中包括)以下各項：

- 我們經營所在行業及市場的未來發展、趨勢及狀況；
- 我們經營所在行業的擴張、整合或其他趨勢；
- 規例及限制；
- 我們的策略、計劃、目的及目標；
- 與香港及我們經營所在行業及市場有關的匯率波動及法律制度發展；
- 香港及／或台灣政府為管理經濟增長而採取的宏觀經濟措施；
- 我們的業務前景；
- 我們業務活動之競爭以及我們競爭對手的行動及發展；
- 本集團的財務狀況及表現；
- 我們的股息政策；
- 我們擴展計劃及資本開支用途變動；及

---

## 前 瞻 性 陳 述

---

- 實現我們業務計劃及策略的利益。

我們相信，就該等陳述而言，該等前瞻性陳述所載之資料及假設的來源乃屬適當來源，並已合理謹慎摘錄及轉載該等資料及假設。我們並無理由相信該等前瞻性陳述所載之資料及假設乃屬虛假或有所誤導，或遺漏任何事實，以致該等前瞻性陳述於任何重大方面屬虛假或有所誤導。

前瞻性陳述所載之資料及假設並無經我們、控股股東、獨家保薦人、聯席[編纂]、[編纂]及參與[編纂]之任何其他人士，或彼等各自之董事、高級職員、僱員、顧問或代理獨立核實，且概無就作出上述前瞻性陳述所根據之資料或假設之準確性或完整性作出任何聲明。可能導致我們的實際表現或成就存在重大差異之其他因素包括但不限於本文件「風險因素」一節及其他章節所論述者。

於本文件內，有關我們或任何董事的意向的陳述或提述乃於本文件日期作出。任何該等意向可能因未來發展而有所變動。

該等前瞻性陳述乃根據現時計劃及估計而作出，僅適用於作出陳述當日之情況。我們並無責任因應新資料、未來事件或其他原因而更新或修訂任何前瞻性陳述。前瞻性陳述涉及內在風險及不明朗因素，並受假設所影響，部分並非本集團所能控制。務請閣下注意，多項重要因素可能導致實際結果有別於或與任何前瞻性陳述所述者有重大差異。

## 風 險 因 素

[編纂]在作出任何有關[編纂]的投資決定前，務請細閱本文件全部資料。謹請垂注，本公司在開曼群島註冊成立，以及我們有於香港以外經營業務，身處的法律及監管環境在若干方面可能有別於香港。倘實際發生下列任何風險，我們的業務、財務狀況或經營業績可能受到重大不利影響，我們的股份價值可能下降，閣下可能損失全部或部分投資。

我們相信，我們的營運涉及若干風險，當中很多風險非我們所能控制。該等風險可分為(i)與我們業務有關的風險；(ii)與我們行業有關的風險；及(iii)與[編纂]有關的風險。閣下應參照我們面對的挑戰(包括本節所討論風險因素)考慮我們的業務及前景。

### 與我們業務有關的風險

我們在手機遊戲開發、營運及發行方面的經營歷史相對較短，故難以估算我們的前景及未來財務表現。

我們在開發、營運及發行手機遊戲的歷史較短。在業績記錄期間前，董事預期香港及台灣的手機遊戲需求上升，因此我們開始分配更多資源於營運自行／共同開發手機遊戲及特許手機遊戲。

截至2013年1月1日我們累計虧損約16.0百萬港元，主要歸因於(i)就過往[編纂]申請產生的[編纂]；及(ii)主要因緊隨業績記錄期間前兩年終止若干網上電腦遊戲開發項目以集中資源於手機遊戲而造成非經常性減值虧損。

自此，我們源自營運自行／共同開發及特許手機遊戲的收益於2013年增加至16.3百萬港元，並於2014年進一步增加至41.6百萬港元。

此外，我們於2013年產生其他開支約14.2百萬港元，主要歸因於(i)若干網上電腦遊戲及網頁遊戲並無達到預期的付費玩家水平，造成我們的無形資產減值10.6百萬港元；及(ii)年內出售合營企業，導致應收一家合營企業款項撇賬2.7百萬港元。2014年比2013年產生較少非經常性其他開支，且2014年營運自行／共同開發的遊戲及特許手機遊戲的收益因我們的策略重心轉移而增加，故我們的業務轉虧為盈，由2013年約9.6百萬港元的淨虧損轉為2014年約7.0百萬港元的純利。

我們於2013年推出首個開發的手機遊戲，標誌著我們開始將重心由開發、營運及發行網上電腦遊戲轉移至手機遊戲。由2013年至2014年來自手機遊戲的收益比率由約23.7%增長

---

## 風 險 因 素

---

至約52.8%，及在2015年上半年進一步增長至約84.0%。我們於手機遊戲開發、營運及發行方面的短暫經營歷史使我們難以有效評估我們的未來前景及未來財務表現。作為我們增長策略的一環，我們擬繼續專注於手機遊戲及滿足遊戲玩家不斷演變的需要。我們可能於日後提供的新遊戲帶來進一步營運及營銷挑戰。此外，手機遊戲市場競爭激烈。倘我們無法成功於該競爭激烈的市場開發及／或特許新遊戲，我們未必能夠抓緊與該等新遊戲相關的機遇或從有關遊戲的相關開發及營銷中收回成本，這可能對我們的業務、財務狀況、經營業績及增長策略造成重大不利影響。

少量遊戲為我們主要收益來源，而我們必須推出吸引及挽留大量玩家的遊戲以增加收益及維持我們的競爭地位。

於業績記錄期間，少量遊戲為我們主要收益來源。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，我們於各報告期內五大產生收益的遊戲佔我們的總收益分別約80.0%、75.4%及80.3%。因此，我們的增幅大大取決於我們持續開發及／或推出極受歡迎的新遊戲的能力。

我們難以在大規模上穩定預期玩家需求。此外，我們推出新遊戲的時機對該等遊戲的表現及人氣有重大影響。倘我們於第三方開發其他受歡迎遊戲同時推出新遊戲，有關競爭可能使我們難以吸引新玩家玩我們的遊戲，而我們的分銷及發行夥伴可能投入較少資源推廣我們的遊戲。倘我們無法成功開發及／或推出吸引及挽留大量玩家的遊戲或於有利市況推出新遊戲，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

我們可能無法延長現有特許遊戲的特許期限或引入新特許遊戲，將對我們的收益造成重大不利影響。

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，我們分別約70.6%、65.3%及78.3%的收益來自營運特許遊戲。因此，我們必須與遊戲特許商維持良好業務關係以確保特許遊戲持續穩定營運。此外，就我們經營的遊戲而言，我們依賴特許商提供技術支援及更新，對維持遊戲趣味性為必要。

大部分特許協議並無自動延長條款。因此，於屆滿時，概不保證特許商將會續約，或按我們可接受的條款續約。我們於按有利可圖及可接受的條款物色新的高品質遊戲及取得特許時面臨進一步挑戰。

---

## 風 險 因 素

---

倘我們無法與特許商維持良好關係、就現有特許遊戲延長特許期限或引入新特許遊戲，我們的業務及業績可能受到重大不利影響。

我們依賴少數可能與我們競爭的遊戲特許商，倘我們無法及時覓得替代特許商，我們的營運可能受到不利影響。

於業績記錄期間，我們的五大供應商(大部分為我們的遊戲特許商及第三方分銷及付款渠道服務供應商)佔我們於截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月的總購買額分別約42.7%、46.1%及70.3%。截至2013年12月31日止年度及截至2015年6月30日止六個月，我們的最大供應商(為第三方遊戲特許商)佔我們於相關期間的總購買額分別約15.8%及28.1%。

儘管我們已與遊戲特許商訂立書面協議，不能保證我們能夠與彼等維持業務關係。彼等可根據書面協議的條款終止與我們訂立的安排，或選擇於到期時不重續書面協議。此外，彼等可能無法滿足我們要求的標準。倘此等事件發生，我們未必可即時及按可比較商業條款物色其他替代供應商。

此外，由於大部分遊戲特許商亦為遊戲營運商及開發商，遊戲特許商亦可能為我們於遊戲市場上的競爭對手。遊戲特許商可能決定直接經營遊戲而非向我們授出特許。概不保證彼等將同意授予我們其最佳遊戲產品的特許。我們無法採購適用於遊戲分銷平台上發佈的遊戲可能會導致我們的業務被中斷或終止經營，玩家因而可能會失去信心或甚至停止玩我們的遊戲或使用我們的服務，則我們的溢利及業務經營可能會受到不利影響。

倘我們無法延長我們手機遊戲相對短的預期遊戲壽命，或倘我們的遊戲並無於預期生命週期內維持其人氣，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

董事認為，倘我們無法引入能吸引玩家繼續玩遊戲的新元素，一款手機遊戲的平均遊戲壽命為三至六個月。因此，當一款遊戲開始達到其預期生命週期的後期時，其產生的收益可能開始穩定下來或減少。我們積極嘗試延長我們自行／共同開發遊戲的遊戲壽命。就特許遊戲而言，特許商會根據特許協議定期進行更新。

然而，即使我們成功延長我們若干或甚至大部分遊戲的遊戲壽命，我們未必能夠無限期維持或增加有關遊戲的盈利能力。除延長我們遊戲的遊戲壽命外，我們亦必須持續開發吸引大量遊戲玩家的新遊戲功能或更新，而我們未必能夠達到。



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。

---

## 風 險 因 素

---

持續提升或升級需要投入大量資源。概不保證遊戲玩家對改變或引入新遊戲功能的反應將會良好，遊戲玩家可能因該等轉變而不再玩現有遊戲。

倘我們無法延長遊戲的生命週期、開發新遊戲功能或更新或維持現有遊戲的人氣，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

我們的無形資產為總資產的主要組成部分之一。倘我們營運的遊戲並不獲遊戲玩家期待及於其預期遊戲壽命或特許協議協定期限前終止營運，無形資產減值將對我們的經營業績、財務狀況及業務前景造成重大不利影響。

我們的無形資產主要指包括我們就我們的特許遊戲向第三方遊戲開發商／營運商支付以於香港及／或台灣營運的特許費，佔我們截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日的總資產分別約18.1%、25.3%及21.4%。我們的經營業績已及將繼續受無形資產減值所影響，於董事認為若干自行／共同開發及特許遊戲無法達至自推出遊戲以來的預期付費玩家水平時，無形資產將被減值。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日止六個月確認的無形資產減值分別約10.6百萬港元、0.4百萬港元及零，主要由於我們將策略重點由網上電腦遊戲及網頁遊戲轉移至手機遊戲，而使我們緊貼香港及台灣遊戲行業的市場趨勢，導致年內終止營運若干網上電腦遊戲及網頁遊戲。我們的純利將因此受無形資產減值所影響，而無形資產減值主要受我們遊戲的預期盈利能力及人氣所影響。

概不保證我們能夠自行／共同開發的遊戲或取得獲得大量人气的特許遊戲。倘我們營運的遊戲並不獲遊戲玩家期待及於其預期遊戲壽命或特許協議協定期限前終止營運，無形資產減值將對我們的經營業績、財務狀況及業務前景造成重大不利影響。

我們未必能夠於日後維持高毛利率。

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，我們已達至毛利率分別約43.1%、43.4%及49.7%。

概不保證過往帶來高收益及毛利率水平的遊戲將於日後繼續表現良好。此外，我們無法保證，倘我們的服務成本因(其中包括以下因素)供應商收取的服務費(包括渠道費用及專利權費用)增加而增加，我們將能夠維持目前毛利率。尤其是，由於我們的重點轉移至手機

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。

---

## 風 險 因 素

---

遊戲，我們對第三方遊戲分銷商的成本及渠道費用將增加，從而減少毛利率。此外，倘我們無法招聘足夠合資格及合適員工，概不保證我們專注於開發手機遊戲的策略將會成功。

我們大部分的收益來自自行／共同開發的遊戲及特許遊戲營運中遊戲虛擬物件銷售，倘我們無法有效為該等遊戲的遊戲虛擬物件進行市場推廣，或倘我們需要於日後改變我們的收益模式，我們的收益、營運、財務狀況及業務前景可能受到重大不利影響。

我們所有遊戲均按免費基準提供。我們的收益主要來自自行／共同開發的遊戲及特許遊戲營運中遊戲虛擬物件銷售。於業績記錄期間，遊戲營運產生的收入分別佔截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月的總收益約93.9%、94.8%及98.1%。我們的收益將因此取決於我們吸引遊戲玩家玩我們遊戲的能力，及更重要地，吸引彼等購買遊戲虛擬物件及遊戲代幣。

我們面臨未必能夠有效為自行／共同開發的遊戲或特許遊戲的遊戲虛擬物件進行市場推廣的風險，或有關遊戲虛擬物件無法吸引玩家購買的風險。此外，該業務模式需要我們開發及／或特許鼓勵遊戲玩家花費購買遊戲虛擬物件的遊戲。倘我們無法開發或引入符合我們現行業務模式的遊戲，我們的收益、營運、財務狀況及業務前景可能受到重大不利影響。

此外，我們無法向閣下保證，我們就任何遊戲採納的收費模式將繼續為最適合，或我們可能須於日後轉換收費模式或引入新收費模式。由於我們自成立以來一直採用有關收費模式，缺乏重新評估及修改收費模式的經驗，我們在有效適應新收費模式上可能遇到困難。改變收費模式可能帶來重大不利影響，包括遊戲營運中斷、在遊戲上花費時間及金錢的遊戲玩家因收費模式變化受到負面影響而提出的批評、遊戲玩家流失或遊戲收益減少。

我們推出新遊戲或會吸引遊戲玩家離開我們的現有遊戲，繼而可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們的新遊戲（通常為手機遊戲）或會吸引遊戲玩家離開我們的現有遊戲（可能為手機遊戲、網上電腦遊戲或網頁遊戲）。玩家可能花費較少金錢於現有遊戲的遊戲代幣或遊戲虛擬物件上並專注於新遊戲。因此，我們來自現有遊戲的收益可能大幅減少。發生上述情況可能對我們的業務、財務表現及經營業績造成重大不利影響。

倘我們無法繼續實施專注於手機遊戲的遊戲開發策略或任何其他業務計劃及目標，我們的增長前景將受到打擊。

透過智能手機及平板電腦等移動裝置登入互聯網的人數於近年持續增加。為充分利用手機遊戲市場激增帶來的預期增長潛力，我們於2013年推出我們首個手機遊戲遊戲B。火鳳

---

## 風 險 因 素

---

燎原手機版自其於2013年推出的持續成功為該策略的證明。然而，我們難以預測我們將否繼續成功開發及經營吸引手機遊戲玩家的手機遊戲。我們未必能夠持續及時以具成本效益的方式物色、開發、經營及升級適用於日新月異移動裝置及平台的遊戲。

我們就專注於開發手機遊戲的策略性決定面對各種風險及不確定因素。有關風險及不確定因素包括：

- 鑒於手機遊戲技術的快速發展，我們可能無法持續以有效及具成本效益的方式開發、升級及發佈適用於日新月異移動裝置及平台的手機遊戲，甚或完全無法成事；
- 鑒於手機遊戲的遊戲壽命短，我們未必能夠預測手機遊戲玩家的興趣變化並作出應對，或有效推銷我們的手機遊戲以吸引新玩家；及
- 我們可能無法持續更新技術及基礎設施以支持更龐大的玩家流量及擴大手機遊戲組合或維持系統穩定性。

由於我們無法控制的原因，例如移動裝置生產商及開發商可能引入新技術或限制性條款及條件以限制其裝置上分銷手機遊戲，將難以評估我們日後將能否成功實行政策及為移動裝置及平台繼續開發商業上可行的遊戲。概不保證我們的其他未來業務計劃將會實現，或計劃將於計劃時限內實現，或計劃將會全部或部分達成。倘我們無法達成任何上述者，我們可能無法達成計劃業務增長，而我們的經營業績可能受到不利影響。

倘我們無法繼續實施我們的策略及／或未來計劃，我們的業務及增長前景將受到重大不利影響。此外，倘開發手機遊戲業務相關成本超出所產生收益，我們的盈利能力將受到負面影響。

我們面對與向其他地理位置特許我們遊戲相關的風險，而倘我們無法有效管理該等風險，我們擴展業務至其他地理位置的能力將會受損。

截至最後實際可行日期，我們特許一款自行／共同開發的遊戲予香港及台灣以外地理位置的第三方遊戲營運商。我們可能於日後在更多國家或地區進一步特許我們的現有及新遊戲。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，我們於其他地理位置的遊戲分銷商帶來的收益佔總收益分別約2.3%、1.2%及0.3%。

---

## 風 險 因 素

---

向其他地理位置特許我們的遊戲令我們面臨多項風險及挑戰，包括：

- 物色具備可有效於其各自市場發行我們遊戲的知識及能力的本地遊戲分銷平台，並與其維持良好業務關係；
- 就特許協議的條款與本地遊戲發行商進行磋商，使條款為我們在商業上可接受的條款，以及於有關地理位置執行及重續該等條款；
- 開發、更新及調整特許遊戲，以迎合本地遊戲市場，涉及文化差異及語言翻譯以及與其他本地遊戲競爭的挑戰；
- 鑒於遊戲將於不同標準及期望的另一地理位置發佈，我們能否維持或延長我們的業務聲譽；
- 於該地理位置保障我們的知識產權，以及相關成本；
- 本地分銷商使用第三方付款渠道以及審核我們有權收取的專利權費；
- 就遊戲內容及其他限制以及稅務事宜遵守本地法律及法規；及
- 管理外幣風險。

倘我們無法管理上述風險以及其他無法預測的風險，我們擴展至其他地理位置的能力將受到不利影響，從而可能對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。

我們面對與向其他第三方遊戲開發商分特許遊戲開發權相關的風險。倘我們無法有效管理該等風險，我們有效利用開發權的能力將受到不利影響。

於業績記錄期間，我們已分特許三個遊戲開發權予第三方遊戲開發商。根據分特許協議，我們將提供角色草圖等若干知識產權予分授權持有人作遊戲開發之用。儘管我們限制相關知識產權的使用權限，概不保證分授權持有人將遵守該等限制，而分授權持有人可能於遊戲開發期間侵犯或濫用分特許權。該等風險可能包括：

- 誤用或不當使用知識產權；

---

## 風 險 因 素

---

- 未經我們／原擁有人同意下進一步分特許知識產權；
- 未經他人同意或批准於遊戲內納入其擁有的若干知識產權；
- 使用知識產權以開發分特許協議所列以外的產品；及
- 於擁有人並無／無法註冊的若干司法權區註冊知識產權。

以上並非詳盡清單。儘管我們將監察遊戲開發過程及於發現任何侵權時向分授權持有人發出警告信以要求作出修正，概不保證分授權持有人將會遵守。倘我們無法有效管理該等風險，我們有效利用開發權的能力將受到不利影響。倘分授權持有人濫用分特許權或侵犯原擁有人的知識產權或其他人士的知識產權，我們可能失去遊戲開發權。此外，被侵犯知識產權的原擁有人可能對我們及分授權持有人採取法律行動。倘我們須就此負責，我們的業務聲譽可能受到不利影響，從而嚴重擾亂我們的業務營運、遊戲開發及財務狀況的穩定性。

倘我們無法透過若干主要表現指標準確評估我們的經營表現，我們特定適當業務增長策略的能力可能受損，而我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

我們使用一系列表現指標(包括每月付費用戶及付費用戶平均收益)評估我們的經營表現。補捉準確數據受制於多種限制，尤其是許多互聯網公司。例如，我們需要從第三方分銷平台或其他第三方收集若干數據，限制我們驗證有關數據可靠程度的能力，或我們未必能夠從第三方收集數據。

我們使用的主要經營表現指標未必一直反映我們的實際經營表現。同樣地，我們可能錯誤評估我們的主要經營表現指標，從而作出錯誤營運及策略性決定。倘我們無法補捉準確數據或對該數據作出錯誤評估，我們的業務及經營業績可能重大受損。

此外，我們的遊戲開發業務以數據分析為基礎，我們依賴數據分析能力以持續開發受歡迎遊戲、提升遊戲體驗及提高我們的遊戲盈利能力。我們的遊戲開發團隊收集並儲存若干玩家行為數據。然而，倘有關團隊未能收集或保留若干數據，我們可能無法取得進行數據分析所需的數據。倘收集玩家行為數據出現延誤，則數據未必能夠精確地或真實地反映最新玩家行為，不但對遊戲研發過程毫無意義，甚至會產生誤導。此外，我們無法向閣下保證，我們的數據不會由於技術失誤、安全性漏洞或駭客侵入而受損或丟失。再者，我們的數據分析方法不一定如預期般有效，可能無法獲得最新市場趨勢及玩家偏好。

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。

---

## 風 險 因 素

---

倘發生任何上述情況，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

競爭對手或第三方未經授權使用我們的品牌名稱或任何其他知識產權，以及保護有關知識產權所產生的開支可能對我們的業務及聲譽造成不利影響。

我們的版權、服務標誌、商標、商業秘密及我們擁有或授予我們使用的其他知識產權以及已開發遊戲的知識產權對我們的成功非常重要。我們相信我們已將「智傲」發展為穩健及公認品牌。我們的持續成功及增長因此取決於我們保護及推廣我們品牌、遊戲開發權、已開發遊戲的知識產權、授予我們作遊戲開發用途的知識產權及其他知識產權的能力。

我們一般依靠商標及版權法以及與僱員、業務夥伴及其他人士簽訂的保密協議以保護我們的知識產權。此外，我們將向其他遊戲開發商發出警告信，要求彼等修正對我們的或授予我們使用的知識產權的侵犯，否則面對法律行動。該等遊戲開發商一般將於收到我們的警告信後修正或收回發行中的項目。第三方未經授權使用我們的知識產權及該等授予我們作遊戲開發用途的知識產權可能對我們的業務及聲譽造成不利影響。因此，競爭對手及其他第三方創作品牌標誌或發明關鍵字，而該等品牌標誌或關鍵字於互聯網搜索引擎程式上與我們品牌標誌相似，容易混淆，從而分散我們的潛在用戶至彼等的網站。

即使我們設有預防措施，第三方仍可能未經授權取得及使用我們的知識產權。防止有關未經授權使用本來已困難。倘我們無法防止有關未經授權使用，競爭對手及其他第三方可能推動潛在遊戲玩家遠離我們的遊戲分銷平台，可能令我們的聲譽受損及對我們的經營業績造成重大不利影響。

此外，互聯網相關行業的知識產權保障的有效性、可執行性及保護範圍不確定，並且仍在不斷發展。我們日後可能有需要透過訴訟維護本集團的知識產權，以保護我們的商業秘密或釐定其他人士的專有權利的有效性及範圍。進一步訴訟或會產生龐大成本及分散資源。

我們無法保證特許遊戲內容不存在程式錯誤及／或不會侵犯知識產權，亦不保證我們的業務營運日後將不會侵犯第三方持有的任何專利、有效版權或其他知識產權。

我們的特許遊戲可能含有未經發現的程式錯誤或侵犯第三方知識產權。由於特許商控制特許遊戲的內容或遊戲程式以及其更新及升級的時間表或內容，故我們無法控制上述項目。此外，概不保證特許遊戲內容的市場反應將會良好。此外，我們可能不時就其他人士

---

## 風 險 因 素

---

於我們的自行／共同開發的遊戲以及自我們分特許予第三方遊戲開發商的遊戲開發權而開發的特許遊戲中使用知識產權面對索償及法律訴訟。倘我們被發現侵權，我們可能被禁止使用該等知識產權，並須支付特許費或被迫修改我們自行／共同開發的遊戲的內容。我們亦可能就有關違反知識產權而進一步被處以罰金及罰款。我們將花費大量時間及金錢以抗辯有關索償，而不論其理據為何。此外，我們的僱員可能安裝及使用侵犯他人知識產權的軟件，而我們將須就其行為承擔責任。於業績記錄期間及直至最後實際可行日期往後期間，我們並無就我們的自行／共同開發的遊戲或特許遊戲遇到有關第三方持有的專利、版權、商標或其他知識產權的任何法律索償。概不保證我們或任何遊戲特許商將不會於日後被控侵犯第三方持有的專利、版權、商標或其他知識產權以及不時涉及索償及訴訟。倘發生上述任何情況，我們的業務營運、遊戲開發及財務狀況的穩定性可能受到嚴重干擾。

我們於業務過程中接收、處理及儲存遊戲玩家的個人資料。有關業務過程須遵守有關私隱權的政府規例及法規。倘我們未能遵守該等責任，我們的業務及聲譽可能受到重大影響。

我們於遊戲玩家開設遊戲賬戶時接收、處理及儲存其個人資料。有關私隱權以及在互聯網及移動平台儲存、分享、使用、處理、披露及保障個人資料及其他遊戲玩家數據的法例正快速轉變，在不同司法權區的詮釋未必一致。倘我們未能或被認為未能遵守我們的私隱權政策、我們對遊戲玩家或第三方的私隱權相關責任或我們的私隱權相關法律責任，或危及保安以致個人識別資料或數據可能未經授權取得、發放或轉讓，則可能導致政府執法行動、訴訟或遊戲玩家對我們作出公開聲明。倘遊戲玩家對我們失去信任或信心，我們的業務及聲譽可能受到長期不利影響。

我們依靠主要關鍵人員，倘我們失去主要執行人員及僱員的服務，我們的業務可能嚴重受阻。

我們未來的成功在很大程度上取決於主要執行人員的持續服務，尤其是執行董事施先生及非執行董事項先生。我們於業務營運及策略上依賴其專業知識。倘本集團一名或多名主要執行人員不能或不願繼續留任，我們未必能輕易覓得替代人選，而我們的業務可能嚴重受阻。此外，倘任何主要執行人員或僱員加盟競爭對手或組建競爭公司，我們可能會流失客戶及供應商，並招致額外開支招聘及培訓員工。

本集團各執行人員已與本集團簽訂僱員協議，附有保密承諾。然而，香港及其他司法權區項下根據保密承諾對僱員施加的保障程度可能有限。

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。

---

## 風險因素

---

本集團亦於遊戲營運及開發上依賴多名主要員工。鑒於行業競爭激烈，主要員工離開本集團的風險高，並可能令我們的營運受阻。

有關施先生及項先生的工作經驗，請參閱本文件「董事及高級管理層」一節。

我們可能遭受駭客入侵或作弊等外部干擾。我們服務受到任何干擾可能對我們的聲譽及經營業績造成重大不利影響。

我們會面臨外部干擾的挑戰，例如，與我們並無關連的人士或會開發用以干擾我們遊戲運作的程式；玩家亦可能會開發程式或使用駭客入侵及作弊等其他方式侵入其他用戶的遊戲賬戶，以取得不公平遊戲內優勢。縱然我們已實施嚴格的質量管理系統及為用戶提供客戶服務，我們未必可滿足或符合玩家對及時就我們的遊戲修正故障或消除外部中斷的要求。我們在就修正故障或消除外部中斷或處理用戶的任何法律訴訟／或索償方面可能會產生額外成本。我們並無就該等性質的申索或責任作出任何投保。持續駭客入侵或作弊活動可能影響我們遊戲的形象及玩家對我們遊戲及我們的遊戲分銷平台可靠程度的觀感。在我們的遊戲出現未被發現的錯誤或缺陷，以及我們未能發現及阻止外部干擾或會中斷我們的運作、損壞我們的聲譽及削弱玩家對我們的信心，或會對我們的銷售表現、財務狀況及經營業績造成不利影響。

我們於業績記錄期間並無經歷發生任何重大未被發現的程式錯誤及缺陷和外部干擾。

任何故障、中斷或其他影響我們伺服器基礎設施或資訊科技系統的問題可能對我們的業務造成重大不利影響。

我們的伺服器基礎設施及技術系統亦容易因火災、水災、斷電、通信故障、電腦病毒、駭客入侵及類似事件而受損。我們伺服器基礎設施或資訊科技系統的任何故障或問題可能令我們的業務營運嚴重中斷，有損我們遊戲的品質及導致無法進入遊戲。倘我們無法迅速解決有關問題，遊戲玩家對我們遊戲系統的可靠程度及穩定性的觀感將受到影響。我們伺服器基礎設施及資訊科技系統的良好表現及穩定性因此對遊戲玩家的遊戲體驗至為重要，從而對吸引新遊戲玩家非常重要。

我們可能於日後因各種因素而面臨中斷、故障及其他表現問題，該等因素包括：

- 隨著我們推出更多遊戲及擴展我們的玩家群體規模，我們日益增長的營運將對我們的伺服器及網絡能力施以更大壓力；



---

## 風 險 因 素

---

- 我們可能在升級系統或服務時到遇問題，可能對我們就提供服務所使用軟件的表現造成不利影響；
- 我們的伺服器基礎設施及資訊科技系統可能受到駭客入侵或其他攻擊，可能導致故障、損失或硬件及軟件損壞；
- 我們依賴第三方服務供應商負責我們基礎設施及資訊科技系統的若干關鍵服務，包括儲存及維護我們的伺服器以及收取網上付款，而其服務的任何故障或其他問題並非我們所能控制，而我們可能難以補救；及
- 我們的伺服器基礎設施可能因地震、水災、火災、極端溫度、斷電、通信故障、技術錯誤、電腦病毒及類似事件而受損或中斷。

我們預期繼續投資我們的技術基礎設施，以於有關需求來臨時維持及改善玩家體驗及遊戲表現的所有方面。倘我們的容災系統並不足夠，或我們並無有效解決容量限制、按需要升級系統及持續開發技術及網絡架構以應對不斷增加的流量，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受損。

我們業務的成功營運及未來容納新遊戲玩家的增長很大程度視乎互聯網服務供應商的可靠程度及表現。互聯網連線服務的任何中斷或變差可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

我們的業務營運取決於我們透過互聯網發佈遊戲的能力。我們依賴第三方提供互聯網連線以支援我們的遊戲發行業務。玩家的互聯網連線受到任何干擾或其表現降低會損害我們向玩家提供的服務質素。此外，倘我們與該等互聯網服務供應商訂立的安排終止、無效或作出修改以致有違我們的利益，則我們未必能夠及時或按有利於我們的條款找到替代服務或解決方案。倘若任何該等事件發生，我們的業務運作或會受阻、我們的業務或會中斷或甚至終止，而我們的業務、財政狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

我們並無與我們的網絡供應商發生任何重大糾紛，且彼等於業績記錄期間並無終止與我們服務供應商的服務安排。而且，倘我們遊戲的經營因伺服器受到意外干擾、網絡故障或其他因素而受到任何中斷，用戶或許不會透過我們的遊戲組合付款，這將令我們的收益顯著下降。

---

## 風險因素

---

我們面臨付款相關風險，可能對我們的聲譽及經營業績造成不利影響。

我們依賴若干收款渠道(包括第三方分銷平台的付款渠道)以收取我們大部分收益。倘任何主要付款服務供應商不能或不願準時結算應收款項，甚或完全無法結算，我們業務的流動資金狀況可能受到不利影響，而彼等可能須撇賬應收款項或增加壞賬撥備，可能從而影響我們應收的收益。此外，倘任何有關付款服務供應商不能或不願提供付款處理服務(包括處理信用卡及扣賬卡的付款)，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

遊戲玩家於不同司法權區登入可能令我們面臨不同司法權區的潛在法規及訴訟風險，有損我們的業務營運及財務表現。

我們透過我們的遊戲分銷平台發行遊戲，這些平台可從香港、台灣及世界各地進入。於遊戲過程中，遊戲玩家可能進行極私人的交流及涉及激動情況，可能導致不道德、激動或甚至肢體碰撞的後果。發生有關情況可能被報導，並對我們的聲譽造成負面影響。當地政府機關可能規定我們限制或終止導致有關事件的服務，令我們面臨潛在訴訟風險及／或法規限制。

如有任何額外法律或法規要求實施，我們可能需要分配更多管理層精力及財政資源以遵守此等要求，我們無法保證我們可以及時調動足夠資源或調整我們現行業務營運以遵循新法規體制。我們無法及時遵守法律及法規要求則可使我們被處以罰款。此外，我們可能被我們的遊戲玩家就彼等遊戲體驗投訴或提出訴訟。

任何違反我們經營業務所在的司法權區(即香港及台灣)的法律或法規或任何由我們遊戲玩家對我們提出的申索，可導致大量管理層精力及財政資源由我們的營運被轉移至處理此等投訴及訴訟，我們的業務、財務狀況及經營業績可受到不利影響。

於最後實際可行日期，概無發生有關遊戲玩家行為或接獲有關索償。倘日後發生上述情況，我們的業務營運及財務表現將受到不利影響。

---

## 風 險 因 素

---

於我們營運過程中，我們受制於客戶投訴。

鑒於遊戲行業的性質及對我們提供的服務之滿意程度的主觀意見，有時，我們容易受到與我們服務相關的投訴。常見客戶投訴包括(i)我們服務的表現欠佳，例如連接中斷等；(ii)就充值平台代幣／遊戲貨幣或遊戲虛擬物件兌換的爭議；及(iii)員工服務欠佳。

於業績記錄期間，我們的遊戲玩家向香港及台灣相關消費者保護機關提出多項投訴。該等投訴涉及(i)技術失誤，例如遊戲代幣充值或遊戲中購買／禮包換領未能成功，均於技術失誤修復後解決；及(ii)終止遊戲營運／發行安排，已透過轉移投訴人帳戶至彼等所選其他由我們營運的遊戲而得以解決。於業績記錄期間，概無投訴被確立為對我們的訴訟。

不論申索情況，我們需要轉移管理資源及投入額外成本以處理此等投訴及可能的訴訟事項，倘此等投訴及可能的訴訟事項被媒體廣泛報導，可能影響我們的公司形象及行內聲譽。在若干情況下，我們可能與客戶解決投訴而可能導致財務損失。此外，我們並無就我們的服務引起的損失購買任何有關申索的專業彌償保險。成功對我們提出的責任申索可帶來法律成本，繼而可影響我們的收益、經營業績及財務狀況。

我們可能需要額外資本，但我們未必可獲得。

我們相信，現時之現金及現金等價物、經營所得現金流及[編纂][編纂]將足以應付我們在可見將來的預計現金需要。然而，由於市場及經營環境改變或其他未來發展，本集團或需額外現金。倘若上述資源不足以應付我們的現金需要，我們或會發行額外股分或債務證券，或取得信貸融資。我們日後取得外來資金的能力，可能視乎多項不明朗因素而定，包括我們日後的財務狀況、經營業績及現金流量、股價表現及本地和國際資本市場的流動資金狀況等。過往，我們透過來自業務營運的現金(例如所收取專利權費)撥付我們的營運資金。因此，倘我們無法適時收取付款以向特許商及供應商付款及滿足其他營運資金要求，或倘我們無法按信納的條款獲得融資，則我們的流動資金及財務狀況可能受到重大不利影響。此外，發行額外股本證券或會導致股東的股權被進一步攤薄。債務融資可能載有限制我們業務營運的營運及融資契諾。無法保證我們可及時或按我們所需的數量或可接受的條款取得上述融資，甚至無法保證我們可取得任何上述融資。

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。

---

## 風 險 因 素

---

控股股東的權益未必與股東一致。

黃先生及黃女士為我們的控股股東，於[編纂]完成時控制我們的已發行股本約41.74%（並無計及任何於行使[編纂]時可能發行的股份或任何於行使根據購股權計劃可能授出的任何購股權時可能發行的股份）。因此，彼等將有權於股東大會上投票，對本公司業務以及對本公司及其他股東而言屬重大的事宜施行重大的控制權及影響力。

概不保證控股股東不會阻止我們採取有利於我們的行動或行使權利訂立有利於我們的協議。倘其他股東與控股股東有利益衝突，控股股東可能阻止或拖延我們進行可能對其他股東而言屬權宜的交易，例如收購或本公司控股權或管理權變動，導致其他股東喪失機會。

概不保證控股股東將以完全符合我們利益的方式行事，亦不能保證利益衝突將以有利我們的方式解決。控股股東的利益可能與其他股東的利益不同，而控股股東可自由按照其需要投票。

我們未有遵守我們用作香港辦公室的物業的許可用途。

香港北角英皇道499號北角工業大廈21樓A室（「香港租賃物業」）用作我們開發及營運手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲（「實際用途」）的總部及辦公室。實際用途並無遵守有關政府租契、佔用許可證、公契及租約所指定的許可用途。有關不合規事宜及其法律後果的詳情，請參閱本文件「業務」一節「風險管理及不合規事宜」一段。

倘任何政府機關行使權利收回香港租賃物業或香港租賃物業業主行使權利終止租約協議及收回香港租賃物業，我們將須遷移香港辦公室至另一物業及產生遷移成本。倘物色其他用作香港辦公室的物業較我們所預期更需時，我們可能因遷移而經歷業務中斷。

倘我們因違反香港租賃物業許可用途而須繳付罰款及／或承受損失及損害賠償，而PCIL及施先生給予我們的彌償並不足夠或並無彌償我們，我們的財務狀況可能受到不利影響。

---

## 風 險 因 素

---

**匯率波動可能導致外匯虧損。**

我們的收益來自香港以外的國家和地區的玩家，彼等通過我們的分銷及發佈以外幣進行遊戲中購買。因此，我們面對來自不同貨幣風險產生的外匯風險，主要與新台幣有關。我們亦以日圓就海外開發的遊戲支付專利權費及特許費。此外，我們主要以人民幣就我們於其他地區分銷的自行開發遊戲收取專利權費。我們並無作出任何對沖安排以減低港元與其他貨幣之間匯率波動所帶來的風險。此乃由於對沖工具的成本隨時間可能大幅波動，成本亦可高出減低貨幣波動之潛在利益。於最後實際可行日期，我們尚未進行任何對沖交易，以減低我們的匯率風險。在任何情況下，即使該等對沖可用，其成效亦可能有限，我們可能無法成功對沖風險，或者根本無法進行對沖。

**概無法律或法規具體監管虛擬資產的產權，因此不能確定遊戲營運商就虛擬資產可能承擔的責任(如有)。**

在玩我們遊戲的過程中會購入及累積一些遊戲虛擬物件，形式為特別設備及提升表現的物件等。該等物件可能對遊戲過程屬貴重，或甚至具金錢價值，儘管其僅於虛擬遊戲世界存在。實際上，玩家可能因為不同原因失去遊戲虛擬物件，惟通常有關未經授權使用遊戲賬戶或網絡服務延遲、網絡當機或駭客入侵導致數據流失。目前，香港或台灣並無法律監管虛擬資產的產權。因此，遊戲虛擬物件屬誰、其擁有權是否及如何受到法律保障以及我們作為營運商是否須對玩家或其他涉及利益的人士損失遊戲虛擬物件而承擔責任，均屬未知之數。倘遊戲虛擬物件被視為資產或若干合約權，遊戲玩家可能就損害向我們提出索償。倘我們須就此負責，我們的業務聲譽、財務狀況及經營業績可能受到負面影響。我們無法向閣下保證，我們日後不會被提出虛擬資產相關法律訴訟。

### 與我們行業有關的風險

**手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲行業競爭激烈。倘我們未能有效地競爭，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景將受到重大不利影響。**

手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲行業競爭激烈。近年來，遊戲開發市場的競爭越趨激烈。來自位於香港、台灣、中國以及海外的其他遊戲開發商的競爭可能於日後愈趨激烈。此外，儘管我們相信現時手機遊戲行業相當分散，沒有明顯的市場龍頭，我們無法向閣下保證我們日後將能夠有效競爭。

---

## 風 險 因 素

---

其中一些競爭對手(特別是大型國外及在中國上市的遊戲營運商)擁有比我們更強大的財務及市場推廣資源和更高的品牌認知度。另外，香港及台灣遊戲行業不斷演變，且該等行業的不可預見變動或會對若干競爭對手更為有利。尤其是，倘任何該等競爭對手提供的產品及服務於性能、價格、創意或其他方面明顯較我們的產品優勝，則可能會削弱我們的競爭地位。

此外，經營大量網絡業務的知名公司雖於目前並未開發手機遊戲，亦可能決定日後投資該遊戲市場分部。彼等亦可憑藉其本身高知名度品牌、高基本用戶流量及其他資產開發其遊戲，而且可能較我們擁有更多樣化的收入來源。因此，彼等受客戶喜好變化、法規或其他可能影響手機遊戲及網頁遊戲行業的發展影響較微。倘我們現有或未來的任何競爭對手被更大型、更高知名度及資金更充裕的公司收購、接獲其投資或與其訂立其他策略或商業關係，則該等對手可能較我們獲得更充裕的財務、市場推廣、遊戲特許及開發資源。

香港及台灣手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲行業的競爭加劇可能使我們難以留住現有玩家及吸引新玩家。此外，玩家面對廣泛的娛樂選擇。其他娛樂形式或如社交網絡及在線視頻等其他互聯網活動，以及電視、電影及運動等離線遊戲和活動均有較大且更成熟的市場，用戶可能認為其更具多樣性、經濟可承受性、互動性及娛樂性。我們的遊戲與該等其他娛樂形式的競爭在於玩家所耗用的時間及消費方面。此外，我們亦與各類其他線下遊戲(如電視主機遊戲)以及各類其他形式或傳統娛樂爭取玩家。倘我們未能有效地競爭，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

香港、台灣及其他市場的遊戲(尤其是手機遊戲)行業的未來增長以及我們遊戲的市場認受性有不明朗因素。

我們大部分收益來源的遊戲行業為比較新且不斷變化的行業。遊戲行業的增長及需求水平以及市場對我們遊戲的該受性受高度的不明朗因素約束。我們認為，未來經營業績將取決於眾多影響遊戲行業的因素，其中許多因素在我們的控制之外，包括(其中包括)：

- 在香港、台灣及我們發行遊戲的其他市場的智能手機及平板電腦用戶的增長，以及有關增長率；
- 遊戲行業(特別是在香港、台灣及第三方遊戲營運商發行我們遊戲的其他市場)是否繼續增長及任何有關增長率；

---

## 風險因素

---

- 其他形式的娛樂的可得性及受歡迎程度，特別是在香港及台灣已受歡迎的遊戲的主機系統；
- 消費者結構以及大眾品味及喜好的改變；
- 競爭對手推出及分銷的新遊戲、遊戲種類、遊戲角色及遊戲虛擬物件的人氣；及
- 整體經濟狀況以及購入遊戲虛擬物件等非必需品消費的可動用性及自主性。

因此，我們預測及有效率地迎合玩家偏好轉變的能力將在很大程度上影響我們遊戲開發以及營銷及推廣的計劃。概不保證我們的遊戲在香港、台灣或其他地方將繼續受歡迎，亦不保證玩手機遊戲及網頁遊戲的風氣將持續。手機遊戲或網頁遊戲受歡迎程度下降可能對我們的業務及前景造成不利影響。

遊戲業受制於日新月異的技術變革，可使我們的遊戲變得過時或對我們的用戶而言不具吸引力。倘我們未能預測或成功實施新技術，我們的遊戲可能會過時或無競爭力，而我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。

我們預測新技術及遊戲將出現。遊戲編程或運作的新技術或會使我們已開發或計劃開發的遊戲變得過時或對玩家而言變得不具吸引力，從而限制我們收回開發成本的能力，並可能對我們日後的盈利能力及增長前景造成不利影響。此外，政府機構或行業組織可能採納適用於遊戲開發的新準則。我們亦需於遊戲研發方面投入大量財務資源以配合技術的進步。

此外，由構想一個遊戲概念直至發行遊戲，一般需時幾個月至一年之時期，遊戲開發本質上面對不確定因素，我們於技術方面的巨額投資可能不會產生相應收益。倘我們未能及時採納新技術或準則，則我們的現有遊戲可能失去吸引力，而我們的新開發遊戲亦可能不會廣受玩家歡迎。此外，我們可能於遊戲開發方面產生重大成本超支，對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。

---

## 風 險 因 素

---

### 與[編纂]有關的風險

股份過往並無公開市場，且股份的流通量、市價及成交量可能波動。

股份於[編纂]前並無公開市場。股份的[編纂]由[編纂] (代表[編纂]) 及本公司磋商後釐定，或會與股份[編纂]後的市價不同。我們已向聯交所申請批准股份[編纂]及買賣。然而，無法保證股份在[編纂]後可建立活躍及流通的公開交易市場。股份的市價、流通量及成交量或會波動。無法保證股份持有人可出售其股份，亦無法保證出售股份的價格。因此，股東未必可以相等於或高於[編纂]所支付股份的價格出售其股份。可能影響股份成交量及價格的因素包括 (其中包括) 我們的銷售額、盈利、現金流量及成本、新投資公佈以及香港或台灣的法律及法規變更。無法保證日後不會出現上述事態的發展。此外，由於大部分經營及資產均位於香港並在聯交所上市的其他公司的股份價格過往曾出現波動，因此股份價格很有可能出現與我們的表現無直接關係的波動。

股份購買者將面臨即時攤薄，倘我們日後發行額外股份，將會面臨進一步攤薄。

股份的[編纂]格高於向股份現有持有人發行的每股有形資產淨值。因此，閣下及[編纂]的其他購買者將面臨備考有形資產淨值即時攤薄，而股份的現有持有人的每股有形資產淨值將會上升。

為擴展我們的業務，我們或考慮在日後發售及發行額外股份。倘我們日後以低於每股有形資產淨值的價格發行額外股份，股份購買者可能面臨每股有形資產淨值的攤薄。

可能因根據購股權計劃授出的購股權發行股份而面臨攤薄。

我們可能會根據購股權計劃向合資格參與者授出購股權，該等合資格參與者可能為僱員、高級管理人員及董事。購股權計劃的進一步詳情概述於「附錄四—法定及一般資料—其他資料—14.購股權計劃」。根據購股權計劃行使購股權，將導致股份數目增加，因此可能會攤薄本公司股東的所有權百分比、每股盈利及每股資產淨值，視乎行使價而定。由於因根



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。

---

## 風 險 因 素

---

據購股權計劃授出的購股權獲行使而發行新股份會導致已發行股份數目增多，故該等發行會攤薄每股盈利及每股資產淨值。

我們的現有股東日後在公開市場大量出售股份或會對股份的現行市價產生重大不利影響。

我們的現有股東日後大量出售或可能大量出售股份，可能對股份的市價及我們日後以其認為合適的時間及價格籌集股本的能力造成不利影響。控股股東所持有的股份須於股份在聯交所開始買賣日期起計六至十二個月止期間遵守若干禁售期承諾，詳情載於本文件「[編纂]」一節。雖然我們的董事並不知悉控股股東是否有意在禁售期終結後大量出售其股份，但不能保證彼等將不會出售其現時或日後擁有的任何股份。

前瞻性陳述可能證實為不準確。

本文件載有有關我們的營運及前景的前瞻性陳述及資料，該等陳述及資料乃基於我們現時的信念及假設、以及我們現時可得的資料而作出。在用於本文件內，當與我們的業務有關時，可基於「預料」、「相信」、「估計」、「預期」、「計劃」、「有意」等字眼及類似措詞識別前瞻性陳述。該等陳述反映我們董事對日後事件的現時信念，並受規限於風險、不明朗因素及各種假設，包括本文件所述風險因素。倘一項或多項該等風險或不明朗因素實際發生，或倘任何相關假設或資料證實為不正確，實際業績可能與本文件所述的前瞻性陳述出現重大分歧。除根據創業板上市規則或聯交所的其他規定而作出的持續披露責任外，我們無意更新該等前瞻性陳述。

由於我們根據開曼群島法律於開曼群島註冊成立，而開曼群島法律與香港法律不同，對少數股東提供的補償或保障水平可能相同，故閣下於行使股東權利時可能面臨困難。

本公司的公司事務乃受我們的組織章程大綱及細則，以及開曼群島公司法及普通法規管。開曼群島有關保障少數股東權益的公司法在若干方面與其他司法權區的法令及司法案例確立的保障不同。該等不同可能指本公司少數股東得到的補償可能與根據香港或其他司法權區法律享有的補償不同。請參閱本文件附錄三「本公司組織章程及開曼群島公司法概要」。

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。

---

## 有關本文件及 [編纂] 的資料

---

[編纂]

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。

---

## 有關本文件及 [編纂] 的資料

---

[編纂]

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。

---

## 有關本文件及 [編纂] 的資料

---

[編纂]

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。

---

## 有關本文件及 [編纂] 的資料

---

[編纂]

---

## 董事及參與[編纂]的各方

---

姓名	住址	國籍
<b>執行董事</b>		
施仁毅 (主席)	香港太古城 太古灣道26號 海景花園青松閣 8樓G室	中國
林堅輝	香港 新界青衣 長安邨 安江樓 1007室	中國
<b>非執行董事</b>		
黃佩茵	香港跑馬地 司徒拔道43號 松柏新邨 8樓A2室	中國
項明生	香港新界西貢 清水灣道井欄樹 騰龍台62號 2樓	中國
<b>獨立非執行董事</b>		
容啟泰	香港 鰂魚涌 太古灣道6號 雅蓮閣 T41座28樓G室	英國
馮應謙	香港 銅鑼灣 東角道26號 怡安大廈 26樓F室	加拿大
余德鳴	香港薄扶林 置富道18號 富澤苑 18樓A室	中國

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。

---

## 董事及參與 [編纂] 的各方

---

進一步資料，請參閱本文件「董事及高級管理層」一節。

### 參與 [編纂] 的各方

獨家保薦人

中國光大融資有限公司

香港

夏慤道16號

遠東金融中心17樓

根據證券及期貨條例獲准從事第1類(證券交易)、第4類(就證券提供意見)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

[編纂]

---

## 董事及參與 [編纂] 的各方

---

### [編纂]

本公司之法律顧問 有關香港法律	孖士打律師行 香港中環 遮打道10號 太子大廈 16-19樓
本公司之法律顧問 有關中國法律	廣東信達律師事務所 中國 深圳市福田區 益田路6001號太平金融大廈12樓
本公司之法律顧問 有關台灣法律	理律法律事務所 台灣 台北市 敦化北路201號7樓 郵編：105
本公司之法律顧問 有關開曼群島及 英屬處女群島法律	邁普達律師事務所 香港 中環 皇后大道中99號 中環中心53樓
獨家保薦人及[編纂] 之法律顧問 有關香港法律	盛德律師事務所 香港 中環 國際金融中心二期39樓
核數師及申報會計師	香港立信德豪會計師事務所有限公司 執業會計師 香港 干諾道中111號 永安中心25樓



---

## 公司資料

---

註冊辦事處	Maples Corporate Services Limited PO Box 309, Ugland House Grand Cayman, KY1-1104 Cayman Islands
總部及香港主要營業地點	香港北角 英皇道499號 北角工業大廈 21樓A室
合規主任	施仁毅 香港太古城 太古灣道26號 海景花園青松閣 8樓G室
公司秘書	陳文基 (香港會計師公會) 香港 九龍 紅磡 船景街7號 黃埔花園四期棕櫚苑 6座7樓A室
授權代表 (就創業板上市規則而言)	林堅輝 香港 新界青衣 長安邨 安江樓1007室  陳文基 (香港會計師公會) 香港 九龍 紅磡 船景街7號 黃埔花園四期棕櫚苑 6座7樓A室
審核委員會	余德鳴 (主席) 容啟泰 馮應謙

---

## 公司資料

---

### 薪酬委員會

容啟泰 (主席)  
馮應謙  
余德鳴

### 提名委員會

施仁毅 (主席)  
馮應謙  
余德鳴  
容啟泰

[編纂]

### 主要往來銀行

恒生銀行  
香港  
中環  
德輔道中83號

招商銀行  
中國深圳  
羅湖區  
深南大道5015號  
金豐城大廈首層

上海商業儲蓄銀行股份有限公司  
台灣  
新北市汐止區  
新台五路一段81號之2

### 合規顧問

創陞融資有限公司  
香港  
中環  
威靈頓街39號  
六基大廈1樓1室

### 公司網站地址

[www.gameone.com.hk](http://www.gameone.com.hk)  
(該網站所載資料並不構成本文件之一部分)

## 行業概覽

除非另有指明，否則本節所呈列資料來自多份官方政府刊物及其他刊物以及我們委託益普索編製的市場研究報告。我們相信該等資料之來源為恰當，而我們在選取及轉載該等資料時已合理審慎行事。我們並無理由相信該等資料在任何重大方面失實或有誤導成分，或者當中遺漏任何事實致使有關資料在任何重大方面失實或有誤導成分。我們、獨家保薦人、[編纂]、聯席[編纂]或任何參與[編纂]的其他人士並無對該等資料進行獨立核實，亦不會對其準確性發表任何聲明。該等資料及統計數據未必與香港或台灣境內外編撰的其他資料及統計數據一致。

### 緒言

我們已委託益普索(獨立市場研究公司)對2010年至2019年期間香港及台灣網上電腦及手機遊戲業的行業發展、趨勢及競爭格局進行分析，並作出報告，費用為480,000港元。我們的董事認為，支付費用不會影響益普索報告所得出結論的公正性。

益普索為一間獨立市場研究公司，是全球最大的研究公司之一，在全世界85個國家聘有約16,000名員工。益普索從事市場狀況、市場規模、份額及細分分析、分銷及價值分析、競爭對手跟蹤及公司情報的研究。

益普索透過蒐集以下數據及情報編製益普索報告：(a)進行案頭調研，涵蓋政府及監管數據、業內報告及分析員報告、行業協會、業內刊物及其他網上資源以及來自益普索研究數據庫的數據；(b)進行客戶諮詢，以取得有關本公司的背景資料；及(c)透過與主要利益相關者及業內專家面談進行第一手資料研究，並進行網上消費者調查。本節所載資料及數據乃摘錄自益普索報告。

益普索所蒐集的資料及數據乃採用益普索內部分析模型及技術進行分析、評估及驗證。益普索所用方法乃以不同層面搜集的資料為基準，使有關資料可予互相考證核實。

---

## 行業概覽

---

### 假設及參數

以下假設用於益普索報告：

- 假設網上及手機遊戲業所提供網上電腦遊戲及手機遊戲的全球供需乃屬穩定，且自2010年至2014年間並無短缺。
- 假設並無外部打擊(如金融危機或自然災害等)影響網上電腦及手機遊戲業於預測期間的供需。

以下參數用於益普索報告的市場規模及預測模型：

- 2010年至2019年香港及台灣的本地生產總值及本地生產總值增長率。
- 2010年至2019年香港及台灣的平均年度家庭可支配收入。
- 2010年至2019年香港及台灣的平均年度家庭消費支出。
- 2010年至2019年香港及台灣的互聯網滲透率及用戶人數。
- 2010年至2019年香港及台灣的寬頻互聯網滲透率及用戶人數。
- 2010年至2019年香港及台灣的手機滲透率、3G/4G手機互聯網滲透率及用戶人數。

董事及獨家保薦人認為，基於益普索為在其專業領域上具豐富經驗的獨立專業研究機構，該等預測及數據在所有重大方面屬可靠且無誤導成分，而本公司並無於中國擴展的即時計劃。

### 香港及台灣的互聯網與手機行業

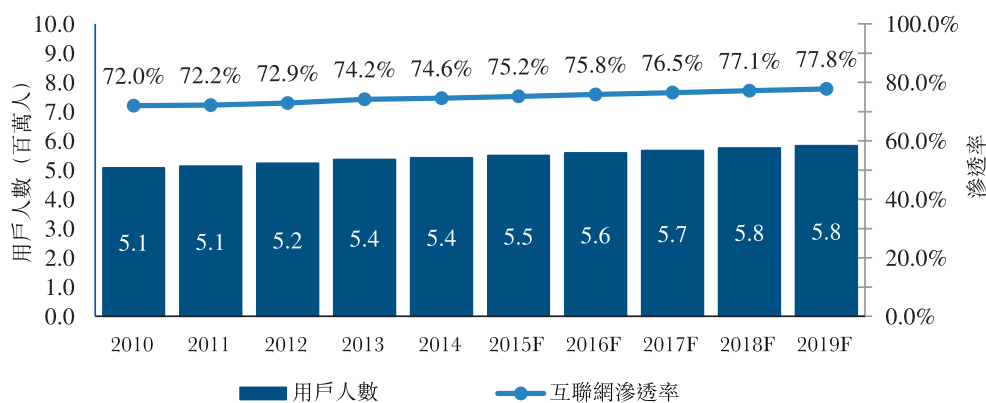
#### 香港

香港的互聯網滲透率\*由2010年的72.0%逐步增至2014年的74.6%。於同期，用戶人數由5.1百萬人上升至5.4百萬人，複合年增長率約為1.6%。展望2019年，預計互聯網滲透率的增長步伐將會放緩，由2015年的75.2%上升至2019年的77.8%。同時，估計用戶人數將由

\*附註：互聯網滲透率是指各年使用互聯網的網民與總人口數之百分比。

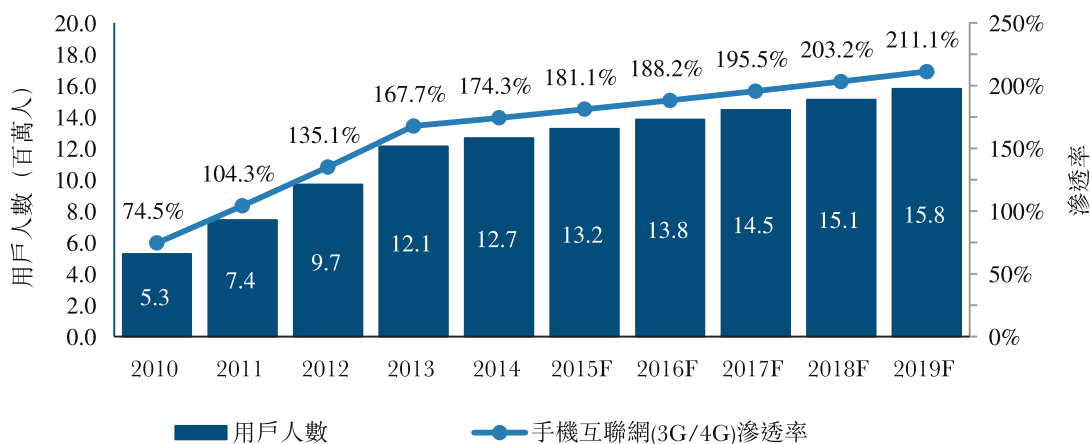
## 行業概覽

2015年的5.5百萬人增至2019年的5.8百萬人，複合年增長率約為1.5%。滲透率及用戶人數上升是由於互聯網服務供應商(ISP)降低互聯網服務價格所構成的價格競爭。下圖載列2010年至2014年及預測2015年至2019年香港的互聯網滲透率及用戶人數：



資料來源：聯合國國際電信聯盟(ITU)；

下圖載列2010年至2014年及預測2015年至2019年香港的3G/4G手機互聯網滲透率及用戶人數：



資料來源：香港特別行政區政府統計處

香港的3G/4G手機互聯網滲透率\*由2010年的74.5%上升至2014年的174.3%。滲透率超過100.0%是因為若干人士擁有多於一部手機或平板電腦。用戶人數於同期由5.3百萬人上升至12.7百萬人，複合年增長率約為24.6%。由2015年至2019年，預測3G/4G手機互聯網滲透率將出現溫和增長。同時，用戶人數預計將於2015年至2019年期間按複合年增長率約4.5%

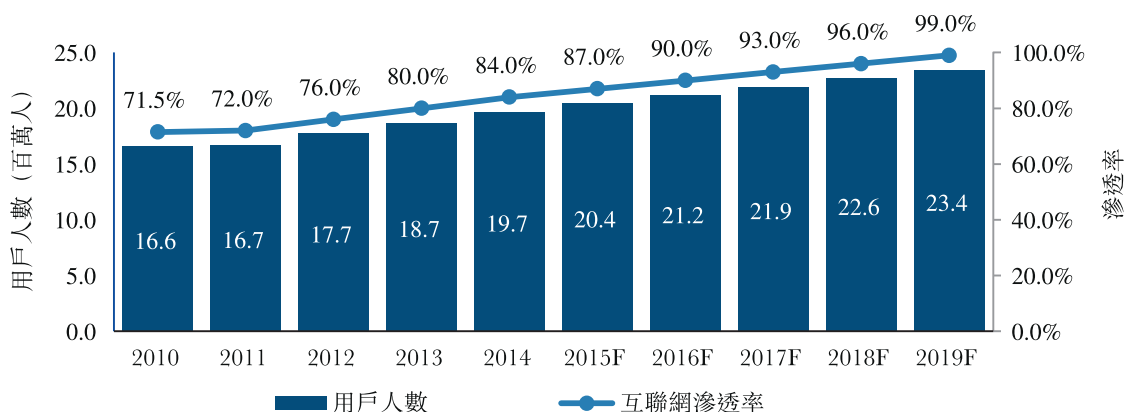
\*附註：3G/4G手機互聯網滲透率指用戶人員佔總人口的比例。用戶人數包括3G/4G登記用戶、預付用戶及3G/4G公共移動服務用戶。

## 行業概覽

由13.2百萬人增至15.8百萬人。智能手機擁有量高導致用戶較傾向採用3G/4G手機互聯網以使用智能手機的功能，包括手機遊戲。儘管購買數目由1.6百萬下跌至1.4百萬，香港智能手機的銷售額由2012年約60億港元增至2013年約61億港元。至於平板電腦，銷量由2012年約11億港元增至2013年約17億港元，而平板電腦的銷量由2012年約243.0千部增至2013年約480.0千部。

### 台灣

台灣的互聯網滲透率由2010年的71.5%增至2014年的84.0%。於同期，用戶人數由16.6百萬人上升至19.7百萬人，複合年增長率約為3.3%。由2015年至2019年，預期互聯網滲透率將由87.0%上升至99.0%，而用戶人數預測將由2015年的20.4百萬人增至2019年的23.4百萬人，複合年增長率約為3.4%。互聯網滲透率增長是源自先進電信基礎設施，使個別人士能夠以具競爭力的價格上網。下圖載列2010年至2014年及預測2015年至2019年台灣的互聯網滲透率\*1及用戶人數：



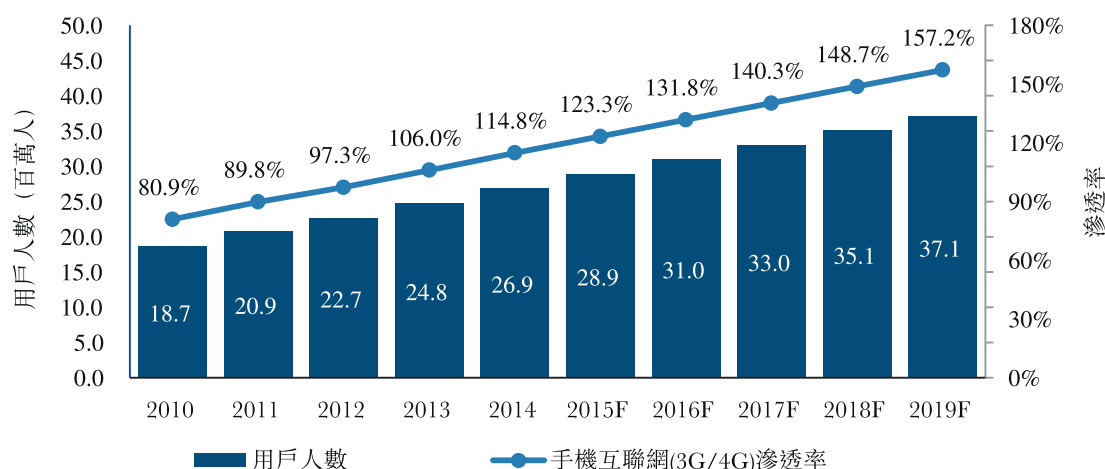
資料來源：台灣統計資訊網；聯合國國際電信聯盟(ITU)

附註：

\*1： 互聯網滲透率是指各年使用互聯網的網民與總人口數之百分比。

## 行業概覽

下圖載列2010年至2014年及預測2015年至2019年台灣的3G/4G手機互聯網滲透率及用戶人數：



資料來源：台灣統計資訊網

台灣的3G/4G手機互聯網滲透率\*2由2010年的80.9%上升至2014年的114.8%，此升幅預計將持續至2019年高達157.2%。用戶人數由2010年的18.7百萬人增至2014年的26.9百萬人，複合年增長率約為9.4%。據預測，3G/4G手機互聯網用戶人數將由2015年的28.9百萬人增至2019年的37.1百萬人，複合年增長率為6.4%，較為適中。該增長主要受提供無限數據使用計劃的手機網絡供應商所帶動，證明有關計劃極受消費者歡迎。台灣的智能手機出貨量由2013年的7.6百萬部增至2014年的9.7百萬部，增長率為27.6%。用戶越來越傾向選擇大尺寸設備以方便玩手機遊戲，5.5及7.0吋智能手機佔台灣智能手機出貨總量約三分之一。預期2015年至2019年智能手機及平板電腦的出貨量將持續增加，但隨著香港及台灣市場的滲透率超過100.0%而日漸成熟，增長率預計將較為緩慢。

### 香港及台灣的網上電腦遊戲市場

香港及台灣共有兩大類遊戲平台：(i)本地網上電腦遊戲分銷網站及(ii)全球遊戲分銷平台。該等平台為每個賬戶提供服務，包括安裝、更新遊戲及社群功能，如聊天功能及社交網絡朋友名單。

香港及台灣的網上電腦遊戲市場同有三個產生收益的方法：

- **付費遊戲／登記**：就付費遊戲模式而言，玩家須作出一次性付款才可玩遊戲。已登記玩家須定期付款（通常為每月）。

\*2： 3G／4G手機互聯網滲透率是指3G／4G手機用戶佔總人口的比例。

---

## 行業概覽

---

- **銷售遊戲貨幣／遊戲虛擬物件**：玩家可免費暢玩網上電腦遊戲的基本功能，然而，要取得升級功能或獲取虛擬物件，彼等需要購買遊戲貨幣或遊戲虛擬物件。
- **遊戲廣告**：網上電腦遊戲開發商及發行商藉允許第三方在其頁面或遊戲刊登廣告產生收益。

網上電腦遊戲付費玩家的遊戲體驗、遊戲時段及付費或消費行為一般不會受終端用戶用於購買平台代幣、遊戲虛擬貨幣及遊戲虛擬物件的付款渠道所影響。

基於方便玩家及以物件為基礎的收益模式（據此最初可免費獲得遊戲）廣受歡迎，數碼發行成為了將網上電腦遊戲交付予玩家的主流方法。

在香港，於2014年及2015年實際及估計網上電腦遊戲付費玩家人數分別約157,900人及158,300人，於2014年及2015年均佔網上電腦遊戲玩家總數約38.7%。在香港，於2014年及2015年實際及估計非付費網上電腦遊戲玩家數目分別約250,200人及250,700人，於2014年及2015年均佔網上電腦遊戲玩家總數約61.3%。在台灣，於2014年及2015年實際及估計網上電腦遊戲付費玩家人數分別約574,700人及577,500人，於2014年及2015年均佔網上電腦遊戲玩家總數約47.5%。在台灣，於2014年及2015年實際及估計非付費網上電腦遊戲玩家數目分別約635,200人及638,300人，於2014年及2015年均佔網上電腦遊戲玩家總數約52.5%。香港及台灣以玩家人數計最受歡迎的網上電腦遊戲是廣為人知的國際遊戲，如FIFA系列及Diablo系列，儘管多個本地開發及發行的網上電腦遊戲以玩家人數計榮登十大遊戲。

### 香港及台灣的手機遊戲市場

手機遊戲乃下載自數碼分銷平台，如Apple Inc.的App Store及Google的Google Play。手機遊戲開發商可於第三方分銷平台（如Google的Google Play）或通過其本身分銷平台發佈其遊戲。與網上電腦遊戲市場相似，香港及台灣的手機遊戲市場有三個產生收益的方法：付費遊戲／登記、銷售遊戲貨幣／遊戲虛擬物件及遊戲廣告。手機遊戲付費玩家的遊戲體驗、遊戲時段及付費或消費行為一般不會大受終端用戶用於購買平台代幣、遊戲貨幣或遊戲虛擬物件的付款渠道（即Google的Google Play、App Store或其他第三方付款平台）所影響。

在香港，於2014年及2015年實際及估計手機遊戲付費玩家人數分別約297,900人及298,500人，於2014年及2015年均佔手機遊戲玩家總數約12.0%。在香港，於2014年及2015年實際及估計非付費手機遊戲玩家數目分別約2,184,600人及2,189,000人，於2014年及2015



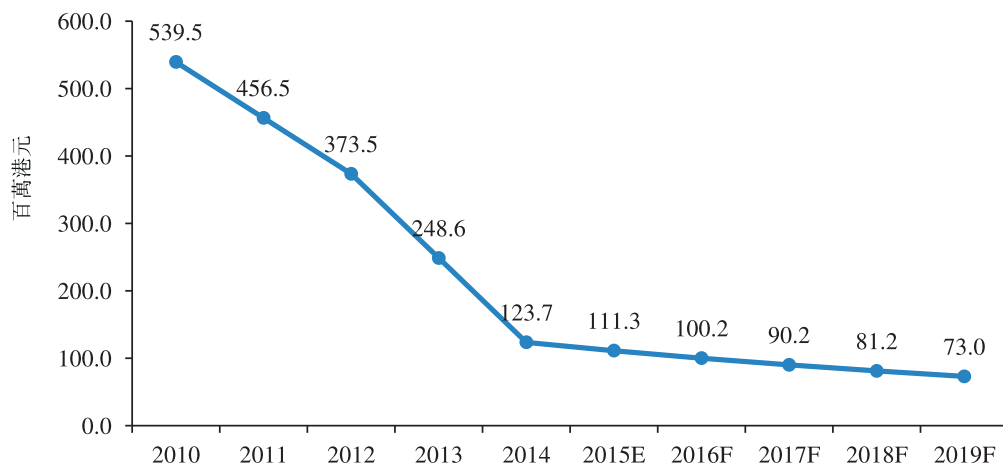
## 行業概覽

年均佔手機遊戲玩家總數約88.0%。在台灣，於2014年及2015年實際及估計手機遊戲付費玩家人數分別約2.3百萬人及2.4百萬人，於2014年及2015年均佔手機遊戲玩家總數約20.0%。在台灣，於2014年及2015年實際及估計非付費手機遊戲玩家數目均約為9.4百萬人，於2014年及2015年均佔手機遊戲玩家總數約80.0%。受歡迎手機遊戲(尤其是角色扮演遊戲類)一般為香港或台灣手機遊戲公司發行的中文繁體遊戲。

### 香港的網上電腦遊戲營運／發行業

由香港公司於當地營運／發行遊戲所產生的網上電腦遊戲的估計收益於2010年至2014年的複合年增長率下降30.8%，由2010年的539.5百萬港元下降至2015年的111.3百萬港元。有關下降主要是由於手機遊戲玩家越來越多。於不久將來，預期香港網上電腦遊戲的收益將會下降，但由於餘下仍有網上電腦遊戲愛好者的忠實客戶群以致下降速度較慢。然而，個人電腦內亦很有可能於中期內被平板電腦取代，這或會進一步降低網上電腦遊戲的收益。

下圖載列2010年至2015年由香港公司於當地營運／發行遊戲所產生的網上電腦遊戲的估計收益：



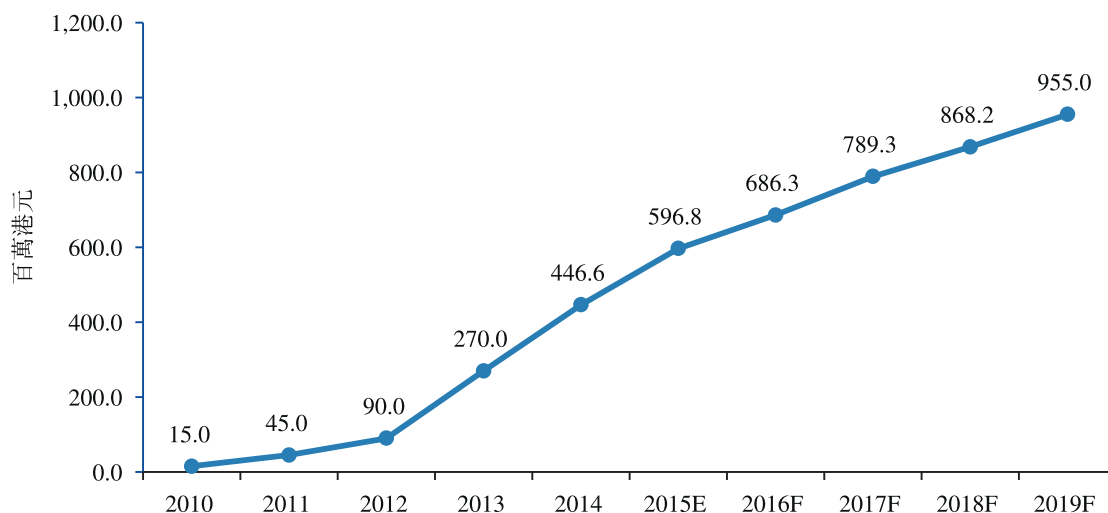
資料來源：益普索研究與分析

香港網上電腦及手機遊戲發行業的主要入行門檻包括投資於遊戲技術(包括投資硬件及軟件)以和已成立的公司競爭的能力不足。隨着遊戲營運對技術的要求變得更加複雜，並需要增加投資水平，這一點便尤為重要。此外，新加入者或會發現難以建立關係，以取得對本地遊戲玩家具吸引力的流行文學、漫畫及動畫的開發權。網上電腦及手機遊戲發行公司亦需要聘請足夠技術專業知識而新加入者未必有足夠的資源聘請具高水平專門技術的員工。倘合資格員工短缺，此項問題將被放大。

## 行業概覽

### 香港的手機遊戲營運／發行業

下圖載列2010年至2019年於香港營運／發行遊戲透過各種渠道(包括付費下載遊戲、應用程式中購買內容、登記及儲分卡購買)所產生的手機遊戲的估計收益：



資料來源：益普索研究與分析

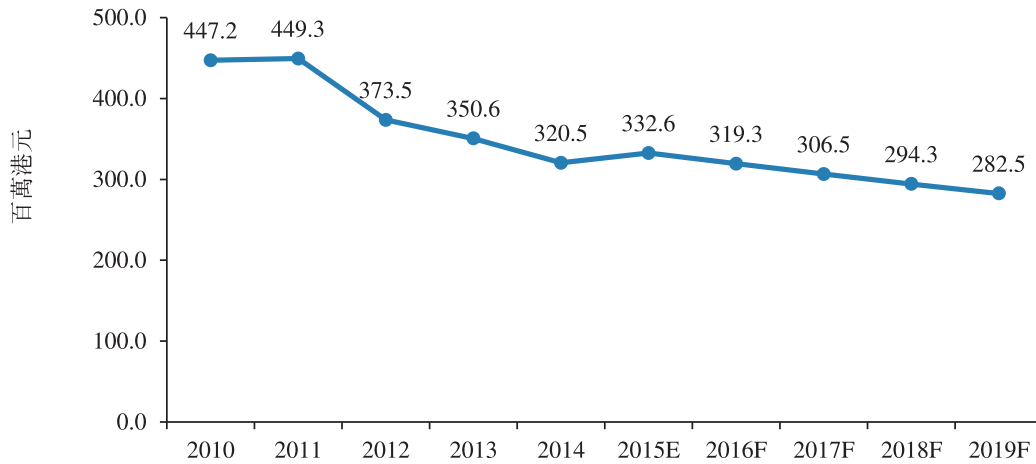
於香港營運／發行遊戲透過各種渠道(包括付費下載遊戲、應用程式中購買內容、登記及儲分卡購買)所產生的手機遊戲的估計收益由2010年約15.0百萬港元迅速上升至2014年約444.6百萬港元，複合年增長率約為133.6%。能夠玩遊戲的智能手機的滲透率上升是收益增加的主要推動因素。展望2015年至2019年，智能手機用戶及3G/4G手機互聯網用戶人數的增加趨勢預期將繼續增長，但預測香港的增長率將較為緩慢。手機遊戲的收益預計亦將按較慢的複合年增長率約12.5%由2015年的596.8百萬港元增至2019年的955.0百萬港元。

### 台灣的網上電腦遊戲營運／發行業

由台灣公司於當地營運／發行遊戲所產生的網上電腦遊戲的估計收益於2010年至2014年錄得複合年增長率下降8.0%，由2010年的447.2百萬港元下降至2014年的320.5百萬港元。有關下降乃歸因於玩家由網上遊戲轉為手機遊戲。展望2019年，台灣網上電腦遊戲的收益將繼續下降，以複合年增長率約-4.0%放緩，乃由於餘下仍有網上電腦遊戲愛好者的忠實客戶群。平板電腦於台灣日益普及，表示個人電腦未來可能被平板電腦取代，從而可能進一步降低網上電腦遊戲的收益。

## 行業概覽

下圖載列2010年至2019年由台灣公司於當地營運／發行遊戲所產生的網上電腦遊戲的估計收益：

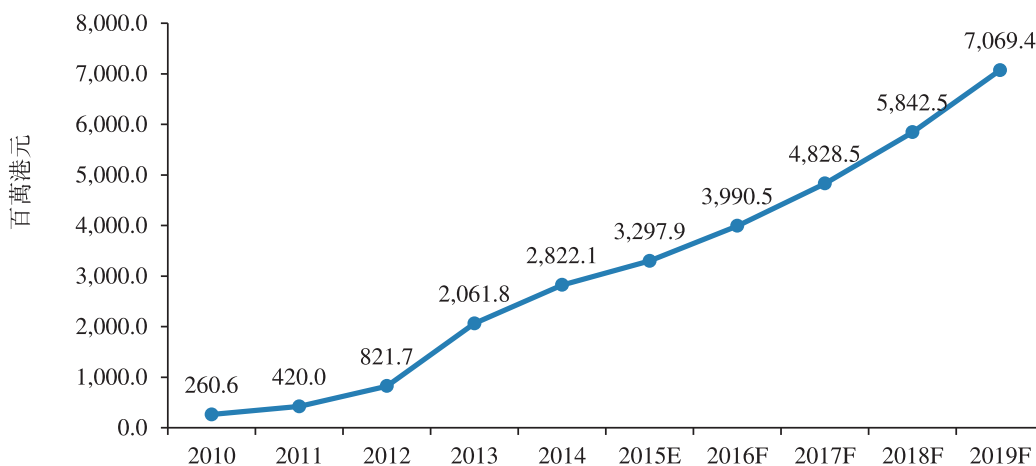


資料來源：益普索研究與分析

台灣網上電腦及手機遊戲發行業的主要入行門檻包括新加入者有關玩家喜好的行業知識不足，並欠缺與行家競爭的投資能力，這一點尤為重要，因為遊戲營運及開發的技術要求愈趨複雜且需要更高水平的投資。

### 台灣的手機遊戲營運／發行業

下圖載列2010年至2019年於台灣營運／發行的遊戲透過各種渠道(包括付款下載遊戲、應用程式中購買內容、登記及儲分卡購買)所產生的手機遊戲的估計收益：



資料來源：益普索研究與分析

---

## 行業概覽

---

於台灣營運／發行遊戲透過各種渠道(包括付款下載遊戲、應用程式中購買內容、登記及儲分卡購買)所產生的手機遊戲的估計收益由2010年的260.6百萬港元上升至2014年的2,822.1百萬港元，複合年增長率約為81.4%，有關急劇上升主要是由於智能手機及3G/4G手機互聯網的運用增加。預計由2015年至2019年台灣的手機遊戲收益將會繼續增長，將按較慢的複合年增長率約21.0%由2015年的3,297.9百萬港元增至2019年的7,069.4百萬港元。

### 香港網上電腦及手機遊戲營運／發行業的競爭力分析

我們是一間香港知名的本地網上電腦及手機遊戲公司。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。此外，我們發行的其中一款遊戲SD Gundam Capsule Fighter Online於2015年上半年以香港玩家人數計榮登網上電腦遊戲第九名。香港網上電腦及手機遊戲發行商與在香港設有附屬公司的香港及海外(包括地區性及國際性)遊戲發行商進行競爭。由自行發行遊戲的大型國際開發商所開發的網上電腦遊戲亦在香港市場構成激烈競爭(例如由Blizzard Entertainment Inc.開發及發行的*Diablo III*)。

網上電腦及手機遊戲業競爭的主要因素包括獲得開發商的受歡迎遊戲並成功進行市場推廣的能力，以提高發行商遊戲在市場上眾多遊戲中的知名度。此外，在開發及發行網上電腦及手機遊戲之前，網上電腦及手機遊戲營運商和發行商須掌握最新的行業趨勢、消費者喜好及最新技術發展知識。

我們於2014年及截至2015年6月30日止六個月在香港所佔網上電腦及手機遊戲營運／發行業市場份額分別約11.7%及約9.0%，乃按香港公司於當地營運／發行遊戲所產生的總收益計算。

根據益普索報告，由於自行發行遊戲的大型國際開發商所開發的網上電腦遊戲亦為香港市場中的競爭者，整體網上電腦遊戲市場的競爭於近年加劇，及市場相對分散。

通過專注於各式各樣的手機遊戲類型，主要手機遊戲營運商／發行商一般針對不同客戶群。隨著手機遊戲業迅速發展，2013年後競爭甚為激烈。基於大量手機遊戲及其相對較短壽命，必須進行重大市場推廣活動及宣傳以達致商業上的成功。因此，手機遊戲營運商／發行商需要具備充足財務資源就遊戲進行市場推廣，而大型市場參與者則較易實行。

根據益普索報告，全球手機遊戲市場的競爭於近年加劇，因為大量手機遊戲開發商以數萬計手機遊戲進入市場。由於手機遊戲對比傳統電子遊戲(如電視遊戲)的開發成本相對低，較低的門檻讓新開發商更容易入行。

資料來源：益普索研究與分析

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。

## 行業概覽

本公司經營的天龍八部3D\*於2015年(1月至6月)以收益計在手機角色扮演遊戲中排名第一。下表載列於2015年(1月至6月)以收益計的香港十大手機角色扮演遊戲：

排名	公司	發行商	遊戲類型
1	天龍八部3D	Gameone Group Ltd.	MMORPG
2	神魔之塔	Mad Head Ltd.	拼圖、角色扮演遊戲
3	魔神世界	GameRabi	角色扮演遊戲
4	魔力寶貝	Square Enix Co., Ltd.	MMORPG
5	哆啦A夢修理工場	Animoca	模擬、角色扮演遊戲
6	忍者Q傳－忍者來了國際版	TopGamer	角色扮演遊戲
7	神鵬俠侶－金庸武俠 正版授權	Inch Interactive Entertainment (TW) Ltd.	角色扮演遊戲
8	漫威英雄：未來之戰	Netmarble US Inc.	角色扮演遊戲
9	克魯賽德戰記	NHN Entertainment Corp.	角色扮演遊戲
10	仙變世界	Rainbow Inc.	角色扮演遊戲

資料來源：益普索研究與分析

本公司發行的SD Gundam Capsule Fighter Online於2015年(1月至6月)以玩家計在香港網上電腦中排名第九。下表載列於2015年(1月至6月)以玩家計的香港十大網上電腦遊戲：

排名	公司	發行商	遊戲類型
1	FIFA	Electronic Arts Inc.	運動、模擬
2	Diablo III	Blizzard Entertainment	動作角色扮演遊戲
3	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	動作冒險
4	League of Legends	Garena Online.	MOBA
5	Football Manager	SEGA Holdings Co., Ltd.	運動、模擬
6	Nobunaga's Ambition Online	Game Flier International Corp.	MMORPG
7	Dota 2	Valve Corp.	MOBA
8	Phantasy Star Online 2	Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.	MMORPG
9	Hearthstone: Heroes of Warcraft SD Gundam Capsule Fighter Online#	Blizzard Entertainment Gameone Group Ltd.	策略 MMOTPS
10	Eden Eternal	Alta Multimedia Ltd.	MMORPG

資料來源：益普索研究與分析

#附註：本公司於2015年7月31日不再經營此遊戲。

---

## 行業概覽

---

香港網上電腦及手機遊戲業的主要機遇包括：

- **智能手機及平板電腦日益普及：**香港的3G/4G互聯網滲透率日益上升及在智能手機及平板電腦上玩手機遊戲為推動手機遊戲需求的有利因素，為手機遊戲發行商創造機遇。超過一半智能手機持有人聲稱玩手機遊戲是使用智能手機的主要目的之一。此外，平板電腦有較強的計算能力及較大的屏幕，有潛力支援更多種類的手機遊戲，甚至支援某些網上電腦遊戲。
- **香港嚴厲的版權法：**知識產權受《版權條例》保障且嚴格執行。此舉鼓勵創新及創意，對支持本地網上電腦及手機遊戲業的發展至為重要。
- **基於流行文學、漫畫及動畫的網上電腦及手機遊戲的受歡迎程度：**基於流行文學、漫畫及動畫的網上電腦及手機遊戲的受歡迎程度亦被視為香港及台灣網上電腦及手機遊戲行業的機遇，舉例來說，香港及台灣多款網上電腦及手機遊戲均基於流行文學或漫畫，如神鵬俠侶、天龍八部3D及哆啦A夢修理工場，該等流行知識產權的可用性與受歡迎程度將繼續支撐香港及台灣網上電腦及手機遊戲市場的增長。
- **與海外遊戲開發商的關係穩定：**本公司與主要海外遊戲開發商(特別是台灣、日本及中國)的關係穩固，使本公司從受歡迎網上電腦及手機遊戲中獲取高收益潛力。
- **經濟前景樂觀：**香港網上電腦及手機遊戲的需求預期會上升，原因是2015年至2019年經濟前景的預測樂觀，例如，預料香港於期內的GDP按年增長將介乎2.0%至3.3%，且平均可動用收入複合年增長率將為3.8%。
- **硬件延伸崛起並不斷銳進：**硬件延伸如虛擬現實裝置崛起並越趨先進，可作為市場增長動力，推動香港網上電腦遊戲市場發展。先進硬件延伸可提升遊戲體驗，特別是射擊類、模擬類、動作探險類及運動類遊戲，可吸引網上電腦愛好者及新玩家。
- **港元兌日圓升值：**於2010年至2014年，港元匯率兌日圓於過往期間升值，由2010

---

## 行業概覽

---

年0.0887港元兌1日圓減至2015年(1月至6月)0.0645港元兌1日圓。港元升值可減少香港本地網上電腦及手機遊戲發行商採購日本網上電腦及手機遊戲的成本。

本公司認為具有以下競爭優勢：

- **豐富的行業經驗：**本公司於開發、經營及發行網上電腦及手機遊戲方面有逾10年經驗。因此，本公司驕人的成績將使本公司於營運及發行網上電腦及手機遊戲行業享有領先地位，並獲取潛在的未來增長機會。
- **在遊戲行業具有強大的專業知識：**本公司在遊戲行業擁有紮實的專業知識。本公司主席／執行董事於遊戲行業有逾10經驗，且為香港遊戲產業協會有限公司創始人之一。本公司員工亦於遊戲開發及平台開發方面有雄厚精湛的技術，使本公司得以在香港開發首個Web 2.0多功能網上電腦遊戲平台，在競爭中脫穎而出。
- **與知名遊戲開發商建立穩定的關係：**本公司與主要遊戲開發商／營運商建立良好關係，使本公司取得具吸引力的網上電腦遊戲及手機遊戲，並比競爭對手更有優勢。

### 台灣網上電腦及手機遊戲業的競爭力分析

台灣的網上電腦及手機遊戲營運／發行業被認為零散，而且有大批實力雄厚的本地行家開發及發行網上電腦及手機遊戲。於2014年，主要台灣上市遊戲營運／發行商包括茂為歐買尬數位科技股份有限公司、樂陞科技股份有限公司、智冠科技股份有限公司、宇峻奧汀科技股份有限公司、弘煜科技事業股份有限公司及遊戲橘子數位科技股份有限公司，該等公司於遊戲業(包括網上電腦、手機遊戲及電視遊戲)合計產生收益約20,818新台幣(相等於約4.841.4百萬港元)。鑒於2014年主要台灣上市遊戲營運／發行商佔有高百分比市場份額，台灣整體遊戲業的競爭被認為激烈。我們於2014年及截至2015年6月30日止六個月在台灣所佔網上電腦及手機遊戲營運／發行業市場份額分別約0.3%及約0.2%，乃按台灣公司於當地營運／發行遊戲所產生的總收益計算。

---

## 監管概覽

---

### 香港法律及法規

規管我們業務及經營的香港法律及法規概述載列如下。

#### 淫褻及不雅物品管制條例(香港法例第390章)(「淫褻及不雅物品管制條例」)

在香港開發、營運及發佈手機遊戲及網上電腦遊戲以及網頁遊戲無特定法律規定、註冊及／或牌照。然而，在香港發佈的手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲內出現的任何物品均受淫褻及不雅物品管制條例(香港法例第390章)規管。

淫褻及不雅物品管制條例第21條規定，任何人士發佈淫褻物品、管有淫褻物品以供發佈或進口淫褻物品以供發佈，均屬犯罪，可處罰款1,000,000港元及監禁三年。

淫褻及不雅物品管制條例第22條規定，任何人向青少年人發佈不雅物品，均屬犯罪，首次定罪，可處罰款400,000港元及監禁12個月，第二次或其後定罪，可處罰款800,000港元及監禁12個月。淫褻及不雅物品管制條例第24條規定，任何人發佈不雅物品須符合有關法定規定，包括以封套密封及在封面和封底上展示法定警告告示，該告示註明該物品不可向年齡未滿18歲人士出售。該警告告示須佔該物品的封面和封底的面積的20%或以上。

#### 個人資料(私隱)條例(香港法例第486章)(「個人資料(私隱)條例」)

個人資料(私隱)條例第4條規定，任何控制個人資料的收集、持有、處理或使用(「資料使用者」)不得作出違反任何在附表1列明的任何保障資料原則(「保障資料原則」)，但如該作為或行為(視屬何情況而定)是根據個人資料(私隱)條例規定須作出或進行或准許作出或進行的，則屬例外。個人資料指任何資料(a)直接或間接與一名在世的個人有關的；(b)從該資料直接或間接地確定有關的個人的身份是切實可行的；及(c)該資料的存在形式令予以查閱及處理均是切實可行的。

於我們業務過程中，我們可能收集遊戲玩家的個人資料，因此我們須遵守保障資料原則，即：

#### **原則1 – 收集資料原則**

資料使用者須以合法和公平的方式，收集他人的個人資料，其目的應直接與其職能或活動有關。須以切實可行的方法告知資料當事人收集其個人資料的目的，以及資料可能會被轉移給哪類人士。收集的資料是有實際需要的，而不超乎適度。



---

## 監管概覽

---

### 原則2 – 資料準確及保留原則

資料使用者須確保持有的個人資料準確無誤，而資料的保留時間不應超過達致原來目的的實際所需。

### 原則3 – 使用資料原則

除非得到資料當事人自願和明確的同意，個人資料只限用於收集時述明的目的或直接相關的目的。

### 原則4 – 資料保安原則

資料使用者須採取切實可行的步驟，保障個人資料不會未經授權或意外地被查閱、處理、刪除、喪失或使用。

### 原則5 – 公開政策原則

資料使用者須公開其處理個人資料的政策和行事方式，並交代其持有的個人資料類別和用途。

### 原則6 – 查閱及改正原則

資料當事人有權要求查閱其個人資料；若發現有關個人資料不準確，有權要求更正。

如違反以上任何保障資料原則，個人資料私隱專員（「個人資料私隱專員」）可發出執行通知指令違反的人士／機構採取補救措施及／或提出檢控。個人資料（私隱）條例第50A條規定，不遵守執行通知屬於刑事罪行，一經定罪，可被判處最高罰款50,000港元及監禁兩年。

個人資料（私隱）條例把某些活動刑事化，包括誤用或不當使用個人資料以作直接促銷用途（個人資料（私隱）條例第VI部）；不依從查閱個人資料要求（個人資料（私隱）條例第19條）；未獲資料使用者授權而披露取自其持有的個人資料（個人資料（私隱）條例第64條）。

若有人認為其個人資料私隱受侵犯而蒙受損失，包括情感傷害，可根據個人資料（私隱）條例經民事訴訟向相關的資料使用者申索，以彌補損失。

---

## 監管概覽

---

於2015年9月4日，個人資料私隱專員公署刊登一篇新聞稿，內部有關檢視針對青少年的網站及手機應用程式的國際私隱抽查行動的初步發現結果，強調網站及手機應用程式應留意的私隱措施，尤其是於收取及處理青少年的個人資料時。個人資料私隱專員公署所摘要的關注重點包括：

- 網站／手機應用程式收集潛在敏感性個人資料，例如姓名、出生日期、電話號碼、地址及相片或短片；
- 網站／手機應用程式沒有使用簡單的語言或作出青少年易於閱讀及理解的警告；
- 網站／手機應用程式並無具備有效的措施，自律地減少向青少年收集個人資料，尤其是，若干網站／手機應用程式會引導青少年轉往另一要求他們披露個人資料的網站；
- 網站／手機應用程式與第三者分享個人資料，而個別網站／程式則未有訂明目的或所述目的含糊不清；
- 網站／手機應用程式鼓勵家長參與；及
- 網站／手機應用程式沒有提供刪除賬戶資料的途徑。

個人資料私隱專員公署鼓勵數據用戶在網站／手機應用程式收集個人資料時遵守其《經互聯網收集及使用個人資料：給資料使用者的指引》及《開發流動應用程式最佳行事方式指引》。

### 商品說明條例(香港法例第362章)(「商品說明條例」)

商品說明條例禁止有關交易過程中提供的商品的虛假商品說明、虛假、誤導或不完整資料、虛假陳述等。我們銷售我們遊戲分銷平台的代幣、遊戲內虛擬道具及遊戲貨幣予玩家，因此我們須遵守商品說明條例的相關規定。

商品說明條例第2條規定，「商品說明」就貨品而言，指以任何方式就該等貨品或該等貨品的任何部分而作出的直接或間接的顯示(其中包括數量、價格等)；就服務而言，指以任何方式就該等服務而作出的直接或間接的顯示(其中包括性質、範圍、數量、售後支援服務、價格等)。

商品說明條例第7條規定，任何人不得在營商過程或業務運作中將虛假商品說明應用於任何貨品或出售或要約出售已應用虛假商品說明的任何貨品。

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。

---

## 監管概覽

---

商品說明條例第13E、13F、13G、13H及13I條規定，商戶如就消費者作出屬於(a)誤導性遺漏；或(b)具威嚇性；(c)或構成餌誘式廣告宣傳；(d)先誘後轉銷售行為；或(e)或不當地就產品接受付款的營業行為，即屬犯罪。

任何人士如犯商品說明條例第7、13E、13F、13G、13H或13I條項下的罪行，經循公訴程序定罪，將處罰款500,000港元及監禁五年，及經循簡易程序定罪，將處罰款100,000港元及監禁兩年。

### 貨品售賣條例(香港法例第26章) (「貨品售賣條例」)

我們銷售遊戲分銷平台的代幣、遊戲內虛擬道具及遊戲貨幣，因此我們須遵守貨品售賣條例的相關規定。

貨品售賣條例規定，凡賣方在業務運作中售貨，有以下隱含的條件：(a)凡憑貨品說明購買貨品，貨品須與貨品說明相符；(b)貨品具可商售品質；及(c)所購買貨品須具其所用途之適用性。除非買方有合理機會檢查貨品，否則其有權拒絕有缺陷之貨品。

### 商標條例(香港法例第559章) (「商標條例」)

商標條例就商標註冊、商標使用及相關事宜訂定條文。由於香港為商標提供區域保障，故於其他國家或地區註冊之商標並不會自動有權享有於香港之保障。為享有香港法例之保障，商標須根據商標條例及商標規則(香港法例第599A章) (「商標規則」) 向知識產權署之商標註冊處註冊。

根據商標條例第10條，註冊商標屬一項藉將有關商標根據該條例註冊而取得之財產權利，且註冊商標之擁有人具有該條例所規定之權利。

我們為本文件附錄四「法定及一般資料—9.本集團的知識產權」一節所載商標之註冊擁有人／所有人及申請人。

根據商標條例第14條，註冊商標之擁有人獲賦予該商標之專有權利。註冊商標之擁有人之權利自該商標之註冊日期起生效。根據商標條例第48條，註冊日期為註冊申請之提交日期。

除商標條例第19條至第21條之例外情況外，任何第三方在並無商標之擁有人同意下使用該商標，即屬侵犯該商標。一旦發生任何第三方之侵權事件，註冊商標之擁有人有權享有商標條例所賦予之補救，例如商標條例第23條及第25條所規定之侵權法律程序。

---

## 監管概覽

---

未有根據商標條例及商標規例註冊之商標仍可透過有關假冒之普通法訴訟獲得保障，該等訴訟要求提供擁有人於未註冊商標之聲譽以及第三方使用該商標將會導致擁有人之損失之證據。

### 版權條例(香港法例第528章) (「版權條例」)

在香港開發、營運發佈手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲時，我們可創作符合版權保障的原創藝術作品(例如繪畫)或文學作品(如文本)。

版權條例提供保護予若干類別的文學、戲劇、音樂及藝術作品、電影、電視廣播及有線傳播，以及在互聯網上向公眾公開的作品。版權條例下，作品無需註冊。版權受侵犯時可提出民事訴訟。

### 台灣法律及法規

規管我們業務及經營的台灣法律及法規概述載列如下。

#### 消費者保護法(「消費者保護法」)

根據消費者保護法第17條，中央主管機關可指定若干行業，公告該等行業企業經營者將使用之定型化契約內的應記載及不得記載事項。於該等行業內的企業經營者，如其定型化契約內所載條款違反主管機關公佈之應記載及不得記載事項，應視為無效。根據消費者保護法第16條，倘於欠缺該無效部分下，該定型化契約亦可成立，契約之其他部分應仍然有效。儘管如此，倘定型化契約對當事人之一方顯失公平，該契約全部無效。

台灣經濟部工業局(「工業局」)公佈的「線上遊戲定型化契約應記載及不得記載事項」(最後於2010年12月1日修訂)及「線上遊戲點數(卡)定型化契約應記載及不得記載事項」(最後於2012年6月11日修訂)規定(統稱「應記載及不得記載事項」)，規管網上遊戲供應商使用之定型化契約的條文。定型化契約的條文如抵觸應記載及不得記載事項，應視為無效，而相關事宜乃受應記載及不得記載事項所規管。

根據消費者保護法第56-1條，倘企業經營者使用定型化契約，違反主管機關公佈的定型化契約應記載及不得記載事項，經主管機關令其限期改正而屆期不改正者，處新台幣30,000

---

## 監管概覽

---

元以上新台幣300,000元以下罰款。經再次令其限期改正而屆期不改正者，另處新台幣50,000元以上新台幣500,000元以下罰款。持續未改正者可按次連續處罰。

### 兒童及青少年福利與權益保障法（「兒童保障法」）

根據於2015年12月16日經修訂的兒童保障法第44條及其項下頒佈及最後於2015年11月12日修訂的遊戲軟體分級管理辦法（「分級辦法」），遊戲軟體發行、代理、租售、散佈、展示陳列或提供下載的實體或個人（「有分級管理義務之人」）須根據分級辦法將遊戲軟體分類。除分級外，遊戲軟體的內容、標識、展示及管理亦須與分級辦法一致。

遊戲軟體分類如下：

- (i) 普遍級：任何年齡人士皆可使用有關軟體；
- (ii) 保護級：僅六歲以上人士方可使用有關軟體；
- (iii) 輔導十二(12)歲級：僅十二(12)歲以上人士方可使用有關軟體；
- (iv) 輔導十五(15)歲級：僅十五(15)歲以上人士方可使用有關軟體；及
- (v) 限制級：僅十八(18)歲以上人士方可使用有關軟體。

根據分級辦法，遊戲軟體指整合數位化之文字、聲光、音樂、圖片、影像或動畫等程式，提供使用者藉由電子化設備操作以達到一定遊戲目的之軟體，但不包含最後於2009年6月10日修訂的電子遊戲場業管理條例所稱「電子遊戲機」使用之軟體。

主管機關可向未能為遊戲軟體分級或違反有關分級及內容法規的有分級管理義務之人裁罰新台幣50,000元至新台幣250,000元的行政罰款；向違反有關標識規定的有分級管理義務之人裁罰新台幣30,000元至新台幣150,000元；並向違反有關展示方式、管理、有分級管理義務之人及其他由主管機關頒佈的相關法規規定的有分級管理義務之人裁罰新台幣10,000元至新台幣50,000元，並可指令有分級管理義務之人於若干期間內修正有關違規。倘持續未

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。

---

## 監管概覽

---

能於主管機關指令時間內修正違規情況，或會重覆處罰。倘被裁罰新台幣10,000元至新台幣50,000元的罰款，主管機關可能公佈有分級管理義務之人的姓名或名稱。

此外，根據分級辦法第10條，所有遊戲發行商、代理商或遊戲實際供應商須於工業局軟體遊戲分級查詢網註冊分級及內容描述。

### 個人資料保護法（「個人資料保護法」）

個人資料的蒐集、處理、利用及國際傳輸（包括內部使用及向第三方提供）須按照個人資料保護法。為符合個人資料保護法，向資料持有人首次蒐集個人資料前，必須給予充份通知。根據個人資料保護法第8條，通知應包含以下資料：

- (i) 蒐集的機關；
- (ii) 蒐集的目的；
- (iii) 個人資料的類別；
- (iv) 將如何利用所蒐集的個人資料（包括期間、地區、披露資料的對象及方式）；
- (v) 請求下列事項的權利：檢查及審閱所蒐集資料、取得所蒐集資料複製本、補充或更正所蒐集資料、停止蒐集、處理或利用所蒐集資料以及刪除所蒐集資料；及
- (vi) 當事人得自由選擇提供個人資料時，未能提供所要求的個人資料的後果。

根據個人資料保護法第19條，個人資料的蒐集及處理必須有特定目的並符合下列任何情況：

- (i) 有關蒐集或處理乃符合法律；
- (ii) 資料蒐集人與資料持有人已訂立合約或準備訂立合約；
- (iii) 當事人自行公開或其他已合法公開之個人資料；
- (iv) 學術研究機構基於公共利益為統計或學術研究而有必要，且資料經過提供者處理後或蒐集者依其揭露方式無從識別特定之當事人；

---

## 監管概覽

---

- (v) 已取得當事人的書面同意；
- (vi) 資料為公共利益而蒐集或處理；及
- (vii) 個人資料取自於一般可得之來源。但當事人對該資料之禁止處理或利用，顯有更值得保護之重大利益者，不在此限。

### 中國法律及法規

規管我們業務及經營的中國法律及法規概述載列如下。

#### 知識產權

##### 著作權

《中華人民共和國著作權法》於1991年採納並分別於2001年及2010年修訂，保護著作權及明確涵蓋計算機軟件著作權。於2001年12月20日，國務院頒布《計算機軟件保護條例》，於2002年1月1日生效並於2013年修訂，旨在保護計算機軟件著作權持有人之權利及權益，並鼓勵軟件行業及信息經濟的發展。在中國，中國公民、法人或其他組織開發的軟件於開發後即自動受到保障，毋須申請或審批。軟件著作權可向指定的機關辦理登記，一經登記，由軟件登記機構發放的登記證明文件將為著作權的所有權及其他登記事項的初步證明。於2002年2月20日，國家版權局（「**國家版權局**」）頒佈《計算機軟件著作權登記辦法》，概述登記軟件著作權以及登記軟件著作權許可和轉讓合同的操作程序。中國版權保護中心根據法規獲授權為軟件登記機關。

##### 商標

註冊商標受於1982年採納並分別於1993年、2001年及2013年修改的《中華人民共和國商標法》及於2002年採納並於2014年修改的《中華人民共和國商標法實施條例》保護。國家工商行政管理總局商標局（「**國家工商總局商標局**」）負責商標註冊並就各註冊商標授出為期10年的有效期，商標註冊人可申請續展註冊，續展註冊的有效期為隨後10年。商標一經註冊，註冊人將有獨家使用商標的權利。中國商標法在處理商標註冊時採用「先申請」原則。申請註冊的商標，凡與他人在同一種商品或服務或者類似商品或服務上經初步審定及批准使用

---

## 監管概覽

---

的商標相同或者近似，該商標註冊申請可能被駁回。申請商標註冊的任何人士不得損害他人現有的在先權利，也不得搶先註冊他人已經使用且通過該人士的使用而取得「一定信譽」的商標。註冊商標許可協議須提交予國家工商總局商標局以作記錄。

### 域名

互聯網域名註冊及相關事宜主要受《中國互聯網絡域名註冊實施細則》(由中國互聯網絡信息中心(「中國互聯網絡信息中心」)於2012年5月28日發佈，於2012年5月29日生效)、《中國互聯網絡域名管理辦法》(由中華人民共和國工業和資訊信息化部於2004年11月5日發佈並於2004年12月20日生效)、及《中國互聯網絡信息中心域名爭議解決辦法》(由中國互聯網絡信息中心於2012年5月28日發佈並於2012年6月28日生效)監管。域名註冊由根據相關法規成立的域名服務機關處理，申請人於成功註冊後即成為域名的持有人。

### 勞動及社會保障

#### 僱傭合同

根據全國人民代表大會常務委員會於1994年7月5日頒佈並自1995年1月1日起生效及隨後於2009年8月27日修訂的《中華人民共和國勞動法》、全國人民代表大會常務委員會於2007年6月29日頒佈並自2008年1月1日起生效及隨後於2012年12月28日修訂並將於2013年7月1日起生效的《中華人民共和國勞動合同法》以及國務院頒佈並自2008年9月18日起生效的《勞動合同法實施條例》，用人單位與勞動者建立勞動關係，應當訂立書面勞動合同。工資不得低於當地最低工資標準。

用人單位必須建立勞動安全衛生制度，嚴格執行國家標準，對勞動者進行勞動安全衛生教育。用人單位必須為勞動者提供符合國家規定的勞動安全衛生條件，對從事有職業危害作業的勞動者應當定期進行健康檢查。

#### 僱員基金

根據全國人民代表大會常務委員會於2010年10月28日頒佈並自2011年7月1日起生效的《中華人民共和國社會保險法》、國務院頒佈並自1999年1月22日起生效的《社會保險費徵繳暫行條例》、勞動部於1994年12月14日頒佈並自1995年1月1日起生效的《企業職工生育保險



---

## 監管概覽

---

試行辦法》、國務院於2003年4月27日頒佈並自2004年1月1日起生效及隨後於2010年12月20日修訂並自2011年1月1日起生效的《工傷保險條例》以及國務院頒佈並自1999年4月3日起生效及於2002年3月24日修訂的《住房公積金管理條例》，用人單位須代表其職工繳存數個社會保障基金(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。有關款項支付予地方行政機關，且單位不繳納該等費用可能被罰款及責令限期補足。

---

## 歷史、重組及集團架構

---

### 我們的業務發展

我們於遊戲行業的歷史可追溯至2000年，當時Vision Publication Company Limited（「**Vision Publication**」）、遊戲頻道網站有限公司（「**遊戲頻道**」）及智傲網路遊戲集團有限公司（「**智傲（香港）**」）成為我們的前身Gameone Interactive.com Inc.（「**GII**」）的附屬公司。Vision Publication、遊戲頻道及智傲（香港）分別從事發行業務、一個遊戲門戶經營及遊戲軟件開發及銷售。在該三家公司鞏固下，GII的成立奠定了我們的遊戲業務基礎。

GII於1999年12月6日在開曼群島註冊成立，包括(i)智傲控股有限公司，一間於英屬處女群島註冊成立的公司（「**智傲(BVI)**」），由施先生及Dao Mun Chi先生（「**Dao先生**」）分別持有42%及58%，Dao先生為智傲（香港）的其中一名創始人，而遊戲頻道於關鍵時刻推動成立GII及組合智傲（香港）、遊戲頻道及Vision Publication；及(ii) Vimsoft Limited，由Dao先生及iPic One Limited控制，而iPic One Limited則由（其中包括）Tam Hoi Chi先生擁有。

施先生、Tam Hoi Chi先生及Dao先生在過往業務交往已相互認識。Dao先生及Tam Hoi Chi先生均為獨立第三方。

在其成立之初，GII由個人基金資助。

於2001年3月，PCIL收購iPic One Limited的全部權益。於轉讓後，GII由智傲(BVI)、PCIL及Vimsoft Limited分別持有60%、25%及15%。

為整理我們的企業架構，GII及上述公司於2010年進行重組。作為重組的一環，本公司於2010年4月14日在開曼群島註冊成立。於重組後，我們的遊戲開發、營運及發行職能主要透過我們的附屬公司智傲集團（香港）（於2010年8月25日註冊成立）進行，而我們的印刷出版及廣告服務職能透過我們當時的附屬公司ongameshow.com（於2010年5月10日註冊成立）進行。

GII於2013年11月12日自願清盤及解散。

遊戲頻道於1999年10月25日在香港註冊成立為有限公司，主要從事電腦遊戲軟件及主機遊戲的貿易及分銷。遊戲頻道其後於2012年3月28日解散。

智傲（香港）於1993年11月9日在香港註冊成立為有限公司，主要從事遊戲軟件的開發及銷售。智傲（香港）於2013年10月30日由其股東自願清盤。

Vision Publication於1998年7月29日註冊成立，於1998年8月5日至2004年3月19日期間從事發行業務。該公司於2004年3月19日以取消註冊方式解散，並於取消註冊時有償付能力。

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。

## 歷史、重組及集團架構

本集團得悉手機遊戲的增長趨勢，於2013年推出我們首個自行開發的手機遊戲。

我們業務發展的主要里程碑如下：

年份	業務成就
1999年至2000年	成立我們的前身Gameone Interactive.com Inc. (已於2015年11月12日解散) 及進軍遊戲開發市場，並自2000年起銷售電腦遊戲及遊戲機軟件。
2002年	推出我們首個自行開發網上電腦遊戲古龍群俠傳網絡版。智傲(深圳)於2001年6月成立，負責提供後勤技術支援職能。
2003年	古龍群俠傳網絡版榮獲第一屆香港數碼娛樂傑出大獎的娛樂軟件組金獎。
2004年	開始於香港提供遊戲發行及收款服務。
2006年	於2006年7月發行網上電腦遊戲勁舞團Online。  於2006年推出自行開發的網上電腦遊戲大話三國英雄堂，榮獲2006香港資訊及通訊科技獎優異證書(音樂及音效) – 最佳數碼娛樂(數碼娛樂軟件)獎。
2008年	於2008年4月推出特許網上電腦遊戲天龍八部Online，並榮獲PCM電腦廣場所舉辦的香港I.T.至專大獎2008之我最喜愛本地網絡遊戲大獎2008。
2008年至2009年	於2008年11月推出自行開發網上電腦遊戲夢幻古龍，並榮獲香港資訊及通訊科技獎2009 – 最佳數碼娛樂(娛樂軟件)獎：—  (i) 娛樂軟件銀獎；  (ii) 優異證書(音樂及音效)；及  (ii) 優異證書(電腦圖像)。

## 歷史、重組及集團架構

年份	業務成就
2010年	<p>於2010年5月成立ongameshow.com，並從事PC Game Weekly印刷版本及漫畫出版。</p> <p>智傲集團(香港)於2010年10月在台灣註冊成立分公司新智傲(台灣)，透過新智傲(台灣)從事於台灣市場的遊戲營運及遊戲發行。</p> <p>智傲集團(香港)於2010年11月與CIB Net Station Sdn Bhd在馬來西亞成立共同控制公司Chinesego Sdn Bhd，在馬來西亞經營開發、營運及發行MMORPG業務。</p>
2011年	<p>智傲集團(香港)於2011年3月與CiB Development Sdn Bhd在馬來西亞成立另一間共同控制公司CiB Gameone Limited，以在馬來西亞持有我們的遊戲特許。</p> <p>於2011年推出<i>關三國Online</i>。</p>
2012年	<p>於2012年9月推出<i>九陰真經Online</i>。</p>
2013年	<p>於2013年1月15日推出我們首個自行開發的手機遊戲遊戲B，截至2013年12月31日止年度，累計收益達4.8百萬港元。</p> <p>於2013年5月20日推出自行開發的手機遊戲火鳳燎原手機版，截至2013年12月31日止年度，累計收益達至約9.8百萬港元。</p> <p>終止與CIB Net Station Sdn Bhd及CiB Development Sdn Bhd的合營企業協議。</p>
2014年	<p>於2014年5月6日推出共同開發的手機遊戲火鳳燎原大戰，截至2014年12月31日止年度，累計收益達至約5.5百萬港元。</p> <p>取得漫畫<i>海虎</i>的遊戲開發權及成功推出遊戲<i>海虎一百萬匹</i>。</p> <p>取得漫畫<i>封神紀</i>的遊戲開發權。</p>
直至2015年6月	<p>於2015年2月推出特許手機遊戲<i>天龍八部3D</i>，截至2015年6月30日止六個月，累計收益達至約32.4百萬港元。</p> <p>取得小說<i>九龍城寨</i>的開發權。</p>

---

## 歷史、重組及集團架構

---

### 企業歷史及發展

#### 本公司

本公司於2010年4月14日根據公司法在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，初步法定股本為30,000港元，分為3,000,000股每股面值0.01港元的股份。於2010年4月14日，首名認購股東轉讓一股面值0.01港元的本公司已發行股份(即本公司全部已發行股本)予施先生。於2015年9月30日，施先生轉讓一股股份(即本公司全部已發行股本)予PCIL，代價為1.00港元，乃經參考一股股份的面值而釐定。

於2015年12月23日，本公司藉增設額外997,000,000股股份，將其法定股本增加至10,000,000港元，分為1,000,000,000股每股面值0.01港元的普通股。其為我們附屬公司的控股公司，主要業務活動為投資控股。於2015年12月23日，本公司由PCIL、Right One、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字分別持有約55.65%、18.23%、15.31%、7.81%及3.00%。PCIL由PC Asia(由黃先生及黃女士分別實益擁有50%及50%)實益擁有99%及由PC Asia Nominees(為PC Asia的全資附屬公司)實益擁有1%。緊隨[編纂]及[編纂]完成後(不計及因[編纂]獲行使而可能發行的任何股份或因根據購股權計劃可能授予的任何購股權獲行使而可能發行的任何股份)，黃先生及黃女士透過PC Asia及PCIL，合共將有資格行使或控制行使本公司股東大會30%或以上的投票權。儘管我們的控股股東並無就彼等於PCIL的權益簽訂任何一致行動協議，但於業績記錄期間及直至最後實際可行日期PCIL召開的所有董事會會議，黃先生及黃女士(均有出席)就PCIL的管理、發展及營運的任何建議決議案作出一致投票。此外，黃先生及黃女士作為一組控股股東一致行動。有鑒於此，我們的控股股東於業績記錄期間及直至最後實際可行日期採取一致行動，故被視為控股股東。因此，根據創業板上市規則，黃先生、黃女士、PCIL及PC Asia將被視為我們的控股股東。

由於重組，本公司透過Gameone Inc.間接持有我們附屬公司的所有股權，主要從事遊戲開發、遊戲營運及遊戲發行，專注於香港及台灣市場。有關重組的進一步詳情，請參閱本節「重組」一段。

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。

---

## 歷史、重組及集團架構

---

我們於英屬處女群島註冊成立的附屬公司

### *Gameone Inc.*

Gameone Inc.於2010年9月7日根據英屬處女群島法律註冊成立為有限公司，並獲授權發行最多50,000股每股面值0.01美元的股份。Gameone Inc.為一間投資控股公司，透過Gameone.com Inc.間接持有我們附屬公司的所有股權。

於業績記錄期間開始日期2013年1月1日，Gameone Inc.增加其獲授權發行股份最高數目至8,278,210股每股面值0.01美元的股份，並由PCIL、施先生、NYIL及智傲(BVI)分別合法及實益擁有約57.38%、18.79%、15.78%及8.05%。於2015年8月27日，蝸牛數字獲發行及配發255,797股每股面值0.01美元的普通股，佔Gameone Inc.發行後經擴大股本約3.00%，現金代價為387,600美元。於2015年9月30日，施先生轉讓彼於Gameone Inc.的全部股權，即1,555,615股每股面值0.01美元的Gameone Inc.股份(相當於Gameone Inc.全部已發行股本約18.23%)予Right One。Right One乃一間由施先生全資擁有的公司。於上述重組步驟完成後，Gameone Inc.由PCIL、Right One、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字分別持有約55.65%、18.23%、15.31%、7.81%及3.00%。

重組完成後，本公司成為Gameone Inc.的唯一股東。有關重組的進一步詳情，請參閱本節「重組－PCIL、Right One、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字轉讓Gameone Inc.全部已發行股本予本公司」一段。

### *Gameone.com Inc.*

Gameone.com Inc.於2010年9月7日根據英屬處女群島法律註冊成立為有限公司，並獲授權發行最多50,000股每股面值0.01美元的股份。Gameone.com Inc.為一間投資控股公司，持有我們附屬公司的所有股權。

於業績記錄期間開始日期2013年1月1日及最後實際可行日期，Gameone.com Inc.獲授權發行最多50,000股每股面值0.01美元的股份，並由Gameone Inc.合法及實益擁有100%。

### *智傲遊戲代理*

智傲遊戲代理於2010年9月7日根據英屬處女群島法律註冊成立為有限公司，並獲授權發行最多50,000股每股面值0.01美元的股份。智傲遊戲代理主要從事投資控股。

於業績記錄期間開始日期2013年1月1日及最後實際可行日期，智傲遊戲代理獲授權發行最多50,000股每股面值0.01美元的股份，並由Gameone.com Inc.合法及實益擁有100%。

---

## 歷史、重組及集團架構

---

### G9

G9於2010年9月7日根據英屬處女群島法律註冊成立為有限公司，並獲授權發行最多50,000股每股面值0.01美元的股份。G9主要從事投資控股。

於業績記錄期間開始日期2013年1月1日及最後實際可行日期，G9獲授權發行最多50,000股每股面值0.01美元的股份，並由Gameone.com Inc.合法及實益擁有100%。

### 我們於香港註冊成立的附屬公司

#### 智傲網絡科技

智傲網絡科技於2010年9月15日在香港註冊成立為有限公司，法定股本為10,000港元，分為1,000,000股每股面值0.01港元的股份。智傲網絡科技主要從事網上及手機遊戲開發。

於業績記錄期間開始日期2013年1月1日及最後實際可行日期，智傲網絡科技的法定股本為10,000港元，分為1,000,000股每股面值0.01港元的股份，並由Gameone.com Inc.合法及實益擁有100%。

#### 智傲集團(香港)

智傲集團(香港)於2010年8月25日在香港註冊成立為有限公司，法定股本為10,000港元，分為10,000股每股面值1.00港元的股份。智傲集團(香港)主要從事投資控股、網上及手機遊戲開發、營運、發行及分銷。

於業績記錄期間開始日期2013年1月1日及最後實際可行日期，智傲集團(香港)的法定股本為10,000港元，分為1,000,000股每股面值0.01港元的股份，並由Gameone.com Inc.合法及實益擁有100%。

於2010年10月21日，智傲集團(香港)於台灣註冊成立分公司新智傲(台灣)，我們透過新智傲(台灣)從事於台灣市場的遊戲營運及遊戲發行。

### 我們於中國成立的附屬公司

#### 漫遊移動科技

漫遊移動科技於2013年8月13日在中國成立為外商獨資企業，註冊資本為1,000,000港元，於2015年1月8日悉數繳足。漫遊移動科技主要從事網上遊戲開發。為降低我們的勞工

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。

---

## 歷史、重組及集團架構

---

成本，漫遊移動科技亦為我們的香港遊戲編程及開發團隊提供支援服務，並向玩家提供客戶服務，從而分擔香港及台灣客戶服務團隊的工作量。

自其成立以來，漫遊移動科技由智傲集團(香港)合法及實益擁有100%。

### 於業績記錄期間現正取消註冊的附屬公司及已出售的本集團成員公司

#### 智傲(深圳)

智傲(深圳)於2001年6月19日在中國成立為外商獨資企業，註冊資本為1,000,000港元。智傲(深圳)於取消註冊前主要從事網上遊戲開發。

於業績記錄期間開始日期2013年1月1日，智傲(深圳)的註冊資本增加至10,000,000港元，而智傲(深圳)由智傲網絡科技擁有100%。智傲(深圳)的取消註冊程序已於2015年10月19日完成。

根據智傲(深圳)的經審核財務報表，截至2013年12月31日及2014年12月31日止兩個年度，智傲(深圳)錄得淨虧損分別為人民幣3,608,353.22元及人民幣2,184,856.55元。因此，董事認為智傲(深圳)對我們的業務微不足道並申請取消註冊，以在行政及營運上改善本集團效率。

#### Chineseego Sdn Bhd

Chineseego Sdn Bhd於2010年11月1日根據馬來西亞法律註冊成立，法定股本為100,000.00馬來西亞令吉。Chineseego於被本集團出售前主要於馬來西亞從事MMORPG開發及發行業務。

緊隨其出售前，Chineseego Sdn Bhd由智傲集團(香港)及CiB Net Station Sdn Bhd分別擁有49%及51%。

根據Chineseego Sdn Bhd的管理賬目，截至2012年12月31日止年度及截至2013年9月30日止九個月，Chineseego Sdn Bhd錄得淨虧損分別為101,006.60馬來西亞令吉及658,899.43馬來西亞令吉。為使本集團專注於香港及台灣市場的遊戲開發、遊戲營運及遊戲發行業務，根據智傲集團(香港)與CiB Net Station Sdn Bhd於2013年10月1日訂立的終止協議，智傲集團(香港)轉讓其於Chineseego Sdn Bhd的49%權益予CiB Net Station Sdn Bhd，代價為1.00馬來西亞令吉。有關代價乃經參考Chineseego Sdn Bhd於2013年9月30日的負債淨額472,356.10馬來西亞令吉而釐定，並於2013年11月償付。



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。

---

## 歷史、重組及集團架構

---

緊隨其出售完成後，Chinesego Sdn Bhd不被納入本集團。

### *CiB Gameone Limited*

CiB Gameone Limited於2011年3月28日根據英屬處女群島法律註冊成立為有限公司，並獲授權發行最多50,000股每股面值1.00美元的股份。CiB Gameone Limited於被本集團出售前主要於馬來西亞從事持有遊戲特許。

緊隨其出售前，CiB Gameone Limited由智傲集團(香港)及CiB Development Sdn Bhd分別擁有50%及50%。

根據CiB Gameone Limited的管理賬目，截至2012年12月31日止年度及截至2013年9月30日止九個月，CiB Gameone Limited錄得淨虧損分別為2,018,049.04港元及1,581,728.86港元。為使本集團專注於香港及台灣市場的遊戲開發、遊戲營運及遊戲發行業務，根據智傲集團(香港)與CiB Development Sdn Bhd於2013年10月1日訂立的終止協議，智傲集團(香港)轉讓其於CiB Gameone Limited的50%權益予獨立第三方Yu Huan，代價為1.00美元。有關代價乃經參考CiB Gameone Limited於2013年9月30日的負債淨額4,428,231.25港元而釐定，並於2013年11月償付。

緊隨其出售完成後，CiB Gameone Limited不被納入本集團。

### *深圳泰傲*

深圳泰傲(前稱光速互動媒體(深圳)有限公司)於2002年9月13日在中國成立為外商獨資企業，初步註冊資本為人民幣1,000,000元。於2006年7月10日，深圳泰傲由外商獨資企業轉為中國國內企業。

於業績記錄期間開始日期2013年1月1日，深圳泰傲的註冊資本增加至人民幣2,060,000元，而深圳泰傲由謝建輝先生(「謝先生」)擁有70%及由賴文娟女士(「賴女士」)擁有30%。於業績記錄期間內若干時段(即2013年1月1日至2014年9月23日)，深圳泰傲的財務資料與本集團的財務報表綜合入賬，猶如深圳泰傲曾透過結構合約屬於智傲(深圳)的全資附屬公司。為精簡本集團業務及專注於本集團遊戲開發、營運及發行業務，於2014年9月23日，智

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。

---

## 歷史、重組及集團架構

---

傲(深圳)、深圳泰傲、謝先生與賴女士同意解除深圳泰傲股權質押協議項下的股權質押。自2014年9月23日起，深圳泰傲的財務資料不再與本集團的財務報表綜合入賬，猶如深圳泰傲曾為本集團的附屬公司。

深圳泰傲現正取消註冊。中國法律顧問告知，於最後實際可行日期，彼等並不知悉與相關中國政府機關完成取消註冊有任何重大法律阻礙。就董事經作出一切合理查詢後所知及所悉，取消註冊程序預期於2016年完成。

### 過往於2011年的[編纂]申請

於2011年8月，我們曾申請股份於聯交所創業板[編纂]（「2011年[編纂]申請」），惟經考慮香港及台灣遊戲行業中網上電腦遊戲潛在的低迷及手機遊戲的上升趨勢以及當時的股市狀況，我們決定將資源放回業務發展及營運，旨在將策略重心由網上電腦遊戲及網頁遊戲轉移至手機遊戲。於2012年2月，我們並無重新提交2011年[編纂]申請失效後的[編纂]申請。董事確認我們自願被視為不重新提交2011年[編纂]申請失效後的[編纂]申請，而有關決定並非基於或針對股份於聯交所創業板[編纂]的適合性。

### [編纂]投資

#### 背景

蝸牛數字為一間於2015年6月18日於香港註冊成立的有限公司，由蘇州蝸牛數字科技股份有限公司全資擁有。蘇州蝸牛數字科技股份有限公司於2000年10月在中國成立，主要從事世界各地網上遊戲開發、營運及銷售。於2012年9月13日，我們推出*九陰真經Online*，該遊戲為我們透過日期為2009年5月12日的特許協議（經多份延期協議延長）從蘇州蝸牛數字科技股份有限公司特許的MMORPG網上電腦遊戲。於2015年9月7日，我們與蘇州蝸牛數字科技股份有限公司簽訂另一份特許協議，授予我們於香港營運及發行*九陰真經*手機版的手機遊戲的權利。有關*九陰真經*手機版的進一步詳情，請參閱本文件「業務」一節「我們的遊戲」一段。

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。

---

## 歷史、重組及集團架構

---

特許網上電腦遊戲版*九陰真經Online*的日期為2015年8月18日的最新延期協議概要如下：

1. 特許有效期：2016年9月11日
2. 專利費及每月特許費：不可退還專利費，經營遊戲所產生淨銷售額的40%
3. 特許地區：香港及澳門
4. 獨家權：特許地區內獨家特許

特許手機遊戲版*九陰真經*手機版的日期為2015年9月7日的特許協議概要如下：

1. 特許有效期：自商業推出手機遊戲起三(3)年
2. 專利費及每月特許費：不可退還專利費，經營遊戲所產生淨銷售額的28% (包括扣除應付第三方遊戲分銷平台及付款渠道服務的費用)
3. 特許地區：香港及澳門
4. 獨家權：特許地區內獨家特許

就董事經作出一切合理查詢後所知、所悉及所信，由於蝸牛數字意識到我們的前景及增長潛力，其已投資本公司。

除「歷史、重組及集團架構」一節所披露者外，就董事經作出一切合理查詢後所知、所悉及所信，於最後實際可行日期，蝸牛數字與本公司、我們的附屬公司、股東、董事或高級管理層及任何彼等各自緊密聯繫人概無任何過往或現時關係或任何協議、安排或諒解備忘。

### 投資

於2015年8月24日，Gameone Inc.與蝸牛數字訂立股份認購協議（「股份認購協議」），據此，Gameone Inc.同意發行及配發255,797股每股面值0.01美元的普通股予蝸牛數字，現金代價為387,600美元。Gameone Inc.於2015年8月27日完成發行及配發股份後，Gameone Inc.由PCIL、施先生、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字分別持有約55.65%、18.23%、15.31%、7.81%及3.00%。

[編纂]投資的代價乃由訂約雙方參照Gameone Inc.於2015年6月30日的資產淨值，經公平磋商後釐定，並已由蝸牛數字於2015年8月27日悉數償付。根據股份認購協議，蝸牛數字並無就其投資本集團獲授任何特別權利。

## 歷史、重組及集團架構

於[編纂]完成後，蝸牛數字將持有本公司經擴大已發行股本的2.25%。蝸牛數字已向我們承諾，其不會於[編纂]開始的六個月期間轉讓或處置其於[編纂]後擁有權益的任何股份或以其他方式設立與其相關的任何產權負擔。根據創業板上市規則，由於蝸牛數字並非本公司的主要股東或核心關連人士，故蝸牛數字所持有的股份就創業板上市規則第11.23條而言將被視為公眾持股量的一部分。

### 概要

下表載列蝸牛數字進行的[編纂]投資概要<sup>(1)</sup>：

[編纂]投資協議日期	2015年8月24日
代價金額	387,600美元
支付代價日期	2015年8月27日
根據[編纂]投資支付的每股成本 <sup>(2)</sup>	約0.835港元
[編纂]折讓 <sup>(3)</sup>	約33.2%
[編纂]投資[編纂]	一般營運資金
[編纂]投資的利益	擴大股東基礎
[編纂]後持股量	2.25%

附註：

- (1) 蝸牛數字由蘇州蝸牛數字科技股份有限公司全資擁有。
- (2) 此乃按重組、[編纂]及[編纂]完成後蝸牛數字將持有的3,596,861股股份(但不計因[編纂]及根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而可能配發及發行的任何股份)計算得出。
- (3) 此乃基於[編纂]1.25港元(即建議[編纂]範圍的中位數)計算得出。

### 獨家保薦人確認

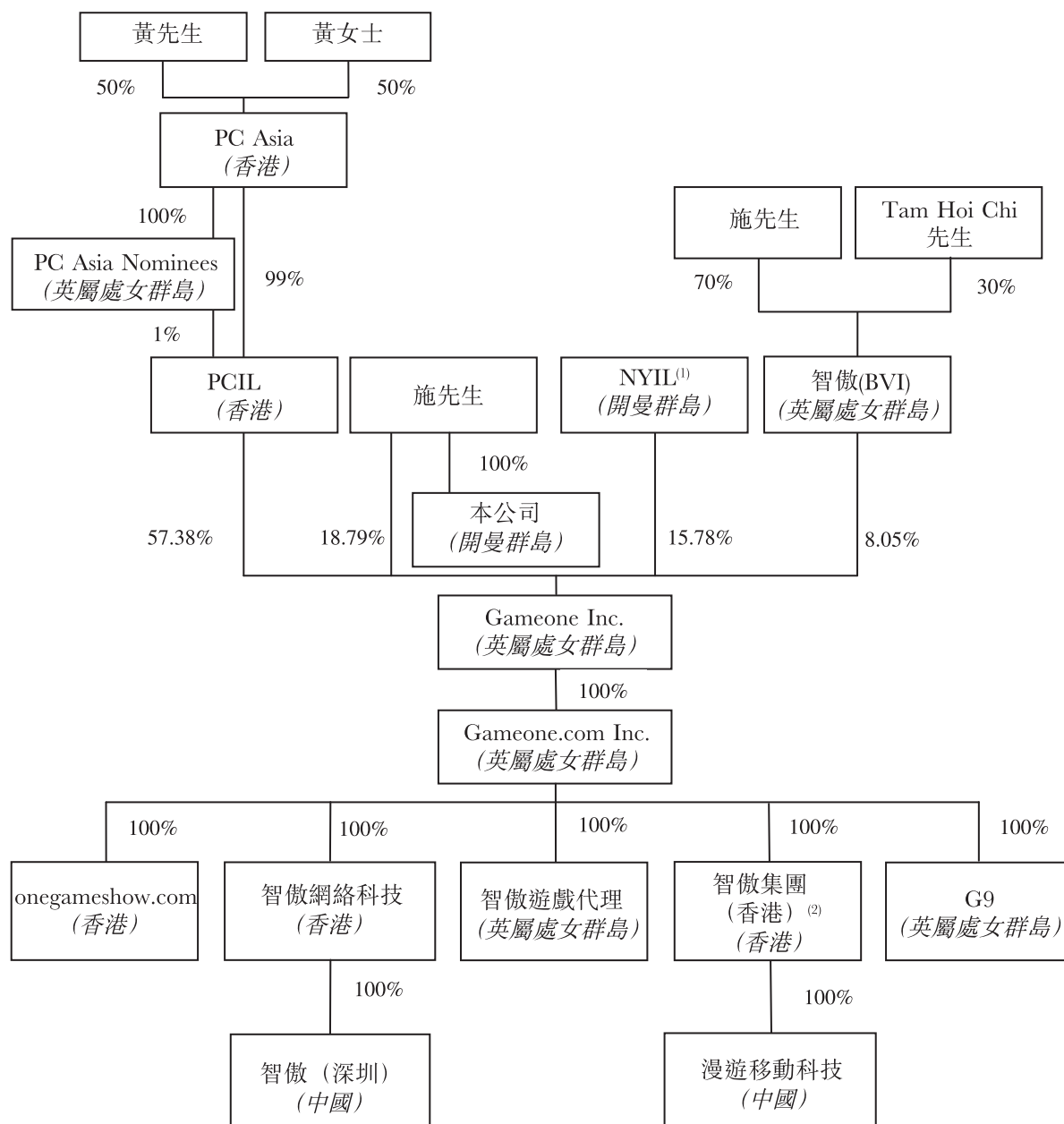
獨家保薦人認為，蝸牛數字作出的[編纂]投資符合[編纂]於2012年10月頒佈的「有關[編纂]投資的指引」(於2013年7月更新)，原因是[編纂]投資的代價已於2015年8月27日結清，該日期早於就[編纂]向聯交所[編纂]首次呈交[編纂]申請表格日期超過足28天。

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。

## 歷史、重組及集團架構

### 重組

本集團於緊隨重組開始前的企業及股權架構如下：



附註：

1. 基於NYIL提供的資料，NYIL由Heartland Investment Limited、Wollerton Investments Pte. Ltd.、Fair Gold International Limited、Everstar Overseas Holding Ltd.、Star Fortune Overseas Holding Limited及Hongxin International Holdings Limited(全部均為獨立第三方)分別實益擁有約44.443%、18.958%、15.612%、10.036%、8.000%及2.951%。
2. 智傲集團(香港)在台灣有一間分公司，名為新智傲(台灣)。

---

## 歷史、重組及集團架構

---

### 智傲(深圳)取消註冊

於2014年12月30日，智傲(深圳)董事通過董事決議案以取消註冊智傲(深圳)。董事認為智傲(深圳)對我們的業務微不足道並申請取消註冊，以在行政及營運上改善本集團效率。取消註冊程序已於2015年10月19日完成。

### 蝸牛數字認購Gameone Inc.股份

根據Gameone Inc.與蝸牛數字於2015年8月24日訂立的股份認購協議，Gameone Inc.同意發行及配發255,797股每股面值0.01美元的普通股予蝸牛數字，現金代價為387,600美元。Gameone Inc.於2015年8月27日完成發行及配發股份後，Gameone Inc.由PCIL、施先生、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字分別持有約55.65%、18.23%、15.31%、7.81%及3.00%。

### 出售ongameshow.com予施先生

ongameshow.com於被本集團出售前從事遊戲雜誌PC Game Weekly印刷版本及漫畫出版。根據ongameshow.com的經審核財務報表，截至2013年12月31日及2014年12月31日止兩個年度，ongameshow.com錄得淨虧損分別為144,628港元及4,391港元。

為精簡本集團業務及專注於本集團遊戲開發、營運及發行業務，根據Gameone.com Inc.與施先生(我們的執行董事及董事會主席)於2015年9月25日訂立的買賣協議，Gameone.com Inc.轉讓一股ongameshow.com股份(相當於ongameshow.com的全部已發行股本)予施先生，代價為1.00港元，有關代價乃經參考其於2015年8月31日的負債淨額949,737.52港元而釐定。有關代價於2015年9月25日償付，而出售ongameshow.com已妥為及合法完成並結算。

緊隨上述重組步驟完成後，ongameshow.com不被納入本集團。

### 轉讓施先生持有的1,555,615股Gameone Inc.股份予Right One

Right One於2015年7月2日根據英屬處女群島法律註冊成立為有限公司，並獲授權發行最多50,000股每股面值1.00美元的股份，當中一股每股面值1.00美元的股份於2015年9月18日配發及發行予施先生，入賬列作繳足。

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。

---

## 歷史、重組及集團架構

---

於2015年9月30日，施先生轉讓1,555,615股每股面值0.01美元的Gameone Inc.股份（相當於Gameone Inc.全部已發行股本約18.23%）予Right One，名義代價為1.00美元。有關代價於2015年9月30日償付。

緊隨上述重組步驟完成後，Gameone Inc.由Right One持有18.23%。

### 施先生轉讓本公司全部已發行股本予PCIL

於2015年9月30日，施先生轉讓一股股份（相當於本公司全部已發行股本）予PCIL，名義代價為1.00港元，乃經參考一股股份的面值而釐定。有關代價於2015年9月30日償付。

緊隨上述重組步驟完成後，本公司成為PCIL的直接全資附屬公司。

### PCIL、Right One、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字轉讓Gameone Inc.全部已發行股本予本公司

於2015年12月23日，本公司籍增設額外997,000,000股股份將其法定股本由30,000港元增加至10,000,000港元。

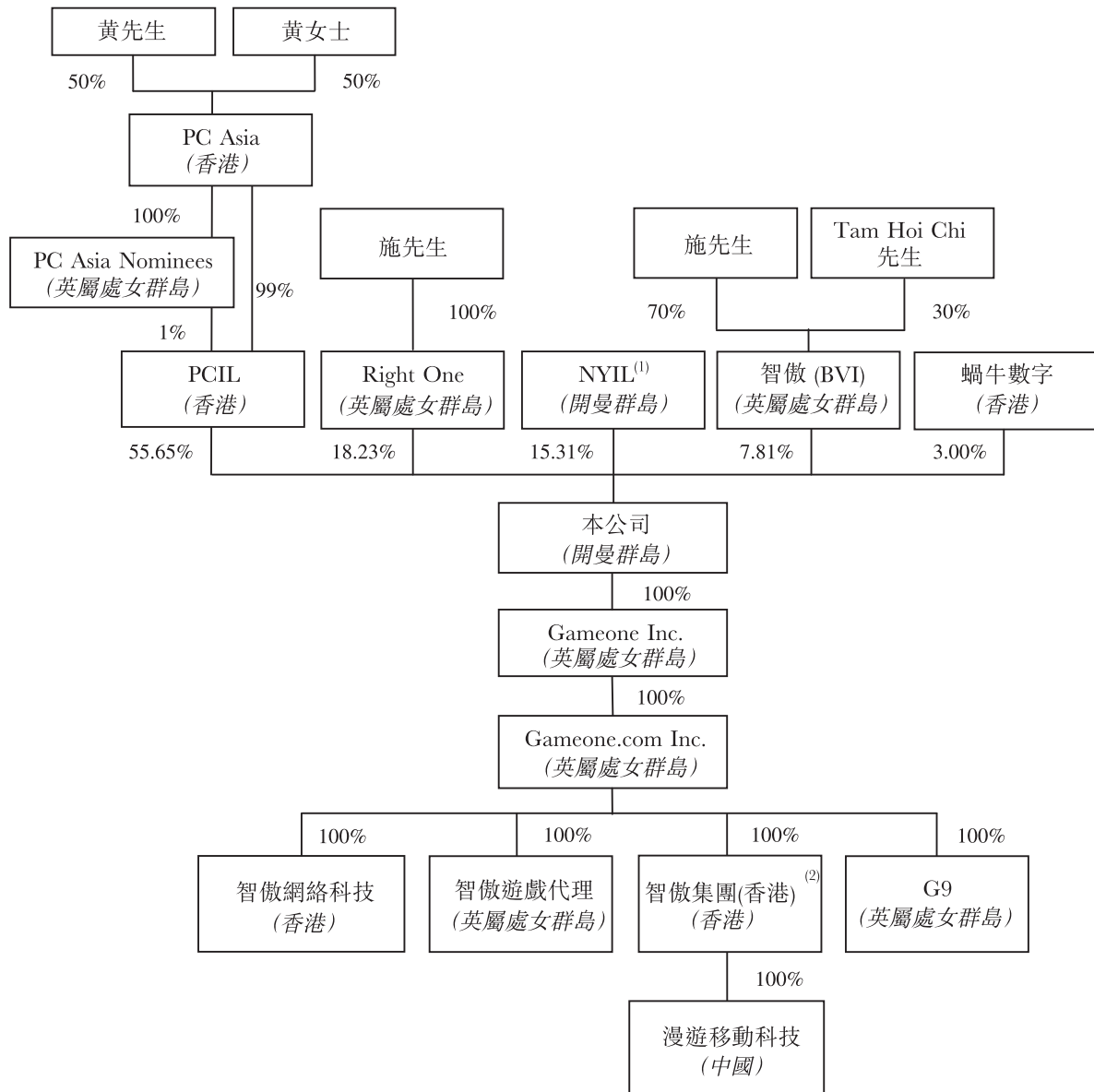
於2015年12月23日，PCIL、Right One、NYIL、智傲(BVI)、蝸牛數字與本公司訂立股份互換協議，據此，PCIL、Right One、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字分別轉讓4,749,689股、1,555,615股、1,306,214股、666,692股及255,797股Gameone Inc.股份（相當於Gameone Inc.全部已發行股本分別約55.65%、18.23%、15.31%、7.81%及3.00%）予本公司，總代價為60,498,000港元（即Gameone Inc.於2015年10月31日的賬面淨值（按綜合基準）），並由本公司透過分別配發及發行4,749,688股、1,555,615股、1,306,214股、666,692股及255,797股入賬列作繳足的股份予PCIL、Right One、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字而償付。上述股份於2015年12月23日配發及發行予PCIL、Right One、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字。

緊隨上述重組步驟完成後，Gameone Inc.成為本公司的直接全資附屬公司。

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。

## 歷史、重組及集團架構

本集團緊隨重組後但於[編纂]及[編纂]完成前(並無計及[編纂]獲行使而可能發行的任何股份或於根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使時可能發行的股份)的企業及股權架構載列如下：





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。

---

## 歷史、重組及集團架構

---

附註：

1. 基於NYIL提供的資料，NYIL由Heartland Investment Limited、Wollerton Investments Pte. Ltd.、Fair Gold International Limited、Everstar Overseas Holding Ltd.、Star Fortune Overseas Holding Limited及Hongxin International Holdings Limited(全部均為獨立第三方)分別實益擁有約44.443%、18.958%、15.612%、10.036%、8%及2.951%。
2. 智傲集團(香港)在台灣有一間分公司，名為新智傲(台灣)。

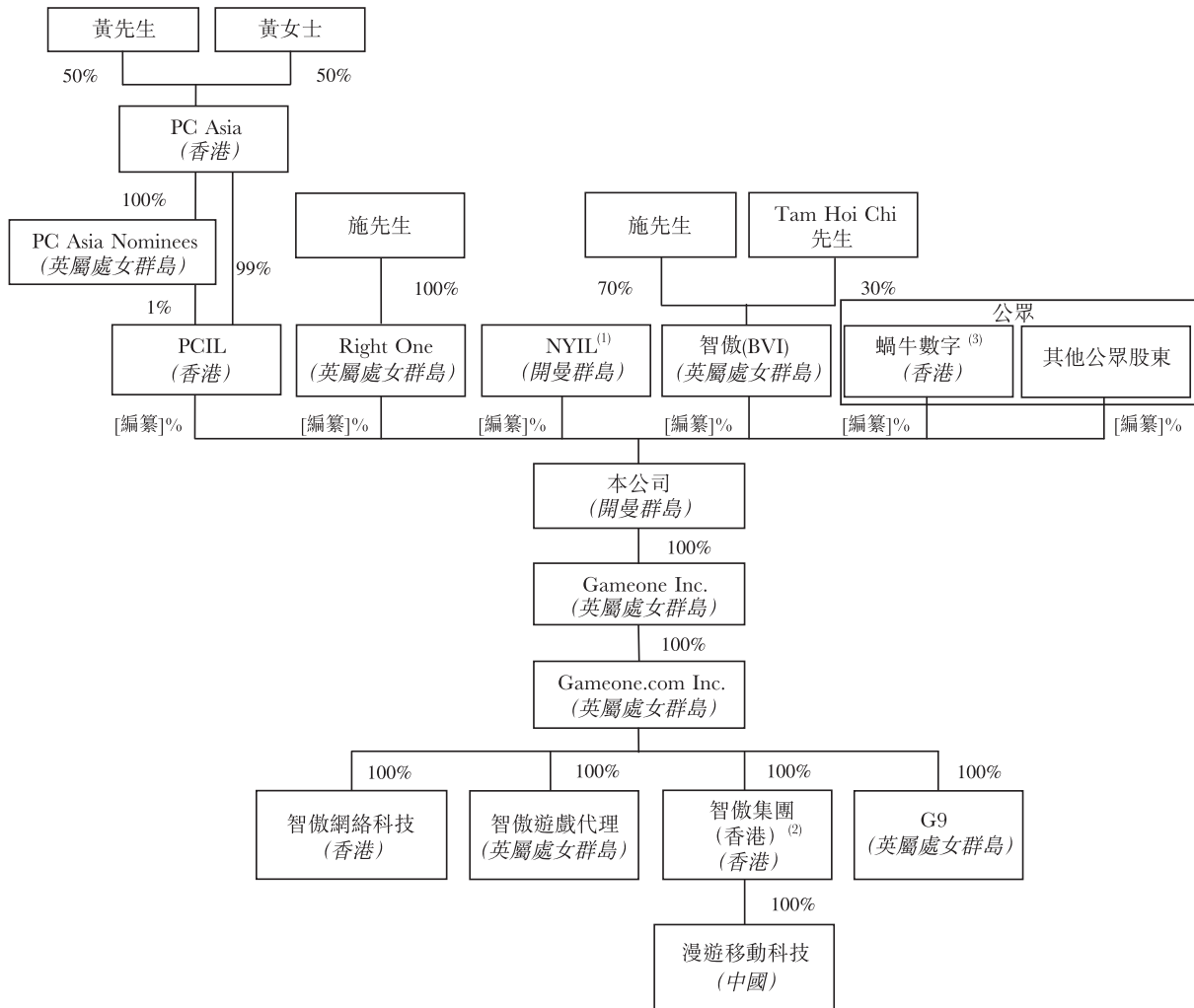
### [編纂]及[編纂]

待本公司股份溢價賬因[編纂]而入賬後，本公司將股份溢價賬結餘的全部或部分(視情況而定)撥充資本，並將該金額用作繳足合共[編纂]股股份的面值，以向本公司現有股東(即PCIL、Right One、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字)分別配發及發行[編纂]股、[編纂]股、[編纂]股、[編纂]股及[編纂]股股份(「[編纂]」)。緊隨[編纂]及[編纂]後(並無計及[編纂]獲行使而可能發行的任何股份或於根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使時可能發行的股份)，PCIL、Right One、NYIL、智傲(BVI)、蝸牛數字及股份公眾持有人將分別持有本公司經擴大已發行股本的[編纂]%、[編纂]%、[編纂]%、[編纂]%、[編纂]%及[編纂]%

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。

## 歷史、重組及集團架構

本集團緊隨[編纂]及[編纂]完成後(並無計及[編纂]獲行使而可能發行的任何股份或於根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使時可能發行的股份)的企業及股權架構載列如下：



附註：

1. 基於NYIL提供的資料，NYIL由Heartland Investment Limited、Wollerton Investments Pte. Ltd.、Fair Gold International Limited、Everstar Overseas Holding Ltd.、Star Fortune Overseas Holding Limited及Hongxin International Holdings Limited(全部均為獨立第三方)分別實益擁有約44.443%、18.958%、15.612%、10.036%、8%及2.951%。
2. 智傲集團(香港)在台灣有一間分公司，名為新智傲(台灣)。
3. 由於蝸牛數字並非創業板上市規則項下本公司主要股東或核心關連人士，就創業板上市規則第11.23條而言，蝸牛數字持有的股份將被視為公眾持股量的一部分。

## 業 務

### 概覽

我們是綜合遊戲開發、營運及發行的遊戲商，專注於香港及台灣市場。於業績記錄期間，我們利用自己的付款渠道及自己的分銷平台營運及發行我們開發的遊戲。我們亦利用我們自己的分銷平台及付款渠道營運特許遊戲。董事認為，該等遊戲行業價值鏈的上下游服務的整合為我們提供一個更好的市場地位。自我們集團的前身於1999年成立以來，我們參與香港遊戲行業逾10年。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的收入。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，約70.6%、65.3%及78.3%的收益分別來自特許遊戲。此外，我們三大產生收益最高的特許遊戲於相應期間分別佔相應期間的收益約58.9%、47.1%及62.8%。在我們於業績記錄期間的五大供應商當中，遊戲特許商佔我們於截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月的總購買額分別約29.3%、24.8%及28.1%。業績記錄期間的最大遊戲特許商於同期分別佔約15.8%、12.1%及28.1%。

於業績記錄期間，最大遊戲特許商向我們授予兩項特許，名為天龍八部*Online*及天龍八部3*D*。

根據益普索報告，我們於2014年及截至2015年6月30日止六個月在香港網上電腦及手機遊戲營運／發行市場就當地公司營運／發行的遊戲所產生的總收益而言的市場份額分別約11.7%及約9.0%，而有關期間在台灣份額分別約0.3%及0.2%。詳情請參閱本文件「行業概覽」一節第67及70頁。

我們一般為我們的遊戲採取免費玩模式。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、13款網上電腦遊戲及一款網頁遊戲。該等遊戲中，六款為自行開發遊戲，一款為共同開發遊戲，12款為特許遊戲，以及12款為發行遊戲。於業績記錄期間，我們提供一款共同開發遊戲，名為火鳳燎原大戰，自2014年5月起推出。大部分遊戲已推出超過六個月，相應期間的五大遊戲的平均每月付費用戶及付費用戶平均收益於業績記錄期間普遍減少。

為跟上手機遊戲的上升趨勢，我們的策略於整個業績記錄期間由專注網上電腦遊戲及網頁遊戲轉向至手機遊戲，並於2013年1月推出我們的首款自行開發手機遊戲。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日止兩個年度以及截至2015年6月30

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

---

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、41.6百萬港元及58.3百萬港元，分別佔我們同期收益約23.7%、52.8%及84.0%。

除非我們透過營銷及推廣力度，以及定期更新遊戲中的活動以延長遊戲壽命，一般而言，一款手機遊戲的平均遊戲壽命為三至六個月。就特許遊戲而言，我們將與遊戲特許商就提供本地化遊戲更新，以及升級進行討論。定期更新將一般包括在該等遊戲的特許協議。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，本公司可因此以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，我們來自基於流行漫畫及動畫的遊戲（包括自行／共同開發的遊戲、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遊戲營運收益十分重要。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）改編為遊戲的權利。

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／或優先經營其所製成遊戲的權利。董事相信此方式能提供商業營運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。

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	授予遊戲開發商特許開發權及／或授予自行／共同開發的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／共同開發的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日止兩個年度以及截至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，相當於我們於相關期間收益約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。

### 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：

#### 我們在開發及經營多平台上的遊戲方面擁有逾十年經驗

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，我們已開發及發佈多款經典遊戲，包括我們於2002年推出網上電腦遊戲巨著古龍群俠傳。於2006年，我們透過我們的遊戲分銷平台引入網上電腦遊戲勁舞團Online。於2008年，我們發佈特許網上電腦遊戲天龍八部Online，該遊戲於業績記錄期間一直為最高產生收益的遊戲之一。我們於2008年發佈另一個自行開發網上電腦遊戲夢幻古龍，該遊戲榮獲若干獎項，包括香港資訊及通訊科技獎2009之最佳數碼娛樂獎(娛樂軟體)銀獎。於2011年，我們推出特許網上電腦遊戲關三國Online，於截至2013年12月31日止年度的收益貢獻排名第五位。於2012年，我們推出另一個特許網上電腦遊戲九陰真經Online，截至2013年及2014年12月31日止兩個年度的收益貢獻分別排名第一位及第三位。於2013年，我

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

們在一月推出我們首個自行開發手機遊戲遊戲B，隨後在五月推出另一個自行開發手機遊戲火鳳燎原手機版。兩款遊戲均根據流行漫畫系列開發。有關我們里程碑的詳情，請參閱本文件「歷史、重組及集團架構」一節。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／共同開發的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，10款為自行開發遊戲、一款為共同開發遊戲、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、13款網上電腦遊戲及一款網頁遊戲。我們目前正待面市有七款手機遊戲及兩款網上電腦遊戲。

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）引進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
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

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
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12月
大神無雙	MMOSRPG	手機	2016年第一季
風雲Online	MMORPG	網上電腦遊戲	2016年第二季

下表列出就收益貢獻而言截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月分別的五大遊戲特許商：

遊戲特許商	相應特許遊戲	開始 業務關係 之年份	收益貢獻 (千港元)		
			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
1. 北京暢遊時代數碼 技術有限公司	天龍八部Online	逾8年	17,200	16,259	5,533
	天龍八部3D		不適用	不適用	32,393
2. 蘇州蝸牛數字科技 股份有限公司	九陰真經	逾6年	19,747	12,020	2,849

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

遊戲特許商	相應特許遊戲	開始 業務關係 之年份	收益貢獻 (千港元)		
			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
3. 特許商A	闡三國Online	逾4年	3,586	2,890	1,138
4. 特許商B	北歐英靈傳	逾3年	2,115	2	1
5. 特許商C	足球經理人手機版	逾2年	1,759	2,216	266
6. SEGA	Sega創造球會	逾1年	不適用	8,764	5,645
7. CyberAgent	我家公主最可愛	逾1年	不適用	4,510	4,197
8. 上海米哈遊網路 科技有限公司	崩壞學園	逾1年	不適用	1,863	1,303
來自相應特許商的總收益			44,407	48,524	53,325
期內總收益			68,833	78,668	69,425
概約百分比			64.5%	61.7%	76.8%

附註：

1. 特許商A為杭州當地遊戲開發商，從事開發網上電腦遊戲以及手機遊戲。
2. 特許商B為上海當地遊戲開發商，從事開發網頁遊戲及網上電腦遊戲。
3. 特許商C於香港註冊成立，為北京掌趣科技股份有限公司（於中國上市的中國手機及社交網頁遊戲開發商及發行商）的間接全資附屬公司。
4. 北京暢遊時代數碼技術有限公司為北京當地遊戲開發商及營運商，從事遊戲開發及營運，為CYOU的集團成員。
5. 於業績記錄期間，各報告期的五大遊戲特許商已用灰色標示。

如上文所示，我們與知名遊戲開發商／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。



## 業 務

### 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遊戲營運收益十分重要。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)改編為遊戲的權利。

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／或優先經營其所製成遊戲的權利。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：

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

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
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
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

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
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，我們正就一套著名日本漫畫系列的開發權進行磋商及尚未簽訂協議。

### 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評選為「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中採用本地流行文化作品如海虎、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，我們能直接向知名日本遊戲開發商採購及特許遊戲。

有關施先生及項先生的進一步詳情，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取得天龍八部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的非獨家權。

---

## 業 務

---

### 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。

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穎性。

於最後實際可行日期，我們已於香港及／或台灣取得12款遊戲的經營特許權，當中八款為手機遊戲。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(特許自納斯達克上市遊戲開發商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。

---

## 業 務

---

### 充分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開發、營運及發行遊戲。為盡量增加我們自行／共同開發的遊戲的價值，我們有意透過提供我們自行／共同開發的遊戲的其他語言版本（例如英文或馬來文版本），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。

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企業合作。

### 提升我們的遊戲開發能力及增加對遊戲技術的投資，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相聯繫。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，並維持我們相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。

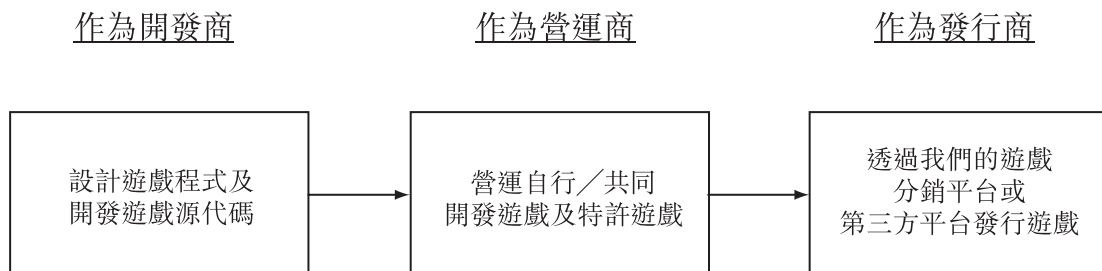
### 爭取策略性聯盟及收購機會

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。我們有意有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，以豐富我們遊戲尤其是手機遊戲的領域、層面及範圍。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

我們是綜合遊戲開發、營運及發行的知名遊戲商，專注於香港及台灣市場。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／共同開發的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／共同開發的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／共同開發的遊戲	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"> <li>開發商、營運商及發行商</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>營運商及發行商</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>發行商</li> </ul>
程式代碼	<ul style="list-style-type: none"> <li>由我們開發</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>由遊戲開發商開發</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>由遊戲開發商開發</li> </ul>
程式代碼擁有權	<ul style="list-style-type: none"> <li>由我們全資擁有或部分擁有</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>由遊戲開發商擁有</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>由遊戲開發商擁有</li> </ul>
收益產生	<ul style="list-style-type: none"> <li>出售遊戲虛擬物件</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>出售遊戲虛擬物件</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>按遊戲貨幣或平台代幣銷售淨額的百分比計算的服務費</li> </ul>
遊戲內容／更新	<ul style="list-style-type: none"> <li>由我們提供</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>由遊戲開發商／營運商提供</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>由遊戲開發商／營運商提供</li> </ul>
伺服器	<ul style="list-style-type: none"> <li>由我們提供</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>由我們提供</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>由遊戲開發商／營運商提供</li> </ul>
營銷	<ul style="list-style-type: none"> <li>由我們進行</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>由我們進行</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>由我們及／或營運商進行</li> </ul>

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

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／共同開發的遊戲及／或特許遊戲的伺服器註冊遊戲賬戶。倘彼等擬進一步提升其遊戲體驗，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虛擬物件。遊戲提供多種類新遊戲虛擬物件及經常引入新遊戲中活動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／共同開發的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／共同開發的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／共同開發的遊戲，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，即按特許協議條款規定我們的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／共同開發的遊戲外，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

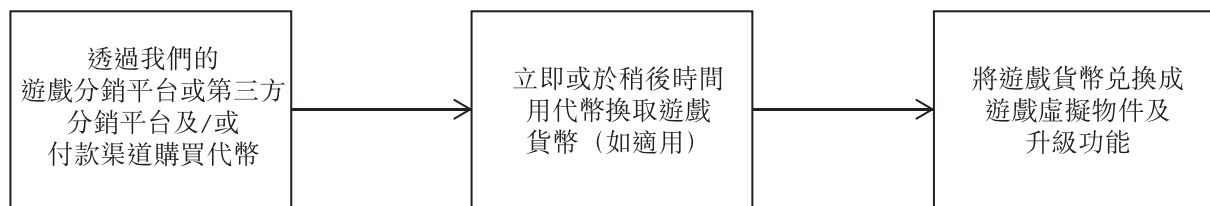
我們主要透過我們的遊戲分銷平台(包括本公司網站及個別遊戲的網站)以及其他第三方分銷平台，在香港及／或台灣發行自行／共同開發的遊戲及特許遊戲。由於我們已將業務重心轉移至手機遊戲，我們與主要手機遊戲第三方分銷平台(包括Apple Inc的App Store及Google的Google Play)進一步合作，以接觸不同種類的移動設備用戶。我們亦向擬擴展至香港的第三方遊戲營運商提供我們的遊戲分銷平台及付款系統。

### 我們的收益模式

我們的自行／共同開發的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，玩家可免費使用遊戲的基本功能。

當遊戲玩家希望提升遊戲體驗時，彼等可購買我們的遊戲分銷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遊戲的遊戲貨幣。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虛擬物件及升級功能，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、用代幣換取遊戲貨幣(如適用)及兌換成虛遊戲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時，我們主要負責向購買遊戲虛擬物件的遊戲玩家提供服務，及於彼等獲提供該等遊戲虛擬物件所代表的服務時確認向各遊戲玩家銷售遊戲虛擬物件的收益。

當我們向香港及台灣市場以外的第三方特許持有人特許我們的自行／共同開發的遊戲時，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，而所得收益產生自特許費及專利權費，即按特許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／營運商提供遊戲發行服務時，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護，而我們負責在我們的遊戲分銷平台(例如 [www.gameone.com](http://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。

下表載列我們於所示期間按收益類型的收益絕對值及佔我們收益百分比的明細：

	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／共同開發的遊戲*	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
來自遊戲營運及發行的收入	<b>67,064</b>	<b>97.4</b>	<b>77,199</b>	<b>98.1</b>	<b>68,710</b>	<b>99.0</b>
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	<b>68,833</b>	<b>100.0</b>	<b>78,668</b>	<b>100.0</b>	<b>69,425</b>	<b>100.0</b>

\*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／共同開發的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)分別分特許流行文學作品、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、41.6百萬港元及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日止兩個年度及截至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%。

下表載列我們於所示期間(i)按遊戲形式；及(ii)五大產生收益的遊戲及其他遊戲的收益絕對值及佔我們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	10,206	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我們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	%	千港元	%
	(未經審核)							
遊戲B <sup>(3)(5)</sup>	4,762	6.9	704	0.9	490	1.3	83	0.1
火鳳燎原手機版 <sup>(3)(5)</sup>	9,804	14.2	16,766	21.3	10,228	27.4	7,702	11.1
遊戲C <sup>(3)(5)</sup>	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 <sup>(4)(6)</sup>	17,200	25.0	16,259	20.7	10,160	27.2	5,533	8.0
關三國Online <sup>(4)(6)</sup>	3,586	5.2	2,890	3.7	1,628	4.4	1,138	1.6
九陰真經Online <sup>(4)(6)</sup>	19,747	28.7	12,020	15.3	7,084	19.0	2,849	4.1
火鳳燎原大戰 <sup>(3)(5)</sup>	不適用	不適用	5,500	7.0	1,635	4.4	1,081	1.6
SEGA創造球會 <sup>(4)(5)</sup>	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 <sup>(4)(5)</sup>	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	32,393	46.7
<b>五大合計<sup>1</sup></b>	<b>55,099</b>	<b>80.0</b>	<b>59,309</b>	<b>75.4</b>	<b>30,735</b>	<b>82.4</b>	<b>55,686</b>	<b>80.3</b>
其他遊戲 <sup>2</sup>	11,965	17.4	17,890	22.7	5,565	14.8	13,024	18.7
<b>來自營運及發行</b>								
<b>遊戲的收入</b>	<b>67,064</b>	<b>97.4</b>	<b>77,199</b>	<b>98.1</b>	<b>36,300</b>	<b>97.2</b>	<b>68,710</b>	<b>99.0</b>
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
<b>總收益</b>	<b>68,833</b>	<b>100.0</b>	<b>78,668</b>	<b>100.0</b>	<b>37,332</b>	<b>100.0</b>	<b>69,425</b>	<b>100.0</b>

附註：

1. 五大產生收益的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月底淘汰。
3. 該等遊戲為自行／共同開發的遊戲。
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

我們免費提供以香港及台灣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／共同開發的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。

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。

---

## 業 務

---

一如其他MMORPG，玩家將控制其遊戲虛擬化身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遊戲虛擬化身互動，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，這款遊戲於我們的收益貢獻方面排行第一名。

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。於最後實際可行日期，我們一般向非VIP玩家提供價格介乎約1.0港元至730.0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。

特許協議的主要條款概述如下：

1. 特許有效期 : 自商業推出首日起三年
2. 專利權費及特許費 : (i) 定額特許費(版權金)；  
(ii) 營運遊戲的每月淨銷售額首3.0百萬港元的35%  
(扣除應付予第三方遊戲分銷平台及付款渠道服務的費用)；及

任何超出每月淨銷售額的金額將收取30%

3. 特許地區 : 香港及澳門
4. 獨家性 : 特許地區內的獨家授權

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

---

### 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，這款遊戲於我們的收益貢獻方面分別排行第三、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行火鳳燎原手機版。於最後實際可行日期，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



天龍八部Online為我們自2008年4月起於香港營運及發行的網上電腦遊戲。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。

作為營銷及推廣用途，此遊戲的更新版本以新名新天龍八部推廣。

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，這款遊戲於我們的收益貢獻方面分別排行第二、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行天龍八部Online。於最後實際可行日期，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

此遊戲最近於2014年4月16日續約的特許協議的主要條款概述如下：

1. 特許到期日                    :     2017年4月16日(自協議日期起三年)
2. 專利權費及特許費         :     (i) 不可退還特許費；  
                                     (ii) 每月充值遊戲代幣價值約27.0%；  
                                     (iii) 經授權人批准，其他遊戲相關物件約5.0%銷售額(如有)；及  
                                     (iv) 經特許商(如有)批准，任何包括遊戲中的虛擬物件的遊戲禮包約25.0%銷售。
3. 特許地區                     :     香港及澳門
4. 獨家性                       :     特許地區內的獨家授權

### 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]投資者的成員)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遊戲虛擬化身，玩家可控制化身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。



---

## 業 務

---

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度，這款遊戲於我們的收益貢獻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*。於最後實際可行日期，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。

此遊戲最近於2015年8月18日續約的特許協議的主要條款概述如下：

1. 特許到期日 : 2016年9月11日 (自2015年9月12日起一年)
2. 專利權費及於最新特許協議的任何特許費 : 經營遊戲產生的每月淨銷售額的40%
3. 特許地區 : 香港及澳門
4. 獨家性 : 特許地區內的獨家授權

### 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漫畫系列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，最終成為銅鑼灣的幫派首領。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，這款遊戲於收益貢獻方面排行第五名。

於最後實際可行日期，我們仍然於香港及台灣營運及發行遊戲C。於最後實際可行日期，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。

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

---

### 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。成功征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，這款遊戲於收益貢獻方面排行第五名。

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。於最後實際可行日期，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。

與共同開發商的協議的主要條款概述如下：

1. 開發權到期日 : 截至2013年12月31日止六個月
2. 遊戲營運地區 : 本集團：  
香港、澳門及台灣  
共同開發商：  
中國
3. 遊戲經營權期間 : 自商業推出首日起三年
4. 分佔營運淨收入 : 各佔50%。倘遊戲由共同開發商介紹的中國  
(例如：扣除分銷及 第三方遊戲分銷商發行，則共同開發商(60%)、  
付款渠道費用) 本集團(40%)
5. 製成遊戲的擁有者 : 本集團及共同開發商

### 闇三國Online



闇三國Online為一個我們自2011年9月起於香港及台灣營運及發行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(MOBA)遊戲。

---

## 業 務

---

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。成功征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，這款遊戲於收益貢獻方面排行第五名。

於最後實際可行日期，我們仍然於香港及台灣營運及發行*關三國Online*。於最後實際可行日期，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。

特許此遊戲的主要條款概述如下：

1. 特許到期日                                 :     自商業推出手機遊戲首日起最多三年，其後延長一年。
2. 專利權費及特許費                       :     (i) 定額特許費；及  
   (ii) 營運遊戲的每月淨銷售額首5百萬港元的25% (扣除應付予第三方遊戲分銷平台及付款渠道服務的費用)。  
  每月淨銷售額超過5百萬港元的任何款額將收取28%。  
  每月淨銷售額超過10百萬港元的任何款額將收取30%。
3. 特許地區                                   :     香港、澳門、新加坡、馬來西亞及台灣
4. 獨家性                                     :     特許地區內的獨家授權

### **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條件，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。玩家亦可使用遊戲貨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，這款遊戲於收益貢獻方面分別排行第四及第三名。

---

## 業 務

---

於最後實際可行日期，我們仍然於香港營運及發行SEGA創造球會。於最後實際可行日期，我們向玩家提供價格介乎約41.5港元至74.7港元的遊戲虛擬物件。

特許此遊戲的主要條款概述如下：

1. 特許到期日 : 自商業推出手機遊戲首日起三年，其後延長一年。
2. 專利權費及特許費 : (i) 定額特許費；及  
(ii) 營運遊戲的淨銷售額的33% (扣除應付予第三方遊戲分銷平台及付款渠道服務的費用)。
3. 特許地區 : 香港及澳門
4. 獨家性 : 特許地區內的非獨家授權

### **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開發的MMORPG。我們的開發團隊利用該漫畫的故事情節及圖像開發遊戲。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，部分人物將成為玩家黑幫內的一份子。透過完成根據漫畫故事情節安排的不同任務，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，這款遊戲於收益貢獻方面排行第四名。

於最後實際可行日期，我們仍然於香港及台灣營運及發行遊戲B。於最後實際可行日期，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(i)我們於各指示期間經營及發行的五大代表遊戲(語言全部為繁體中文)所產生的收益明細及(ii)於業績記錄期間五大遊戲的主要資料：

名稱 <sup>(2)</sup>	形式	類型	遊戲來源 (特許/經 營權到期日)	重點市場	發行日期 <sup>(1)</sup>	狀態	收益貢獻							
							截至12月31日止年度		2014年		2015年			
							(千港元)	%	(千港元)	%	(千港元)	%		
1. 遊戲B	手機	MMORPG	根據非獨家遊戲開發權自行開發(2020年8月)	香港及台灣	2013年1月15日	經營中	4,762	6.9	704	0.9	490	1.3	83	0.1
2. 火鳳燎原 手機版 <sup>#</sup>	手機	角色扮演 遊戲 (卡牌)	根據非獨家遊戲開發權自行開發(2016年5月)	香港及台灣	2013年5月20日	經營中	9,804	14.2	16,766	21.3	10,228	27.4	7,702	11.1
3. 遊戲C	手機	MMORPG	根據非獨家遊戲開發權自行開發(2020年8月)	香港及台灣	2015年1月15日	經營中	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	4,412	6.4
4. 天龍八部 Online <sup>(3)</sup>	網上電腦	MMORPG	特許(2017年4月)	香港	2008年4月16日	經營中	17,200	25.0	16,259	20.7	10,160	27.2	5,533	8.0
5. 蘭三國 Online	網上電腦	MOBA (多人在線 戰鬥競 技場)	特許(2016年11月)	香港及台灣	2011年11月9日	經營中	3,586	5.2	2,890	3.7	1,628	4.4	1,138	1.6

<sup>#</sup>附註：此款手機遊戲的簡體中文版本(採用安卓模式)自2014年1月起已特許予第三方分銷商可於中國營運及發行。

## 業 務

名稱 <sup>(2)</sup>	形式	類型	遊戲來源 (特許/經營權到期日)	重點市場	發行日期 <sup>(1)</sup>	狀態	收益貢獻							
							截至12月31日止年度		2014年		2015年			
							2013年	2014年	2014年	2015年	2014年	2015年		
(千港元)	(千港元)	(千港元)	(千港元)	(千港元)	(千港元)	(千港元)	(千港元)	%	%					
6. 九陰真經 Online	網上電腦	MMORPG	特許 (2016年 9月)	香港	2012年 9月13日	經營中	19,747	12,020	7,084	2,849	28.7	15.3	19.0	4.1
7. 火鳳燎原 大戰	手機	SRPG	根據非獨家遊戲開發權共同 (2017年 5月)	香港及 台灣	2014年 5月6日	經營中	不適用	5,500	1,635	1,081	不適用	7.0	4.4	1.6
8. SEGA 創造球會	手機	其他	特許 (2016年 6月)	香港	2014年 7月23日	經營中	不適用	8,764	不適用	5,646	不適用	11.1	不適用	8.1
9. 天龍八部 3D	手機	MMORPG	特許 (2018年 2月)	香港	2015年 2月11日	經營中	不適用	不適用	不適用	32,393	不適用	不適用	不適用	46.7
五大合計 <sup>(4)</sup>							55,099	59,309	30,735	55,686	80.0	75.4	82.4	80.3
其他遊戲 <sup>(5)</sup>							11,965	17,890	5,565	13,024	17.4	22.7	14.8	18.7
來自經營及發行遊戲的收入							67,064	77,199	36,300	68,710	97.4	98.1	97.2	99.0
特許費及專利權費收入							1,769	1,469	1,032	715	2.6	1.9	2.8	1.0
總收益							68,833	78,668	37,332	69,425	100.0	100.0	100.0	100.0

## 業 務

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」。
- (2) 以上各遊戲之英語譯名僅供識別。
- (3) 亦稱為新天龍八部。
- (4) 於業績記錄期間，按所產生收益計的五大遊戲於各報告期的收益以灰色標示。
- (5) 此等包括透過我們的遊戲分銷平台或其他第三方遊戲分銷平台經營或發行的遊戲。其中包括(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，分別貢獻收益約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日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，分別貢獻收益約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，貢獻收益約0.4百萬港元)。SD高達Online其後於2015年7月底淘汰。



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
<b>平均每月付費用戶</b> (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
<b>付費用戶平均收益</b> (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	476.0	592.0	318.0
火鳳燎原手機版	1,162.5	1,818.8	2,308.1
遊戲C	不適用	不適用	961.9
天龍八部Online	860.4	1,360.2	1,397.5
關三國Online	286.7	371.2	467.0
九陰真經Online	413.0	1,025.2	798.1
火鳳燎原大戰	不適用	911.0	870.2
SEGA創造球會	不適用	1,082.0	2,243.9
天龍八部3D	不適用	不適用	1,436.6

附註：

1. 五大最高產生收益的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／共同開發的遊戲、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／共同開發的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	平均 每月付費 用戶	付費用戶 平均收益
					自發行日期 至2015年 10月31日	自發行日期 至2015年 10月31日
						(港元)
1. 古龍群俠傳 手機版	MMORPG	手機	特許	2015年7月	866	1,099.3
2. 君王之王	MMORPG	手機	特許	2015年9月	256	806.5
3. 波可龍迷宮	角色扮演 遊戲	手機	發行 遊戲 <sup>1</sup>	2015年9月	不適用	不適用
4. 足球大師	其他	手機	發行 遊戲 <sup>1</sup>	2015年10月	不適用	不適用
5. 九陰真經手機版	MMORPG	手機	特許	2015年12月	不適用	不適用

附註：

- 就發行遊戲而言，我們無權接觸計算該等遊戲的營運數據，及因此無法取得計算平均每月付費用戶及付費用戶平均收益的所需數據。

### 有待面市的遊戲

我們正開發或已獲特許合共九款有待面市的遊戲，並於最後實際可行日期預期按以下次序發行遊戲：

遊戲名稱 <sup>(1)</sup>	類型	種類	自行開發／ 特許 <sup>(3)</sup> ／ 發行遊戲	預期發行期間
1. 大神無雙	MMOSRPG	手機	特許 <sup>(4)</sup>	2016年第1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 <sup>(1)</sup>	類型	種類	自行開發／ 特許 <sup>(3)</sup> ／ 發行遊戲	預期發行期間
2.	不良道	角色扮演遊戲	手機	特許	2016年第1季
3.	遊戲D	SRPG	手機	特許	2016年第1季
4.	遊戲E	MMORPG	手機	特許	2016年第1季
5.	刀塔西遊	MMORPG	手機	特許	2016年第2季
6.	風雲Online	MMORPG	網上電腦	特許	2016年第2季
7.	封神紀	MMORPG	手機	特許 <sup>(2)</sup>	2016年第3季
8.	魔法軍團	SLG	手機	自行開發	2016年第4季
9.	幻城	MMORPG	網上電腦	特許 <sup>(2)</sup>	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取得製成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。
- (4) [編纂][編纂]淨額將用作償付取得特許的應付費用。至於其他遊戲，將動用內部資源。

## 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	實際更新	更新性質
1.	火鳳燎原手機版	角色扮演 遊戲(卡牌)	手機	自行開發	2015年9月	新內容，如新角色
2.	海虎一百萬匹	角色扮演 遊戲(卡牌)	手機	自行開發	2015年9月	新內容及新系統， 如新遊戲界面、 新角色、新任務
3.	SEGA創造球會	其他	手機	特許	2015年第4季	新內容及新系統， 如新遊戲界面、 新角色、新任務
4.	我家公主最可愛	其他	手機	特許	2015年第4季	新內容及新系統， 如新遊戲界面、 新角色、新任務
5.	遊戲C	MMORPG	手機	自行開發	2015年第4季	新內容及新系統， 如新遊戲界面、 新角色、新任務
6.	火鳳燎原大戰	SRPG	手機	共同開發	2015年第4季	新內容，如新角色
7.	天龍八部3D	MMORPG	手機	特許	2015年第4季	新遊戲界面及 新遊戲系統
8.	天龍八部Online	MMORPG	網上電腦	特許	2015年第4季	新內容，如新任務 及新活動

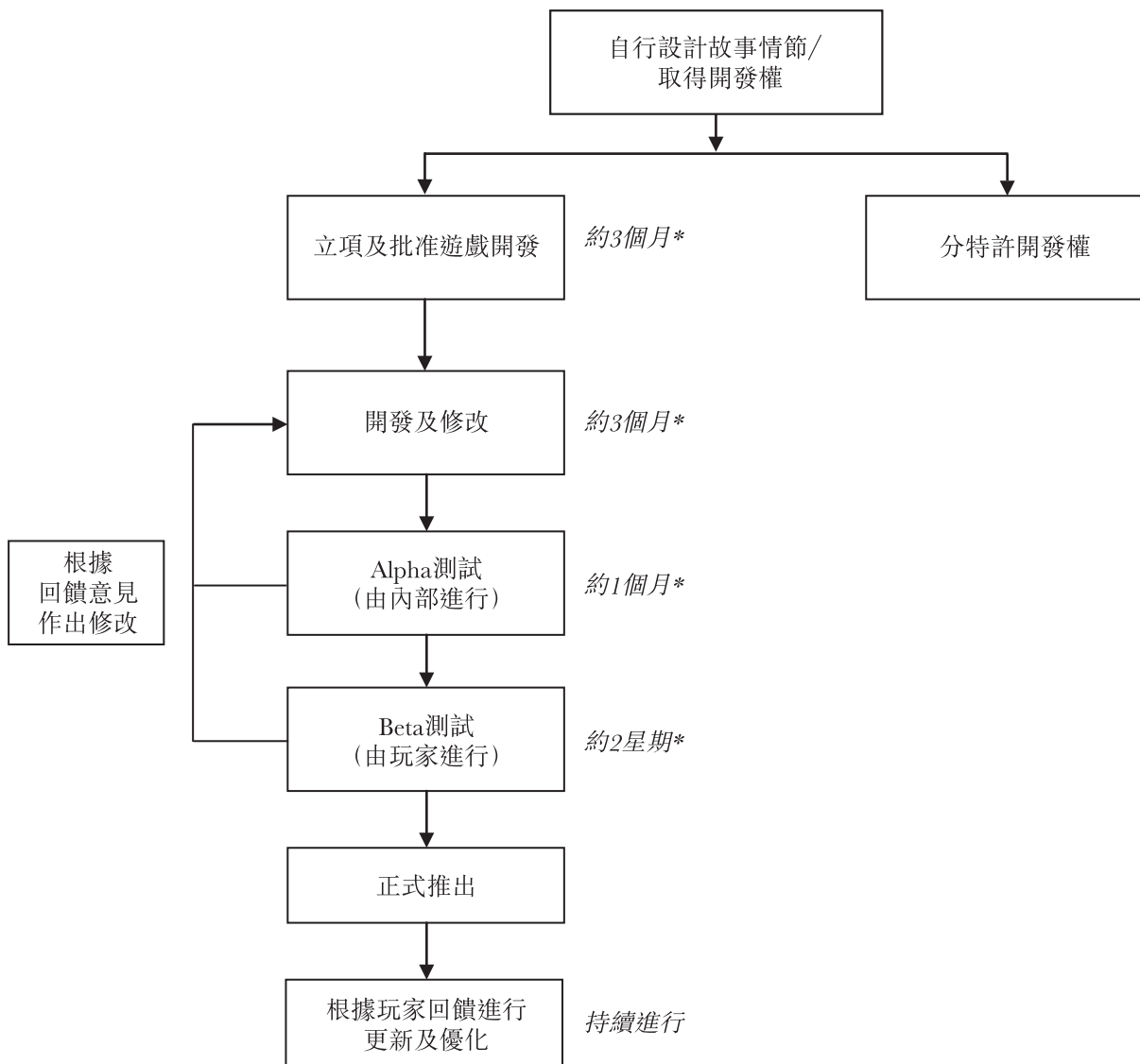
## 業 務

### 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故事情節或自流行文學、漫畫或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設計及開發團隊的才能及創意。外部資源通常為小說、漫畫等流行文學，我們的選擇標準是(i)有關作品於目標客戶的受歡迎程度(ii)將作品改編成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，我們根據協議條款取得權利將七部流行文學製成將於特定地區發行的遊戲。若干獲授的權利涵蓋本公司主要營運及發行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定額特許費及／或浮動專利權費用。我們將於簽訂協議時支付定額特許費，定額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

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
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  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

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
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／共同開發的遊戲；或(ii)分特許開發權予第三方遊戲開發商。

倘管理層決定取得的作品為更適合開發MMORPG等較複雜的遊戲，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。於分授權持有人發行遊戲後，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零、0.5%及0.7%。

與製成遊戲擁有權完全或部分歸本公司的共同開發安排不同，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同意。此外，作為分特許安排的一部分，我們可能獲分授權持有人授予權利於香港及／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。經營其後製成的遊戲所產生的盈利及／或虧損將由各營運商承擔，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／共同開發的遊戲

#### (i) 立項及批准遊戲開發

倘決定自行／共同開發的遊戲，技術部門的遊戲程式設計及開發團隊將進行初步工作及研究，以構思遊戲方案供管理層批准。此舉將包括決定遊戲類型，例如角色扮演遊戲或MMORPG。團隊成員亦將編製初步預算。

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

開始實際遊戲設計時，我們將制定遊戲藍本以確定項目的關鍵路徑。

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、畫面及部分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部第三方服務供應商。

於最後實際可行日期，我們有14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。根據香港會計準則第38號，研發成本應包括研發活動直接應佔的所有支出。由於本公司的開發團隊不僅處理研發方面的事宜，彼等亦負責資訊科技事宜如何伺服器維護，故研發成本計入相關開支項目。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，分別約4.1百萬港元、4.0百萬港元及2.0百萬港元用於開發，其主要包括於各期間的折舊分別約為148,000港元、92,000港元及29,000港元以及薪金約為3.8百萬港元、3.8百萬港元及2.0百萬港元。

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。

---

## 業 務

---

### (iii) *Alpha* 測試 (內部運行)

當遊戲的alpha版本完成時，我們將發佈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，可能包括所發現的技術事宜，以及遊戲設計上其他營銷考慮因素，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重複測試，直至管理層滿意該alpha版本的整體表現。我們將向玩家發佈成品遊戲版本作beta測試。

### (iv) *Beta* 測試 (由玩家進行)

Beta測試為我們帶來從對遊戲感興趣的玩家收取回饋意見的機會，以便我們可從其意見作出反映及對遊戲作出微調以達到玩家期望。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，此將提供該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／或其他第三方遊戲分銷平台免費下載。

### (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。遊戲升級將視乎市場對遊戲的接受程度進行。

### 自行／共同開發的遊戲內遊戲貨幣／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虛擬物件產生收益。就自行開發／共同開發遊戲而言，我們可全權酌情釐定遊戲虛擬物件的價格。由於我們來自營運自行開發／共同開發遊戲的收益大部分產生自遊戲虛擬物件銷售，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)遊戲的預計壽命；(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

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

適用於我們所有於香港及台灣分銷的自行／共同開發的遊戲。我們將基於消費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。

### 向第三方遊戲營運商特許自行／共同開發的遊戲以於其他地區發行

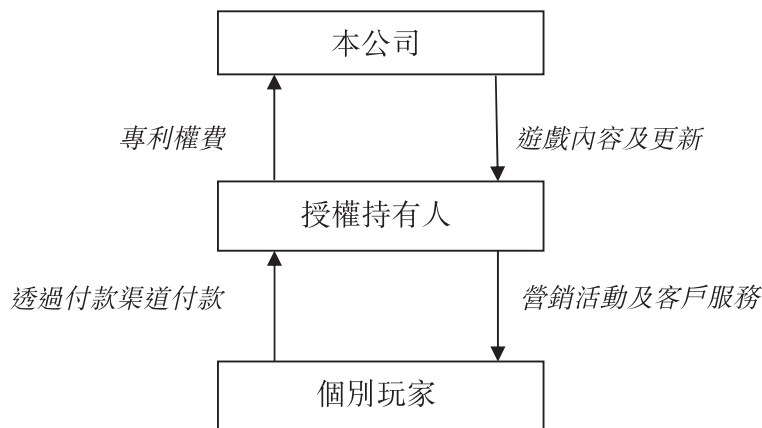
根據特許協議，我們向第三方遊戲營運商授出我們自行／共同開發的遊戲的特許，以於特定地區發行、經營及推廣該等遊戲，特許協議期通常自遊戲商業發行起不多於兩年，及可在雙方同意下重續。我們按非獨家基準於除香港及台灣以外特定地理區域，例如中國授出特許。我們及遊戲共同開發商(如適用)不時向授權持有人提供我們特許的遊戲的更新、提升及修改，並不涉及額外收費。我們規定授權持有人維持其自有伺服器設備以營運特許遊戲，以及確保於相關當地司法權區取得遊戲的所有牌照、登記及批准，或確保遊戲並無違反相關當地司法權區的任何法律或法規。作為特許商，我們保留決定遊戲虛擬物件價格的權利。

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分銷平台及透過授權持有人使用的付款渠道作出的付款。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



## 業 務

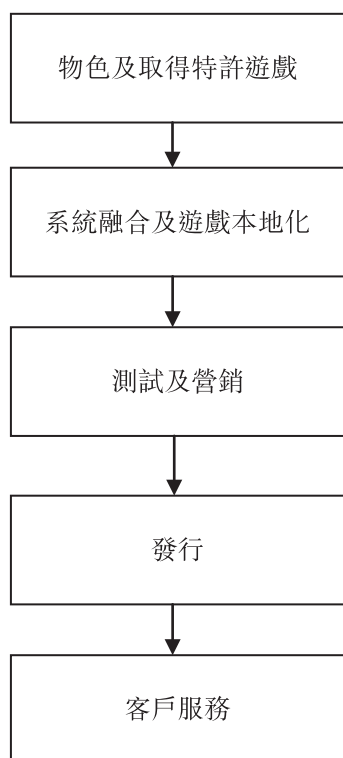
為確保授權持有人呈報的收益準確，我們檢查授權持有人提供的專利權費報告。審閱滿意的專利權費報告構成專利權費收入的基準，專利權費收入指特許遊戲及遊戲相關商品產生的銷售百分比。我們的特許協議載列兌換遊戲貨幣及／或平台代幣及貨幣價值的協定兌換率。因此，我們可計算及收取授權持有人收益協定部分，我們其後將之確認為收益。

於業績記錄期間，已特許一款手機遊戲及兩款網上電腦遊戲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／共同開發的遊戲外，我們亦營運第三方特許的網上電腦遊戲、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12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

我們於評估有關採購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查及測試，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特許商（即該遊戲的開發商或營運商）進行商業磋商，並訂立正式特許協議，續約及其條款經雙方同意。

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）。遊戲虛擬物件的價格由遊戲特許商設定並受相應的特許協議監管。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) 系統融合及遊戲本地化

當取得特許遊戲後，我們的技術部將進行系統融合程序。我們提供及維護特許遊戲使用的伺服器。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進行本地化，本地化通常涉及將其他語言翻譯成繁體中文。我們亦找出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的知識產權取得特許商的事先批准。

然後，在我們正式向公眾發佈遊戲前，我們於我們的遊戲分銷平台及其他第三方分銷平台推出功能有限的遊戲beta測試版本（例如，並無銷售遊戲虛擬物品的功能）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(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。大部分特許商同意免收額外費用於特許安排屆滿前不時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，我們營運八款特許手機遊戲、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，我們為四款手機遊戲及八款網上電腦遊戲提供遊戲分銷及／或收款服務。根據相關安排，我們無須營運有關遊戲。於香港發行的遊戲將利用我們的付款渠道及第三方付款渠道，於台灣分銷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

我們的服務費按個別情況及經公平磋商釐定，且視乎(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而定。

我們按事前協定的百分比(介乎15%至60%)自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發生任何爭議。

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我們總收益分別約3.5%、3.3%及0.9%。

### 採購

採購基準與遊戲營運商類似。我們作為服務供應商的首要考慮將專注於潛在客戶的業務聲譽及規模以及將發行遊戲的收益化能力。

### 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，我們可能採納多種營銷策略。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，我們放置全牆身廣告。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發展的消息及最新資訊。該網站免費提供服務。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頁以促進互動及從玩家接收回饋意見，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。

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。

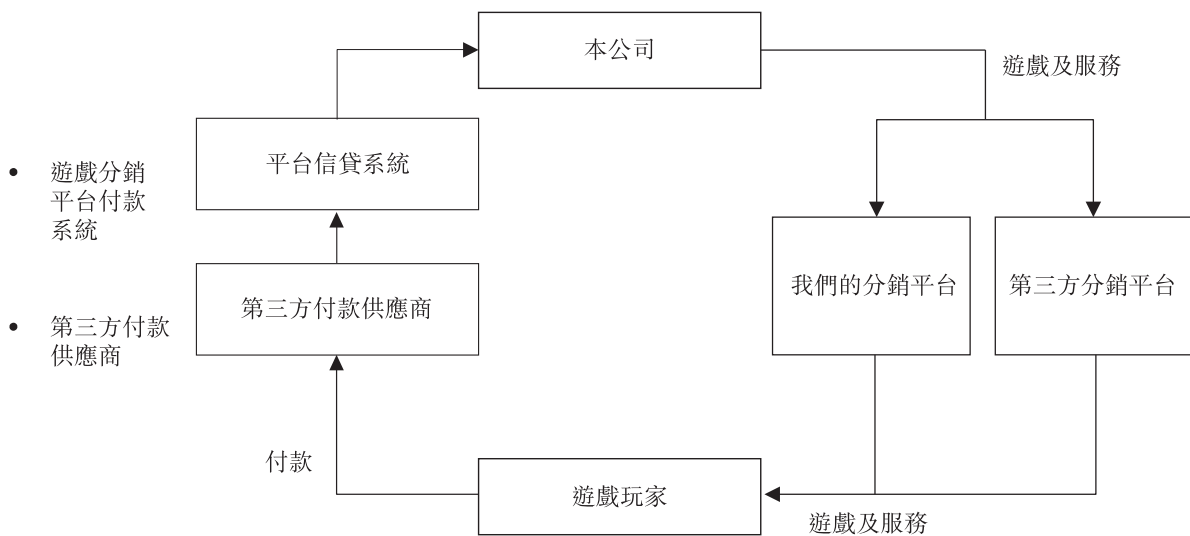
## 業 務

就我們的自行／共同開發的遊戲而言，我們有時會就遊戲虛擬物件提供特別折扣優惠作為我們推廣策略的一部分。於業績記錄期間，我們為自行／共同開發的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或藉此激勵遊戲玩家，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（包括我們各遊戲的正式網站及我們的網站（如www.gameone.com）；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。

下圖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向付費玩家收取[編纂]：



### 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、特許遊戲及發行遊戲）。玩家可於我們的網站（如www.gameone.com）登記。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。



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

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

我們為各款遊戲製作官方網站，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。由於大部分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，我們使用兩個主要渠道向玩家收取[編纂]。下表載列於業績記錄期間，透過各種收款渠道收取銷售遊戲虛擬物件[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				截至以下日期止六個月	
	2013年		2014年		2015年6月30日	
	佔收益 (千港元)	百分比	佔收益 (千港元)	百分比	佔收益 (千港元)	百分比
第三方分銷平台	13,143	20.3	33,859	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
<b>遊戲虛擬物件銷售</b>						
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；
- 於遊戲玩家將我們平台的代幣兌換成我們的遊戲貨幣或遊戲虛擬物件後，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；及
- 我們將於每個月底按照相關協議條款向我們的特許商提供關於我們自各相關遊戲每月[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專利權費金額及確認該等金額為專利權費開支。

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。

此外，玩家可透過我們部分的遊戲分銷平台購買我們的遊戲分銷平台代幣。款項可透過第三方付款渠道如PayPal及信用卡公司支付。

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／共同開發的遊戲以及特許遊戲的遊戲虛擬物件，以及購買發行遊戲的遊戲虛擬貨幣時將有關[編纂]確認為我們的收益。

---

## 業 務

---

我們與第三方付款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；
- 相等於不超過透過第三方付款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供應商及我們經公平磋商釐定；及
- 第三方付款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，有關金額將兌換為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，該等代幣將於其用作於購買遊戲虛擬物件時確認為我們的收益。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，我們已與一家當地遊戲營運商訂立協議，以使用其付款渠道，該等渠道涵蓋當地便利店、書店、網吧、電腦連鎖店的預付遊戲卡實物分銷，以及當地手機營運商(收費為每月手機服務費的一部分)、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。該費用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，當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個漫畫作品系列。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。由於持續虧損及鑒於其並非我們的業務發展重點，管理層決定終止該業務。

---

## 業 務

---

(ii) 出售 ongameshow.com

於業績記錄期間，ongameshow.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開發、營運及發行業務，我們將 ongameshow.com轉讓予施先生，代價為1.00港元。於出售後，ongameshow.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。

(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、營運及發行業務。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

我們將已購買我們自行／共同開發及特許遊戲內遊戲虛擬物件的遊戲玩家視為我們的直接客戶。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%。

---

## 業 務

---

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，彼等合共佔我們的收益分別約3.7%、3.4%及2.8%。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，最大客戶佔我們的收益分別約1.7%、1.2%及0.6%。

我們五大客戶於截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月合共帶來的收益分別約為2.5百萬港元、2.7百萬港元及2.0百萬港元，分別佔有關期間總收益約3.7%、3.4%及2.8%。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%。

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。用於說明的目的，倘兩者被視為同一客戶(統稱「被視作客戶」)，猶如存續合約乃由被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，被視作客戶將佔我們的收益約3.9%、3.9%及2.8%。經計及我們的被視作客戶帶來的收益後，我們五大客戶於截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月合共帶來的收益分別約為2.7百萬港元、3.1百萬港元及2.0百萬港元，分別佔有關期間總收益約3.9%、3.9%及2.8%。

截至2015年6月30日，除上述所披露者外，概無董事、其緊密聯繫人或本公司任何股東(據董事所知，其擁有本公司已發行股本超過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%。

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	佔截至2013年
				12月31日 止年度 的購買 (千港元)	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	8年以上	2,118	4.7
5.	供應商E	遊戲分銷平台／ 付款渠道	1年以上	1,450	3.2

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	佔截至2014年
				12月31日 止年度 的購買 (千港元)	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] 投資者的間接 控股公司)	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

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)	佔截至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

### 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租用若干廣告位置，而我們運用其服務以取得其他廣告媒介的廣告位置以推廣我們的遊戲。

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，此廣告代理於各期間為我們帶來其他收入約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，佔我們的總購買額約1.6%、1.8%及5.4%。

供應商H由施先生的兄弟全資擁有及控股。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日止兩個年度第一及第二大客戶以及第二大客戶亦分別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額的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，

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

---

因此為本公司的關連人士。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。於同期，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日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，此遊戲公司為我們帶來約1.9百萬港元、0.9百萬港元及0.2百萬港元的收益，或於各自期間佔我們的總收益約2.8%、1.1%及0.3%。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，應付此名遊戲供應商的專利權費及特許費總額分別約669,000港元、1,000港元及零，分別佔我們的總購買額約1.5%、0.0%及零。

因以上所指的每項交易為我們與本公司關連人士之間的交易，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（據董事所知，其擁有本公司已發行股本超過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，我們於香港及台灣的數據庫共設有227個伺服器，以確保穩定及可運作的網絡基礎設施。我們亦進一步在香港利用雲端伺服器。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。此舉讓我們可適時發現及解決硬件及軟件問題。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親身進入伺服器機房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上遊戲營運非常重要。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。



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伺服器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，我們的客戶服務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。

### 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)更牢固的關係、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爭奪玩家的時間及注意。

儘管我們與各式各樣的現有及潛在競爭對手競爭，我們主要就我們對付費玩家具吸引力的自行／共同開發及／或特許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。得益於在香港市場開發、營運及發行遊戲積累的逾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。本集團已註冊25個商標、1個軟件版權及6個域名，該等知識產權對我們業務而言屬重大。我們亦已提交7個對我們業務而言屬重大的商標註冊申請。

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我們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87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59名、13名及15名僱員。下表載列我們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 會計 營運	一般管理	9	4	1
	會計及財務	2	1	1
	— 遊戲經營及客戶服務	21	2	9
	— 營銷及推廣	7	0	2
		<u>28</u>	<u>2</u>	<u>11</u>
技術	遊戲編程及開發	10	4	0
	維護硬件及軟件	5	1	2
		<u>15</u>	<u>5</u>	<u>2</u>
行政	一般行政事項	5	1	0
	合計：	<u>59</u>	<u>13</u>	<u>15</u>

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分，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》(香港法例第485章)為所有合資格參與強積金計劃(「強積金計劃」)的香港員工設立一項既定供款之強制性公積金退休保障計劃，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退休金計劃及供款。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日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月產生的員工成本分別約13.5百萬港元、12.6百萬港元及6.9百萬港元。

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。除租用其中一個物業作董事施先生於香港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，我們有一份台灣物業租賃協議，租金按建築面積(平方米)計算，總建築面積約為129.14平方米。

我們亦有兩輛公司汽車，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保單以及辦公室、汽車及物業受損的保單。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責任的保險。同樣地，我們於台灣並無投購任何業務中斷或潛在責任保險。

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索償。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。

### 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。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	2011年／2012年／2013年／2014年香港高登IT 品牌賞－最佳網絡遊戲供應商	香港高登網站
2015年	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。

### 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。我們設有遊戲營運及客戶服務團隊，於最後實際可行日期，包括20名香港、七名台灣及兩名中國員工，以處理客戶關係以及解決任何客戶問題及投訴。成立遊戲營運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)我們的客戶服務；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

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

戶服務的質素。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，而倘無法有效解決者，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投訴，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，該等投訴涉及(i)技術失誤，例如遊戲代幣充值或遊戲中購買／禮包換領未能成功，均於技術失誤修復後解決，及(ii)終止遊戲營運／發行安排，已透過轉移投訴人賬戶至彼等所選其他由我們營運的遊戲而得以解決。

下表載列於業績記錄期間及直至最後實際可行日期遊戲玩家分別向香港及台灣相關消費者保護機關提出的投訴數目：

年／期	向相關消費者 保護機關提出的 投訴數目	
	香港	台灣
2013年	9	2
2014年	4	1
2015年(直至最後實際可行日期)	5	0
總計：	18	3

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，大部分投訴已其後得到解決。

### 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存在威脅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的香港法律及法規的不合規事宜。

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
<p><b>未有遵守政府租契、佔用許可證、公契及租約協議</b></p> <p>香港北角英皇道499號北角工業大廈21樓A室(「<b>香港租賃物業</b>」)用作我們開發及營運手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲(「<b>實際用途</b>」)的總部及辦公室。於(i)政府租契；(ii)佔用許可證；(iii)公契；及(iv)租約協議所指定的許可用途分別為(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。</p> <p>因此，實際用途並無遵守有關政府租契、佔用許可證、公契及租賃協議所指定的許可用途。</p>	<p>乃由於指定前僱員非故意及無意的疏忽及失誤</p>	<p>如相關政府租契所述，就違反香港租賃物業許可用途而言，政府機關有權收回香港租賃物業及索取損害索償。</p> <p>如相關公契所述，就違反香港租賃物業許可用途而言，香港租賃物業所在樓宇的業主立案法團(香港)提出申索，(其中包括)向法院申請禁止違反公契條款的實際用途。</p> <p>如相關佔用許可證所述，就違反香港租賃物業許可用途而言，就違反香港法例第123章《建築物條例》第25(1)條，智傲集團(香港)可被處罰款最高100,000港元，而智傲集團(香港)董事可被處罰款最高100,000港元及監禁最高兩年。</p> <p>如相關租約協議所述，就違反香港租賃物業許可用途而言，香港租賃物業的業主有權收回香港租賃物業及租賃協議即告終止。</p>	<p>於業績記錄期間及截至最後實際可行日期，(i)我們並無接獲任何政府機關通知，其將行使權利收回香港租賃物業；(ii)我們並無就未有遵守香港法例第123章《建築物條例》第25(1)條而被任何政府機關處罰；(iii)我們並無接獲香港租賃物業所在樓宇的業主立案法團或經理的任何通知，禁止實際用途；及(iv)我們並無接獲香港租賃物業業主通知，其將行使權利終止租約協議及收回香港租賃物業。</p> <p>基於上述者及鑒於遷移成本約500,000港元，我們計劃繼續將香港租賃物業用作實際用途，直至租賃協議於2016年9月30日到期。此後，我們擬搬遷我們的總部及開發及營運手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲的辦公室至另一場所。倘(i)我們接獲任何政府機關通知，其將行使權利收回香港租賃物業；(ii)我們接獲香港租賃物業所在樓宇的業主立案法團或經理的任何通知，禁止實際用途；或(iii)我們收到香港租賃物業業主的通知指其將行使權利終止租約協議及收回香港租賃物業，我們將遷移辦公室至其他場所。有關情況下，我們將向香港的香港外聘法律顧問尋求法律意見，以確保遵守適用法律及法規及相關文件。</p>

根據我們所委聘香港律師的意見，我們的董事認為，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，乃由於並無證據顯示實際用途已對香港租賃物業構成任何危險。

## 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及個別承諾就我們因違反香港租賃物業許可用途而可能承受的直接損失及損害向我們作出彌償，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>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)尋找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許可用途而可能承受的任何直接損失及損害向我們作出彌償，董事認為，上述有關香港租賃物業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>	

---

## 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資料免受外部威脅，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。於最後實際可行日期，我們有合共八名來自香港、台灣及中國技術部門的員工專門維護資訊科技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存取有關資料。查看特定內部資料受到限制，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，以確保根據僱員年資及部門職能作出授權，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。在關乎應否採取任何行動的相關法律及法規不明確的情況下，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。

當我們開發新遊戲時，我們由執行董事施先生(於遊戲業擁有超過十年經驗)帶領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。

於遊戲開發前，遊戲開發團隊將採取以下步驟，以避免潛在侵犯第三方現有商標、版權或專利權：

- 基於初步遊戲概念，於香港及台灣進行全面的知識產權查詢，主要透過開放予公眾的相關網站進行調查，例如香港知識產權署網站；



---

## 業 務

---

- 向遊戲開發團隊的領袖報告所有搜尋結果作最終審閱；
- 於需要時諮詢外聘法律顧問；及
- 向管理團隊(尤其是施先生)報告結果以作批准。

於遊戲已開發後及為保障我們的知識產權，我們將申請註冊知識產權。我們將採取以下步驟，以確保有關申請並無侵犯現有知識產權：

- 對擬定商標、版權或專利權的申報材料進行初步審閱；
- 初步評估該申請有否違反第三方現有知識產權；
- 進行調查，包括搜索知識產權的相關網站；
- 於需要時諮詢外聘法律顧問；及
- 向管理團隊(尤其是施先生)報告結果以作批准。

及時申請商標、版權或專利註冊，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，以確保嚴格遵守並有效實施這些政策。於最後實際可行日期，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。

緊接[編纂]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準執行風險管理政策，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。

---

## 與控股股東的關係

---

### 與控股股東的關係

#### 概覽

緊隨[編纂]及[編纂]完成後(並未計及因[編纂]獲行使或根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使而可能發行的任何股份)，PCIL將持有已發行股份約[編纂]。於最後實際可行日期，PCIL由PC Asia(其由黃女士實益持有50%及黃先生實益持有50%)實益持有99%，及由PC Asia Nominees(其為PC Asia之全資附屬公司)實益持有1%。儘管我們的控股股東並無就彼等於PCIL的權益簽訂任何一致行動協議，但於業績記錄期間及直至最後實際可行日期PCIL召開的所有董事會會議，黃先生及黃女士(均有出席)就PCIL的管理、發展及營運的任何建議決議案作出一致投票。此外，黃先生及黃女士作為控股股東一致行動。有鑒於此，我們的控股股東於業績記錄期間直至最後實際可行日期採取一致行動，故被視為控股股東。因此，根據創業板上市規則的規定，黃女士、黃先生、PCIL及PC Asia將被視為我們的控股股東。PCIL及PC Asia的主要業務是投資控股。有關我們控股股東之股權架構進一步詳情，請參閱本文件「歷史、重組及集團架構」一節。

#### 獨立於我們的控股股東

經考慮以下因素，董事信納本集團有能力獨立於控股股東開展業務且不會對彼等有過分依賴：

(i) **管理獨立性**

於[編纂]後，非執行董事黃女士將為擔任PCIL及PC Asia董事職位的唯一董事。

本公司董事會的運作獨立於PCIL及PC Asia。PCIL及PC Asia均為投資控股公司，並無開展業務活動。

我們董事會由兩名執行董事，兩名非執行董事及三名獨立非執行董事(「獨立非執行董事」)組成。

我們董事相信，本集團將有能力獨立於控股股東營運，原因如下：

- (i) 我們董事會將由七名成員組成，其中六名並無於PCIL及PC Asia擔任職位，因此獨立於PCIL及PC Asia。黃女士將繼續為非執行董事，並將不會參與本公司日常營運及管理；

---

## 與控股股東的關係

---

- (ii) 鑒於由七名成員組成的董事會中有三名獨立非執行董事，董事認為董事會具備有效作出獨立判斷的穩固基礎，以處理任何利益衝突情況及保障獨立股東的利益；
- (iii) 各董事均知悉其作為本公司董事的受信責任，該等責任要求（其中包括）董事以符合本公司最佳利益的方式為本公司的利益行事，且不容許董事職責與其個人利益之間出現任何衝突；及
- (iv) 倘本集團將與董事或其各自的聯繫人進行的任何交易產生潛在的利益衝突，擁有利益關係的董事須於本公司有關其交易的有關董事會會議上放棄投票，且不得計入法定人數內。

經考慮以上因素，我們董事確信他們能夠在本公司獨立履行其職責，及我們董事認為於[編纂]後我們能夠獨立於控股股東管理我們業務。

### (ii) 業務經營獨立性

本集團已建立本身由多個獨立部門組成的組織架構，各部門有明確責任分工。我們亦已制訂內部監控程序，以促進業務的有效及高效率營運。我們可獨立接洽身為獨立第三方的客戶及供應商，且並無與控股股東或任何其他關連人士訂立任何關連交易，惟除本文件「持續關連交易」一節所載預期於[編纂]後繼續與主要股東NYIL進行的持續關連交易外。

董事認為，本集團在業務營運方面並不依賴與主要股東NYIL進行的持續關連交易且本集團的業務營運獨立於控股股東。

### (iii) 財務獨立性

董事認為，本集團在財務上能繼續獨立於控股股東。本集團於過往擁有且於[編纂]完成後繼續擁有自身的財務及會計系統。我們本身的會計部能獨立於控股股東及其緊密聯繫人履行有關現金收支、會計、申報及內部控制的財政職能。

本集團能夠不依賴關連人士或其各自聯繫人自外部資源獲取融資。

因此，董事認為並無在財務上對控股股東的依賴。

---

## 與控股股東的關係

---

### 不競爭契據

各控股股東及董事已確認，彼等並無於與本集團根據創業板上市規則第11.04條須披露的業務直接或間接競爭的任何業務（本集團除外）中擁有任何權益。

為籌備[編纂]，黃女士、黃先生及施先生（合稱「契約股東」）已以本公司為受益人訂立不競爭契據，據此彼等承諾（受下文所述的例外情況規限）：

- (i) 不會（透過本集團任何成員公司除外）直接或間接（不論作為委託人或代理人、透過任何法團、合夥、合資企業或其他合約安排及不論為利益或其他）開展、從事、投資或以其他方式參與與本集團任何成員公司不時開展的任何業務類似、構成競爭或可能構成競爭的任何業務（「受限制業務」），或於當中擁有任何權益；及
- (ii) 當其及／或其緊密聯繫人獲提供或知悉直接或間接從事受限制業務或於其中擁有權益的任何新業務機會，其(i)須迅速以書面知會本公司，將有關業務機會推介予本公司先作考慮，並提供本公司可能合理要求的資料以就有關業務機會作出知情評估及價值評估；及(ii)不會並將促使其緊密聯繫人不會投資或參與任何有關業務機會，除非有關業務機會已被本公司放棄且其及／或其緊密聯繫人投資或參與有關業務機會的主要條款不優於給予本公司的條款。

上述承諾並不適用於契約股東於開展或從事任何受限制業務的公司持有股份或其他證券或擁有其股份或其他證券的權益，惟就有關股份而言，該等股份須在證券交易所上市且相關契約股東及其緊密聯繫人持有或彼等共同擁有權益的股份總數不超過該公司有關類別已發行股份的5%，惟該等契約股東及其緊密聯繫人（不論單獨或共同行事）無權委任該公司大部分董事。

不競爭契據及該契據下的權利及責任須待[編纂]成為無條件後方可作實。

---

## 與控股股東的關係

---

個別契約股東根據不競爭契據應盡的責任將維持有效，直至以下較早日期為止：

- (i) 股份終止於聯交所上市當日；或
- (ii) 一旦黃女士及黃先生(視情況而定)不再作為本公司控股股東當日；及
- (iii) 一旦施先生不再為本公司主要股東當日。

### 企業管治措施

根據不競爭契據，契約股東已分別承諾：

- (i) 向本公司(包括獨立非執行董事)提供一切所需資料，以便其年度審查及執行不競爭契據所載的一切承諾、陳述及保證；
- (ii) 作出遵守有關承諾、陳述及保證的年度聲明以便在本公司年報中披露；及
- (iii) 如有任何實際或潛在利益衝突，則放棄在本公司任何股東大會上投票的權利。

有關遵守及執行不競爭契據的聲明及披露應符合在本公司遵照創業板上市規則附錄十五刊發的企業管治報告中自願作出披露的原則。

為此，本集團將採取以下企業管治措施處理因任何未來潛在競爭業務而產生的任何潛在利益衝突及保障股東的利益：

- (i) 獨立非執行董事將最少每年審查契約股東遵守及執行不競爭契據條款的情況；
- (ii) 本集團將於年報中的企業管治報告內披露不競爭契據的條款獲遵守及執行的情況；
- (iii) 各董事均知悉其作為董事的受信責任，其中包括規定其須為本公司的利益並以符合本公司及股東之最佳整體利益的方式行事，且不容許其作為董事的職責與其他

---

## 與控股股東的關係

---

人利益出現任何衝突。此外，根據組織章程細則，董事有責任在董事會會議上向董事會聲明與本集團的任何潛在利益衝突。組織章程細則規定，董事不得就批准其或其聯繫人於其中擁有重大利害關係的任何合約或安排或其他提議的任何董事會決議案投票（亦不得計入法定人數）。董事會（包括獨立非執行董事）將監察董事的潛在利益衝突，且董事已向董事會提交確認書，確認會在本公司將刊發的任何中期或年度報告中披露於競爭業務的任何利益的詳情。如有潛在利益衝突，有利益關係的董事會將有關事項提交獨立非執行董事且不得列席參與討論可能產生利益衝突的有關決議案，並須放棄就有關獲提呈的決議案投票；

- (iv) 本公司已委聘創陞融資有限公司為合規顧問，確保本公司在遵守創業板上市規則及任何其他適用法例及規例方面獲得適當指引及建議；及
- (v) 獨立非執行董事可在適當情況下委聘獨立專業顧問，費用由本公司承擔。

董事認為，上述企業管治措施足以處理契約股東與本集團之間的任何潛在利益衝突及保障股東（尤其是少數股東）的利益。

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。

## 持續關連交易

### 持續關連交易

本集團於[編纂]後將進行若干交易，該等交易將按創業板上市規則的界定構成本公司的持續關連交易。該等交易的概要載列如下。

關連人士	交易類別	適用上市規則
NYIL – 本公司主要股東	提供收款服務	第 20.74(1)(c)條
上海久遊網絡科技有限公司 (「上海久遊」) – 本公司主要股東的聯繫人	提供收款服務	第 20.74(1)(c)條

NYIL於[編纂]後將持有18,367,182股股份，佔本公司全部已發行股本約[編纂](並無計及[編纂]獲行使或根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而可能發行的任何股份)，故將成為本公司的主要股東。上海久遊乃由久之遊信息技術(上海)有限公司(由NYIL全資擁有)所控制之中國實體，及因此根據創業板上市規則，為我們主要股東的聯繫人。因此，NYIL及上海久遊為本公司關連人士。

### 豁免持續關連交易

#### 背景

根據2006年6月10日(經不同協議修改及補充)由NYIL、上海久遊及智傲集團(香港)簽訂的一份共同發行及授權協議(「勁舞團協議」)，NYIL已將勁舞團的特許以及營運權分特許予上海久遊，而上海久遊授予我們獨家權利及特許，以(其中包括)於香港及澳門發行勁舞團。我們一直透過我們的遊戲分銷平台發行勁舞團，以換取上海久遊應付的服務費(佔勁舞團透過我們遊戲分銷平台的淨銷售收入的19.2%至24%)。勁舞團協議將於2016年9月30日屆滿。

#### 過往交易金額

截至2013年及2014年12月31日止兩個財政年度各年及截至2015年6月30日止六個月，我們根據勁舞團協議提供收款服務所收取的服務費總額分別為275,779.81港元、56,101.49港元及14,402.92港元。交易金額的減少主要由於勁舞團的受歡迎程度下跌及因此由勁舞團產生的淨銷售收入減少。

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。

## 持續關連交易

### 年度上限及基準

於截至2015年及2016年12月31日止兩個年度各年，我們按勁舞團協議提供收款服務而收取的最高服務費總額不得超過以下金額：

交易類別	建議年度上限	
	2015年 (港元)	2016年 (港元)
我們為提供收款服務 而收取的服務費	50,000	37,500

於達成上述年度上限時，董事已考慮到勁舞團受歡迎程度預期持續下跌及因此於勁舞團協議餘下年期勁舞團淨銷售收入減少。

### 創業板上市規則涵義

根據創業板上市規則，使用上述建議年度上限總額作為分子計算百分比率得出，上述持續關連交易的相關適用百分比率(盈利比率除外)預計將低於5%，而代價將低於3,000,000港元。因此，根據勁舞團協議擬進行的持續關連交易將低於創業板上市規則第20.74(1)(c)條所訂明的最低豁免水平，故將獲豁免遵守創業板上市規則第二十章的申報、年度審核、公告及獨立股東批准規定。

### 董事確認

董事(包括獨立非執行董事)認為，勁舞團協議以正常商業條款在一般日常業務過程中進行，且勁舞團協議的條款及據此擬進行的交易以及上文所載年度上限均屬公平合理，且符合正常商業條款及股東整體利益。



## 董事及高級管理層

### 董事會

董事會由七名董事組成，包括兩名執行董事、兩名非執行董事及三名獨立非執行董事。董事會的權力及職責包括召開股東大會及於股東大會上報告董事會工作、釐定業務及投資計劃、編製年度財政預算及期終報告、制定利潤分配及增加或減少註冊資本的方案，以及行使組織章程大綱及細則賦予的其他權力、職能及職責。我們已經與各執行董事簽訂服務合約。我們亦已經與非執行董事及各獨立非執行董事簽訂委任書。

下表載列董事及高級管理層的相關資料：

### 董事會成員

姓名	年齡	加入本集團 或我們的前身 Gameone Interactive. com Inc. (視情況而定) 的日期	委任成為 董事的日期	於本集團的現任職位	職能及責任	與 其他董事及 高級管理層 的關係
施仁毅先生	49	2000年4月	2010年4月14日	主席兼執行董事	本集團的整體 策略規劃及一般 管理事宜的監督	施玲玲女 士的哥哥
林堅輝先生	31	2006年5月	2015年9月30日	執行董事、技術 總監兼行政總裁	監管有關遊戲 開發的技術事務 及遊戲設計 及遊戲經營	不適用
黃佩茵女士	37	2003年3月	2015年9月30日	非執行董事	監管合規情況、 企業管治及 業務發展	不適用
項明生先生	46	2013年11月	2015年10月2日	非執行董事	整體策略計劃及 業務發展	不適用
容啟泰先生	64	2015年12月23日	2015年12月23日	獨立非執行董事	監管董事會及向 董事會提供獨立 意見	不適用
馮應謙博士	46	2015年12月23日	2015年12月23日	獨立非執行董事	監管董事會及向 董事會提供獨立 意見	不適用
余德鳴先生	53	2015年12月23日	2015年12月23日	獨立非執行董事	監管董事會及向 董事會提供獨立 意見	不適用

## 董事及高級管理層

### 執行董事

施仁毅先生，49歲，於2010年4月14日獲委任為董事，於2015年9月30日獲調任為執行董事及獲委任為董事會主席。施先生主要負責本集團的整體策略規劃及一般管理事宜監督。彼於2000年4月加入本集團前身Gameone Interactive.com Inc.，於2003年1月至2013年11月擔任行政總裁。施先生亦為本集團若干附屬公司董事。施先生於遊戲經營及開發及遊戲雜誌出版行業擁有逾10年經驗。施先生為本集團首席營運主管施玲玲女士的哥哥。

施先生為2004年成立的香港遊戲產業協會其中一名創辦人。於2009年8月至2011年7月期間，彼為創意智優計劃審核委員會成員，該計劃由香港政府成立，旨在資助有利於香港創意產業發展及推廣的項目。彼亦為香港小說會的創辦成員。施先生於2007年獲香港數碼娛樂協會選為「第一屆香港數碼娛樂業風雲人物」。

施先生為下列公司之董事，該等公司已解散(但非股東自願清盤)，詳情如下：

公司名稱	緊隨解散前的業務性質	解散日期
勁一番科技集團有限公司 <sup>(1)</sup>	從無運行業務	2001年7月6日
威信製作有限公司 <sup>(1)</sup>	暫無營業	2002年4月26日
遊戲頻道網站有限公司 <sup>(1)</sup>	已終止業務	2003年11月21日
智傲網上娛樂有限公司 <sup>(1)</sup>	從無運行業務	2003年11月21日
智傲出版有限公司 (前稱Vision Publication Company Limited) <sup>(1)</sup>	已終止業務	2004年3月19日
Gameone Online Entertainment (S) Pte Ltd.	暫無營業	2009年2月12日
Top Game Limited <sup>(1)</sup>	從無運行業務	2011年12月2日
上海智傲軟件有限公司	已終止業務	2014年2月24日

附註：

- (1) 根據前公司條例第291AA條，僅倘(a)該公司所有成員同意撤銷註冊；(b)該公司從未開始營業或經營，或於緊隨申請前超過三個月已停止進行業務或終止經營；及(c)該公司並無尚未償還的負債，方可申請撤銷註冊。

---

## 董事及高級管理層

---

施先生確認本身並無行事不當以致上述公司解散，且彼並不知悉因該等公司解散而已或將面對的任何實際或潛在申索。

林堅輝先生，31歲，於2015年9月30日獲委任為執行董事。彼為本集團技術總監兼本集團行政總裁。彼主要負責監管有關遊戲開發的技術事務及遊戲設計與遊戲經營。彼於遊戲開發行業擁有約9年經驗。

林先生於2006年12月取得香港大學計算機工程學工學學士學位。彼於2006年5月加入本集團，其後彼曾於2006年5月至2008年12月任職智傲網上娛樂有限公司遊戲編程員，負責開發大型多人線上角色扮演遊戲系統及客戶端程式，於2008年12月至2009年12月任職智傲網上娛樂有限公司研發部經理，負責監管遊戲開發及編程之有關事務，於2009年12月至今擔任智傲網絡科技有限公司技術總監，負責領導研發團隊開發不同平台的遊戲、就外判項目聯繫其他商業伙伴、領導技術支援團隊維護伺服器以及開發若干手機遊戲。

### 非執行董事

黃佩茵女士，37歲，於2015年9月30日獲委任為非執行董事，主要負責監管合規情況、企業管治及業務發展。

黃女士於2000年3月畢業於西澳大學，取得經濟學學士學位。彼富有酒店管理經驗，為Irving Management Limited (現稱為JIA Hong Kong Operations Limited) 的創辦人，該公司自2004年起經營香港JIA Bontique Hotel。黃女士於2006年獲香港城市青年商會頒授「2006年創意創業大獎」。彼亦於2008年入選美國商業週刊(Businessweek)「2008年亞洲最佳青年企業家(Asia's Best Young Entrepreneurs 2008)」以及於2013年入選南華早報「時代女性(Women of Our Time)」。

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。

## 董事及高級管理層

黃女士為以下已解散(惟非由於成員之自願清盤)公司董事，詳情如下：

公司名稱	緊隨解散前的業務性質	解散日期
JIA北京有限公司 <sup>(1)</sup>	已終止業務	2012年2月17日
JIA控股有限公司 <sup>(1)</sup>	已終止業務	2012年7月6日
W Tien Limited <sup>(1)</sup>	已終止業務	2006年3月24日
博騰亞洲有限公司 <sup>(1)</sup>	已終止業務	2007年6月29日
Cigair Limited <sup>(1)</sup>	已終止業務	2005年9月2日
Cigarro (Asia) Limited <sup>(1)</sup>	已終止業務	2007年6月29日
Cigarro Holdings Limited <sup>(1)</sup>	已終止業務	2005年9月2日
沛峻營造工程有限公司 <sup>(1)</sup>	已終止業務	2012年1月6日
Sea to Sky Holdings Limited <sup>(1)</sup>	已終止業務	2002年6月14日

附註：

根據前公司條例第291AA條，僅倘(a)該公司所有成員同意撤銷註冊；(b)該公司從未開始營業或經營，或於緊隨申請前超過三個月已停止進行業務或終止經營；及(c)該公司並無尚未償還的負債，方可申請撤銷註冊。

黃女士確認，彼並無作出導致上述公司解散的不當行為，且彼並不知悉因該等公司解散而已或將針對彼作出的任何實際或潛在申索。

項明生先生，46歲，於2015年10月2日獲委任為非執行董事，主要負責整體策略計劃及業務發展。彼於遊戲行業擁有超過10年經驗。

項先生於2013年11月加入本集團，於2013年11月開始擔任智傲集團(香港)的行政總裁，僅負責協助本公司與日本遊戲擁有人／開發商進行初步接觸。於業績記錄期間，項先生協助本公司與兩款日本遊戲(分別為我家公主最可愛及SEGA創造球會)相應擁有人／開發商進行初步接觸，該兩款遊戲於截至2013年及2014年12月31日止年度及截至2015年6月30日止六個月分別貢獻收益約零、13.2百萬港元及9.8百萬港元，分別佔相應期間總收益約零、16.9%及14.2%。項先生於2015年11月辭任智傲集團(香港)的行政總裁，原因是彼擬不擔任本集團的任何行政職位。由於我們已經與日本遊戲擁有人／開發商建立業務聯繫，董事相信項先生辭任本集團附屬公司智傲集團(香港)的行政總裁後，我們能夠獲得其他日本遊戲的特許。項先生現時為超凡網絡(控股)有限公司(股票代號：8121)的獨立非執行董事。

---

## 董事及高級管理層

---

項先生於1992年12月畢業於香港的香港大學，取得文學學士學位，並於1997年10月取得香港中文大學市場學及國際工商管理文憑。於2007年6月，項先生共同創辦亞洲高清協會有限公司（一間於香港推廣高清技術發展的非牟利機構），並自此擔任其董事。於2011年9月至2013年11月，項先生為Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited（一間電子遊戲公司）的董事。

項先生曾為新登有限公司（「新登」，一間於香港註冊成立的私人公司）的董事。新登於2002年7月5日以撤銷註冊形式已告解散。根據前公司條例第291AA條，僅倘(a)該公司所有股東同意撤銷註冊；(b)該公司從未開始營業或經營，或於緊隨申請前超過三個月已停止進行業務或終止經營；及(c)該公司並無尚未償還的負債，方可申請撤銷註冊。

項先生確認本身並無行事不當以致上述公司解散及清盤，且彼並不知悉因該公司解散而已或將面對的任何實際或潛在申索。

### 獨立非執行董事

容啟泰先生，64歲，於2015年12月23日獲委任為獨立非執行董事，主要負責監管董事會及向董事會提供獨立意見。

容先生分別於1973年10月及1986年10月自香港中文大學取得理學學士學位及工商管理碩士學位。容先生亦於1997年7月完成哈佛大學工商管理研究所信息傳遞服務證書。

容先生於2011年5月退休前為香港生產力促進局資訊科技發展部總經理。容先生現擔任香港遊戲產業協會主席、香港軟件行業協會副主席及香港科技協進會理事。容先生亦曾於1998年9月獲選為香港電腦學會資深會員及2006年獲選為選舉委員會資訊科技界別代表。容先生現時為易通訊集團有限公司（股票代號：8031）的獨立非執行董事。

容先生為香港資訊科技高爾夫球會有限公司（「香港資訊」，一間在香港註冊成立之私人公司）之董事。香港資訊於2012年4月20日透過撤銷註冊解散。根據前公司條例第291AA

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。

---

## 董事及高級管理層

---

條，倘(a)該公司的所有成員同意撤銷註冊；(b)該公司從未開展業務或經營，或於緊接申請之前已停止開展業務或終止經營逾三個月；及(c)該公司並無未償還的負債，方可申請撤銷註冊。

容先生確認，彼並無作出導致上述解散的不當行為，且彼並不知悉因解散而已或將針對彼作出的任何實際或潛在申索。

馮應謙博士，46歲，於2015年12月23日獲委任為獨立非執行董事，主要負責監管董事會及向董事會提供獨立意見。

馮博士於1992年7月取得香港中文大學社會科學學士學位，並分別於1995年5月及1998年9月自美國明尼蘇達大學取得文學碩士及哲學博士學位。

馮博士為香港中文大學新聞與傳播學院院長兼教授，彼亦為香港中文大學香港亞太研究所副院長兼中國廣州暨南大學珠江學者講座教授。馮博士的研究興趣及教學集中於流行文化與文化研究、流行音樂、性別與年輕人的身份認同、文化產業與政策以及新傳媒研究。彼曾出版眾多國際刊物，並著作及編輯超過十本中英文書。

馮博士曾擔任香港學術及職業資歷評審局專家，且為肺塵埃沉着病補償基金委員會增補委員。馮博士曾於2007年12月至2013年12月為廉政公署社區關係市民諮詢委員會成員。

余德鳴先生，53歲，於2015年12月23日獲委任為獨立非執行董事，主要負責監管董事會及向董事會提供獨立意見。

余先生於1990年11月取得香港理工學院(現稱為香港理工大學)管理學文憑，其後分別於1995年10月及2002年11月自香港理工大學取得資訊系統理學碩士學位及會計學理學碩士學位。彼自1995年3月成為英國特許管理會計師公會資深會員並自1997年6月成為香港會計師公會資深會員。彼亦自2012年10月成為香港董事學會資深會員。彼自2012年2月成為加拿大礦業、冶金及石油協會會員，自2013年8月成為澳州採礦與冶金協會會員。彼自2013年11月起一直為倫敦地質學會的研究員。余先生於2012年1月自英國特許管理會計師公會獲授全球特許管理會計師資格。

---

## 董事及高級管理層

---

余先生於2000年2月至5月、2000年9月至2000年12月及2001年1月至5月為香港理工大學會計系(現屬會計及金融學院)的兼職客座講師。於2001年4月至2002年1月，余先生任職Moulinex Far East Limited亞洲(太平洋分部)電腦部經理。

余先生於1994年6月至2004年6月為英國特許管理會計師公會(香港分會)理事會成員，其後於2001年6月至2002年6月成為理事會會長。彼亦於2003年7月至2009年7月為律師紀律審裁團成員。

余先生曾為匯駿管理有限公司(「匯駿」，一間於香港註冊成立的私人公司)的董事。匯駿從未開展業務並已於2005年3月24日根據前公司條例第291條，被香港公司註冊處除名及解散。

余先生確認本身並無行事不當以致上述公司解散及除名，且彼並不知悉因該公司解散而已或將面對的任何實際或潛在申索。

### 根據創業板上市規則第17.50(2)條予以披露的其他事項

除上文所披露者外，各董事確認其(i)於最後實際可行日期，概無於本公司或本集團其他成員公司擔任其他職位；(ii)於最後實際可行日期，概無與本公司任何董事、高級管理層或主要股東或控股股東存在其他關係；(iii)於本文件日期前三年內，概無於任何於香港及／或海外證券市場上市的公司擔任任何其他董事職位；(iv)概無任何與董事委任有關的其他事宜須股東及聯交所垂注或須根據創業板上市規則第17.50(2)條予以披露。於最後實際可行日期，除本文件「附錄四法定及一般資料－有關董事及股東的進一步資料」一節所披露施仁毅先生及黃佩茵女士的股份的權益外，各董事並無任何證券及期貨條例第XV部定義的股份的權益。

### 高級管理層

施玲玲女士，46歲，於2015年12月23日獲委任為本集團首席營運主管，主要負責本集團整體銷售及市場推廣。施女士於2004年11月加入本集團的前身公司Gameone Interactive.com Inc.，獲得逾10年遊戲經營及市場推廣經驗。施女士為本集團主席兼執行董事施仁毅先生的妹妹。

---

## 董事及高級管理層

---

梁佩晴女士，31歲，於2015年12月23日獲委任為本集團系統技術總監。彼主要負責評估技術風險和緩解計劃、制定標準及程序以跟踪和衡量項目進度、監察技術設計文檔過程的正確性和及時性、及評估開發實施設計及任務的價值狀況。梁女士於遊戲開發擁有逾7年經驗。梁女士於2008年10月自英國考文垂大學取得創意科技理學學士學位，並於2010年11月自香港理工大學取得多媒體科藝理學碩士學位。

於加入本集團之前，梁女士於2010年9月至2011年8月任職香港理工大學研究助理(程式設計)，負責建立及管理四個電子學習平台。其後彼於2011年8月加入智傲集團有限公司任職網頁程序師，負責開發及管理安全網上付款系統、為軟件及遊戲開發員編製菜單及文檔、為遊戲伺服器建立應用程式介面連接付款系統以及優化數據庫功能。彼其後於2013年6月晉升為系統技術經理，負責與管理層合作建立業務策略計劃及營運政策、管理項目規劃、人事及時間表以及於應用程式開發、完善及部署活動方面與管理層合作。

蔡翔任先生，40歲，於2015年12月23日獲委任為本集團台灣營運總監。彼主要負責營銷策略及領導台灣營運團隊。蔡先生於遊戲經營擁有超過13年經驗。蔡先生於2001年6月畢業於台灣私立精鍾商業專科學校，主修資訊管理。

於加入本集團之前，蔡先生曾於2004年3月至2005年12月任職大宇資訊股份有限公司，於2006年3月至2009年4月任職捷達威數位科技股份有限公司。於2009年4月，彼加入宇峻奧汀科技股份有限公司至2011年2月。蔡先生於2011年3月加入新智傲(台灣)任職營運總監，主要負責營銷策略和帶領台灣的經營團隊。

李安梨女士，38歲，於2015年6月獲委任為本集團財務總監。彼主要負責處理和監察財務報告、財務規劃及審閱本集團內部控制。李女士在2003年6月在利茲城市大學畢業，取得會計及財務文學(榮譽)學士學位。在加入本集團前，李女士於2004年7月至2015年5月在一間國際會計師事務所的審計和核證部門工作，而彼最終職位為高級經理。李女士為英國特許公認會計師公會之會員。



---

## 董事及高級管理層

---

### 公司秘書

陳文基先生，35歲，於2015年9月4日獲委任為本集團公司秘書。彼於2002年11月自香港理工大學取得會計學文學學士學位，並於2008年11月自香港城市大學取得文學碩士(營運與供應鏈管理)學位。陳先生於2007年1月成為香港執業會計師。陳先生於2003年9月取得英國特許管理會計師公會頒授的管理會計高級文憑。彼於2011年2月獲准成為特許公認會計師公會資深會員、於2006年11月獲准成為英國特許管理會計師公會會員、於2006年2月獲准成為香港證券專業學會會員及於2005年5月獲准成為註冊國際投資分析師。陳先生於會計、企業管治及企業財務擁有12年經驗。陳先生於2003年1月至2010年12月任職益華證券有限公司(前稱華德信亞洲有限公司)，且彼最終職位為聯席董事。彼於2010年12月至2015年10月任職天財資本亞洲有限公司，其最終擔任之職位為企業融資部董事。彼現時為富比資本有限公司企業融資部董事。彼目前亦為柏榮集團(控股)有限公司(股份代號：8316)及焯陞企業控股有限公司(股份代號：1341)的公司秘書。

### 合規主管

施仁毅先生為本公司合規主管。有關彼之履歷，請參閱本節上文「董事－執行董事」一段。

### 董事委員會

#### 審核委員會

按照創業板上市規則第5.28條及創業板上市規則附錄十五所載企業管治守則第C3.3段，我們已於2015年12月23日成立審核委員會，並設有書面職權範圍。審核委員會包括三位獨立非執行董事，即余德鳴先生(為審核委員會主席，擁有專業會計資格)、容啟泰先生及馮應謙博士。審核委員會的主要職責乃協助董事會，就本集團的財務報告程序、內部控制以及風險管理系統的有效性提供獨立意見、監控審核程序、發展及檢討我們的政策及履行董事會所指派的其他職責。

---

## 董事及高級管理層

---

### 薪酬委員會

按照創業板上市規則第5.34條及創業板上市規則附錄十五所載企業管治守則第B1.1段，我們已於2015年12月23日成立薪酬委員會，並設有書面職權範圍。薪酬委員會包括三位成員，其中全部位為非執行董事，即馮應謙博士及余德鳴先生並以容啟泰先生為主席。薪酬委員會的主要職責包括(但不限於)：(i)就本公司有關全體董事及高級管理層的薪酬政策及架構，以及就制定有關薪酬政策確立正規及透明之程序向董事會提供建議；(ii)向董事會提供董事及高級管理層的薪酬待遇的建議；(iii)因應董事會的企業方針及目標而檢討及批准管理層的薪酬建議；及(iv)根據購股權計劃考慮及批准向合資格參與者授予購股權。

於業績記錄期間，董事及高級管理層的薪酬政策乃基於彼等的經驗、職責級別及整體市場狀況而定。任何酌情花紅及勞績獎賞與本集團的獲利能力及董事及高級管理層人員各自表現掛鉤。我們擬於[編纂]後採用相同薪酬政策，惟須由薪酬委員會檢討及提出建議。

### 提名委員會

我們於2015年12月23日成立提名委員會，並設有書面職權範圍。提名委員會包括四位成員，分別為施仁毅先生、馮應謙博士、余德鳴先生及容啟泰先生。其中三位成員為獨立非執行董事。施仁毅先生為提名委員會主席。提名委員會的主要職責為就委任董事會成員向董事會提出推薦意見。

### 企業管治

董事認同在本集團的管理架構及內部控制程序引進良好的企業管治元素非常重要，以達致有效問責。

本公司已遵守創業板上市規則附錄十五所載企業管治守則(「企管守則」)之條文。本公司認同，董事會應由執行董事及非執行董事的均衡組合組成，使董事會可具備有力的獨立元素，有效作出獨立判斷。

---

## 董事及高級管理層

---

### 董事及高級管理層的報酬

執行董事(亦為本公司僱員)以僱員身份收取薪金及現金花紅形式的報酬。

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，本集團已付董事的薪酬總額(包括袍金、薪金、退休金計劃供款、房屋津貼及其他津貼、實質福利及酌情花紅)分別約為2.1百萬港元、2.6百萬港元及0.9百萬港元。

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，本集團已付五名最高薪酬人士的薪酬總額(包括袍金、薪金、退休金計劃供款、房屋津貼及其他津貼、實質福利及酌情花紅)分別為3.0百萬港元、3.4百萬港元及1.2百萬港元。

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，我們概無向董事或五名最高薪酬人士支付酬金，作為吸引彼等加入我們的獎勵或作為離職補償。此外，同期亦無董事放棄收取薪酬。

根據現時生效的安排，截至2015年12月31日止年度，董事的薪酬總額(包括袍金、薪金、退休金計劃供款、房屋津貼及其他津貼、實質福利及酌情花紅)估計不超過1.74百萬港元。

### 購股權計劃

我們已於2015年12月23日有條件採納購股權計劃。有關於購股權計劃的進一步詳情，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。

### 合規顧問

我們已根據創業板上市規則第6A.19條委任創陞融資有限公司擔任我們的合規顧問。根據創業板上市規則第6A.23條，合規顧問將於以下情形為我們提供意見：

- (a) 於刊發任何監管公佈、通函或財務報告前；
- (b) 擬進行可能屬須予公佈交易或關連交易之交易(包括股份發行及股份購回)時；

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。

---

## 董事及高級管理層

---

- (c) 我們擬以有別於本文件所詳述方式使用[編纂][編纂]淨額時，或我們的業務活動、發展或業績偏離本文件的任何預測、估計或其他資料時；及
- (d) 聯交所向我們查詢有關股份價格或成交量的異常波動時。

合規顧問的任期將自[編纂]起至我們刊發[編纂]後首個完整財政年度的財務業績年度報告當日，而有關委任可經雙方同意延續。

## 主要及高持股量股東

### 主要股東

據董事所知，緊隨[編纂]及[編纂]完成後（並未計及因發行的任何股份行使[編纂]或根據購股權計劃授出購股權而可能發行的任何股份），董事或本公司最高行政人員以外，以下人士被當作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及／或淡倉，或直接或間接擁有附有權利可於任何情況下於本集團任何成員或本公司股東大會上投票的任何類別股本面值10.0%或以上的權益：

名稱	權益性質	緊隨[編纂]及 [編纂]完成後	
		股份數目 <sup>(1)</sup>	概約 持股百分比
PCIL <sup>(2)</sup>	實益擁有人	[編纂](L)	[編纂]
PC Asia <sup>(2)</sup>	受控法團權益	[編纂](L)	[編纂]
黃先生 <sup>(3)</sup>	受控法團權益	[編纂](L)	[編纂]
Right One <sup>(4)</sup>	實益擁有人	[編纂](L)	[編纂]
NYIL <sup>(5)</sup>	實益擁有人	[編纂](L)	[編纂]
Heartland Investment Limited	受控法團權益	[編纂](L)	[編纂]

附註：

- (1) 「L」字樣表示該實體／個人於該等股份之好倉。
- (2) PCIL分別由PC Asia及PC Asia Nominees Limited實益擁有99%及1%。PC Asia實益擁有PC Asia Nominees。儘管我們的控股股東並無就彼等於PCIL的權益簽訂任何一致行動協議，但於業績記錄期間直至最後實際可行日期PCIL召開的所有董事會會議，黃先生及黃女士（均有出席）就PCIL的管理、發展及營運作出一致投票。此外，黃先生及黃女士作為一組控股股東一致行動。有鑒於此，我們的控股股東於業績記錄期間直至最後實際可行日期採取一致行動，故被視為控股股東。
- (3) PC Asia分別由黃女士及黃先生實益擁有50%及50%。黃先生是黃女士父親。有關黃女士於本公司或我們相關法團的股份、相關股份或債券中權益的詳情，請參閱本文件附錄四「有關董事及股東的進一步資料」一段。

---

## 主要及高持股量股東

---

- (4) 施先生是Right One唯一股東，持有[編纂]股股份。此外，施先生持有智傲(BVI)全部已發行股本的70%，而智傲(BVI)持有[編纂]股股份。憑藉證券及期貨條例，施先生被視作於Right One及智傲(BVI)擁有權益的股份中擁有權益。有關施先生於本公司或我們相關法團的股份、相關股份或債券中權益的詳情，請參閱本文件附錄四「有關董事及股東的進一步資料」一段。
- (5) 根據NYIL提供的資料，NYIL分別由Heartland Investment Limited、Wollerton Investments Pte. Ltd.、Fair Gold International Limited、Everstar Overseas Holdings Ltd.、Star Fortune Overseas Holding Limited及Hongxin International Holdings Limited實益擁有約44.443%、約18.958%、約15.612%、約10.036%、約8%及約2.951%，全部均為獨立第三方。

除文件「主要及高持股量股東」一節所披露者外，本集團董事並不知悉任何人士將於，緊隨[編纂]及[編纂]完成後(並無計及可能行使[編纂]或根據購股權計劃可能授出的任何購股權時可能發行的任何股份)，於本公司股份中將擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部的規定須向本公司及聯交所披露的權益或淡倉，或直接或間接持有附有權利可於一切情況下於本集團任何成員或本公司股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上權益。

### 主要股東NYIL的業務

緊隨[編纂]及[編纂]完成前，NYIL將持有本公司已發行股本約11.48%，當中並未計及因行使[編纂]而可能發行的股份或因行使可能根據購股權計劃授出的購股權而可能發行的股份，因此，NYIL為我們的主要股東之一。

除持有本公司(我們附屬公司的控股公司，主要從事遊戲開發、遊戲營運及遊戲發行，專注於香港及台灣市場)權益外，NYIL為一組附屬公司的控股公司，目前從事中國網上遊戲營運及研發以及網頁遊戲特許業務。儘管我們提供的遊戲特別為香港及台灣市場本地化翻譯至繁體中文，而NYIL專注於向中國客戶提供遊戲，基於所有地理位置的用戶可透過若干平台下載遊戲，NYIL的業務間接與我們的業務競爭。

NYIL於我們的董事會上並無代表。本公司及NYIL各自有獨立運作的董事會。因此，董事認為並無在管理對NYIL的依賴。

我們已及將於[編纂]完成後繼續擁有自身的財務及會計系統。我們自身的會計部能獨立於NYIL及其聯繫人履行有關現金收支、會計、申報及內部控制的財政職能。本集團能夠不依賴NYIL或彼等各自聯繫人自外部資源獲取融資。因此，董事認為並無在財務上對NYIL的依賴。

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。

## 主要及高持股量股東

我們已建立本身由多個獨立部門組成的組織架構，各部門有明確責任分工。我們亦已制訂內部監控程序，以促進業務的有效及高效率營運。我們能獨立接觸供應商及客源，且尚未與NYIL訂立任何關連交易，除本文件「持續關連交易」一節所載預期於[編纂]後持續的獲豁免持續關連交易外。因此，董事認為本集團的業務營運將獨立於NYIL。

就我們所知，除本文件「主要及高持股量股東」一節所披露者外，概無主要股東或彼等各自緊密聯繫人於任何直接或間接與我們業務競爭的業務中擁有權益。

### 高持股量股東

據董事所知，除本文件「與控股股東的關係」一節及在上文「主要股東」一段所披露人士外，緊隨[編纂]及[編纂]完成後(並無計及可能行使[編纂]或根據購股權計劃可能授出的任何購股權時可能發行的任何股份)，下列人士有權於本公司股東大會上可行使或控制行使5%或以上的投票權，及據此認為於[編纂]後成為我們的高持股量股東，見創業板上市規則：

名稱	權益性質	緊隨[編纂] 及[編纂]完成後	
		股份數目 <sup>(1)</sup>	概約 持股百分比
智傲(BVI) <sup>(2)</sup>	實益擁有人	[編纂] (L)	[編纂]

附註：

(1) 字母「L」指該實體／名人士於股份中的好倉。

(2) 獨立第三方Tam Hoi Chi先生及董事施先生分別實益擁有智傲(BVI) 30%及70%。

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。

## 股 本

本公司的法定及已發行股本如下：

	港元
法定股本：	
1,000,000,000股 每股面值0.01港元的股份	10,000,000
	10,000,000

如不行使[編纂]，本公司法定股本緊隨[編纂]及[編纂]將如下：

	港元
已發行及將予發行，繳足或入賬為繳足，[編纂]及[編纂]完成後：	
8,534,007股 於本文件日期的已發行股份	85,340.07
[編纂]股 [編纂]將予發行股份	[編纂]
[編纂]股 [編纂]將予發行股份	[編纂]
[編纂]股 股份總額	[編纂]

如全行使[編纂]，本公司法定股本緊隨[編纂]及[編纂]將如下：

	港元
已發行及將予發行，繳足或入賬為繳足，[編纂]及[編纂]完成後：	
8,534,007股 於本文件日期的已發行股份	85,340.07
[編纂]股 [編纂]將予發行股份	[編纂]
[編纂]股 [編纂]及[編纂]將予發行股份	[編纂]
[編纂]股 股份總額	[編纂]

### 假設

上表假設[編纂]成為無條件。

上表並沒考慮(a)根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而可予配發及發行的股份或(b)如下所述本公司根據授予董事可配發及發行或購回股份的一般授權而配發及發行或購回的股份。



---

## 股 本

---

### 地位

[編纂]及根據[編纂]獲行使而可能發行的股份將為在各方面與本文件所述所有其他現存已發行的股份享有同等地位，特別是其將符合資格於本文件日期後就股份而宣派、派付或作出的所有股息或其他分派（惟[編纂]項下的權利除外）。

### [編纂]

根據股東於2015年12月23日通過的書面決議案及受當中所載條件所規限，董事獲授權按面值向於於2015年12月23日營業結束時名稱名列本公司股東名冊的股東配發及發行合共[編纂]股入賬為繳足的股份，方式為將金額[編纂]港元資本化進賬入本公司股份溢價賬，而根據本決議案將予配發及發行的股份應與現有已發行股份在各方面享有同等地位。有關進一步詳情，請參閱本文件附錄四「法定及一般資料－有關本集團的其他資料－3.股東決議案」一節。

### 最低公眾持股量

根據創業板上市規則第11.23(7)條，於[編纂]之時及其後一切時間，本公司必須維持公眾人士（定義見創業板上市規則）持有本公司全部已發行股本25%的最低指定百分比。

### 購股權計劃

本公司於2015年12月23日有條件採納購股權計劃。根據購股權計劃，計劃的合資格參與者，包括本公司或我們的附屬公司董事、僱員、顧問及諮詢公司可能獲授出購股權並獲賦予彼等認購股份的權利，當與任何其他計劃授出的購股權合併計算時，佔[編纂]初步已發行股份不超過10%（即[編纂]股股份，惟計及根據[編纂]獲行使而可能發行的股份）。購股權計劃條款的進一步詳情概述於本文件附錄四「法定及一般資料－其他資料－14.購股權計劃」一節。

### 一般授權

我們的董事已獲授一般無條件授權，以配發，發行及處理股份總面值不超過以下總和(a)經[編纂]及[編纂]擴大後本公司已發行股本總面值20%（惟不計及[編纂]獲行使而可能發行的任何股份）；及(b)根據下述授予董事購回股份的一般授權而本公司可能購回的本公司股本總面值。

---

## 股 本

---

董事可，此外根據供股他們被授權在本次發行授權發行股份，配發，發行及交易股份，股份根據行使認購權附屬於任何認股權證或可轉換為本公司證券事項，以股代息股息或類似安排或行使期權可根據購股權計劃授出。董事獲授權根據發行授權配發及發行的股份總面值將不會因該等股份配發及發行而減少。

此發行授權將到期 (以較早發生者為準)：

- (i) 本公司下屆股東週年大會結束時；或
- (ii) 任何適用法律或細則規定本公司須舉行下屆股東週年大會的期限屆滿時；或
- (iii) 股東於股東大會上通過普通決議案修訂、撤銷及續新此項授權時。

有關此項一般授權的進一步詳情，請參閱本文件附錄四「法定及一般資料—有關本集團的其他資料— 3.股東決議案」一節。

### 購回授權

我們的董事已獲授予一項一般無條件授權，以行使本公司一切權力購回總面值不超過經[編纂]及[編纂] (但不包括可能根據行使[編纂]而發行的任何股份) 擴大的本公司已發行股本總面值10%。

此項購回授權僅適用於在聯交所或股份上市 (且就此獲證監會及聯交所認可) 的任何其他證券交易所，按所有適用法律及創業板上市規則規定進行的購回。聯交所規定將收錄於本文件內與購回股份有關的其他資料，載於本文件附錄四「有關本集團的其他資料— 6.證券購回授權」一段。

此項購回授權將於下列情況發生時屆滿 (以最早者為準)：

- (i) 本公司下屆股東週年大會結束時；或
- (ii) 任何適用法律或細則規定本公司須舉行下屆股東週年大會的期限屆滿時；或

---

## 股 本

---

(iii) 股東在股東大會上通過普通決議案修訂、撤回或更新此項授權時。

有關此項購回授權的其他詳情，請參閱本文件附錄四「有關本集團的其他資料－3.股東決議案」一段。

### 須召開股東大會及類別大會的情況

本公司僅擁有一種類別的股份，即普通股，其每股股份與其他股份享有同等權益。

根據開曼群島公司法以組織章程大綱及細則規定，本公司可不時通過股東普通決議案 (i)增加其股本；(ii)將其股本合併及分拆為面值較大的股份；(iii)將其股份分為多個類別；(iv)將其股份拆細為面值較小的股份；及(v)註銷未獲認購的任何股份。此外，本公司可透過股東特別決議案削減其股本（惟須獲開曼群島法院批准）。更多詳情請參閱本文件附錄三。

根據開曼群島公司法以及章程大綱及公司章程的條款，股份或任何類別股份所附的全部或任何特別權利（除該類別股份的發行條件另有規定外），可經由不少於該類別已發行股份面值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股東大會上通過的特別決議案批准而更改、修改或廢除。更多詳情請參閱本文件附錄三。

## 財務資料

閣下應將以下討論及分析，連同本文件附錄一所載會計師報告內我們的經審核合併財務報表及隨附附註（「財務資料」）一併閱讀。財務資料乃根據香港財務報告準則編製。閣下應閱讀整份會計師報告，而不應僅依賴本節所載資料。

以下討論及分析載有反映我們現時對未來事件及財務表現看法的若干前瞻性陳述。該等陳述乃以我們根據經驗及對過往走勢的見解、現狀及預期未來發展，以及我們認為於有關情況下屬適合的其他因素作出的假設及分析為依據。然而，實際結果及發展會否與我們的預期及預測一致，則取決於多項風險及我們無法控制的不明朗因素。有關進一步資料，請參閱本文件「前瞻性陳述」及「風險因素」兩節。

### 概覽

我們是綜合遊戲開發商、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.及其附屬公司起首，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。相關期間的收益分別約97.4%、98.1%及99.0%來自遊戲營運及發行所產生的收入。

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、13款網上電腦遊戲及一款網頁遊戲。該等遊戲中，六款為自行開發遊戲，一款為共同開發遊戲，12款為特許遊戲，以及12款為發行遊戲。於業績記錄期間，我們提供一款共同開發遊戲，名為火鳳燎原大戰，自2014年5月推出。

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日止兩個年度以及截至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、41.6百萬港元及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）试玩及玩該等遊戲。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

## 財務資料

畫(包括天龍八部及火鳳燎原)的遊戲。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，我們來自該等基於流行漫畫及動畫的遊戲(包括自行／共同開發的遊戲、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，佔我們同期收益約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。於業績記錄期間及直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／共同開發的遊戲。此外，我們可能分特許該等權利予其他第三方開發商以開發新遊戲，來換取分特許費及／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大類，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來源：

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／共同開發的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／共同開發的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	在我們的協調下，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

---

## 財務資料

---

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日止兩個年度以及截至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，佔有關期間收益約93.9%、94.8%及98.1%。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度，我們的毛利分別約為29.7百萬港元及34.2百萬港元，增幅約15.2%；而相關年度淨虧損及淨溢利分別約為9.6百萬港元及7.0百萬港元，增幅約172.9%。

截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們的毛利分別約為18.6百萬港元及34.5百萬港元，增幅約85.5%；而相關期間淨溢利分別約為6.1百萬港元及10.4百萬港元，增幅約70.5%。

### 影響我們經營業績的重大因素

我們的經營業績一向且預期繼續受以下多項因素影響，包括一般影響我們行業的因素及特定影響我們營運的因素。

### 遊戲業普遍發展及新技術來臨

新技術一直及將繼續對業務、通訊及人民生活上許多其他方面構成重大影響。此現象於遊戲行業尤其明顯，其主要特點以技術變動及公眾接受程度見稱。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，我們收益中約73.7%、45.3%及15.0%來自各期間的網上電腦遊戲及網頁遊戲。然而，新手機技術已大幅轉變玩遊戲的方式。為緊貼有關趨勢，我們於整個業績記錄期間已將策略重點由網上電腦遊戲及網頁遊戲轉為手機遊戲。因此，來自手機遊戲所產生的收益百分比由截至2013年12月31日止年度約23.7%增加至截至2014年12月31日止年度約52.8%，並進一步增加至截至2015年6月30日止六個月約84.0%。

任何趨勢轉變及技術創新可能令我們的遊戲變得過時及／或對現有及新遊戲玩家不具吸引力。倘發生有關情況，我們維持業內競爭力的能力將對我們的經營業績及財務狀況造成重大不利影響。

---

## 財務資料

---

我們的大部分收益乃來自特許遊戲的遊戲營運收入。倘我們未能與第三方遊戲開發商／營運商維持穩定的業務關係，或倘我們無法為現有特許遊戲延長特許期或引入新特許遊戲，則我們的經營業績及業務前景將受到重大不利影響。

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，來自特許遊戲的遊戲營運收入分別佔我們的收益分別約70.6%、65.3%及78.3%。來自特許遊戲的遊戲營運收入乃根據與第三方遊戲開發商／營運商協定的特許協議而定。我們的第三方遊戲開發商可根據特許協議條文終止與我們的特許安排，或選擇於到期時不再重續書面協議。

概不保證我們能夠與第三方遊戲開發商／營運商維持業務關係。倘我們無法為現有特許遊戲延長特許期或新引入第三方遊戲開發商／營運商的高質素遊戲，則我們的經營業績、財務狀況及業務前景可能受到重大不利影響。

來自我們自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入為業務的重要組成部分。倘我們不能有效為自行／共同開發的遊戲的虛擬物件進行營銷，或倘我們無法就自行／共同開發的遊戲提供更新及升級以延長自行／共同開發的遊戲的生命週期，則我們的經營業績及業務前景可能受到重大不利影響。

我們自行／共同開發的遊戲均按免費基準提供。來自我們自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入主要來自銷售遊戲內的虛擬物件，以加強遊戲玩家的遊戲體驗。來自我們自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入為業務的重要組成部分。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，來自自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入佔我們的收益分別約23.3%、29.5%及19.8%。我們來自自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入將取決於我們吸引玩家玩我們遊戲的能力，及更重要地，吸引玩家購買虛擬物件的能力。

我們面臨未必能夠有效為遊戲內的虛擬物件進行市場推廣的風險，或無法創作對玩家具吸引力或定價適當的虛擬物件的風險。倘我們未能開發／共同開發遊戲或就自行／共同開發的遊戲提供更新及升級，則我們的經營業績、財務狀況及業務前景可能受到重大不利影響。

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。

---

## 財務資料

---

少量遊戲為我們主要收益來源，而我們必須推出吸引及挽留大量玩家的遊戲以增加收益及維持我們的競爭地位。

於業績記錄期間，少量遊戲為我們主要收益來源。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，我們於各報告期內五大產生收益的遊戲分別佔我們的收益約80.0%、75.4%及80.3%。因此，我們的增幅大大取決於我們持續開發及／或推出極受歡迎的新遊戲的能力，其開發及／或營銷需要重大時間及資源。

我們難以在大規模上穩定預期玩家需求。此外，我們推出新遊戲的時機對該等遊戲的表現及人氣有重大影響。倘我們於第三方開發其他同類型的遊戲同時推出新遊戲，有關競爭可能使我們難以吸引新玩家玩我們的遊戲，而我們的分銷及發行夥伴可能投入較少資源推廣我們的遊戲。倘我們無法成功開發及／或推出吸引及挽留大量玩家的遊戲或於有利市況推出新遊戲，我們的經營業績、財務狀況及前景可能受到重大不利影響。

我們未必能夠於日後維持高毛利率。

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，我們已達至毛利率分別約43.1%、43.4%及49.7%。

概不保證過往帶來高收益及毛利率水平的遊戲將於日後繼續表現良好。此外，我們無法保證，倘我們提供的服務成本因(其中包括以下因素)供應商收取的服務費(包括渠道費用及專利權費用)增加而增加，我們將能夠維持目前毛利率。此外，倘我們無法招聘足夠合資格及合適員工，概不保證我們專注於開發手機遊戲的策略將會成功。

我們的無形資產為總資產的主要組成部分之一。倘我們營運的遊戲並不獲遊戲玩家期待及於其預期遊戲壽命或特許協議協定期限前終止營運，無形資產減值將對我們的經營業績、財務狀況及業務前景造成重大不利影響。

我們的無形資產主要指包括我們就我們的特許遊戲向第三方遊戲開發商／營運商支付以於香港及／或台灣營運的特許費，佔我們截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日的總資產分別約18.1%、25.3%及21.4%。我們的經營業績已及將繼續受無形資產減值所影響，於董事認為若干自行／共同開發的遊戲及特許遊戲無法達至自推出遊戲以來的預期付費玩家水平時，無形資產將被減值。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至



---

## 財務資料

---

2015年6月30日止六個月確認的無形資產減值分別約10.6百萬港元、0.4百萬港元及零，主要由於我們將策略重點由網上電腦遊戲及網頁遊戲轉移至手機遊戲，而使我們緊貼香港及台灣遊戲行業的市場趨勢，導致年內終止營運若干網上電腦遊戲及網頁遊戲。我們的純利將因此受無形資產減值所影響，而無形資產減值主要受我們遊戲的預期盈利能力及人氣所影響。

概不保證我們能夠自行／共同開發的遊戲或取得獲得大量人氣的特許遊戲。倘我們營運的遊戲並不獲遊戲玩家期待及於其預期遊戲壽命或特許協議協定期限前終止營運，無形資產減值將對我們的經營業績、財務狀況及業務前景造成重大不利影響。

### 呈列基準

根據本文件「歷史、重組及集團架構」及附錄四「法定及一般資料」兩節所詳述的重組，本公司為於2015年12月23日組成本集團旗下各公司的控股公司。由於重組主要涉及於現有公司加入若干投資控股公司，並無導致任何實質經濟變動，故財務資料已透過應用合併會計原則按合併基準呈列，猶如於業績記錄期間開始時已完成重組。

董事認為，ongameshow.com從事遊戲雜誌PC Game Weekly印刷版及漫畫書出版（「除外業務」），除外業務與本集團主要業務無關並獨立營運及撥付資金，故從[編纂]剔除。由於除外業務獨立營運及保留獨立賬簿及記錄，其於業績記錄期間的收入、開支、資產及負債已從財務資料剔除。所有除外業務的重要交易及結餘已披露於財務資料。轉讓ongameshow.com的代價乃基於施先生所收購股本而釐定，代價以現金於2015年9月25日償付。ongameshow.com之投資成本約1港元將於資本儲備視為償還資本。根據重組，本集團已於2015年9月25日出售ongameshow.com。

本集團已編製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，以呈列本公司及附屬公司的業績、權益變動及現金流量，猶如現有集團架構於整個業績記錄期間或自其各自註冊成立日期以來（以較短者為準）已存在。本集團已編製截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日的合併財務狀況表，以呈列本公司及附屬公司的資產及負債，猶如現有集團架構於有關日期已存在。

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。

---

## 財務資料

---

本集團旗下各公司的資產及負債按現時賬面值合併。概無金額確認為商譽代價或收購方於被收購方的可識別資產、負債及或然負債公允價值的權益超逾共同控制合併時的成本的差額。

集團內公司間所有重大交易、交易結餘及未變現收益及交易已對銷。

### 重大會計政策及估計

計入本文件附錄一所載會計師報告的財務資料已根據本節上段呈列基準以及遵照香港會計師公會頒佈之香港財務報告準則的會計政策編製。財務資料亦符合香港公司條例及創業板上市規則所適用之披露規定。

財務資料乃根據歷史成本基準編製。編製財務資料亦須管理層就未來作出判斷、估計及假設。該等判斷、估計及假設乃基於過往經驗及其他因素，包括相信屬合理的對未來事件的預期。實際結果可能與該等估計有差別。

我們已識別我們相信對編製合併財務報表以及理解經營業績及財務狀況最重要的若干會計政策及估計。重大會計政策及估計分別載於本文件附錄一所載會計師報告附註3及4。

### 收益

收益於(i)當未來經濟利益很可能流入本集團；(ii)能夠可靠計量及(iii)就以下每個收益類別已達至特定準則時方會確認。收益按已收或應收代價的公允價值計量，扣除任何銷售相關稅項及折扣。

### 遊戲營運收入

我們的遊戲營運收入由我們營運的自行／共同開發的遊戲及特許遊戲所貢獻。

我們自行／共同開發的遊戲及特許遊戲按免費基準提供。遊戲玩家可購買遊戲內貨幣以購入遊戲內虛擬物件或直接購買該等虛擬物件以提升遊戲體驗。於銷售遊戲內貨幣或遊戲內虛擬物件時，通常意味我們有責任提供服務，讓遊戲內貨幣或遊戲內虛擬物件可作展示、使用或兌換其他遊戲內虛擬物件。因此，遊戲內貨幣或遊戲內虛擬物件銷售所得款項初步於合併財務狀況表內流動負債記錄為遞延收入。有關已消費遊戲內貨幣及已兌換遊戲

---

## 財務資料

---

內虛擬物件的價值的遞延收入應佔部分，僅將於服務已向我們的遊戲玩家提供時即時或按比例確認為收益。

我們已釐定以下項目，以釐定已向我們的遊戲玩家提供服務的時間以及遊戲內貨幣或遊戲內虛擬物件銷售所得款項確認為收益的時間：

消耗品遊戲內虛擬物件指透過特定遊戲玩家行動而使用後消失的物件。遊戲玩家其後將無法繼續從該遊戲內虛擬物件中得益。當消耗品遊戲內虛擬物件被使用及相關服務得以提供時，我們確認收益及將有關金額自遞延收入解除。

耐用品遊戲內虛擬物件指我們的遊戲玩家可取得及於延長時期內得益的物件。收益於適用遊戲的耐用品遊戲內虛擬物件平均年期內按比例確認，董事將作出付費玩家平均玩遊戲期間的最佳估計（「**玩家關係期**」）。

董事將按個別遊戲基準估計玩家關係期，並每半年重新評估有關期。一個遊戲的玩家關係期為付費玩家於一段時間的玩遊戲天數。付費玩家的估計玩遊戲天數為一名付費玩家首次使用賬戶購買代幣或直接購買遊戲內虛擬物件直至同一玩家最後一天玩遊戲或以增加遊戲代幣為賬戶充值或購買更多遊戲內虛擬物件的一段時間，乃經參考取自遊戲伺服器或遊戲分銷平台的數據所得。就新推出遊戲而言，我們將基於我們或其他第三方遊戲開發商開發的其他同類遊戲而估計玩家關係期，直至新遊戲建立其自有模式及歷史，而玩家關係期一般為推出後6至12個月，視乎遊戲類型而定。

就我們並無擁有足夠相關數據及資料以區分消耗品及耐用品遊戲內虛擬物件所得收益的遊戲，遊戲虛擬貨幣銷售將作遞延處理及於特定遊戲的預期玩家關係期內按比例確認為收益。

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。

## 財務資料

下表載列我們於所示期間五大遊戲的玩家關係期明細：

五大遊戲名稱	截至12月31日止年度		截至6月30日止六個月	
	2013年 (天數)	2014年 (天數)	2014年 (天數)	2015年 (天數)
遊戲B	68	95	77	95
火鳳燎原手機版	66	160	112	194
遊戲C	不適用	不適用	不適用	52
天龍八部Online	202	213	204	217
關三國Online	115	158	140	176
九陰真經Online	35	51	44	55
火鳳燎原大戰	不適用	57	24	93
SEGA創造球會	不適用	68	不適用	110
天龍八部3D	不適用	不適用	不適用	20

董事已進一步評估本集團於營運自行／共同開發的遊戲及特許遊戲時的相關角色及責任，並得出結論，由於我們負責向遊戲玩家提供遊戲體驗（包括營銷及宣傳、釐定分銷平台及付款渠道、設置遊戲伺服器及提供客戶服務），故我們有營運該等遊戲的主要責任。此外，我們亦控制自行／共同開發的遊戲的遊戲內虛擬物件的遊戲及服務規格及定價。由於董事認為本集團於向遊戲玩家提供遊戲體驗方面面臨重大風險及回報，並於營運自行／共同開發的遊戲及特許遊戲上擔任主要角色，我們按總額基準（即並無扣除向第三方遊戲開發商／營運商及授予人支付的專利權費用）於合併損益及其他全面收益表確認遊戲營運收入。有待向第三方遊戲開發商／營運商及授予人支付的專利權費用以及第三方分銷平台及第三方付款渠道收取的渠道費用在合併損益及其他全面收益表記錄為提供服務的成本。

### 遊戲發行收入

我們的遊戲發行收入來自透過我們的遊戲分銷平台或其他第三方分銷平台向遊戲開發商／營運商提供遊戲發行及／或收款服務。遊戲發行收入乃根據本集團與第三方遊戲開發商／營運商訂立的遊戲分銷協議相關條款而事先釐定。

---

## 財務資料

---

董事已評估本集團與第三方遊戲開發商／營運商於遊戲分銷協議的相關角色及責任，並得出結論，由於第三方遊戲開發商／營運商負責設置及維護遊戲營運的伺服器以及定期提供遊戲更新及升級，故彼等有營運該等遊戲的主要責任，及因此面臨有關營運該等遊戲的重大風險及回報。本集團負責推廣及發行遊戲以及讓遊戲玩家進入我們的遊戲分銷平台。由於董事認為本集團僅就發行遊戲擔任第三方遊戲開發商／營運商的代理，我們按淨額基準（即扣除與第三方遊戲開發商／營運商的專利權費用）確認遊戲發行收入。

### 特許費及專利權費收入

我們的特許費及專利權費收入來自我們向第三方遊戲營運商特許我們自行／共同開發的遊戲，以及給予遊戲開發商流行文學作品（如漫畫及小說）的分特許開發權。我們於簽訂特許協議時收取固定特許費。特許費收入將按直線法在整個特許協議期間確認為收益。專利權費收入將按照特許協議條款確認。

### 無形資產

#### 已購入無形資產

單獨購入的無形資產於初步按成本確認。業務合併中所購入的無形資產的成本為於收購日的公允價值。其後，具有有限年期的無形資產按成本減累計攤銷及累計減值虧損列賬。

攤銷乃於特許協議年期（一般為2至4年）按直線基準計提撥備。具有無限年期的無形資產按成本減任何累計減值虧損列賬。攤銷開支於損益確認並計入提供服務的成本。

#### 自行開發的無形資產

自行開發的無形資產（即自行／共同開發的遊戲）之開支於以下情況下可被資本化：

- 技術上可行以開發產品作為使用或銷售；
- 有充足資源完成開發；
- 有意完成及使用或銷售該產品；
- 本集團有能力使用或銷售該產品；

---

## 財務資料

---

- 使用或銷售該產品為未來帶來經濟效益；及
- 能可靠計量該項目之開支。

資本化之開發成本於本集團預期銷售所開發產品取得利益期間內攤銷。攤銷成本於損益確認及計入提供服務的成本。

不符合以上條件之開發開支及自行開發項目在研究階段的開支於產生期間在損益確認。

### 無形資產減值

具無限可使用年期之無形資產及尚未可供使用之無形資產每年進行減值測試，方法為比較其賬面值與可收回金額，而不論是否出現任何可能減值之跡象。倘若估計資產之可收回金額低於其賬面值，則該資產之賬面值將調低至其可收回金額。

減值虧損即時確認為開支。

倘減值虧損其後撥回，該資產之賬面值將增加至其可收回金額之經修訂估計，惟增加後之賬面值不得超出倘過往年度並無就該資產確認減值虧損而原應釐定之賬面值。

有使用期限之無形資產會於出現資產可能減值之跡象時進行減值測試。

### 非金融資產減值

於各報告期末，本集團審閱非金融資產(包括物業、廠房及設備、具有限年期之無形資產、於一間附屬公司的投資以及於合營企業的權益)的賬面值，以釐定是否有任何跡象顯示該等資產已產生減值虧損，或先前確認之減值虧損是否不再存在或可能已經減少。

倘資產之可收回金額(即公允價值減銷售成本及使用價值之較高者)估計將低於其賬面值，則該資產之賬面值將削減至其可收回金額。減值虧損即時作開支確認。公允價值減銷售成本及使用價值均按董事預測及對關鍵參數的判斷(包括可觀察的同類資產市場價格、預期未來現金流和折現率)計算。

---

## 財務資料

---

倘減值虧損其後撥回，該資產之賬面值將增加至其可收回金額之經修訂估計，惟增加後之賬面值不得超出倘過往年度並無就該資產確認減值虧損而原應釐定之賬面值。減值虧損之撥回即時作收入確認。

### 金融資產

本集團按購入資產之目的，於初始確認時進行金融資產分類。按公允價值計入損益之金融資產乃按公允價值初始計量，而所有其他金融資產則按公允價值另加收購金融資產直接應佔之交易成本初始計量。以常規方式購買或出售之金融資產均按交易日基準予以確認及取消確認。以常規方式購買或出售是指根據合約條款規定在相關市場中之規則或慣例通常約定之時限內交付資產所進行之金融資產購買或出售。

### 貸款及應收款項

該等資產為並無於交投活躍市場報價之非衍生金融資產，其付款數額屬固定或可予釐定。其主要透過提供貨品與服務（應收貨款），亦包括其他種類之合約貨幣性資產。

於初始確認後，此類資產按使用實際利率法計算之攤銷成本減任何已識別減值虧損列賬。

### 金融資產的減值虧損

於各報告期末，本集團評估是否有金融資產存在減值之任何客觀證據。倘因初始確認資產後發生之一項或多項事件導致存在客觀減值證據，而該項事件對金融資產之估計未來現金流量所造成之影響能夠可靠估計，則該金融資產出現減值。減值證據可包括：

- 債務人出現嚴重財務困難；
- 違約，如逾期或拖欠利息或本金還款；
- 由於債務人出現財務困難而給予其優惠條件；
- 債務人有可能破產或進行其他財務重組。

---

## 財務資料

---

就貸款及應收款項而言，若有客觀證據證明該資產減值，則於損益內確認減值虧損，並以資產之賬面值與採用原實際利率貼現之估計未來現金流量現值之差額計算。金融資產之賬面值透過使用撥備賬減少。倘金融資產之任何部分被釐定為無法收回，則就相關金融資產自撥備賬撇賬。

### 金融負債

本集團根據負債產生之目的，將其金融負債分類。按公允價值計入損益的金融負債初步按公允價值計量，而按攤銷成本計量的金融負債初步按公允價值扣除所產生直接應佔成本計量。

#### 按攤銷成本計量的金融負債

按攤銷成本計量的金融負債包括貿易及其他應付款項、應付關連公司款項，其後以實際利率法按攤銷成本計量。有關利息開支於損益內確認。

倘負債透過攤銷過程被取消確認，則於損益中確認盈虧。



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。

## 財務資料

### 經營業績

下表載列我們截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月的合併損益及其他全面收益表，載於本文件附錄一所載會計師報告。

	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
收益	68,833	78,668	37,332	69,425
所提供服務成本	(39,134)	(44,501)	(18,720)	(34,897)
毛利	29,699	34,167	18,612	34,528
其他收入	336	1,103	909	81
銷售開支	(11,962)	(13,269)	(4,814)	(10,362)
行政開支	(12,150)	(11,310)	(6,632)	(10,754)
其他開支	(14,215)	(616)	(133)	(22)
經營(虧損)/溢利	(8,292)	10,075	7,942	13,471
出售合營企業虧損	(44)	—	—	—
應佔合營企業之業績	(228)	—	—	—
除所得稅前(虧損)/溢利	(8,564)	10,075	7,942	13,471
所得稅開支	(1,027)	(3,030)	(1,857)	(3,070)
本年度/期間(虧損)/溢利	(9,591)	7,045	6,085	10,401
其他全面收益				
<i>將不會重新分類至損益的項目</i>				
出售合營企業時的匯兌差額	44	—	—	—
<i>隨後可重新分類至損益的項目</i>				
換算海外業務財務報表 之匯兌差額	(207)	644	241	(357)
本年度/期間其他全面收益	(163)	644	241	(357)
本公司擁有人應佔本年度/ 期間全面收益總額	(9,754)	7,689	6,326	10,044

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。

## 財務資料

### 摘選合併損益及其他全面收益表項目說明

#### 收益

下表載列於所示期間按收益類型的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		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元 (未經審核)	%	千港元	%
遊戲營運收入								
— 自行開發／ 共同開發遊戲	16,023	23.3	23,238	29.5	12,550	33.6	13,768	19.8
— 特許遊戲	48,621	70.6	51,351	65.3	21,423	57.4	54,334	78.3
遊戲發行收入								
— 遊戲發行	2,420	3.5	2,610	3.3	2,327	6.2	608	0.9
來自營運及發行 遊戲的收入	<b>67,064</b>	<b>97.4</b>	<b>77,199</b>	<b>98.1</b>	<b>36,300</b>	<b>97.2</b>	<b>68,710</b>	<b>99.0</b>
專利權費收入	1,769	2.6	1,054	1.4	973	2.6	81	0.1
特許費收入	—	—	415	0.5	59	0.2	634	0.9
<b>總收益</b>	<b>68,833</b>	<b>100.0</b>	<b>78,668</b>	<b>100.0</b>	<b>37,332</b>	<b>100.0</b>	<b>69,425</b>	<b>100.0</b>

下表亦載列於業績記錄期間，按收益類型的角色、客戶及收益來源的詳情：

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

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。

---

## 財務資料

---

於業績記錄期間，我們大部分收益來自營運及發行遊戲。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，來自營運及發行遊戲收入於相關期間佔我們的收益約97.4%、98.1%、97.2%及99.0%。

### 遊戲營運收入

我們的遊戲營運收入於業績記錄期間為業務的重要組成部分之一，佔我們截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月的收益分別約93.9%、94.8%、91.0%及98.1%。

我們的遊戲營運收入來自營運我們自行／共同開發的遊戲及特許遊戲，據此遊戲玩家購買遊戲貨幣及／或遊戲中的虛擬物件以加強其遊戲體驗。由於我們假設營運我們自行／共同開發的遊戲及特許遊戲的主體作用為傳遞遊戲體驗予遊戲玩家，我們按總額基礎確認營運遊戲收入。專利權費用主要為來自特許遊戲營運的所分佔每月所收淨現金，支付予我們的第三方遊戲開發商／營運商，乃將列賬為我們提供服務的成本。

### 遊戲發行收入

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們的遊戲發行收入佔收益分別約3.5%、3.3%、6.2%及0.9%。

我們的遊戲發行收入來自透過我們的遊戲分銷平台或其他第三方分銷平台，提供遊戲發行及／或收費服務予第三方遊戲開發商／營運商。由於我們於遊戲發行中僅作為第三方遊戲開發商／營運商的代理，我們按淨額基準確認我們的遊戲發行收入，而與第三方遊戲開發商／營運商共享的專利權費用互相抵銷。

有關本集團於遊戲營運及遊戲發行的角色及責任，及該兩種收益類型的相應收益確認基準的進一步詳情，請參閱本節「重大會計政策及估計」一段。

### 特許費及專利權費收入

我們的特許費及專利權費收入僅佔我們截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月的收益分別約2.6%、1.9%、2.8%及1.0%。

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。

## 財務資料

我們的專利權費收入主要來自特許我們自行／共同開發的遊戲予第三方遊戲營運商，一般授予獨家及／或非獨家權於協議期間在香港及台灣以外的特定地理區域(如中國)營運、發行及推廣特定自行／共同開發的遊戲。我們的專利權費收入乃按來自向遊戲玩家銷售平台代幣或我們遊戲內的遊戲貨幣的每月所收淨現金約16.0%至28.0%百分比計算得出，並按照與第三方遊戲營運商的特許協議之條款確認。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，我們的專利權費收入約1.8百萬港元、1.1百萬港元及81,000港元源自特許一款、三款及兩款自行／共同開發的遊戲予第三方遊戲營運商。

我們於業績記錄期間亦從給予遊戲開發商流行文學作品(如漫畫及小說)的分特許遊戲開發權產生特許費收入。該等特許費收入將於特許協議期間按直線法確認為我們的收益。

下表載列於業績記錄期間按遊戲形式、五大遊戲及地理市場分類的收益分析：

### 按遊戲形式的收益

我們以三種形式提供遊戲：手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲。下表載列於所示期間按遊戲形式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		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元 (未經審核)	%	千港元	%
手機遊戲	16,341	23.7	41,551	52.8	14,031	37.6	58,309	84.0
網上電腦遊戲	48,480	70.4	34,698	44.1	22,094	59.2	10,206	14.7
網頁遊戲	2,243	3.3	950	1.2	175	0.4	195	0.3
來自營運及發行								
遊戲的收入	<b>67,064</b>	<b>97.4</b>	<b>77,199</b>	<b>98.1</b>	<b>36,300</b>	<b>97.2</b>	<b>68,710</b>	<b>99.0</b>
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
<b>總收益</b>	<b>68,833</b>	<b>100.0</b>	<b>78,668</b>	<b>100.0</b>	<b>37,332</b>	<b>100.0</b>	<b>69,425</b>	<b>100.0</b>

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。

## 財務資料

為符合香港及台灣遊戲行業的市場趨勢，我們的策略於整個業績記錄期間由專注網上電腦遊戲及網頁遊戲轉向手機遊戲。於整個業績記錄期間，我們營運及／或發行更多手機遊戲及較少的網上電腦遊戲及網頁遊戲，來自手機遊戲的收益貢獻整體增加及來自網上電腦遊戲及網頁遊戲的收益貢獻整體減少。董事預期來自手機遊戲所貢獻的收益百分比於可預見的未來將繼續增加。

### 按五大遊戲的收益

於業績記錄期間，我們以不同遊戲形式供應逾60款遊戲。我們的若干主要遊戲已於業績記錄期間產生大部分收益。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們五大最高產生收益的遊戲於各報告期間合共產生收益分別約80.0%、75.4%、82.4%及80.3%。

下表載列於所示期間我們五大遊戲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		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%	千港元	%
	(未經審核)							
遊戲B <sup>(3)(5)</sup>	4,762	6.9	704	0.9	490	1.3	83	0.1
火鳳燎原手機版 <sup>(3)(5)</sup>	9,804	14.2	16,766	21.3	10,228	27.4	7,702	11.1
遊戲C <sup>(3)(5)</sup>	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 <sup>(4)(6)</sup>	17,200	25.0	16,259	20.7	10,160	27.2	5,533	8.0
關三國Online <sup>(4)(6)</sup>	3,586	5.2	2,890	3.7	1,628	4.4	1,138	1.6
九陰真經Online <sup>(4)(6)</sup>	19,747	28.7	12,020	15.3	7,084	19.0	2,849	4.1
火鳳燎原大戰 <sup>(3)(5)</sup>	不適用	不適用	5,500	7.0	1,635	4.4	1,081	1.6
SEGA創造球會 <sup>(4)(5)</sup>	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 <sup>(4)(5)</sup>	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	32,393	46.7
<b>五大合計<sup>1</sup></b>	<b>55,099</b>	<b>80.0</b>	<b>59,309</b>	<b>75.4</b>	<b>30,735</b>	<b>82.4</b>	<b>55,686</b>	<b>80.3</b>
其他遊戲 <sup>2</sup>	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	<b>67,064</b>	<b>97.4</b>	<b>77,199</b>	<b>98.1</b>	<b>36,300</b>	<b>97.2</b>	<b>68,710</b>	<b>99.0</b>
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
<b>總收益</b>	<b>68,833</b>	<b>100.0</b>	<b>78,668</b>	<b>100.0</b>	<b>37,332</b>	<b>100.0</b>	<b>69,425</b>	<b>100.0</b>

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。

## 財務資料

附註：

1. 五大產生收益的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，乃於2014年9月推出的特許手機遊戲，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，乃於2009年6月發行的遊戲，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日止六個月帶來淨收益分別約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，乃於2015年6月推出的自行開發手機遊戲，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月底被淘汰。
3. 該等遊戲為自行／共同開發的遊戲。
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。

### 按地理市場的收益

下表載列於所示期間按所提供服務位置的地理市場分類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		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%	千港元	%
	(未經審核)							
<b>按地理市場分類</b>								
香港	58,217	84.6	66,908	85.1	31,645	84.8	63,404	91.3
台灣	9,013	13.1	10,759	13.7	4,714	12.6	5,826	8.4
其他	1,603	2.3	1,001	1.2	973	2.6	195	0.3
<b>總收益</b>	<b>68,833</b>	<b>100.0</b>	<b>78,668</b>	<b>100.0</b>	<b>37,332</b>	<b>100.0</b>	<b>69,425</b>	<b>100.0</b>

於業績記錄期間，我們絕大部分收益來自香港及台灣市場，佔我們截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月的收益分別約97.7%、

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。

## 財務資料

98.8%、97.4%及99.7%。我們絕大部分收益來自香港及台灣市場主要歸因於從兩個地理市場營運及發行遊戲的所得收入。我們亦從其他市場產生收益，主要由於特許我們自行／共同開發的遊戲予中國第三方遊戲營運商。

董事預計，於可見未來來自台灣市場的收益貢獻將較少，原因是(i)台灣競爭激烈，導致台灣相同市場推廣活動相對於香港市場的影響較少；及(ii)我們有待面世的若干遊戲管道僅於香港及澳門獲特許營運。

### 我們五大遊戲的平均每月付費用戶及付費用戶平均收益

特定遊戲的平均每月付費用戶及付費用戶平均收益為影響我們於該遊戲收益的兩個因素。特定遊戲的付費用戶平均收益乃將特定遊戲於特定期間產生的平均每月收益除以特定遊戲於該期間的平均每月付費用戶計算。下表載列於所示年度／期間，或由遊戲商業化至所示期末的有關期間我們五大產生收益的遊戲(其帶來收益合共佔期內收益超過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
<b>平均每月付費用戶收入</b>			
(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
<b>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)</b>			
遊戲B	476.0	592.0	318.0
火鳳燎原手機版	1,162.5	1,818.8	2,308.1
遊戲C	不適用	不適用	961.9
天龍八部Online	860.4	1,360.2	1,397.5
關三國Online	286.7	371.2	470.0
九陰真經Online	413.0	1,025.2	798.1

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。

## 財務資料

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
火鳳燎原大戰	不適用	911.0	870.3
SEGA創造球會	不適用	1,082.0	2,243.9
天龍八部3D	不適用	不適用	1,436.6

附註：

1. 五大產生收益的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／共同開發的遊戲、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／共同開發的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。

### 提供服務的成本

我們提供服務的成本主要包括專利權費用、渠道成本、無形資產攤銷、薪金和僱員福利支出以及伺服器租賃及網上服務開支。下表載列於所示期間提供服務的成本的絕對值及佔提供服務的成本的百分比明細：

	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	%	千港元	%
	(未經審核)							
專利權費用	15,188	38.8	17,564	39.5	7,918	42.3	14,788	42.4
渠道成本	3,943	10.1	10,157	22.8	3,205	17.1	11,291	32.4
無形資產攤銷	6,748	17.3	5,172	11.6	2,696	14.4	3,478	10.0
薪金和僱員福利支出	6,575	16.8	6,781	15.2	2,741	14.6	3,080	8.8
伺服器租賃及網上 服務開支	2,753	7.0	2,004	4.5	973	5.2	1,017	2.9
其他	3,927	10.0	2,823	6.4	1,187	6.4	1,243	3.5
合計	39,134	100.0	44,501	100.0	18,720	100.0	34,897	100.0

專利權費用為與第三方遊戲開發商／營運商及授予人就特許遊戲及自行／共同開發的遊戲營運分佔每月所收淨現金，佔我們於業績記錄期間提供服務的成本的主要組成部分。



## 財務資料

渠道成本產生自第三方分銷平台（例如Google Play及App Store）提供的服務。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，渠道成本分別佔我們提供服務的成本約10.1%、22.8%、17.1%及32.4%。渠道成本所佔比例不斷增加主要由於相比網上電腦遊戲及網頁遊戲，更依賴第三方分銷平台的手機遊戲所貢獻的收益增加。

薪金和僱員福利支出主要指我們就負責營運遊戲、客戶服務及研發及其他技術維護而產生的人力成本。伺服器租賃及網上服務開支產生自租賃伺服器及相關電訊及數據中心收取的頻寬服務。其他主要指我們所擁有伺服器的折舊以及就我們自行／共同開發的遊戲的音效及背景音樂的音頻製作部分產生的外包費用。

### 毛利及毛利率

我們的毛利為收益減提供服務的成本。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們的毛利分別約為29.7百萬港元、34.2百萬港元、18.6百萬港元及34.5百萬港元，分別佔毛利率約43.1%、43.4%、49.9%及49.7%。

根據董事所知，本集團的財務表現及經營業績並無受到季節性效應驅動。由於我們的毛利主要產生自業績記錄期間的遊戲營運及發行，下表載列於業績記錄期間按遊戲擁有權及遊戲形式的毛利分析：

### 按遊戲擁有權的毛利分析

下表載列於所示期間按遊戲擁有權的毛利及毛利率明細：

	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	毛利率	千港元	毛利率	千港元	毛利率	千港元	毛利率
自行／共同開發的遊戲	8,372	52.2%	10,590	45.6%	6,580	52.4%	8,579	62.3%
特許遊戲	17,608	36.2%	19,729	38.4%	9,510	44.4%	24,726	45.5%
用作發行的遊戲	1,951	80.6%	2,379	91.2%	1,489	64.0%	507	83.4%
來自遊戲營運及發行的毛利	<u>27,931</u>	41.6%	<u>32,698</u>	42.4%	<u>17,579</u>	48.4%	<u>33,812</u>	49.2%

---

## 財務資料

---

於業績記錄期間，我們已利用兩個主要渠道以從玩家收取[編纂]，包括第三方付款供應商(例如便利店)及第三方分銷平台(例如Apple Store及Google Play)。隨著市場趨勢於業績記錄期間由網上電腦遊戲演變至手機遊戲，相比第三方付款供應商提供的服務，更多服務由收取較高成本(即渠道費)的第三方分銷平台提供。

### 自行／共同開發的遊戲的毛利率分析

自行／共同開發的遊戲的毛利率由2013年約52.2%下降至2014年約45.6%，主要原因是2014年營運及發行更多自行／共同開發的遊戲的手機遊戲導致渠道費增加，而手機遊戲比起網上電腦遊戲及網頁遊戲需倚賴更多第三方分銷平台的服務，如Google Play的服務費(即遊戲玩家增加透過Google Play／iOS直接購買)。

自行／共同開發的遊戲的毛利率由截至2014年6月30日止六個月約52.4%增加至截至2015年6月30日止六個月約62.3%，原因是i)對遊戲伺服器及網上服務的資源重組令若干間接成本(即伺服器租賃及網上服務)的比例減少；及ii)自行／共同開發的遊戲所得收益增加，尤其是來自於2015年上半年推出的遊戲C。

我們自行／共同開發的遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於我們自行／共同開發的遊戲於2014年下半年產生的收益大幅減少，原因是2014年下半年相比營運我們自行／共同開發的遊戲成本的減幅，我們的推廣策略轉移至特許手機遊戲。

### 特許遊戲的毛利率分析

特許遊戲的毛利率由2013年約36.2%增加至2014年約38.4%，主要原因是無形資產以及特許遊戲的伺服器租賃及網上服務開支的攤銷稍微減少。

特許遊戲的毛利率由截至2014年6月30日止六個月約44.4%增加至截至2015年6月30日止六個月約45.5%，主要原因是i)對遊戲伺服器及網上服務的資源重組令若干間接成本(即伺服器租賃及網上服務)的比例減少；及ii)我們其中一款特許遊戲天龍八部3D於2015年上半年的表現出色。

## 財務資料

我們特許遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於以下影響：(i) 2014年下半年產生的專利權費用較多，原因是2014年下半年比2014年上半年推出更多特許手機遊戲；及(ii) 渠道費用大幅增加，原因是2014年下半年營運及發行更多手機遊戲，而手機遊戲比起網上電腦遊戲及網頁遊戲需倚賴更多第三方分銷平台的服務，如Google Play的服務費。

### 發行遊戲的毛利率分析

發行遊戲的毛利率由2013年約80.6%增加至2014年約91.2%，並由截至2014年6月30日止六個月約64.0%增加至截至2015年6月30日止六個月約83.4%，及由於有更多遊戲分擔客戶服務成本，故客戶服務及後勤服務的員工成本減少。

### 按遊戲形式的毛利分析

下表載列於所示期間按遊戲形式的毛利及毛利率明細：

	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	毛利率	千港元	毛利率	千港元	毛利率	千港元	毛利率
手機遊戲	8,163	50.0%	16,748	40.4%	7,031	50.3%	29,441	50.5%
網上電腦遊戲	19,468	40.2%	15,647	45.0%	10,892	49.2%	4,586	44.9%
網頁遊戲	300	13.3%	303	31.9%	(344)	不適用	(215)	不適用
來自營運及發行 遊戲的毛利	<u>27,931</u>	41.6%	<u>32,698</u>	42.4%	<u>17,579</u>	48.4%	<u>33,812</u>	49.2%

截至2013年12月31日止年度，手機遊戲的毛利率較網上電腦遊戲高，主要由於2013年大部分手機遊戲主要為並無應付遊戲開發商專利權費用的自行開發遊戲，而2013年的網上電腦遊戲主要來自產生應付遊戲開發商專利權費用的特許遊戲。

截至2014年12月31日止年度，手機遊戲的毛利率較網上電腦遊戲低，主要由於2014年下半年推出多款特許手機遊戲(其較網上電腦遊戲及網頁遊戲更依賴由第三方分銷平台提供的服務，例如Google Play)，導致渠道費用大幅增加。

截至2015年6月30日止六個月，手機遊戲的毛利率相對較網上電腦遊戲高，主要由於i) 期內在手機遊戲所得收益增長比例中分佔固定成本的影響；及ii) 我們其中一款特許手機遊戲天龍八部3D於2015年上半年的表現出色。

---

## 財務資料

---

以下載列我們手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲於整個業績記錄期間的毛利率分析：

### 手機遊戲的毛利率分析

手機遊戲的毛利率由2013年約50.0%下降至2014年約40.4%，乃由於2013年確認的大部分手機遊戲收益來自並無產生應付遊戲開發商專利費費用的自行開發遊戲，相對而言2014年確認手機遊戲的收益來自自行開發遊戲及特許遊戲。截至2014年及2015年6月30日止六個月的手機遊戲毛利率並無大幅波動。

我們手機遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於渠道費用大幅增加，原因是2014年下半年營運及發行更多手機遊戲，而手機遊戲比起網上電腦遊戲及網頁遊戲需倚賴更多第三方分銷平台的服務，如Google Play的服務費。

### 網上電腦遊戲的毛利率分析

網上電腦遊戲的毛利率由2013年約40.2%增加至2014年約45.0%，原因是本集團的重點轉為開發及營運更多手機遊戲業務，並終止若干不受歡迎的網上電腦遊戲，而營運該等遊戲伺服器及相關活動產生的成本較高。

網上電腦遊戲的毛利率由截至2014年6月30日止六個月約49.2%下降至截至2015年6月30日止六個月約44.9%，原因是網上電腦遊戲收益下降的百分比大於成本（如伺服器租賃及網上服務開支）的下降。

我們網上電腦遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於2014年下半年我們網上電腦遊戲比2014年上半年產生較少收益，原因是市場趨勢不斷變化，更多遊戲玩家由網上電腦遊戲轉為手機遊戲，我們的重點亦由網上電腦遊戲轉為手機遊戲。另外，於2014年上半年，我們較2014年下半年推出更多推廣活動以提高我們網上電腦遊戲的受歡迎程度，因此源自網上電腦遊戲的收益從2014年上半年約22.1百萬港元減少至2014年下半年約12.6百萬港元。

### 網頁遊戲的毛利率分析

網頁遊戲的毛利率由2013年約13.3%增加至2014年約31.9%，原因是兩個低毛利率的網頁遊戲於截至2014年12月31日止年度終止。截至2014年及2015年6月30日止六個月的網頁遊戲毛虧乃由於一個網頁遊戲受到虧損，其收益不足以補足其成本。

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。

## 財務資料

### 其他收入

我們的其他收入包括匯兌收益、利息收入、遊戲推廣收入、來自ongameshow.com(本集團一家關連公司)的管理費收入及其他。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們於各期間的其他收入佔總收入的比例約為0.5%、1.4%、2.4%及0.1%。下表載列於所示期間其他收入的絕對值及佔其他收入的百分比明細：

	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	%	千港元	%
	(未經審核)							
匯兌收益	—	—	680	61.7	620	68.2	—	—
利息收入	10	3.0	7	0.6	4	0.4	2	2.5
推廣收入	23	6.8	117	10.6	78	8.6	—	—
管理費收入	—	—	108	9.8	36	4.0	72	88.9
其他	303	90.2	191	17.3	171	18.8	7	8.6
合計	336	100.0	1,103	100.0	909	100.0	81	100.0

### 銷售開支

我們的銷售開支包括營銷及推廣成本及薪金和僱員福利開支。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們於各期間的銷售開支佔總收入的比例約為17.4%、16.9%、12.9%及14.9%。下表載列於所示期間銷售開支的絕對值及佔銷售開支的百分比明細：

	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	%	千港元	%
	(未經審核)							
營銷及推廣成本	7,739	64.7	9,531	71.8	3,298	68.5	8,490	81.9
薪金和僱員福利開支	4,223	35.3	3,738	28.2	1,516	31.5	1,872	18.1
合計	11,962	100.0	13,269	100.0	4,814	100.0	10,362	100.0

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。

## 財務資料

銷售開支主要由營銷及推廣成本組成，於推廣遊戲(包括網上廣告及其他媒體)及參加各種遊戲展覽和博覽會時產生。薪金和僱員福利開支主要指負責營銷及推廣的員工所產生的成本。

### 行政開支

我們的行政開支主要由[編纂]、薪金和僱員福利開支、租金及差餉、差旅及應酬費、法律及專業費用、折舊及匯兌虧損。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們的行政開支佔我們於各相應期間的收益約17.7%、14.4%、17.8%及15.5%。下表載列於所示期間我們的行政開支的絕對值及佔行政開支的百分比明細：

	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	%
[編纂]	—	—	—	—	—	—	4,353	40.5
薪金和僱員福利	4,780	39.3	4,677	41.4	3,272	49.3	2,796	26.0
租金及差餉	1,814	14.9	2,142	18.9	1,045	15.8	1,093	10.2
差旅及應酬費	1,221	10.0	1,338	11.8	721	10.9	813	7.6
法律及專業費用	939	7.7	727	6.4	357	5.4	716	6.7
物業、廠房及 設備折舊	859	7.1	550	4.9	351	5.3	89	0.8
匯兌虧損	606	5.0	—	—	—	—	5	0.0
辦公室及公共 設施費用	549	4.5	508	4.5	245	3.7	201	1.9
電訊	452	3.7	356	3.1	138	2.1	95	0.9
汽車費用	243	2.0	295	2.6	139	2.1	161	1.5
其他	687	5.8	717	6.4	364	5.4	432	3.9
合計	<u>12,150</u>	<u>100.0</u>	<u>11,310</u>	<u>100.0</u>	<u>6,632</u>	<u>100.0</u>	<u>10,754</u>	<u>100.0</u>

## 財務資料

### 其他開支

我們的其他開支主要由無形資產減值及撇賬應收一間合營企業款項及預付款項組成。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們的其他開支佔我們於各相應期間的收益約20.7%、0.8%、0.4%及0.0%。下表載列於所示期間我們其他開支的絕對值及佔其他開支的百分比明細：

	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	%
無形資產減值	10,636	74.8	369	59.9	89	66.9	—	—
撇賬應收一間 合營企業款項	2,676	18.8	—	—	—	—	—	—
撇賬預付款項	606	4.3	—	—	—	—	—	—
其他	297	2.1	247	40.1	44	33.1	22	100.0
合計	<u>14,215</u>	<u>100.0</u>	<u>616</u>	<u>100.0</u>	<u>133</u>	<u>100.0</u>	<u>22</u>	<u>100.0</u>

我們於2013年及2014年的無形資產減值主要由於年內若干網上電腦及網頁遊戲未能達到預期的付費玩家水平，導致該等遊戲的開發成本及特許費撇賬至其可收回數額。於2013年撇賬應收一間合營企業款項主要由於豁免應收CiB Gameone Limited款項，該公司為我們其中一間合營企業及於2013年出售。

### 出售合營企業虧損

為使本集團資源專注於香港及台灣市場的遊戲開發、營運及發行，我們於2013年與CiB Net Station Sdn Bhd及CiB Development Sdn Bhd訂立終止協議，分別出售我們於馬來西亞的合營企業，即Chinesego Sdn Bhd及CiB Gameone Limited。年內，出售該兩間合營企業產生虧損約44,000港元。

### 分佔合營企業業績

由於年內其中一間於馬來西亞的合營企業(即CiB Gameone Limited)產生經營虧損，截至2013年12月31日止年度，我們分佔該合營企業的虧損約228,000港元。自2013年出售該合營企業起，截至2014年12月31日止年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，本集團毋須承擔分佔合營企業業績。

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。

## 財務資料

### 所得稅開支

本公司及其附屬公司於不同司法權區註冊成立，不同的稅項要求所示如下：

#### 香港

於業績記錄期間，本公司所有於香港註冊成立的附屬公司需繳付16.5%的利得稅。於業績記錄期間各個報告期，本集團於香港產生的估計應課稅溢利計提香港利得稅撥備。

#### 台灣

適用於我們台灣分公司的營業稅稅率及企業所得稅率分別為5%及17%。我們於台灣的分公司並無就企業所得稅計提撥備，因為其於業績記錄期間並無於台灣產生任何應課稅溢利。

#### 中國

中國計提的企業所得稅乃根據中國有關所得稅法所釐定的估計應課稅溢利的法定稅率25%計算。

下表載列於所示期間我們的所得稅開支：

	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
即期稅項－香港利得稅				
－年／期內稅項	1,271	2,450	1,332	3,014
－過往年度撥備不足	5	516	516	—
	<u>1,276</u>	<u>2,966</u>	<u>1,848</u>	<u>3,014</u>
即期稅項－中國稅項				
－年／期內稅項	17	21	13	—
	<u>1,293</u>	<u>2,987</u>	<u>1,861</u>	<u>3,014</u>
遞延稅項	(266)	43	(4)	56
合計	<u><u>1,027</u></u>	<u><u>3,030</u></u>	<u><u>1,857</u></u>	<u><u>3,070</u></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。

---

## 財務資料

---

根據本集團所採納的會計政策，編製財務報表所用之估算及判斷會被持續評估，並根據過往經驗及其他因素進行評價，包括在有關情況下相信合理之對未來事件之預測。會計估算通常與相關實際情況不同。因此，會計估算的任何變動將於往後會計期間有所調整。

在編製截至2013年12月31日止年度之合併財務報表時，基於若干假設，本集團已將若干台灣分公司產生的稅項虧損視為可扣稅。然而，編製實際報稅表時為審慎起見，按照本集團稅務顧問提供的稅務建議，與香港稅務局的利得稅評稅一致，將該等稅項虧損作為應課稅溢利加回。因此，香港所得稅的撥備不足於截至2013年12月31日止財政年度產生約0.5百萬港元，並列賬入截至2014年12月31日止財政年度。董事認為撥備不足對本集團於業績記錄期間的財務表現及經營並無任何重大影響。

誠如董事所確認，於業績記錄期間及直至最後實際可行日期，本集團並無經歷任何與相關稅務部門的糾紛或未解決的稅務問題。董事相信，本集團於同期的稅務責任已於本文件的財務報表完全披露。

### 年／期內淨(虧損)／純利

基於上述因素，我們於2013年錄得淨虧損約9.6百萬港元及於2014年錄得純利約7.0百萬港元。截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們分別錄得純利約6.1百萬港元及10.4百萬港元。我們於2014年以及截至2014年及2015年6月30日止六個月的純利率分別約為9.0%、16.3%及15.0%。

### 經營業績期間比較

#### 截至2014年6月30日止六個月與截至2015年6月30日止六個月比較

#### 收益

我們的收益由截至2014年6月30日止六個月約37.3百萬港元增加約86.1%至截至2015年6月30日止六個月約69.4百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)來自我們特許遊戲的遊戲營運收入增加32.9百萬港元，主要由於來自手機遊戲的收益增加，包括推出天龍八部3D；(ii)來自我們自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入增加1.2百萬港元，主要由於來自手機遊戲的收益增加，包括推出遊戲C；及(iii)截至2015年6月30日止六個月來自網上電腦遊戲的遊戲發行收入減少1.7百萬港元。

---

## 財務資料

---

### 提供服務的成本

我們提供服務的成本由截至2014年6月30日止六個月約18.7百萬港元增加約86.6%至截至2015年6月30日止六個月約34.9百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)截至2015年6月30日止六個月營運及發行更多手機遊戲主要導致渠道費用增加8.1百萬港元，而手機遊戲相比網上電腦遊戲及網頁遊戲更依賴第三方分銷平台的服務；(ii)我們特許遊戲帶來的遊戲營運收入增加主要導致專利權費用增加6.9百萬港元；及(iii)我們期內的無形資產攤銷增加0.8百萬港元。

### 毛利及毛利率

基於上述情況，我們的毛利由截至2014年6月30日止六個月約18.6百萬港元增加約85.5%至截至2015年6月30日止六個月約34.5百萬港元，主要來自我們特許遊戲的遊戲營運收入增加。

截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們的毛利率分別維持穩定於約49.9%及49.7%，主要由於截至2015年6月30日止六個月推出更多手機遊戲，手機遊戲的毛利率相對網上電腦遊戲較低，乃由於第三方遊戲分銷平台的渠道費用所致；而渠道費用部分被期內遊戲營運收入大幅增加時的規模經濟所得成本優勢所抵銷。

### 其他收入

我們的其他收入由截至2014年6月30日止六個月約0.9百萬港元減少約88.9%至截至2015年6月30日止六個月的約0.1百萬港元，主要由於以外幣繳付特許費及專利權費用，主要導致截至2014年6月30日止六個月確認匯兌收益約0.6百萬港元。

### 銷售開支

我們的銷售開支由截至2014年6月30日止六個月約4.8百萬港元增加約116.7%至截至2015年6月30日止六個月約10.4百萬港元，主要由於截至2015年6月30日止六個月為推出新遊戲而加大營銷及推廣力度，導致營銷及推廣成本增加5.2百萬港元。

### 行政開支

我們的行政開支由截至2014年6月30日止六個月約6.6百萬港元增加約63.6%至截至2015年6月30日止六個月約10.8百萬港元，主要由於截至2015年6月30日止六個月就籌備[編纂]，專業各方提供服務的[編纂]增加4.4百萬港元。

---

## 財務資料

---

### 其他開支

我們的其他開支由截至2014年6月30日止六個月約133,000港元減少約83.5%至截至2015年6月30日止六個月約22,000港元，主要由於截至2014年6月30日止六個月比截至2015年6月30日止六個月有更多網上電腦遊戲及網頁遊戲無法達至預期付費玩家水平而導致無形資產減值減少89,000港元。

### 所得稅開支

我們的所得稅開支由截至2014年6月30日止六個月約1.9百萬港元增加約63.2%至截至2015年6月30日止六個月約3.1百萬港元，主要由於我們在香港營運所得收益增加而導致應課稅溢利增加。

### 期內純利

我們的純利由截至2014年6月30日止六個月約6.1百萬港元增加約70.5%至截至2015年6月30日止六個月約10.4百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)我們的毛利於截至2015年6月30日止六個月增加15.9百萬港元，主要是由於來自我們特許遊戲的遊戲營運收入導致收益增加；(ii)我們的銷售開支增加5.6百萬港元，主要是由於遊戲推廣的營銷及推廣成本增加；及(iii)我們的行政開支增加4.2百萬港元，主要是由於截至2015年6月30日止六個月確認[編纂]。

### 截至2013年12月31日止年度與截至2014年12月31日止年度比較

#### 收益

我們的收益由2013年約68.8百萬港元增加約14.4%至2014年約78.7百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)來自我們自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入增加7.2百萬港元，主要由於來自手機遊戲的收益增加，包括火鳳燎原手機版及火鳳燎原大戰；(ii)來自我們特許遊戲的遊戲營運收入增加2.7百萬港元，主要由於來自手機遊戲的收益增加，包括推出SEGA創造球會及我家公主最可愛；及(iii)於2014年向第三方遊戲營運商特許我們自行／共同開發的遊戲所產生的專利權費收入減少0.7百萬港元。

#### 提供服務的成本

我們提供服務的成本由2013年約39.1百萬港元增加約13.8%至2014年約44.5百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)於2014年營運及發行更多手機遊戲主要導致渠道費用增加6.2百萬港元，而手機遊戲相比營運及發行網上電腦遊戲及網頁遊戲更依賴第三方分銷平台的

---

## 財務資料

---

服務；(ii)我們特許遊戲帶來的遊戲營運收入增加主要導致專利權費用增加2.4百萬港元；及(iii)我們於2013年作出的減值導致截至2013年12月31日的無形資產結餘相對較低，令2014年的無形資產攤銷減少1.6百萬港元。

### 毛利及毛利率

基於上述情況，我們的毛利由2013年約29.7百萬港元增加約15.2%至2014年約34.2百萬港元，主要來自我們自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入增加。

我們的毛利率於2013年及2014年分別維持相對穩定於約43.1%及43.4%，主要由於在2014年推出更多手機遊戲，手機遊戲的毛利率相對網上電腦遊戲較低，乃由於第三方遊戲分銷平台的渠道費用所致；而渠道費用部分被上段所闡述無形資產攤銷減少所抵銷。

### 其他收入

我們的其他收入由2013年約0.3百萬港元增加約266.7%至2014年約1.1百萬港元，主要歸因於以外幣支付特許費及專利權費，主要導致2014年確認匯兌收益約0.7百萬港元。

### 銷售開支

我們的銷售開支由2013年約12.0百萬港元增加約10.8%至2014年約13.3百萬港元，主要由於在2014為推出新的手機遊戲而加大營銷及推廣力度，導致營銷及推廣成本增加1.8百萬港元。

### 行政開支

我們的行政開支由2013年約12.2百萬港元輕微減少約7.4%至2014年約11.3百萬港元，主要由於以外幣繳付特許費及專利權費，主要導致2013年確認匯兌虧損約0.6百萬港元。

---

## 財務資料

---

### 其他開支

我們的其他開支由2013年約14.2百萬港元大幅減少約95.8%至2014年約0.6百萬港元，主要由於(i)2013年相比2014年有更多網上電腦遊戲及網頁遊戲無法達至預期付費玩家水平而主要導致無形資產減值減少10.3百萬港元；及(ii)於2013年出售合營企業而導致應收一間合營企業款項撇賬減少2.7百萬港元。

### 所得稅開支

我們的所得稅開支由2013年約1.0百萬港元大幅增加約200.0%至2014年約3.0百萬港元，主要由於我們在香港營運所得收益增加而導致應課稅溢利增加。

### 年內(淨虧損)／純利

我們於2013年錄得淨虧損約9.6百萬港元及於2014年錄得純利約7.0百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)我們的毛利於2014年增加4.5百萬港元，主要是由於我們自行／共同開發的遊戲帶來的收益增加；及(ii)其他開支於2014年減少13.6百萬港元，主要是由於年內我們就無形資產作出減值10.3百萬港元及年內應收一間合營企業款項撇賬減少2.7百萬港元。

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。

## 財務資料

### 流動資產淨值

下表載列截至所示日期我們的流動資產、流動負債及流動資產淨值：

	於12月31日		於6月30日	於10月31日
	2013年	2014年	2015年	2015年
	千港元	千港元	千港元	千港元 (未經審核)
<b>流動資產</b>				
存貨	386	290	253	237
應收賬項	8,776	7,264	9,702	6,065
預付款項、訂金及 其他應收款項	4,327	5,060	9,361	10,278
應收關連公司款項	1,361	1,208	1,312	1,000
預付稅項	110	—	—	—
銀行現金及手頭現金	36,362	37,562	52,682	48,994
	<u>51,322</u>	<u>51,384</u>	<u>73,310</u>	<u>66,574</u>
<b>流動負債</b>				
應付賬項	3,836	1,963	4,129	5,533
應計開支及其他應付款項	6,329	5,515	11,076	10,186
遞延收入	11,758	12,037	15,889	10,841
應付關連公司款項	555	222	58	10
稅項撥備	—	432	3,446	3,409
	<u>22,478</u>	<u>20,169</u>	<u>34,598</u>	<u>29,979</u>
<b>流動資產淨值</b>	<u>28,844</u>	<u>31,215</u>	<u>38,712</u>	<u>36,595</u>

我們的流動資產淨值由2013年12月31日約28.8百萬港元增加約2.4百萬港元或8.3%至2014年12月31日約31.2百萬港元。年內流動資產淨值增加主要由於應付賬項減少1.9百萬港元導致流動負債減少2.3百萬港元，主要歸因應付我們的第三方遊戲開發商／營運商的應付賬項於2014年結算。

我們的流動資產淨值由2014年12月31日約31.2百萬港元增加約7.5百萬港元或24.0%至2015年6月30日約38.7百萬港元。期內流動資產淨值增加主要由於經營活動所產生現金淨額導致銀行及手頭現金增加15.1百萬港元，因而流動資產增加21.9百萬港元。流動資產增加部分被流動負債增加14.4百萬港元所抵銷，流動負債增加主要由於應計[編纂]增加導致應計開支及其他應付款項增加5.6百萬港元，以及就網上遊戲及手機遊戲服務收取自遊戲玩家的所得款項增加導致遞延收入增加3.9百萬港元。

---

## 財務資料

---

我們的流動資產淨值由2015年6月30日約38.7百萬港元輕微減少約2.1百萬港元或5.4%至2015年10月31日約36.6百萬港元，主要由於我們的流動資產減少6.7百萬港元，此乃主要由於(i)銀行及手頭現金減少3.7百萬港元及(ii)應收賬項減少3.6百萬港元，主要由於第三方支付款供應商應收款項減少，乃由於期年減少依賴預付卡牌遊戲。

### 主要資產負債表項目說明

#### 無形資產

我們截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日的無形資產，主要包括我們就我們的特許遊戲向第三方遊戲開發商／營運商支付以於香港及／或台灣營運的特許費及其他版權。

截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日，我們無形資產的賬面值分別約為11.9百萬港元、18.1百萬港元及20.6百萬港元。我們無形資產的賬面值整體增加主要是由於就收購特許遊戲於香港及／或台灣市場的營運權而向第三方遊戲開發商／營運商支付的特許費。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度，我們就無形資產作出減值分別約10.6百萬港元及0.4百萬港元，主要由於年內終止營運未能達到預期的付費玩家水平的若干網上電腦遊戲及網頁遊戲。因此，就營運該等遊戲的開發成本及特許費獲減值至其可收回金額，而相關減值虧損於相關期間的合併全面收益表內反映為其他開支。

#### 應收賬項

截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日，我們的應收賬項分別約為8.8百萬港元、7.3百萬港元及9.7百萬港元，主要包括來自第三方遊戲分銷平台及付款渠道的非計息應收款項，截至相關報告日期，該等應收款項尚未結算。

我們的第三方遊戲分銷平台及付款渠道自遊戲玩家購買收取所得款項總額，並於扣除彼等收取的渠道費用後向我們匯出所得款項淨額。由第三方分銷平台及付款渠道扣除的渠道費用乃按遊戲玩家購買所得款項總額的事先釐定百分比而定。將由第三方分銷平台及付款渠道匯出的所得款項淨額將確認為應收賬項。

於2014年，應收賬項減少1.5百萬港元，主要由於收益於2014年第四季較2013年因相關季度內產生較少營銷及宣傳成本而相對低。截至2015年6月30日止六個月，應收賬項增加2.4百萬港元，主要由於期內特許遊戲所得的遊戲營運收入導致收益增加。

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。

## 財務資料

本集團一般授予主要貿易債務人(主要為第三方遊戲分銷平台及付款渠道) 60天以內的信貸期。下表載列截至所示日期應收賬項按完成交易月份的月結日的賬齡分析：

	於12月31日				於6月30日	
	2013年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%
0至30天	5,431	61.9	4,994	68.8	6,666	68.7
31至60天	3,099	35.3	2,109	29.0	2,909	30.0
超過60天	246	2.8	161	2.2	127	1.3
總計	<u>8,776</u>	<u>100.0</u>	<u>7,264</u>	<u>100.0</u>	<u>9,702</u>	<u>100.0</u>

下表載列截至所示日期應收賬項按逾期日期的賬齡分析：

	於12月31日				於6月30日	
	2013年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%
並無逾期或減值	8,316	94.8	6,924	95.3	9,346	96.3
0至30天	332	3.8	277	3.8	136	1.4
31至60天	94	1.1	33	0.5	160	1.6
超過60天	34	0.3	30	0.4	60	0.7
總計	<u>8,776</u>	<u>100.0</u>	<u>7,264</u>	<u>100.0</u>	<u>9,702</u>	<u>100.0</u>

已逾期但未減值的應收賬項與我們有持續業務關係的若干貿易債務人有關，包括與彼等的交易及結算。基於該等債務人與我們的持續業務交易及過往信貸記錄，董事認為，由於信貸質素並無重大變動，而結餘仍被視為可全數收回，故並無需要就該等結餘計提減值撥備。本集團並無就已逾期但未減值的應收賬項持有任何抵押品。

截至各報告期末，本集團按個別及整體基準檢討應收賬項的減值證據。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，我們已直接撇賬應收賬項分別約108,000港元、75,000港元及22,000港元至各期內損益，此乃由於我們的董事認為該等結餘已逾期很長時間，不大可能於可預見的未來收回。截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日，本集團概無識別有減值事宜的應收賬項。於業績記錄期間，我們的應收賬項概無減值虧損。



---

## 財務資料

---

於最後實際可行日期，我們於截至2015年6月30日的應收賬項約99.7%已於其後結算。

於2013年、2014年及截至2015年6月30日止六個月，我們的應收賬項平均週轉天數分別約為46天、37天及22天，為主要貿易債務人授予的信貸期內。應收賬項平均週轉天數減少，主要由於管理層有效收取信貸及更多應收第三方分銷平台（如Apple Store及Google Play）的款項，而由於我們於整個業績紀錄期間將策略重點由網上電腦遊戲及網頁遊戲轉為手機遊戲，該等款項授出的信貸期較短。

### 預付款項、訂金及其他應收款項

截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日，我們的預付款項、訂金及其他應收款項主要組成部分為預付款項，主要指預付專利權費用及[編纂]。我們已預付專利權費用，乃由於若干第三方遊戲開發商／營運商要求我們預先支付專利權費用的若干部分，以抵銷自營運特許遊戲起應付的專利權費。

我們的預付款項、訂金及其他應收款項由截至2014年12月31日約5.1百萬港元大幅增加至截至2015年6月30日約9.4百萬港元，主要由於(i)我們的若干特許遊戲（包括天龍八部3D）的預付專利權費用增加2.9百萬港元及(ii)就籌備[編纂]的[編纂]預付款項增加1.1百萬港元。

### 應付賬項

截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日，我們的應付賬項分別約為3.8百萬港元、2.0百萬港元及4.1百萬港元，主要指應付第三方遊戲開發商／營運商的非計息款項，截至相關報告日期，該等應付款項尚未結算。

於業績記錄期間內截至各報告日期，我們其中一名主要債權人主要為與我們訂立特許協議的第三方遊戲開發商／營運商，據此，我們獲特許透過我們的遊戲分銷平台以及香港及／或台灣其他第三方分銷平台營運、發行及宣傳特許遊戲。我們將就此向第三方遊戲開發商／營運商支付特許費及每月專利權費用以營運相關特許遊戲。因此，於業績記錄期間，向第三方遊戲開發商／營運商匯款的專利權費用為應付賬項的其中一個主要組成部分。我們的應付賬項亦由從我們的發行遊戲的遊戲玩家收集的[編纂]淨額（將向第三方遊戲開發商／營運商匯出）組成，其中扣除作為我們遊戲發行收入的服務費。

## 財務資料

於2014年，應付賬項減少1.8百萬港元，主要由於來自2013年最後一個季度新推出的發行遊戲約2.2百萬港元的所得款項淨額，導致於2013年應付第三方遊戲開發商／營運商額度相對大的款項，該等款項於2014年結算。於2015年，應付賬項增加2.1百萬港元，主要由於向第三方遊戲開發商／營運商匯款的專利權費用因期內特許遊戲所得遊戲營運收入增加而較多。

於2013年、2014年及截至2015年6月30日止六個月，我們的應付賬項平均週轉天數分別為25天、24天及16天，為債權人（主要為我們遊戲的第三方遊戲開發商／營運商）授予我們的30天信貸期內。我們於業績記錄期間各個報告日期的大部分應付賬項賬齡為30天內。

於最後實際可行日期，我們於截至2015年6月30日的應付賬項約97.9%已於其後結算。

### 應計開支及其他應付款項

下表載列我們的應計開支、其他應付款項及預收款項：

	於12月31日				於6月30日	
	2013年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%
應計開支	3,597	56.8	3,042	55.2	7,386	66.7
其他應付款項	2,354	37.2	1,536	27.8	2,796	25.2
預收款項	378	6.0	937	17.0	894	8.1
總計	<u>6,329</u>	<u>100.0</u>	<u>5,515</u>	<u>100.0</u>	<u>11,076</u>	<u>100.0</u>

於業績記錄期間內截至各報告日期，我們的應計開支指已產生但尚未發出發票及支付的開支，主要指薪金及僱員福利開支以及[編纂]。截至2013年及2014年12月31日，我們的應計開支維持相對穩定於分別約3.6百萬港元及3.0百萬港元。應計開支於2015年大幅增加約4.4百萬港元，主要由於專業人士就籌備[編纂]而提供服務所產生應計[編纂]。

我們的其他應付款項主要包括來自向海外第三方遊戲開發商／營運商匯款專利權費用的預扣利得稅應付款項。於2014年，其他應付款項減少0.9百萬港元，主要由於以下合併影響：(i)於2013年產生的開支於2014年結算及(ii)於2014年專利權費用增加導致預扣利得稅應付款項增加。於2015年，其他應付款項增加1.3百萬港元，主要由於2015年特許遊戲所得遊戲營運收入增加，導致專利權費用增加，因而向海外第三方遊戲開發商／營運商預扣利得稅的應付款項增加1.0百萬港元。

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。

## 財務資料

### 遞延收入

我們的遞延收入指就於業績記錄期間內截至相關報告日期尚未提供的網上遊戲及手機遊戲服務向遊戲玩家收取的所得款項。截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日，我們的遞延收入分別約為11.8百萬港元、12.0百萬港元及15.9百萬港元。

有關確認向特許營運商收取特許費的進一步詳情，請參閱本文件本節「重大會計政策及估計－收益」分節。

### 流動資金及資本來源

#### 現金流量

我們主要透過經營活動所產生的現金為我們的營運提供資金。於業績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們並無任何銀行借款。截至2013年及2014年12月31日、2015年6月30日以及2015年10月31日，我們有現金及現金等價物分別約36.4百萬港元、37.6百萬港元、52.7百萬港元及49.0百萬港元，為銀行現金及手頭現金。本集團於業績記錄期間及直至最後實際可行日期並無安排銀行融資。我們預期，我們的流動資金狀況將透過經營活動所產生現金及[編纂][編纂]淨額得以進一步加強。展望將來，我們擬將我們的資本用作營運及擴張計劃，有關詳情於本文件「未來計劃及[編纂]」一節進一步說明。

下表載列於所示期間我們的合併現金流量表概要：

	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	千港元
除所得稅前(虧損)/溢利	(8,564)	10,075	7,942	13,471
非現金項目調整	25,138	7,799	3,529	3,852
營運資金變動前的				
經營現金流量	16,574	17,874	11,471	17,323
經營活動所得現金淨額	12,609	14,210	9,652	21,995
投資活動所用現金淨額	(4,248)	(12,949)	(8,950)	(6,877)
現金及現金等價物增加淨額	8,361	1,261	702	15,118

於業績記錄期間，我們並無融資活動所得或所用現金。

---

## 財務資料

---

### 經營活動所得現金淨額

我們的經營活動所得現金流量主要包括相關期間的除所得稅前虧損／溢利，主要經以下項目作出調整：(i)非現金項目，包括物業、廠房及設備折舊、無形資產攤銷、無形資產減值以及應收一間合營企業款項撇賬；及(ii)營運資金變動，主要包括應收賬項、預付款項、訂金及其他應收款項、應付賬項、應計開支及其他應付款項以及遞延收入。經營活動所得現金流量波動主要由於相關期間的營運資金變動。

於2013年，我們的經營活動所得現金淨額約12.6百萬港元，主要由於年內除所得稅前虧損約8.6百萬港元，及已作出以下項目調整(i)加回若干非現金項目，主要包括無形資產減值約10.6百萬港元及無形資產攤銷約6.7百萬港元；及(ii)增加應付賬項約2.3百萬港元，主要歸因於年內應付第三方遊戲開發商／營運商的專利權費用。其部分由(i)繳付所得稅約5.6百萬港元；及(ii)年內應計開支及其他應付款項減少約2.6百萬港元所抵銷。

於2014年，我們的經營活動所得現金淨額約14.2百萬港元，主要由於年內除所得稅前溢利約10.1百萬港元，及已作出以下項目調整(i)加回若干非現金項目，主要包括無形資產攤銷約5.2百萬港元及物業、廠房及設備折舊約2.0百萬港元；及(ii)減少應收賬項約1.3百萬港元，主要歸因於收益於2014年第四季相對2013年較少。其部分由(i)應付賬項減少約1.9百萬港元，主要歸因於來自2013年最後一個季度新推出的發行遊戲約2.2百萬港元的所得款項淨額，導致於截至2013年12月31日應付第三方遊戲開發商／營運商額度相對大的款項，該等款項於2014年結算；及(ii)年內繳付所得稅約1.8百萬港元所抵銷。

截至2015年6月30日止六個月，我們的經營活動所得現金淨額約22.0百萬港元，主要由於期內產生除所得稅前溢利約13.5百萬港元，及已作出以下項目調整(i)由於專業人士就籌備[編纂]提供服務導致應計[編纂]增加而增加的應計開支及其他應付款項約5.5百萬港元；及(ii)期內就網上遊戲及手機遊戲服務自遊戲玩家收取款項增加導致遞延收入增加約3.8百萬港元。其部分由(i)預付款項、訂金及其他應收款項增加約4.3百萬港元，主要歸因於我們若干特許遊戲的專利權費用預付款項及[編纂]預付款項增加；及(ii)應收賬項增加約2.4百萬港元，主要歸因於期內特許遊戲所得遊戲營運收入增加所抵銷。

## 財務資料

### 投資活動所用現金淨額

於業績記錄期間，我們投資活動的現金流入來自收取利息收入及與關連公司的結算。我們投資活動的現金流出主要由於購入無形資產以及購買物業、廠房及設備。

於2013年，我們的投資活動所用現金淨額約4.2百萬港元，主要由於年內(i)主要因就收購特許遊戲的營運權支付特許費而就購入無形資產支付約3.2百萬港元；及(ii)購買物業、廠房及設備約1.0百萬港元。

於2014年，我們的投資活動所用現金淨額約12.9百萬港元，主要由於年內(i)主要因就收購特許遊戲的營運權支付特許費而就購入無形資產支付約11.7百萬港元；及(ii)購買物業、廠房及設備約1.4百萬港元。

截至2015年6月30日止六個月，我們的投資活動所用現金淨額約6.9百萬港元，主要由於期內(i)主要因就收購特許遊戲的營運權支付特許費而就購入無形資產支付約6.0百萬港元；及(ii)購買物業、廠房及設備約0.8百萬港元。

### 資本開支

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，我們產生資本開支分別約4.2百萬港元、13.1百萬港元及6.8百萬港元。下表載列於所示年度／期間我們的資本開支：

	截至12月31日止年度		截至6月30日
	2013年	2014年	2015年
	千港元	千港元	千港元
購買物業、廠房及設備	1,036	1,437	812
添置無形資產	3,222	11,672	5,963
總計	4,258	13,109	6,775

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。

## 財務資料

我們於業績記錄期間產生的資本開支主要有關添置無形資產。截至2015年12月31日止年度，董事預期產生重大資本開支，包括就添置有關從第三方遊戲開發商／營運商購入特許遊戲營運權的無形資產而支付特許費。我們計劃主要透過經營活動所產生現金為資本開支撥付資金。

### 營運資金

經計及本集團可動用的財務資源，包括我們的經營活動所產生現金及[編纂]估計[編纂]淨額，董事認為，經審慎周詳查詢後，本集團擁有足夠的營運資金以應付本文件日期起計最少未來12個月的目前營運資金所需。

### 關聯方結餘

#### 應收關連公司款項

下表載列於所示日期我們應收關連公司款項的明細：

	於12月31日		於6月30日
	2013年	2014年	2015年
	千港元	千港元	千港元
Onegameshow.com	1,361	1,208	1,280
深圳泰傲	—	—	32
	<u>1,361</u>	<u>1,208</u>	<u>1,312</u>

應收該等關連公司款項為非貿易、無抵押、免息及按要求償還。所有應收該等關連公司款項將於[編纂]前悉數結算。

#### 應付關連公司款項

下表載列於所示日期我們應付關連公司款項的明細：

	於12月31日		於6月30日
	2013年	2014年	2015年
	千港元	千港元	千港元
NYIL	65	80	21
久游國際(香港)有限公司	386	—	—
久之游信息技術(上海)有限公司	104	142	37
	<u>555</u>	<u>222</u>	<u>58</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。

## 財務資料

應付該等關連公司款項為貿易、無抵押、免息及並無固定還款期。

有關持續關連交易的詳情，請參閱本文件「持續關連交易」一節。

### 關聯方交易

於業績記錄期間，我們與關聯方進行交易。董事認為，該等交易乃按正常商業條款及／或不遜於可自獨立第三方獲得者的條款進行，屬公平合理且符合股東的整體利益。

有關於業績記錄期間進行的關聯方交易詳情，請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註23。

### 承擔

#### 資本承擔

	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
已訂約但未撥備			
— 購入無形資產	566	3,429	1,075

於業績記錄期間內各報告日期，資本承擔主要有關收購無形資產，包括若干特許遊戲的營運權。

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。

## 財務資料

### 經營租約承擔

我們根據經營租約租用若干物業，租期為兩至三年，可選擇於屆滿日期或本集團與相關業主共同協定日期重續租期。概無租約包括或然租金。下表載列於所示日期我們根據不可撤銷經營租約的未來最低租賃付款的經營租約承擔：

	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
一年內	1,255	1,755	2,120
第二至五年	41	1,264	792
總計	1,296	3,019	2,912

### 債務

於2015年10月31日（即本債務聲明最後實際可行日期），我們並無任何銀行借款及其他債務。於2015年10月31日，概無有關本集團債務的重大契諾。

於2015年10月31日，我們概無任何銀行貸款或其他借款、或任何其他已發行及發行在外或同意發行的未償還貸款資本、定期貸款、銀行透支或其他類似債務、承兌負債（不包括一般貿易票據）或承兌信貸、債權證、按揭、押記、融資租賃或租購承擔、擔保或其他重大或然負債。

### 免責聲明

董事確認，自2015年6月30日至最後實際可行日期止，本集團的債務、資本承諾、外匯負債及或然負債概無任何重大變動。

### 主要財務比率

下表載列於所示期間我們的主要財務比率：

	附註	於12月31日		於6月30日
		2013年	2014年	2015年
股本回報率(%)	1	不適用	14.9	不適用
總資產回報率(%)	2	不適用	10.3	不適用
流動比率	3	2.3	2.5	2.1



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。

---

## 財務資料

---

附註：

1. 股本回報率按各期間的溢利／虧損除以期初及期末的平均總股權再乘100%計算。
2. 總資產回報率按各期間的溢利／虧損除以期初及期末的平均總資產再乘100%計算。
3. 流動比率按於相應日期的流動資產總值除以於相應日期的流動負債總值計算。

### 股本回報率

截至2013年12月31日止年度，我們的股本回報率並不適用，主要由於年內無形資產減值而產生其他開支約14.2百萬港元以及撇賬應收一間合營企業款項及預付款項，導致年內產生淨虧損約9.6百萬港元。

我們於2014年錄得股本回報率約14.9%，主要由於純利約7.0百萬港元，有關純利主要由於以下合併影響：(i)自行／共同開發的遊戲所得遊戲營運收入增加導致毛利增加4.5百萬港元；及(ii)年內無形資產產生較少減值導致其他開支減少13.6百萬港元。

### 總資產回報率

截至2013年12月31日止年度，我們的總資產回報率並不適用，主要由於年內無形資產減值而產生其他開支約14.2百萬港元以及撇賬應收一間合營企業款項及預付款項，導致年內產生淨虧損約9.6百萬港元。

我們於2014年錄得總資產回報率約10.3%，主要由於純利約7.0百萬港元，有關純利主要由於以下合併影響：(i)自行／共同開發的遊戲所得遊戲營運收入增加導致毛利增加4.5百萬港元；及(ii)年內無形資產產生較少減值虧損導致其他開支減少13.6百萬港元。

---

## 財務資料

---

### 流動比率

我們的流動比率由於2013年12月31日約2.3稍微增加至於2014年12月31日約2.5，主要由於在2014年應付賬項減少1.8百萬港元令我們的流動負債減少約10.3%，應付賬項減少乃主要歸因於來自2013年最後一個季度新推出的發行遊戲約2.2百萬港元的所得款項淨額，導致於2013年12月31日應付第三方遊戲開發商／營運商額度相對大的款項於2014年結算。

我們的流動比率由於2014年12月31日約2.5稍微減少至於2015年6月30日約2.1，主要由於以下合併影響：(i)應計[編纂]增加，導致應計開支及其他應付款項增加5.6百萬港元，從而令流動負債增加約71.5%；及(ii)截至2015年6月30日止六個月的經營活動所得現金淨額導致銀行及手頭現金增加15.1百萬港元，從而令流動資產增加約42.7%。

### 有關財務風險的定量及定性披露

我們於一般業務過程中面對多種重大風險，包括信貸風險、外幣風險及流動資金風險。以下概述我們用於限制該等重大財務風險的財務管理政策及慣例。

#### 信貸風險

倘我們任何的交易對手不願或無法履行其支付責任，我們將承受財務損失。本集團就其應收賬項、其他應收款項及銀行現金面臨信貸風險。

我們按持續基準監控我們的應收賬項及僅與信譽良好的締約方進行交易。我們認為流動資金的信貸風險低，因為締約方為高信貸評級的大型銀行。由於我們大部分的應收賬項為應收數目有限的款項（主要為第三方遊戲分銷平台及付款渠道）貿易債務人，我們受信貸風險的集中所限。

#### 外幣風險

外幣風險指金融工具的公允價值或未來現金流因匯率變動而波動的風險。我們面臨的外幣風險主要來自其海外收入或對專利權費及特許費的付款，有關款項主要以美元、日圓或人民幣計值。該等貨幣並非與該等交易有關的主要附屬公司的功能貨幣。我們目前並無外幣對沖政策。然而，董事監控外匯風險，並於必要時考慮對沖重大外幣風險。

---

## 財務資料

---

### 流動資金風險

流動資金風險涉及我們將無法滿足與交付現金或其他金融資產結算的金融負債相關的責任的風險。我們面臨該等有關結算應付賬項、應計開支及其他應付款項及應付關連公司款項的風險。

我們監控和維持流動性資產的適當儲備以滿足我們的短期和長期流動資金需求。本集團於業績記錄期間已執行流動性政策，及董事認為有關政策能有效地管理流動資金風險。

有關我們將信貸風險、流動資金風險、外幣風險及利率風險等各種財務風險降至最低的政策及慣例的進一步詳情，請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註26。

### 資產負債表外安排

於業績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們並無任何資產負債表外安排。

### 股息及股息政策

於業績記錄期間，我們並無宣派及派付任何股息。我們目前並無股息政策或有意支付股息。我們並無任何事先釐定的派息比率。

股息分派一般將由董事會釐定，惟須由股東於股東大會上批准。日後支付任何股息及有關金額將視乎(其中包括)我們的經營業績、現金流量、財務狀況、可分派金額規模、派付股息法定及監管限制、未來前景以及我們可能認為相關的其他因素。該等過往股息分派不應用作釐定我們日後可能宣派或派付股息金額(如有)的參考或基準。股息的宣派、派付及金額將由我們酌情處理。

股息可在相關法律容許的情況下自我們的可分派溢利及股份溢價支付。倘溢利作為股息進行分派，則該部分溢利將不可再投資於我們的業務經營上。股份溢價僅於我們能夠在日常業務過程中支付到期債項時方可動用。股份的現金股息(如有)將以港元支付。概不保證我們將可按董事會任何計劃所載金額宣派或分派任何股息或根本不會宣派或分派。

### 可供分派儲備

於2015年6月30日，本公司並無可供分派儲備可分派予股東。

---

## 財務資料

---

### 近期發展及[編纂]的影響

截至2015年10月31日止十個月，我們錄得未經審核總收益約102.9百萬港元。我們於2015年2月推出特許手機遊戲*天龍八部3D*。該遊戲於市場內獲得遊戲玩家的好評。自其於2015年2月正式推出起及直至2015年10月31日，*天龍八部3D*產生總收益約43.9百萬港元或平均每月收益約4.9百萬港元，佔我們截至2015年10月31日止十個月未經審核總收益約42.7%。此外，我們的自行開發手機遊戲*火鳳燎原*手機版產生約11.3百萬港元或平均每月約1.1百萬港元，佔我們截至2015年10月31日止十個月的未經審核總收益約11.0%。該兩款手機遊戲合共貢獻我們於上述期間未經審核總收益約53.6%。

與我們於業績記錄期間營運的其他手機遊戲類似，*天龍八部3D*的估計遊戲壽命約為三至六個月，並於正式推出後首三至六個月內產生可觀收益。因此，*天龍八部3D*所產生收益於2015年第三季開始下跌。相似地，儘管自2013年5月正式推出以來定期發佈更新及引入新元素及特點，*火鳳燎原*手機版所產生收益繼續下跌。截至2015年10月31日止四個月，該兩款遊戲所產生平均每月收益分別約為2.9百萬港元及0.9百萬港元。為延長該等遊戲的遊戲壽命，我們將繼續定期發佈新更新及升級，並引入吸引玩家繼續玩遊戲的新元素及特點。作為鞏固我們遊戲市場地位的工作一部分，我們於2015年9月及10月分別更新*火鳳燎原*手機版及*天龍八部3D*。

上述截至2015年10月31日止十個月的財務資料乃基於該期間根據香港會計師公會頒佈的香港會計準則第34號「中期財務報告」所編製的未經審核管理賬目作出，該等未經審核管理賬目已由申報會計師根據香港會計師公會頒佈的香港審閱聘任準則第2410號「由實體獨立核數師審閱中期財務資料」審閱。

於業績記錄期間後，我們於2015年7月、9月及12月分別推出三款特許手機遊戲，為*古龍群俠傳*手機版、*君王之王*及*九陰真經*手機版。我們亦於2015年9月及10月分別推出兩款發行遊戲，為*波可龍迷宮*及*足球大師*。有關業績記錄期間後及直至最後實際可行日期發行的遊戲表現及相關遊戲詳情，請參閱本文件第132頁「業務」一節。

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。

---

## 財務資料

---

此外，我們預期截至2015年12月31日止年度的財務業績將繼續受到非經常性[編纂]的不利影響。本公司將承擔的[編纂]估計約為[編纂]百萬港元，其中約[編纂]百萬港元直接有關[編纂]及將根據相關會計準則列賬為自權益扣除。餘下金額約[編纂]百萬港元將計入合併全面收益表，其中零、零及約[編纂]百萬港元已分別計入我們截至2013年及2014年12月31日止年度以及截至2015年6月30日止六個月的合併全面收益表。截至2015年6月30日止六個月，我們的純利約為[編纂]百萬港元。扣除非經常性[編纂]，我們將錄得截至2015年6月30日止六個月的純利約[編纂]百萬港元。

進一步[編纂]約[編纂]百萬港元預期將於截至2015年12月31日止年度下半年扣除以及約[編纂]百萬港元將於截至2016年12月31日止年度扣除。估計[編纂]為最近期的最佳估計，僅供參考，並可能基於已產生或將予產生的實際金額而予以調整。

除上文所述者外，董事確認，於本文件日期，自2015年6月30日(即編製我們的最新經審核合併財務報表時的日期)起及直至本文件日期，我們的財務或貿易狀況或前景並無重大不利變動。

基於董事目前所得資料，我們預期，我們於截至2015年12月31日止年度的純利相比截至2014年12月31日止年度可能經歷大幅減少，主要由於年內非經常性[編纂]的重大不利影響。

### 根據創業板上市規則規定作出披露

董事確認，除本文件另行披露者外，於最後實際可行日期，概無任何情況會導致須根據創業板上市規則第17.15至17.21條規定作出披露。

### 未經審核備考經調整有形資產淨值

以下本集團未經審核備考經調整合併有形資產淨值報表乃根據創業板上市規則第7.31段及香港會計師公會頒佈的會計指引第7號「編製供載入投資通函內之備考財務資料」編製，乃為說明[編纂]對本集團有形資產淨值的影響，猶如[編纂]已於2015年6月30日進行。本集團於2015年6月30日的未經審核備考經調整合併有形資產淨值以計入本文件附錄一所載會計師報告的本集團於2015年6月30日的經審核合併有形資產淨值為基準且已作下述調整。

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。

## 財務資料

編製本集團未經審核經調整合併有形資產淨值報表僅供說明用途，基於其假設性質，未必如實反映假設[編纂]已於2015年6月30日完成時本集團的財務狀況。

	於2015年 6月30日 本公司 擁有人應佔 經審核合併 有形資產淨值	根據[編纂] 發行新股份 估計[編纂] 淨額	本公司擁有人 應佔 未經審核備考 經調整合併 有形資產淨值	每股 股份 未經審核備考 經調整合併 有形資產淨值
	千港元 (附註1)	千港元 (附註2)	千港元	港元 (附註3)
按每股股份[編纂][編纂]港元計算	40,580	[編纂]	[編纂]	[編纂]
按每股股份[編纂][編纂]港元計算	40,580	[編纂]	[編纂]	[編纂]

附註：

- (1) 於2015年6月30日本公司擁有人應佔本集團經審核合併有形資產淨值乃自於2015年6月30日經審核合併資產淨值約61,141,000港元中扣除無形資產約20,561,000港元後所得，全文載於本文件附錄一所載的會計師報告。
- (2) 根據[編纂]發行股份的估計[編纂]淨額分別按[編纂]每股股份[編纂]及[編纂] (為指定[編纂]範圍之下限至上限) 計算，已扣除本公司應付的[編纂]費用及其他相關開支 (不包括已於2015年6月30日前列賬的[編纂]相關開支約4,352,000港元)。概無計及[編纂]及任何根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使時可能發行的任何股份。
- (3) 每股股份未經審核備考經調整合併有形資產淨值乃基於本文件「股本」一節所載緊隨[編纂]完成後的[編纂]已發行股股份計算 (倘[編纂]已於2015年6月30日完成)，惟並無計及因行使[編纂]及任何可根據購股權計劃授出的購股權而可能發行的任何股份或本公司可根據配發及發行或購回股份的一般授權配發、發行或購回的任何股份。

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。

---

## 財務資料

---

- (4) 未經審核備考經調整合併有形資產淨值並無計及如本文件「歷史、重組及集團架構」一節所述有關[編纂]投資於2015年8月27日收取的現金代價387,600美元(相當於約3,004,000港元)。倘計及收到的首次公開發售前投資，每股[編纂]經調整合併有形資產淨值將分別為每股[編纂]港元(基於[編纂]為每股[編纂]港元)及每股0.52港元(基於[編纂]為每股[編纂]港元)。
- (5) 概無對未經審核備考經調整合併有形資產淨值作出任何調整以反映本集團於2015年6月30日後的任何營運業績或訂立的其他交易。

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。

## 未來計劃及[編纂]

### 業務目標

我們的主要目標為(i)加強我們作為香港手機遊戲行業領導營運商及開發商的地位；及(ii)積極擴展至自行／共同開發的遊戲的海外市場。

### 業務策略

有關本集團未來計劃的詳細描述，請參閱本文件「業務－我們的策略」一節。我們致力於按本節「實踐計劃」一段所載時間表實現我們的業務目標及採納我們的業務策略。各預計完成時間乃基於本節「基準及假設」一段所載的若干基準及假設。該等基準及假設本身承受不少的不明朗因素及不可預計因素，特別是本文件「風險因素」一節所載的風險因素。因此，無法保證本集團的業務計劃將按估計時間表落實，亦無法保證本集團的未來計劃能夠達成。

### 實踐計劃

本集團將致力於[編纂]至2017年12月31日期間達成以下里程碑事件，而各預計完成時間乃基於本節「基準及假設」一段所載的若干基準及假設。該等基準及假設本身承受不少的不明朗因素及不可預計因素，特別是本文件「風險因素」一節所載的風險因素。因此，無法保證本集團的業務計劃將按估計時間表落實，亦無法保證本集團的未來計劃能夠達成。

下表載列[編纂]淨額於估計時限內的擬定用途：

	由 [編纂]至 2016年 6月30日	截至 2016年 12月31日 止六個月	截至 2017年 6月30日 止六個月	截至 2017年 12月31日 止六個月	總計	[編纂] 淨額概約 百分比
	(百萬 港元)	(百萬 港元)	(百萬 港元)	(百萬 港元)	(百萬 港元)	(%)
透過引入更多優質特許遊戲擴張 遊戲組合，並集中於手機遊戲 －獲取額外的特許遊戲	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]



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。

## 未 來 計 劃 及 [ 編 纂 ]

	由 [編纂]至 2016年 6月30日	截至 2016年 12月31日 止六個月	截至 2017年 6月30日 止六個月	截至 2017年 12月31日 止六個月	總計	[編纂] 淨額概約 百分比
	(百萬 港元)	(百萬 港元)	(百萬 港元)	(百萬 港元)	(百萬 港元)	(%)
繼續獲取流行文學、漫畫或 動畫的開發權	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
充分利用現有遊戲及開發權 以擴寬收入來源						
— 物色商業夥伴以製造遊戲相關 商品如手辦模型等	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
加強我們的遊戲開發能力及增加對 遊戲技術的投資以增加 自行開發遊戲數目						
— 購置額外電腦及相關硬件及 遊戲設計軟件	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
鞏固市場定位及加強營銷效能						
— 營銷及推廣現有的特許遊戲 及自行／共同開發的遊戲	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
尋找戰略聯盟及收購機會	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
營運資金及其他一般企業用途	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
總計	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]

### 基準及假設

潛在投資者務請注意，本集團的業務目標達成與否取決於多項假設，特別是：

- 香港或本集團任何成員公司從事其業務或將從事其業務的任何其他地方的現行政治、法律、財政、社會或經濟狀況並無出現重大變動；
- 本集團將具備足夠的財務資源，以應付業務目標相關期間的已規劃的資本開支及業務發展所需；

## 未來計劃及[編纂]

- 香港或本集團任何成員公司經營業務或將經營業務的任何其他地方的稅基或稅率將不會出現重大變動；
- 香港或其他地區的法律或法規將不會出現任何對本集團經營業務構成重大影響的重大變動；
- 本集團與其現有主要客戶及供應商的業務關係將不會出現重大變動；及
- 本文件「風險因素」一節所載風險因素不會對本集團構成重大影響。

### [編纂]及[編纂]理由

董事相信，[編纂]可提高本集團之形象及聲譽。再之，董事會亦認為，除了來自[編纂](基於指示性[編纂]範圍的中位數)的[編纂]淨額之預估約[編纂]百萬港元外，[編纂]及[編纂]將為本公司提供額外途徑，為日後業務擴張及長遠發展增加資本，並由於香港的機構基金及零售投資者容易注資本公司，從而可擴大並促進本公司的股東基礎多元化。來自[編纂]的[編纂]淨額可加強本集團的財務狀況。

我們擬自[編纂]至2017年12月31日將上述[編纂]淨額按以下方式使用：

- 估計[編纂]淨額總額約[編纂]% (或約[編纂]百萬港元) 將用於透過取得額外特許遊戲以擴大遊戲組合，包括但不限於於最後實際可行日期兩款正在協商中的手機遊戲，以及支付獲得手機遊戲大神無雙特許的應付費用；
- 估計[編纂]淨額總額約[編纂]% (或約[編纂]百萬港元) 將用於取得流行文學、漫畫及動畫的開發權；
- 估計[編纂]淨額總額約[編纂]% (或約[編纂]百萬港元) 將用於透過物色商業夥伴以製造遊戲相關商品如手辦模型等，以充分利用現有遊戲及開發權；
- 估計[編纂]淨額總額約[編纂]% (或約[編纂]百萬港元) 將用於透過購置額外電腦及相關硬件及遊戲設計軟件，以加強遊戲開發能力及增加對遊戲技術的投資以增加自行開發遊戲數目；

---

## 未來計劃及[編纂]

---

- 估計[編纂]淨額總額約[編纂]% (或約[編纂]百萬港元) 將用於透過營銷及推廣現有的特許遊戲及自行／共同開發的遊戲，以鞏固我們的市場地位及提升我們的市場推廣效能；
- 估計[編纂]淨額總額約[編纂]% (或約[編纂]百萬港元) 將用於物色戰略聯盟及收購機會；及
- 估計[編纂]淨額總額約[編纂]% (或約[編纂]百萬港元) 將用作一般營運資金及其他一般企業用途。

倘我們的[編纂]淨額高於或低於預期，例如，若[編纂]按指示性[編纂]範圍上限或按指示性[編纂]範圍下限釐定，則我們將按比例就上述用途調整[編纂]淨額分配。

上文概述的[編纂]的可能用途可能根據我們不斷演變的業務需要及狀況、管理要求及當前市場情況而出現變動。倘上述[編纂]發生任何重大修改，我們將按聯交所規定發出公告並於相關年度的年報中作出披露。

根據目前的估計，本集團預期根據[編纂]發行新股的[編纂]淨額約[編纂]百萬港元將足夠為實踐本集團目前的未來計劃提供資金，直至2017年12月31日。倘[編纂][編纂]淨額不足以為上述開支提供資金，則本集團將透過內部資源為差額提供資金。

倘[編纂][編纂]淨額並未即時用作上述用途，我們擬按符合我們利益的方式將[編纂]存入香港持牌銀行及／或認可財務機構的計息銀行賬戶。上述項目倘出現資金不足，將透過內部資金及／或銀行借貸提供資金。

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。

---

## 包 銷

---

[編纂]

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。

---

## 包 銷

---

[編纂]

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。

---

## 包 銷

---

[編纂]

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。

---

## 包 銷

---

[編纂]

---

## 包 銷

---

[編纂]

### 佣金及開支

[編纂]將按所有[編纂]總[編纂]的3.5%，收取[編纂]佣金，彼等將從中支付任何分[編纂]佣金，而獨家保薦人將收取與[編纂]有關的財務顧問及文件處理費並可報銷開支。該等佣金，顧問及文件處理費與開支，連同創業板上市費，法律及其他專業費用，印刷及與[編纂]及[編纂]有關的其他開支估計合共約為[編纂]百萬港元，將由本公司承擔。

### 包銷商於本公司的權益

除根據包銷協議所規定者外，包銷商概無於本集團任何成員公司中擁有任何股權，亦無擁有可認購或提名他人認購任何股份的任何權利（無論是否可依法強制執行）。



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。

---

## 包 銷

---

[編纂]

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。

---

## 包 銷

---

[編纂]

### 獨家保薦人權益及獨立性

除本文件所披露者外，及除支付予及將支付予中國光大融資有限公司（作為[編纂]獨家保薦人及自[編纂]起作為合規顧問）的保薦及文件編撰費用，中國光大融資有限公司或其緊密聯繫人概無亦不可能因[編纂]及[編纂]而於本公司或本集團任何其他成員公司的任何類別證券中擁有任何權益（包括可能認購該等證券的購股權或權利）。

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。

---

## 包 銷

---

為本公司提供建議的中國光大融資有限公司董事或僱員概無亦不可能因[編纂]及／或[編纂]而於本公司或本集團任何其他成員公司的任何類別證券中擁有任何權益(包括可認購該等證券的購股權或權利)。概無中國光大融資有限公司董事或僱員於本公司或本集團任何成員公司擔任任何董事職位。

獨家保薦人符合創業板上市規則第6A.07條所載適用於保薦人的獨立性準則。

### 最低公眾持股量

根據創業板上市規則第11.23條，本公司董事將確保於[編纂]完成後，公眾將最少持有已發行股份總額的25%。

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。

---

## 基礎投資者

---

[編纂]

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。

---

## 基礎投資者

---

[編纂]

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。

---

## 基礎投資者

---

[編纂]

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。

---

## [編纂]架構及條件

---

[編纂]

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。

---

## [編纂]架構及條件

---

[編纂]



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。

---

## [編纂]架構及條件

---

[編纂]

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。

---

## [編纂]架構及條件

---

[編纂]

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。

## 附錄一

## 會計師報告

以下為本公司獨立申報會計師香港立信德豪會計師事務所有限公司(香港執業會計師)就專為載入本文件而編製的報告全文。



Tel : +852 2218 8288  
Fax: +852 2815 2239  
www.bdo.com.hk

25<sup>th</sup> Floor Wing On Centre  
111 Connaught Road Central  
Hong Kong

電話：+852 2218 8288  
傳真：+852 2815 2239  
www.bdo.com.hk

香港干諾道中111號  
永安中心25樓

敬啟者：

以下載列吾等就智傲控股有限公司(「貴公司」)及其附屬公司(以下統稱「貴集團」)作出的財務資料報告，包括 貴集團截至2013年及2014年12月31日止兩年度各年以及截至2015年6月30日止六個月(「業績記錄期間」)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及 貴集團於2013年、2014年12月31日及2015年6月30日的合併財務狀況表及 貴公司於2013年、2014年12月31日及2015年6月30日的財務狀況表，連同其說明附註(「財務資料」)，以供載入 貴公司日期為2015年12月31日有關 貴公司股份於香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)創業板首次[編纂](「[編纂]」)的文件(「文件」)。

貴公司於2010年4月14日根據《開曼群島公司法》第22章(1961年法例三，經綜合及修訂)(「《開曼群島公司法》」)於開曼群島註冊成立為有限公司。根據文件「歷史、重組及集團架構」一節「重組」一段所述的集團重組(「重組」)， 貴公司自2015年12月23日已成為現時 貴集團的附屬公司的控股公司。除重組外， 貴公司自其註冊成立日以來並未從事任何業務。

於本報告日期， 貴公司並無編製法定財務報表，原因為根據其註冊成立之司法權區的相關規則及規例其毋須遵守法定審核規定。

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。

## 附錄一

## 會計師報告

於本報告日期，貴公司於下文第II節附註1所載附屬公司中擁有直接及間接權益。現時貴集團的附屬公司的法定財務報表乃根據於該等公司註冊成立及／或成立所在司法權區適用於該等公司之相關會計原則編製。該等公司於業績記錄期間法定核數師之詳情載列於下文第II節附註1。

就本報告的財務資料而言，貴公司董事已根據與香港會計師公會（「香港會計師公會」）頒佈的香港財務報告準則（「香港財務報告準則」）相符的第II節附註2所載呈列基準以及第II節附註3所載會計政策編製貴集團於業績記錄期間的合併財務報表（「相關財務報表」）。

本報告所載財務資料乃由貴公司董事根據相關財務報表（並無作出任何調整）編製。

### 董事及申報會計師各自的責任

貴公司董事負責遵照下文第II節附註2所載呈列基準及下文第II節附註3所載會計政策及香港公司條例的適用披露規定及聯交所創業板證券上市規則（「創業板上市規則」）編製並真實及公平地呈列財務資料，以及對載有本報告的文件的內容負責。貴公司董事亦負責作出就編製不存在因欺詐或錯誤而導致的重大錯誤陳述的財務資料而言屬必要的內部控制。

吾等的責任，是根據我們的審查，就財務資料發表獨立意見，並向閣下匯報。就本報告而言，吾等已根據香港會計師公會頒佈的香港核數準則就業績記錄期間的相關財務報表進行適當審核程序。吾等已根據香港會計師公會頒佈的核數指引第3.340號「招股章程及申報會計師」審查財務資料及已對財務資料採取吾等認為必要的其他程序。

### 有關財務資料之意見

吾等認為，就本報告而言，根據第II節附註2所載呈列基準及根據下文第II節附註3所載的會計政策編製的財務資料真實及公平反映貴公司及貴集團於2013年、2014年12月31日及2015年6月30日的事務狀況及於業績記錄期間之業績及現金流。

## 比較財務資料

就本報告而言，吾等亦已根據香港會計師公會頒佈之香港審閱委聘準則第2410號「實體獨立核數師審閱中期財務資料」，審閱 貴集團截至2014年6月30日止六個月之未經審核財務資料，包括合併損益及其他全面收益表、合併現金流量表及合併權益變動表，連同其附註（「比較財務資料」）。 貴公司董事負責根據第II節附註2所載之呈列基準、下文第II節附註3所載之會計政策及香港公司條例及創業板上市規則的披露要求編製比較財務資料。吾等之責任為根據審閱就比較財務資料發表結論。審閱工作主要包括向負責人士（主要為負責財務及會計事宜的人士）作出查詢，以及進行分析及其他審閱程序。審閱工作所涵蓋範圍明顯地較根據香港審計準則進行之審核工作所包涵者為少，因此吾等無法保證吾等會知悉於審核中可能識別出之所有重大事項。故此，吾等並無就比較財務資料發表審核意見。

根據吾等之審閱，就本報告而言，吾等並無得悉任何事項致使吾等相信比較財務資料於所有重大方面並非根據財務資料所採納之相同基準而編製。

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。

## 附錄一

## 會計師報告

### I. 財務資料

#### 合併損益及其他全面收益表

	附註	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
收益	6	68,833	78,668	37,332	69,425
所提供服務成本		(39,134)	(44,501)	(18,720)	(34,897)
毛利		29,699	34,167	18,612	34,528
其他收入	6	336	1,103	909	81
銷售開支		(11,962)	(13,269)	(4,814)	(10,362)
行政開支		(12,150)	(11,310)	(6,632)	(10,754)
其他開支		(14,215)	(616)	(133)	(22)
經營(虧損)/溢利		(8,292)	10,075	7,942	13,471
出售合營企業虧損		(44)	—	—	—
應佔合營企業之業績		(228)	—	—	—
除所得稅前(虧損)/溢利		(8,564)	10,075	7,942	13,471
溢利	7	(8,564)	10,075	7,942	13,471
所得稅開支	8	(1,027)	(3,030)	(1,857)	(3,070)
本年度/期間 (虧損)/溢利		(9,591)	7,045	6,085	10,401
其他全面收益					
將不會重新分類至 損益的項目					
出售合營企業時的 匯兌差額		44	—	—	—
隨後可重新分類至 損益的項目					
換算海外業務 財務報表之 匯兌差額		(207)	644	241	(357)
本年度/期間其他 全面收益		(163)	644	241	(357)
貴公司擁有人應佔 本年度/期間 全面收益總額		(9,754)	7,689	6,326	10,044

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。

## 附錄一

## 會計師報告

### 合併財務狀況表

	附註	於12月31日		於2015年
		2013年	2014年	6月30日
		千港元	千港元	千港元
<b>資產及負債</b>				
<b>非流動資產</b>				
物業，廠房及設備	12	2,741	1,970	2,088
無形資產	13	11,944	18,076	20,561
		<u>14,685</u>	<u>20,046</u>	<u>22,649</u>
<b>流動資產</b>				
存貨	14	386	290	253
應收賬項	15	8,776	7,264	9,702
預付款項、訂金及其他應收款項	16	4,327	5,060	9,361
應收關連公司款項	19	1,361	1,208	1,312
預付稅項		110	—	—
銀行現金及手頭現金		36,362	37,562	52,682
		<u>51,322</u>	<u>51,384</u>	<u>73,310</u>
<b>流動負債</b>				
應付賬項	17	3,836	1,963	4,129
應計開支及其他應付款項	18	6,329	5,515	11,076
遞延收入	18	11,758	12,037	15,889
應付關連公司款項	19	555	222	58
稅項撥備		—	432	3,446
		<u>22,478</u>	<u>20,169</u>	<u>34,598</u>
<b>流動資產淨值</b>		<u>28,844</u>	<u>31,215</u>	<u>38,712</u>
<b>總資產減流動負債</b>		<u>43,529</u>	<u>51,261</u>	<u>61,361</u>
<b>非流動負債</b>				
遞延稅項	20	121	164	220
<b>資產淨值</b>		<u>43,408</u>	<u>51,097</u>	<u>61,141</u>
<b>權益</b>				
貴公司之擁有人應佔權益				
股本	21	—	—	—
儲備	22	43,408	51,097	61,141
<b>總權益</b>		<u>43,408</u>	<u>51,097</u>	<u>61,141</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。

## 附錄一

## 會計師報告

### 財務狀況表

	附註	於12月31日		於6月30日
		2013年	2014年	2015年
		千港元	千港元	千港元
資產及負債				
流動資產				
手頭現金		—	—	
資產淨值		—	—	
權益				
股本	21	—	—	
儲備		—	—	
總權益		—	—	



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。

## 附錄一

## 會計師報告

### 合併權益變動表

	股本	資本儲備*	其他 儲備*	換算儲備*	累計虧損*	總權益
	千港元	千港元 (附註22)	千港元 (附註22)	千港元	千港元	千港元
於2013年1月1日	—	646	67,897	604	(15,985)	53,162
年度虧損	—	—	—	—	(9,591)	(9,591)
換算海外業務財務報表 之匯兌差額	—	—	—	(207)	—	(207)
出售合營企業時的 匯兌差額	—	—	—	44	—	44
本年度其他全面收益	—	—	—	(163)	—	(163)
本年度全面收益總額	—	—	—	(163)	(9,591)	(9,754)
於2013年12月31日及 2014年1月1日	—	646	67,897	441	(25,576)	43,408
年度溢利	—	—	—	—	7,045	7,045
換算海外業務財務報表 之匯兌差額	—	—	—	644	—	644
本年度其他全面收益	—	—	—	644	—	644
本年度全面收益總額	—	—	—	644	7,045	7,689
於2014年12月31日及 2015年1月1日	—	646	67,897	1,085	(18,531)	51,097
期間溢利	—	—	—	—	6,085	6,085
換算海外業務財務報表 之匯兌差額	—	—	—	241	—	241
本期間其他全面收益	—	—	—	241	—	241
本期間全面收益總額	—	—	—	241	6,085	6,326
於2014年6月30日(未經審核)	—	646	67,897	682	(19,491)	49,734
期間溢利	—	—	—	—	10,401	10,401
換算海外業務財務報表 之匯兌差額	—	—	—	(357)	—	(357)
本期間其他全面收益	—	—	—	(357)	—	(357)
本期間全面收益總額	—	—	—	(357)	10,401	10,044
於2015年6月30日	—	646	67,897	728	(8,130)	61,141

\* 該等結餘之總額即合併財務狀況表內之「儲備」。

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。

## 附錄一

## 會計師報告

### 合併現金流量表

附註	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
<b>經營活動所得現金流</b>				
除所得稅前(虧損)/溢利	(8,564)	10,075	7,942	13,471
就以下各項作出調整：				
物業、廠房及設備的折舊	7 3,438	1,975	1,083	705
無形資產攤銷	7 6,748	5,172	2,696	3,478
撇賬預付款項及應收賬項	7 714	75	44	22
匯兌差額，淨額	664	44	(379)	(351)
銀行利息收入	6 (10)	(7)	(4)	(2)
應佔合營企業之業績	228	—	—	—
出售合營企業虧損	44	—	—	—
出售物業、廠房及設備虧損	7 —	172	—	—
撇賬應收合營企業款項	7 2,676	—	—	—
無形資產減值	7 10,636	368	89	—
<b>營運資金變動前之經營溢利</b>	<b>16,574</b>	<b>17,874</b>	<b>11,471</b>	<b>17,323</b>
減少存貨	162	95	103	37
應收賬項(增加)/減少	(427)	1,348	2,121	(2,423)
增加預付款項、訂金及 其他應收款項	(446)	(745)	(2,725)	(4,293)
應付賬項增加/(減少)	2,271	(1,873)	(613)	2,154
應計開支及其他應付款項 (減少)/增加	(2,598)	(677)	(208)	5,519
應收合營企業款項減少	35	—	—	—
應付關連公司款項 增加/(減少)	555	(334)	(4)	(164)
遞延收益增加/(減少)	2,052	287	(1,100)	3,842
<b>經營產生之現金額</b>	<b>18,178</b>	<b>15,975</b>	<b>9,045</b>	<b>21,995</b>
已付所得稅	(5,569)	(1,765)	607	—
<b>經營活動所產生現金淨額</b>	<b>12,609</b>	<b>14,210</b>	<b>9,652</b>	<b>21,995</b>
<b>投資活動所得現金流</b>				
收購無形資產的付款	(3,222)	(11,672)	(8,315)	(5,963)
購買物業、廠房及設備 償還/(墊付)關連公司 款項	(1,036)	(1,437)	(603)	(812)
已收利息	10	7	4	2
<b>投資活動所用現金淨額</b>	<b>(4,248)</b>	<b>(12,949)</b>	<b>(8,950)</b>	<b>(6,877)</b>
<b>現金及現金等價物</b>				
增加淨額	8,361	1,261	702	15,118
於年/期初之現金及現金等價物	28,145	36,362	36,362	37,562
匯率變動之影響	(144)	(61)	16	2
<b>於年/期末之現金及現金等價物</b>	<b>36,362</b>	<b>37,562</b>	<b>37,080</b>	<b>52,682</b>
<b>現金及現金等價物結餘分析</b>				
銀行現金及手頭現金	36,362	37,562	37,080	52,682

## II. 財務資料附註

### 1. 公司資料

智傲控股有限公司於2010年4月14日在開曼群島根據《開曼群島公司法》註冊成立為有限公司。貴公司的註冊辦事處位於PO Box 309, Ugland House, Grand Cayman, KY1-1104 the Cayman Islands。貴公司的主要營業地點位於香港北角英皇道499號北角工業大廈21樓A室。

貴公司的主要業務為投資控股。貴公司及其附屬公司的主要業務為開發、運營、發行及分銷在線及手機遊戲（「核心業務」）。

於本報告日期，貴公司於下列附屬公司中擁有直接或間接權益：

名稱	註冊成立／成立 地點及日期	貴公司 持有的實際權益	主要業務
<b>直接持有權益</b>			
Gameone Inc.	英屬處女群島 （「英屬處女群島」） 2010年9月7日	100%	投資控股
<b>間接持有權益</b>			
Gameone.com Inc.	英屬處女群島 2010年9月7日	100%	投資控股
智傲遊戲代理有限公司 （「智傲遊戲代理」）	英屬處女群島 2010年9月7日	100%	投資控股
智傲互動娛樂有限公司 （「G9」）	英屬處女群島 2010年9月7日	100%	投資控股
智傲集團有限公司 （「智傲集團（香港）」）	香港 2010年8月25日	100%	投資控股、網上及 手機遊戲開發、 運營、發行及 分銷

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。

## 附錄一

## 會計師報告

名稱	註冊成立／成立 地點及日期	貴公司 持有的實際權益	主要業務
智傲網絡科技有限公司 (「智傲網絡科技」)	香港 2010年9月15日	100%	網上及手機遊戲開發
互動智傲(深圳)有限公司 (「智傲(深圳)」)	中華人民共和國 (「中國」) 2001年6月19日	100%	網上遊戲開發 (已於2015年10月 19日注銷)
漫遊移動科技(深圳)有限公司 (「漫遊移動科技」)	中國 2013年8月13日	100%	網上遊戲開發

Gameone Inc.、Gameone.com Inc.、智傲遊戲代理及G9自其註冊成立日期起並未有編製經審核的財務報表，原因為其註冊成立所在的國家並無法定審核規定。

於本報告日期現時組成 貴集團的其他公司的經審核財務報表(有法定審計規定)已根據其註冊成立地點公認的相關會計原則編製。

截至2013年及2014年12月31日止年度智傲集團(香港)及智傲網絡科技的法定財務報表已被在香港註冊的執業會計師香港立信德豪會計師事務所有限公司審核。及於截至2013年及2014年12月31日止年度智傲(深圳)及漫遊移動科技的法定財務報表已由在中國註冊的執業會計師深圳佳泰會計師事務所審核。

截至2013年及2014年12月31日止年度智傲網絡科技經審核財務報表，因為沒有編製合併財務報表而有保留意見及有關持續經營基準上存在重大不確定性的強調事項。其他經審核財務報表並無保留意見。

## 2. 重組及呈列基準

### 2.1 集團重組

根據 貴集團進行之重組(重組於2015年12月23日完成以合理化 貴集團架構，並於文件「歷史、重組及集團架構」一節內全面闡述)， 貴公司已成為現時 貴集團的附屬公司的控股公司。

## 2.2 編製基準

就 貴公司股份於聯交所創業板建議[編纂]而言， 貴集團已進行重組，以使現有集團架構合理化。根據重組， 貴公司於2015年12月23日成為 貴集團的控股公司。由於重組主要涉及於現有集團新增一個控股實體，而並無產生任何經濟實質變動。因此，財務資料已使用合併會計原則編製，猶如現有集團架構於整個業績記錄期間一直存在。

董事認為，由於一場遊戲科技有限公司（「一場遊戲」）從事印刷雜誌及漫畫書，由網絡平台產生廣告收入，這與核心業務無關（「非核心業務」）及獨立營運及撥付資金，故被排除在[編纂]外。由於非核心業務保留其獨立賬簿及記錄，就本報告而言，非核心業務於業績記錄期間的收入、開支、資產及負債並不包含在財務資料及相關資料中。所有重要交易及非核心業務結餘已計入合併損益及其他全面收益表及合併財務狀況表，並於該等財務資料附註披露。

轉讓一場遊戲的代價乃基於施仁毅先生所收購股本而釐定，代價以現金於2015年9月25日償付。一場遊戲之投資成本約1港元在資本儲備將被視為償還資本。根據 貴集團重組於2015年9月25日一場遊戲已被出售。

貴集團於業績記錄期間之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經已編製以呈列 貴公司及其附屬公司之業績、權益變動及現金流，猶如現時集團架構於整個業績記錄期間，或自該等公司各自之註冊成立日期以來（以較短期間為準）一直存在。於2013年、2014年12月31日及2015年6月30日之 貴集團之合併財務狀況表經已編製，以呈列 貴公司及其附屬公司之資產及負債，猶如現時集團架構於該等日期一直存在。

組成 貴集團的公司的資產及負債乃按控股股東認為的現有賬面值合併入賬。無任何金額獲確認為商譽代價或收購方於被收購方可識別資產、負債及或然負債公允價值中的權益超出於共同控制合併時的成本的部分。

集團內公司間所有重大交易、交易結餘及未變現收益均已於合併入賬時對銷。

### 3. 主要會計政策概要

#### 3.1 編製基準

財務資料已按下文所載的會計政策編製，該等會計政策與香港財務報告準則（此統稱包括香港會計師公會頒佈的所有適用個別香港財務報告準則、香港會計準則及詮釋）一致。財務資料亦符合香港公司條例及創業板上市規則的適用披露規定。

財務資料乃根據歷史成本慣例編製。其計量基礎於下述會計政策詳盡闡釋。

謹請注意，在編製財務資料時會採用會計估計及假設。儘管這些估計乃根據管理層對當前事件及活動的所知及判斷基礎作出，惟實際結果最終或會與這些估計有所不同。涉及高度判斷或具複雜性或對財務資料而言屬重大的假設及估計已於附註4內披露。

#### 3.2 已頒佈惟尚未生效之香港財務報告準則（「香港財務報告準則」）之影響

就編製及呈列財務資料而言，貴公司於業績記錄期間已持續採納於2015年1月1日開始之年度期間生效之香港會計師公會頒佈之所有香港財務報告準則。

於本報告日期，香港會計師公會已頒佈以下新訂或經修訂香港財務報告準則，該等已頒佈但尚未生效之香港財務報告準則可能與貴集團相關，而貴集團並未提前採納該等準則。

香港會計準則第1號之修訂	披露計劃 <sup>1</sup>
香港會計準則第16號及 香港會計準則第38號之修訂	澄清可接納的折舊及攤銷方法 <sup>1</sup>
香港會計準則第16號及 香港會計準則第41號之修訂	農業：生產性植物 <sup>1</sup>
香港會計準則第27號之修訂	獨立財務報表的權益法 <sup>1</sup>
香港財務報告準則第9號（2014年）	金融工具 <sup>3</sup>
香港財務報告準則第10號及 香港會計準則第28號之修訂	投資者與其聯營公司或合營公司間資產出售或注資 <sup>1</sup>
香港財務報告準則第10號、 香港財務報告準則第12號及 香港會計準則第28號之修訂	投資實體：應用綜合入賬豁免 <sup>1</sup>
香港財務報告準則第11號之修訂	收購合營業務權益的會計法 <sup>1</sup>
香港財務報告準則第14號	監管遞延賬目 <sup>1</sup>
香港財務報告準則第15號	客戶合約收益 <sup>3</sup>
香港財務報告準則（修訂本）	2012年至2014年週期之年度改進 <sup>1</sup>

1 於2016年1月1日或其後開始之年度期間生效

2 於2017年1月1日或其後開始之年度期間生效

3 於2018年1月1日或其後開始之年度期間生效

#### 香港會計準則第27號之修訂－獨立財務報表的權益法

該等修訂允許實體在其獨立財務報表中就其於附屬公司、合營企業及聯營公司之投資進行會計處理時採用權益法。

#### 香港財務報告準則第9號(2014年)－金融工具

香港財務報告準則第9號引進有關金融資產分類及計量之新要求。按業務模式持有而目的為收取合約現金流之債務工具(業務模式測試)以及具產生現金流之合約條款且僅為支付本金及未償還本金利息之債務工具(合約現金流特徵測試)，一般按攤銷成本計量。倘該實體業務模式之目的為持有及收取合約現金流以及出售金融資產，則符合合約現金流特徵測試之債務工具按公允價值經其他全面收益入賬(「按公允價值經其他全面收益入賬」)之方式計量。實體可於最初確認時作出不可撤銷之選擇，以按公允價值經其他全面收益入賬之方式計量並非持作買賣之股本工具。所有其他債務及股本工具按金融資產公允價值經損益表入賬(「按公允價值經損益表入賬」)之方式計量。

香港財務報告準則第9號就並非按公允價值經損益表入賬之方式計量之所有金融資產納入新的預期虧損減值模式(取代了香港會計準則第39號之已產生虧損模式)以及新的一般對沖會計規定，以讓實體於財務報表內更好地反映其風險管理活動。

香港財務報告準則第9號貫徹香港會計準則第39號有關金融負債確認分類及計量規定，惟指定按公允價值計入損益的金融負債除外，該負債信貸風險變動應佔的公允價值變動金額於其他全面收益確認，除非會導致或擴大會計錯配。此外，香港財務報告準則第9號保留香港會計準則第39號有關取消確認金融資產及金融負債的規定。

#### 香港財務報告準則第10號及香港會計準則第28號之修訂－投資者與其聯營公司或合營公司間資產出售或注資

該等修訂釐清實體向其聯營公司或合營公司出售或注入資產時，將予確認之收益或虧損程度。當交易涉及一項業務，則須確認全數收益或虧損。反之，當交易涉及不構成一項業務的資產，則僅須就不相關投資者於合營公司或聯營公司之權益確認收益或虧損。

### 香港財務報告準則第15號－客戶合約收益

此項新訂準則確立一套單獨的收入確認框架。該框架的核心原則為實體應確認收入以用金額描述轉讓承諾商品或服務予客戶，該金額反映預期該實體有權就交換該等商品及服務所收取的代價。香港財務報告準則第15號將取代現行收入確認指引(包括香港會計準則第18號收入、香港會計準則第11號建築合約及相關詮釋)。

香港財務報告準則第15號要求以五個步驟確認收入：

- 第一步：識別與客戶的合約
- 第二步：識別合約中的履約責任
- 第三步：釐定交易價
- 第四步：將交易價分配至各履約責任
- 第五步：於各履約責任完成時確認收益

香港財務報告準則第15號包含與特定收入相關課題的特定指引，該等指引或會更改根據香港財務報告準則現時應用之方法。該準則亦大幅增加與收入相關的質化與量化披露。

貴集團正評估該等新訂及經修訂香港財務報告準則於首次應用後之影響但尚未確定該等新訂及經修訂香港財務報告準則會否對 貴集團之經營業績及財務狀況構成重大影響。

### 3.3 業務合併及合併入賬基準

合併財務報表包括截至每年度12月31日止 貴公司及其附屬公司(見下文附註3.4)之財務報表。附屬公司自收購日期(即 貴集團取得控制權之日)起合併入賬，並持續合併入賬直至不再擁有該控制權之日期為止。所有 貴集團內公司間交易、交易結餘及未變現收益及虧損於合併入賬時對銷。從公司間交易產生的未變現虧損亦被對銷，除非該交易提供已轉讓資產的減值證據，在此情況下，其立即於損益中確認。

收購附屬公司或業務乃以收購法入賬。收購成本按 貴集團(作為收購方)轉讓之資產、產生之負債及發行之股權於收購日期之公允價值總額計量。所收購之可識別資產及承擔之可識別負債主要按收購日期之公允價值計量。 貴集團先前持有被收購方之股權按收購日期之公允價值重新計量，所產生之收益或虧損於損益確認。 貴集團可按每宗交易選擇按公允價值或按應佔被收購方可識別資產淨值之比例計量代表於目前於附屬公司擁有權



權益之非控股權益。所有其他非控股權益按公允價值計量，除非另一香港財務報告準則規定另一項計量基準，則作別論。所產生之收購相關成本一概列作開支，除非有關成本是於發行股本工具時產生，則有關成本會於權益中扣除。

收購方將予轉讓之任何或然代價均按收購日期之公允價值計量。倘其後對代價作出調整，僅於調整乃由於計量期間（最長為收購日期起計12個月）內所取得有關於收購日期之公允價值之新資料而作出時，方通過商譽確認。分類為資產或負債之或然代價之所有其他其後調整於損益確認。

貴集團於附屬公司之權益變動（並無導致失去控制權）列作權益交易入賬。貴集團之權益與非控股權益之賬面值均予以調整，以反映彼等於附屬公司相對權益之變動。非控股權益之調整額與已經支付或收取之代價之公允價值之間的任何差額，均直接於權益確認，並歸屬於貴公司擁有人。

收購後，非控股權益（即目前於附屬公司之擁有權權益）之賬面值為該等權益於初步確認時之權益金額加非控股權益應佔其後權益變動。全面收益總額乃歸屬於其非控股權益，即使這會導致其非控股權益出現虧絀結餘。

倘貴集團失去附屬公司之控制權，出售所產生之溢利或虧損乃按下列兩者之差額計算：(i)所收取代價之公允價值與任何保留權益之公允價值之總額，與(ii)該附屬公司之資產（包括商譽）及負債與任何非控股權益過往之賬面值。先前就該附屬公司於其他全面收益確認之金額按出售相關資產或負債時所規定之相同方式入賬。

### 3.4 附屬公司

附屬公司指貴公司能對其行使控制權之投資對象。倘所有以下三項因素均存在，則貴公司控制投資對象：

- 對投資對象之權力；
- 來自投資對象之可變回報之風險或權利；及
- 利用其權力影響該等可變回報之能力。

倘有事實及情況顯示任何該等控制因素可能出現變動，則重新評估控制權。

在公司之聲明的財務狀況，投資附屬公司是按成本扣除減值虧損（如有）。貴公司乃按已收或應收股息計算附屬公司的業績。

### 3.5 合營安排

當有合約安排賦予貴集團及至少一名其他訂約方對合營安排之相關活動的共同控制時，則貴集團為合營安排的訂約方。共同控制乃根據與附屬公司控制權的相同原則予以評估。

貴集團將其於合營安排之權益歸類為以下兩者其中一項：

- 合資公司：貴集團僅於合營安排之淨資產享有相關權利；或
- 聯合經營：貴集團對合營安排之資產擁有權利並有責任承擔合營安排之負債。

於評估合營安排之權益歸類時，貴集團考慮到：

- 合營安排之結構；
- 通過獨立工具組織的合營安排的法定形式；
- 合營安排協議之合約條款；及
- 任何其他事實及情況（包括任何其他合約安排）。

通過權益法，聯營公司初時以成本入賬，其後聯營公司的賬面值會因應貴集團於收購後對聯營公司淨資產的分佔之變動而調整；且貴集團於聯營公司權益的超額虧損將不被確認，除非貴集團有義務支付該等虧損。

僅在涉及聯營公司當中的不關連投資者之權益時，貴集團及其聯營公司之間的交易所產生的利潤及虧損方得確認。投資者於該等交易所產生的聯營公司損益之分佔會跟聯營公司的帳面值對銷。當未實現虧損給已轉讓資產之減值予以證明，同時亦隨即獲確認為利潤或虧損。

任何用以投資合資公司的已支付費用，並倘高於貴集團在可盤點資產、負債及或然負債之分佔的公允價值；則該等費用應以資本化，及計入投資合資公司的賬面值中。當有客觀證據顯示合資公司的投資有所減值時，該等投資帳面值的減值測試會與其他非金融資產相同。

貴集團透過確認其根據合約獲賦予之權利及責任而應佔之資產、負債、收入及開支將其於合營業務之權益入賬。

貴公司於合營公司之權益按成本減減值虧損(如有)列賬。合營公司之業績由貴公司按已收及應收股息之基準入賬。

### 3.6 物業、廠房及設備

物業、廠房及設備乃以收購成本減累計折舊及累計減值虧損列賬。物業、廠房及設備之成本包括其購入價及因收購該等項目所產生之直接成本。

其後成本僅會於與該項目相關之未來經濟利益極有可能流入貴集團，且該項目之成本能可靠地計量時計入資產之賬面值或作為一項獨立資產確認(如適用)。替換部分之賬面值則取消確認。所有其他成本(如維修及保養)會於產生之財務期間內於損益中確認為開支。

物業、廠房及設備之折舊按估計可使用年期以直線法撇其成本減估計剩餘價值計算。可使用年期、剩餘價值及折舊法會於各報告期末作出審閱，並於適當時作出調整。可使用年期如下：

租賃物業裝修	5年，或按租賃期 (以較短者為準)
傢俬、裝置及辦公設備	5年
電腦	3至5年
汽車	3年

如賬面值高於資產的預計可收回金額，每項資產將隨即減記至可收回金額。

出售物業、廠房及設備項目所得的盈虧乃銷售所得款項淨額與其帳面值之差額，並於出售時在損益確認。

### 3.7 無形資產

#### (i) 已收購之無形資產

單獨收購之無形資產起初按成本確認。於業務合併時所取得之無形資產的成本乃於購置日的公允價值。隨後，具有有限可使用年期的無形資產按成本減累計攤銷及累計減值虧損列賬。

攤銷按其估計可使用年限以直線法計提撥備如下。具備無限可使用年期的無形資產將按成本減任何累計減值虧損列賬。攤銷開支於損益中確認，並計入提供服務成本。

版權及遊戲許可證

2至4年，或按許可有效期

(ii) 內部產生之無形資產(研發成本)

倘能證實下列狀況，內部研發產品之支出可得以資本化：

- 該產品於技術層面上可得以研發，並可使用或銷售；
- 有足夠資源完成研發過程；
- 有意圖完成及使用或出售該產品；
- 貴集團有能力使用或出售該產品；
- 該產品的使用或銷售將帶來未來經濟利益；及該項目支出能得以可靠計算。

資本化研發成本於 貴集團預計從出售該等產品而獲利的時期攤銷。攤銷開支於損益中確認，並計入提供服務成本。

未能滿足上述標準的研發支出以及於內部項目研發階段的支出均於產生時於損益中確認。

(iii) 無形資產的減值

具無限可使用年期之無形資產及尚未可供使用之無形資產，每年透過將兩者之賬面值與其可收回金額比較以作減值測試，不論是否有任何跡象顯示該等無形資產可能減值。倘資產之可收回金額估計少於其賬面值，則該資產之賬面值會減至其可收回金額。

減值虧損即時確認為開支。

當減值虧損隨後撥回，資產之賬面值增加至其經修訂估計可收回金額，惟已增加之賬面值不得超過往年資產若無確認減值虧損將可釐定之賬面值。

當資產存在可能減值的跡象時，具備有限可使用期的無形資產將進行減值測試（參閱載於附註3.8有關非金融資產減值虧損的會計政策）。

### 3.8 非金融資產的減值

貴集團於各報告期末審閱以下資產之賬面值，以確定是否有跡象顯示該等資產出現減值虧損或先前確認之減值虧損不再存在或可能有所減少：

- 物業、廠房及設備；
- 無形資產；
- 附屬公司的投資；
- 合資公司的權益

倘資產之可收回金額（即其公允價值減銷售成本與使用價值兩者的較高者）估計少於其賬面值，則資產之賬面值將減至其可收回金額。減值虧損隨即於收益表確認為開支。

倘其後撥回減值虧損，資產之賬面值將增至其可收回金額之經修訂估計，惟已增加賬面值不得超出於過往年度並無就資產確認減值虧損而釐定之賬面值。減值虧損之撥回隨即確認為收入。

### 3.9 金融工具

#### (i) 金融資產

貴集團視乎所收購資產之目的於初步確認時將金融資產分類。按公允價值計入損益之金融資產初步按公允價值計量，而所有其他金融資產則初步按公允價值加收購金融資產直接應佔之交易成本計量。從一般途徑購買或出售之金融資產按交易日基準確認及取消確認。從一般途徑購買或出售之金融資產乃按合約購買或出售，其條款規定須按市場規例或慣例普遍訂立之時限內交付資產。

#### 貸款及應收賬項

此等資產為並未於交投活躍之市場內報價而附帶固定或可確定付款的非衍生金融資產。此等資產主要透過向客戶（貿易債務人）提供貨品及服務而產生，並納入其他類型的合約貨幣資產。於首次確認後，此等資產採用實際利率法按攤銷成本減任何已識別減值虧損列賬。

(ii) 金融資產的減值虧損

貴集團於各報告期末評估是否存在客觀跡象顯示金融資產出現減值。倘於初步確認資產後發生一項或多項事件導致存在客觀減值證據，而該項事件對金融資產之估計未來現金流量造成之影響能夠可靠地估計，則有關金融資產為已減值。減值證據可包括：

- 債務人有重大財務困難；
- 違反合約，如逾期或拖欠償還利息或本金付款；
- 由於債務人出現財務困難而給予債務人優惠條件；
- 債務人可能破產或進行其他財務重組。

就貸款及應收帳款而言，減值虧損將於有客觀證據證明資產出現減值時在損益賬確認，而有關數額乃根據資產賬面值與按原有實際利率貼現之估計未來現金流現值之間的差額計算得出。有關資產的賬面值可通過備抵賬目作出抵減。當金融資產的任何部分釐定為不可收回時，該資產會與相關金融資產之備抵帳目相對銷。

(iii) 金融負債

貴集團基於負債產生之目的，將金融負債歸加以歸類。以公允價值計入損益之金融負債的首次計量乃按公允價值，而按攤銷成本計量之金融負債的首次計量則按公允價值，以及直接歸屬之成本的淨額。

按攤銷成本計量之金融負債

按攤銷成本計量之金融負債包括應付賬項及其他應付款項、應付關連公司款項，其後以實際利率法按攤銷成本計量。有關利息開支於損益確認。

倘負債透過攤銷過程被取消確認，則於損益確認盈虧。

(iv) 實際利率法

實際利率法是計算金融資產或金融負債的攤銷成本，以及攤分相關期內利息收入或利息支出的方法。實際利率是將估計未來現金收入或付款透過金融資產或負債之預期年期或(倘適用)更短期間準確折現之利率。

(v) 權益工具

由 貴公司發行的權益工具會以扣除直接發行成本後的已收[編纂]入賬。

(vi) 取消確認

倘涉及金融資產未來現金流量之合約權利屆滿，或倘金融資產已經轉讓，而有關轉讓符合香港會計準則第39號之取消確認標準，則 貴集團可取消確認該項金融資產。

金融負債於有關合約內指定之責任獲履行、取消或到期時取消確認。

倘由於重新磋商金融負債之條款， 貴集團向債權人發行其自身權益工具以支付全部或部分之金融負債，則已發行之權益工具為已付代價並於抵銷金融負債或其部分日期按彼等之公允價值初步確認及計量。倘已發行權益工具之公允價值不能可靠計量，則權益工具將計量以反映所抵銷金融負債之公允價值。所抵銷金融負債或其部分之賬面值與已付代價之差額於本年度損益中確認。

3.10 存貨

存貨初步按成本確認，其後則按成本與可變現淨值之較低者確認。成本包括所有購買成本、變換成本及將存貨運送至其目前所在及達致現時狀況所涉及之其他成本。成本按先進先出法計算。可變現淨值指在日常業務過程中之估計售價減進行銷售之估計所需成本。

3.11 現金及現金等價物

就合併現金流量表而言，現金及現金等價物包括手頭現金、銀行活期存款、購入時原定到期日為三個月或以內的其他短期高流通量投資。

3.12 收益及其他收入確認

貴集團主要從事開發、運營、發行及分銷網上及手機遊戲。

當收入的數額能夠可靠地計量，未來經濟利益有可能流入 貴集團，且符合 貴集團下述每項收益來源的特定準則， 貴集團將收益確認。收益按已收或應收代價之公允價值入帳，並扣除任何銷售稅及折扣。

(i) 網絡及手機遊戲之經營

貴集團經營自行研發的遊戲，以及特許自第三方遊戲開發商的遊戲。貴集團的遊戲免費提供予玩家。玩家可購買遊戲代幣，此等遊戲代幣乃虛擬貨幣，用以獲得遊戲虛擬物品或直接購買該等遊戲虛擬物品以獲得更好的遊戲體驗。貴集團通過自身的遊戲合作平台（「Go平台」），以及與多個第三方遊戲分銷平台及付款渠道合作，出售預付遊戲代幣及遊戲虛擬物品。此等遊戲分銷平台包括各大手機應用程式商店（如安裝於手提通訊裝置的Apple Inc.的App Store及Google Play）。

貴集團向付費玩家（「付費玩家」）提供遊戲體驗時，通過評估各種因素已評估貴集團、第三方遊戲開發商、第三方分銷平台、第三方付款渠道及第三方預付遊戲代幣分銷商各自的角色和職責，確定貴集團在此安排中是作為主要責任人還是代理人，從而確定我們從該安排中獲得的收益應在毛額基準還是淨值基準上進行申報，上述各種因素包括但不限於貴集團(i) 是否在該安排中承擔主要責任及(ii) 是否可自由設定售價。

貴集團主要負責向付費玩家提供遊戲體驗，包括營銷及宣傳、釐定分銷及付款渠道、設置遊戲伺服器及提供客戶服務。此外，貴集團亦控制遊戲及服務規格及遊戲虛擬物件的定價。因此，由於貴集團面臨有關遊戲營運的重大風險及回報，貴集團視其於向付費玩家提供遊戲體驗方面擔任主要責任人，及因此按毛額基準記錄收益。向第三方遊戲開發商付款以及第三方分銷平台及第三方付款渠道收取的服務費記錄為收益成本。

由於貴集團已釐定其為向付費玩家提供遊戲體驗的主要責任人，貴集團將付費玩家識別為其客戶。因此，貴集團視付費玩家支付的實際價格為收益總額。於釐定貴集團遊戲營運所產生的收益總額時，貴集團依據現有資料估計第三方銷售平台及第三方預付遊戲代幣分銷商給予付費玩家的折扣，並將有關折扣記錄為收益扣減。

付費玩家透過GO平台及第三方分銷平台的收費系統或透過第三方付款渠道維持的付費玩家賬戶購買遊戲代幣，或透過付費玩家購買的預付遊戲代幣買入遊戲代幣。第三方分銷平台及第三方付款渠道向付費玩家收款及匯入扣除佣金的現金，佣金乃根據貴集團與第三方分銷平台或第三方付款渠道訂立的相關條款事先釐定。

於銷售遊戲代幣或遊戲虛擬物件時，通常意味貴集團有責任提供服務，讓遊戲代幣或遊戲虛擬物件可於遊戲內展示、使用或兌換其他遊戲虛擬貨幣／物件。因此，遊戲代幣



或遊戲內虛擬物件銷售所得款項初步於流動負債內記錄為遞延收入。有關已消費遊戲代幣及已兌換遊戲虛擬物件的價值的遞延收入應佔部分，僅將於服務已向相關付費玩家提供時即時或按比例確認為收益。

貴集團已釐定以下項目，以釐定已向相關付費玩家提供服務的時間：

消耗性虛擬物件指透過特定遊戲玩家行動而使用後消失的物件。付費玩家其後將無法繼續從該虛擬物件中得益。當物件被使用及相關服務得以提供時，方會確認收益（自遞延收入解除）。

耐用性虛擬物件指付費玩家可取得及於延長時期內得益的物件。收益於適用遊戲的耐用性虛擬物件平均年期內按比例確認，貴集團將作出付費玩家平均玩遊戲期間的最佳估計（「玩家關係期」）。

貴集團按個別遊戲基準估計玩家關係期，及每半年重新評估有關期間。倘缺乏足夠數據釐定玩家關係期，例如在新推出遊戲的情況，貴集團基於貴集團或其他第三方遊戲開發商開發的其他類似類型的遊戲而估計玩家關係期，直至新遊戲建立其自有模式及歷史。貴集團主要考慮付費玩家的消費及使用行為以估計玩家關係期。

倘貴集團並無能力就特定遊戲將耐用性虛擬物件所得收益從消耗性虛擬物件所得收益分辨出來，貴集團就該遊戲於玩家關係期按比例確認收益。

## (ii) 遊戲發行服務

貴集團透過與其他第三方遊戲開發商或經營者的合作提供發行服務。貴集團在其GO平台上發行該等遊戲。

貴集團的遊戲發行收益根據貴集團與第三方遊戲開發商或運營商訂立的協議的有關條款預先釐定。在GO平台上發行的遊戲由第三方遊戲開發商或運營商獨立主管、維護、營運及更新。貴集團主要向付費玩家提供進入GO平台權限及有限的基本售後支援。

貴集團在進行相關評估後認定，其本身並非提供服務過程中主要責任承擔者，及因此擔任發行該等遊戲的代理。因此，當付費玩家購買相關遊戲的遊戲代幣時，貴集團的列賬收入為扣除第三方遊戲開發商或運營商所分佔的收入後的淨收入。

(iii) 特許及專利權費收入

貴集團向第三方特許網絡及手機遊戲以及其他知識產權。任何固定預付特許費按直線法於特許協議期間內確認。特許安排的專利權費收入乃根據特許協議條款予以確認。

(iv) 推廣及管理費收入

推廣收入及管理費收入於提供相關服務時予以確認。

(v) 利息收入

利息收入乃按時間比例基準使用實際利率法累計。

3.13 所得稅

年度所得稅包括即期稅項及遞延稅項。

即期稅項乃根據已就所得稅而言毋須課稅或不可扣稅之項目作出調整之日常業務損益，採用於報告期末已制定或大致制定之稅率計算。

遞延稅項乃就財務報告之資產與負債賬面值，與就稅務所用相應數值間之暫時差額確認。除商譽以及不影響會計或應課稅溢利之已確認資產與負債外，會就所有暫時差額確認遞延稅項負債。遞延稅項資產於有可能動用應課稅溢利抵銷可扣減暫時差額之情況下確認。遞延稅項乃按適用於資產或負債之賬面值獲變現或結算之預期方式以及於報告期末已制定或大致制定之稅率計量。

遞延稅項負債乃就於附屬公司及合資公司之投資所產生應課稅暫時差額確認，惟倘本集團能夠控制暫時差額之撥回且暫時差額不會於可見將來撥回則作別論。

所得稅乃於收益表確認，惟倘所得稅與於其他全面收益確認之項目有關則除外，在此情況下，稅項亦於其他全面收益確認，或倘與於權益直接確認之項目有關，則稅項亦於權益直接確認。

### 3.14 外幣

貴集團實體以其業務營運所處的主要經濟環境貨幣（「功能貨幣」）以外的貨幣進行的交易，按進行交易時的當前匯率入賬。外幣貨幣資產及負債則以報告期末的當前匯率換算。以外幣按公允價值計量的非貨幣項目按釐定公允價值當日的匯率重新換算。以外幣按歷史成本計量的非貨幣項目不作重新換算。

因結算及換算貨幣項目而產生的匯兌差額會於產生期間在損益中確認。重新換算面值按公允價值計算的非貨幣項目產生的匯兌差額於期內計入損益表，惟重新換算損益於其他全面收益確認的非貨幣項目產生的差額除外，在此情況下，匯兌差額亦於其他全面收益確認。

於合併入賬時，海外業務的收入及開支項目按年內平均匯率換算為 貴集團呈報貨幣（即港元），除非期內匯率波幅嚴重，在此情況下，則使用交易進行時的相若匯率。海外業務所有資產及負債按報告期末的當前匯率換算。所產生的匯兌差額（如有）在其他全面收益內確認並於權益內作為匯兌儲備（少數股東應佔，如適用）累計。於集團實體的個別財務報表的損益內確認的匯兌差額於換算長期貨幣項目（構成 貴集團於有關海外業務的淨投資的一部分）時重新歸類為其他全面收益，並於權益內累計為匯兌儲備。

出售海外業務時，就直至出售日期為止的海外業務於匯兌儲備確認的累計匯兌差額重新分類至損益表，作為出售時損益的部分。

### 3.15 租賃

凡在租賃條款中將絕大部分所有權風險及報酬轉移予承租人的租賃，即屬融資租賃。所有其他租賃一概歸入經營租賃。

#### 作為承租人

按融資租賃持有的資產乃初步按公允價值或（倘較低）按最低租賃付款的現值確認為資產。相應租賃承擔列作負債。租賃付款於資本及利息之間作出分析。利息部分於租賃期間自損益扣除，計算方式為使利息於租賃負債中佔有固定比例。資本部分則可用作削減結欠出租人的餘額。

根據經營租賃應付的租金總額於租期內以直線法於損益確認。所獲取的租金優惠於租期內確認為租金開支總額的構成部分。

### 3.16 僱員福利

#### (i) 花紅

當貴集團因為僱員提供的服務而產生現有法律或推定性責任，而責任金額能可靠估算時，則將花紅付款的預計成本確認為負債。

#### (ii) 定額供款退休計劃

定額供款計劃為一項貴集團向一個獨立實體支付固定供款的退休金計劃。

貴集團根據強制性公積金計劃條例為該等合資格參與強積金計劃的僱員實施定額供款強積金退休福利計劃（「強積金計劃」）。貴集團並無法律或推定責任於支付定額供款後進一步供款。供款乃按僱員基本薪金百分比至強積金計劃所規定的最高強制性供款而作出。倘有欠款或預付款項，則可能確認負債及資產，並基於其通常為短期性質而分別計入流動負債或流動資產。強積金計劃的資產與貴集團資產分開，由獨立管理基金持有。貴集團就強積金計劃作出的僱主供款全部歸予僱員所有。

向定額供款退休計劃的供款於僱員提供服務時在損益確認為開支。

#### (iii) 短期僱員福利

僱員應得的年假於其可享有時確認。截至報告日為僱員就提供服務所享有的年假而產生的估計負債已作撥備。

非累積的補假如病假及產假，於休假時方予以確認。

### 3.17 撥備及或然負債

當貴集團因過往事件須負上法律或推定責任而可能導致流出經濟利益，且該經濟利益能夠可靠估計時，會就未能確定時間或金額的負債確認撥備。

當不大可能需要經濟利益流出或不能可靠地估計金額時，負債會作為或然負債予以披露，除非經濟利益流出的可能性甚微。可能負債的存在將僅由發生或不發生一件或以上未來事件確認，其亦作為或然負債予以披露，除非經濟利益流出的可能性甚微。

### 3.18 關聯方

一方在下列情況下被視為與 貴集團有關聯：

- (a) 倘出現下列情況，則該人士或該人士的近親家屬成員被視為與 貴集團有關聯：
  - (i) 該人士對 貴集團有控制權或共同控制權；
  - (ii) 該人士對 貴集團有重大影響力；或
  - (iii) 該人士為 貴集團或 貴公司母公司的主要管理人員。
- (b) 倘出現下列情況，則實體被視為與 貴集團有關聯：
  - (i) 該實體及 貴集團屬同一集團的成員公司(即各母公司、附屬公司及同系附屬公司為互相關聯)；
  - (ii) 一個實體為另一實體的聯營公司或合營企業(或集團成員公司的聯營公司或合營企業，而另一實體為成員公司)；
  - (iii) 兩個實體皆為相同第三方的合營企業；
  - (iv) 一個實體為第三方的合營企業，而另一實體為第三方的聯營公司；
  - (v) 該實體為 貴集團或與 貴集團有關聯的實體的僱員福利而設的離職後福利計劃；
  - (vi) 實體受(a)項所述人士控制或共同控制；及
  - (vii) (a)(i)項所述人士對實體有重大影響或為實體(或實體的母公司)的主要管理層成員。

任何人士的近親是指與該實體交易時預期可影響該名人士或受該人士影響的家庭成員，並包括：

- (i) 該人士子女及配偶或家庭伴侶；

- (ii) 該名人士的配偶或家庭伴侶的子女；及
- (iii) 該人士或其配偶或家庭伴侶的受養人。

### 3.19 分部報告

貴集團定期向執行董事報告內部財務資料，以供彼等就 貴集團業務組成部分的資源分配作決定，以及供彼等檢討該等分部的表現，而 貴集團則根據該等資料劃分營運分部及編製分部資料。呈報予執行董事的內部財務資料的業務組成部分乃根據 貴集團的業務分類釐定。

貴集團根據香港財務報告準則第8號營運分部報告分部業績所用的計量政策，與其根據香港財務報告準則編製的財務報表所採用者相同。

## 4. 關鍵會計估計及判斷

貴集團會持續評估估計及判斷，有關估計及判斷乃根據過往經驗及其他因素(包括於有關情況下認為合理的預期日後將發生之事件)而作出。

貴集團會對未來作出估計及假設。誠如其界定涵義，所產生之會計估計甚少與有關之實際結果相同。下文討論有重大風險會對下個財政年度之資產與負債之賬面值造成大幅調整之估計及假設。

### 玩家關係期的估計

如附註3.12所述， 貴集團於玩家關係期按比例確認來自耐用性虛擬道具的收益。於各遊戲的玩家關係期乃按 貴集團經計及於評估時所有已知及相關資料的最佳估計釐定。有關估計須每半年進行重估。因新資料導致玩家關係期發生變動而進行的任何調整預期將列作會計估計的變動。

### 遞延收入確認

來自遊戲運營收入的收益按相關遊戲代幣的使用情況而確認。未動用遊戲代幣就來自未使用遊戲代幣所得的收入確認為遞延收入。已收取遊戲運營收入乃扣除給予若干分銷渠道的折扣。就來自未動用遊戲代幣的遞延收入金額而言，由於給予各銷售渠道的折扣有所不同，故釐定該等未動用遊戲代幣的平均銷售價值時需要管理層估計。

### 若干遊戲的遞延收入

誠如附註3.12所述，倘 貴集團並無獲得相關數據及資料以確認具體遊戲中耐用及消耗性虛擬物品產生的收入時，來自耐用及消耗性虛擬物品產生的收入均通過遞延及按比例在預期的玩家關係期內確認。

### 非金融資產減值

貴集團於各報告期末評估非金融資產是否出現減值跡象。非金融資產於有跡象顯示賬面值可能無法收回時測試減值。資產或現金產生單位賬面值超逾其可回收金額（即其公允價值減出售成本與使用價值兩者中較高者）時，則存在減值。公允價值減出售成本的計算乃根據類似資產按公平交易原則進行具有約束力的銷售交易的可得數據或可觀察市價減出售資產的增量成本得出。當計算使用價值時，管理層估計來自資產或現金產生單位的預期未來現金流量，並選擇合適之貼現率，以計算該等現金流量之現值。

### 應收賬項減值

管理層定期釐定應收賬項減值。此類估計乃基於客戶及債務人信貸記錄、過往欠款經驗以及目前市況而作出。管理層會於報告日期重新評估減值。

## 5. 分部資料

經營分部乃 貴集團從事可賺取收益及引致開支的商業活動的一個組成部分，執行董事獲提供及定期審閱以作為分部資源分配及表現評估的內部管理呈報資料為基礎而確定經營分部。於業績記錄期間，執行董事定期審閱開發、運營、發行及分銷網絡及手機遊戲所產生的收益及經營業績，並視作為一個單一經營分部。

貴公司為一家投資控股公司，而 貴集團營運的主要地點位於香港。就根據香港財務報告準則第8號披露的分部資料而言， 貴集團視香港為其註冊地。

### 地理資料

下表載列有關 貴集團收益的地理位置資料。 貴集團產生收益所在的地理位置乃基於提供服務所在的地點。

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。

## 附錄一

## 會計師報告

	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
按國家／地區分類				
香港	58,217	66,908	31,645	63,404
台灣	9,013	10,759	4,714	5,826
其他	1,603	1,001	973	195
	<u>68,833</u>	<u>78,668</u>	<u>37,332</u>	<u>69,425</u>

### 有關主要客戶的資料

於業績記錄期間並無單一客戶貢獻收益佔 貴集團收益10%或以上。

## 6. 收益及其他收入

貴集團主要業務(附註1)所得收益(亦為 貴集團的營業額)及其他收入分析如下：

	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
收益				
遊戲營運收入	64,644	74,589	33,973	68,102
遊戲發行收入	2,420	2,610	2,327	608
專利權費收入	1,769	1,054	973	81
特許費收入	—	415	59	634
	<u>68,833</u>	<u>78,668</u>	<u>37,332</u>	<u>69,425</u>
其他收入				
利息收入	10	7	4	2
推廣收入	23	117	78	—
管理費收入	—	108	36	72
匯兌收益	—	680	620	—
其他收入	303	191	171	7
	<u>336</u>	<u>1,103</u>	<u>909</u>	<u>81</u>
	<u>69,169</u>	<u>79,771</u>	<u>38,241</u>	<u>69,506</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。

## 附錄一

## 會計師報告

### 7. 除所得稅前(虧損)／溢利

除所得稅前(虧損)／溢利乃扣除／(計入)下列各項後達致：

	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
<i>提供服務的成本項下：</i>				
確認為開支的存貨成本	228	236	133	54
無形資產攤銷	6,748	5,172	2,696	3,478
專利權費用	15,188	17,564	7,918	14,788
<i>行政開支項下：</i>				
核數師酬金	225	232	112	409
匯兌虧損淨額	606	—	—	5
經營租賃開支	1,814	2,142	1,045	1,093
[編纂]	—	—	—	4,352
<i>其他開支項下：</i>				
無形資產減值	10,636	368	89	—
撇賬預付款項及應收款項	714	75	44	22
撇賬應收合營企業款項	2,676	—	—	—
出售物業、廠房及設備虧損	—	172	—	—
<b>物業、廠房及設備折舊</b>				
— 提供服務的成本項下	2,579	1,425	732	616
— 行政開支項下	859	550	351	89
	<u>3,438</u>	<u>1,975</u>	<u>1,083</u>	<u>705</u>
<b>員工成本(不包括董事薪酬)</b>				
(附註11)：				
— 薪金及津貼	11,680	11,025	5,307	5,844
— 退休計劃供款	1,259	1,122	316	431
— 酌情花紅	587	413	673	600
	<u>13,526</u>	<u>12,560</u>	<u>6,296</u>	<u>6,875</u>

根據香港會計準則第38號，研發成本應包括研發活動直接應佔的所有支出。由於本公司的開發團隊不僅處理研發方面的事宜，故研發成本計入相關開支項目，包括截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2014年及2015年6月30日止六個月的折舊分別約為148,000港元、92,000港元、54,000港元及29,000港元以及薪金分別約為3,813,000港元、3,846,000港元、1,614,000港元及1,975,000港元。

## 8. 所得稅開支

	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
即期稅項－香港利得稅				
－年／期內稅項	1,271	2,450	1,332	3,014
－過往年度撥備不足	5	516	516	—
	<u>1,276</u>	<u>2,966</u>	<u>1,848</u>	<u>3,014</u>
即期稅項－中國稅項				
－年／期內稅項	17	21	13	—
	<u>1,293</u>	<u>2,987</u>	<u>1,861</u>	<u>3,014</u>
遞延稅項(附註20)	(266)	43	(4)	56
所得稅開支	<u>1,027</u>	<u>3,030</u>	<u>1,857</u>	<u>3,070</u>

由於 貴公司、Gameone Inc.、Gameone.com Inc.、智傲遊戲代理及G9於業績記錄期間並無於香港產生任何應課稅溢利，故並無計提香港利得稅撥備。

由於台灣分行於業績記錄期間並無於台灣產生任何應課稅溢利，故並無為台灣分行計提所得稅。

於業績記錄期間各財政年度， 貴集團於香港產生的估計應課稅溢利按16.5%稅率計提香港利得稅撥備。

於業績記錄期間各財政年度， 貴集團於中國產生的估計應課稅溢利按25%稅率計提中國企業所得稅撥備。

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。

## 附錄一

## 會計師報告

所得稅開支與使用適用稅率計算的會計溢利對賬如下：

	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
除所得稅前(虧損)／溢利	<u>(8,564)</u>	<u>10,075</u>	<u>7,942</u>	<u>13,471</u>
除所得稅前(虧損)／ 溢利的稅項，按相關司法 權區溢利適用稅率計算	(1,746)	1,456	1,239	2,147
不可扣減開支的稅務影響	502	645	289	53
毋須課稅收益的稅務影響	(215)	(790)	(520)	(38)
未確認稅項虧損的稅務影響	2,105	1,210	372	984
未確認可暫時差額 的稅務影響	400	28	44	(46)
過往年度撥備不足	5	516	516	—
其他	(24)	(35)	(83)	(30)
所得稅開支	<u>1,027</u>	<u>3,030</u>	<u>1,857</u>	<u>3,070</u>

### 9. 股息

於業績記錄期間，貴公司或任何附屬公司並無派付或宣派股息。

### 10. 每股盈利

由於重組以及按合併基準呈列貴集團於業績記錄期間的業績(如上文附註2.2所披露)，就本財務資料載列每股盈利資料並無意義，故並無呈列每股盈利資料。

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。

## 附錄一

## 會計師報告

### 11. 董事酬金及僱員薪酬

#### 董事酬金

於業績記錄期間，已付及應付 貴公司董事酬金總金額如下：

	袍金	薪金、津貼 及實物福利	酌情花紅	退休福利成本	總計
	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元
<b>截至2013年12月31日止年度</b>					
執行董事：					
施仁毅	—	494	1,000	15	1,509
林堅輝	—	403	80	15	498
非執行董事：					
黃佩茵	—	—	—	—	—
項明生	—	45	—	—	45
	—	942	1,080	30	2,052
<b>截至2014年12月31日止年度</b>					
執行董事：					
施仁毅	—	824	800	17	1,641
林堅輝	—	446	127	17	590
非執行董事：					
黃佩茵	—	—	—	—	—
項明生	—	386	—	19	405
	—	1,656	927	53	2,636
<b>截至2014年6月30日止六個月 (未經審核)</b>					
執行董事：					
施仁毅	—	364	400	8	772
林堅輝	—	201	64	8	273
非執行董事：					
黃佩茵	—	—	—	—	—
項明生	—	180	—	8	188
	—	745	464	24	1,233
<b>截至2015年6月30日止六個月</b>					
執行董事：					
施仁毅	—	444	—	9	453
林堅輝	—	222	—	9	231
非執行董事：					
黃佩茵	—	—	—	—	—
項明生	—	180	—	9	189
	—	846	—	27	873

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。

## 附錄一

## 會計師報告

於業績記錄期間內任何時候，貴公司並無任何獨立非執行董事。

於業績記錄期間，董事並無根據任何安排放棄或同意放棄任何薪酬。

### 五名最高薪酬人士

貴集團五名最高薪酬人士中包括施先生、林先生及項先生三名貴公司董事，彼等於業績記錄期間的薪酬於上文呈列的分析中反映。於業績記錄期間，餘下兩名人士的薪酬詳情如下：

	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
薪金、津貼及實物福利	823	626	286	317
酌情花紅	97	73	36	—
退休福利定額供款計劃	39	28	14	17
總計	<u>959</u>	<u>727</u>	<u>336</u>	<u>334</u>

於業績記錄期間，應付各上述人士薪酬介乎以下範圍：

	截至12月31日止年度的人數		截至6月30日止六個月的人數	
	2013年	2014年	2014年	2015年
			(未經審核)	
零至1,000,000港元	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>2</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。

## 附錄一

## 會計師報告

貴集團並無向董事或任何五名最高薪酬人士支付任何酬金，作為吸引其加入 貴集團或加入 貴集團時的獎勵或作為離職的補償。

### 高級管理層酬金

於業績記錄期間，已代或應付高級管理層成員酬金介乎以下範圍：

	截至12月31日止年度的人數		截至6月30日止六個月的人數	
	2013年	2014年	2014年	2015年
			(未經審核)	
零至1,000,000港元	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>1</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。

## 附錄一

## 會計師報告

### 12. 物業、廠房及設備

	租賃物業裝修	傢俬、裝置及 辦公室設備	電腦	汽車	總計
	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元
<b>截至2013年12月31日止年度</b>					
年初賬面淨值	287	302	4,192	374	5,155
添置	—	44	992	—	1,036
折舊	(104)	(129)	(3,026)	(179)	(3,438)
匯兌調整	8	5	(25)	—	(12)
年末賬面淨值	191	222	2,133	195	2,741
<b>於2013年12月31日</b>					
成本	796	1,105	14,495	701	17,097
累計折舊	(605)	(883)	(12,362)	(506)	(14,356)
賬面淨值	191	222	2,133	195	2,741
<b>截至2014年12月31日止年度</b>					
年初賬面淨值	191	222	2,133	195	2,741
添置	—	21	1,416	—	1,437
折舊	(78)	(102)	(1,615)	(180)	(1,975)
出售	(113)	(59)	—	—	(172)
終止確認一間附屬公司	—	—	(25)	—	(25)
匯兌調整	—	4	(40)	—	(36)
年末賬面淨值	—	86	1,869	15	1,970
<b>於2014年12月31日</b>					
成本	156	342	15,040	701	16,239
累計折舊	(156)	(256)	(13,171)	(686)	(14,269)
賬面淨值	—	86	1,869	15	1,970
<b>截至2015年6月30日止六個月</b>					
期初賬面淨值	—	86	1,869	15	1,970
添置	—	62	750	—	812
折舊	—	(25)	(665)	(15)	(705)
匯兌調整	—	—	11	—	11
期末賬面淨值	—	123	1,965	—	2,088
<b>於2015年6月30日</b>					
成本	156	405	15,866	701	17,128
累計折舊	(156)	(282)	(13,901)	(701)	(15,040)
賬面淨值	—	123	1,965	—	2,088

### 13. 無形資產

	千港元
<b>於2012年12月31日</b>	
成本	40,685
累計攤銷	(14,579)
年末賬面淨值	<u>26,106</u>
<b>截至2013年12月31日止年度</b>	
年初賬面淨值	26,106
添置	3,222
攤銷	(6,748)
減值	(10,636)
年末賬面淨值	<u>11,944</u>
<b>於2013年12月31日</b>	
成本	37,779
累計攤銷	(25,835)
年末賬面淨值	<u>11,944</u>
<b>截至2014年12月31日止年度</b>	
年初賬面淨值	11,944
添置	11,672
攤銷	(5,172)
減值	(368)
年末賬面淨值	<u>18,076</u>
<b>於2014年12月31日</b>	
成本	45,959
累計攤銷	(27,883)
年末賬面淨值	<u>18,076</u>
<b>截至2015年6月30日止六個月</b>	
期初賬面淨值	18,076
添置	5,963
攤銷	(3,478)
期末賬面淨值	<u>20,561</u>
<b>於2015年6月30日</b>	
成本	51,922
累計攤銷	(31,361)
期末賬面淨值	<u>20,561</u>



無形資產主要指版權及具有限可使用年期的特許，具有限可使用年期的特許初步按成本計量，其後按成本減累計攤銷及累計減值虧損計量。

截至2013年及2014年12月31日止年度，減值虧損分別確認約10,636,000港元及368,000港元，為開發成本及就 貴集團營運的若干遊戲支付的特許費撇減至可收回金額，此乃由於若干已推出遊戲的付費玩家人數並未達至預期水平。減值虧損於合併損益及其他全面收益表內確認為其他開支。可回收金額乃經參考基於現金流預測而計算的使用價值而釐定，而現金流預測乃基於三年（即管理層估計的該等遊戲的可使用年期）核准預算得出。預算毛利率按相近遊戲之過往表現及 貴集團管理層對市場發展之預期而釐定。所使用的貼現率為稅前率約13%。此等遊戲的開發／營運因集團資源有效使用至其他遊戲而於2013年及2014年停止。

#### 14. 存貨

存貨乃按成本與可變現淨值的較低者入賬，主要指將在日常經營過程中使用的遊戲代幣卡及遊戲包。

#### 15. 應收賬項

	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
應收賬項	8,776	7,264	9,702
減：減值撥備	—	—	—
	<u>8,776</u>	<u>7,264</u>	<u>9,702</u>

貴集團一般向其貿易債務人授出60天內的信貸期。於各報告日期， 貴集團按個別及整體基準檢討應收賬項的減值證據。

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。

## 附錄一

## 會計師報告

於報告期末，應收賬項(扣除減值虧損)按交易完成月份的月結日分類的賬齡分析如下：

	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
0至30天	5,431	4,994	6,666
31至60天	3,099	2,109	2,909
超過60天	246	161	127
	<u>8,776</u>	<u>7,264</u>	<u>9,702</u>

於報告期末，應收賬項(扣除減值虧損)按逾期日期分類的賬齡分析如下：

	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
並無逾期或減值	8,316	6,924	9,346
0至30天	332	277	136
31至60天	94	33	160
超過60天	34	30	60
	<u>8,776</u>	<u>7,264</u>	<u>9,702</u>

並無逾期或減值的應收賬項及已逾期但未減值的應收賬項與 貴集團有持續業務關係(一般包括來自該等訂約方的交易及結算)的若干貿易債務人有關，董事認為，該等訂約方並無欠款跡象。基於過往信貸記錄，管理層相信，由於信貸質素並無重大變動，而結餘仍被視為可全數收回，故並無需要就該等結餘計提減值撥備。 貴集團並無就已逾期但未減值的應收賬項持有任何抵押品。

於各報告日期， 貴集團按個別及整體基準檢討應收賬項的減值證據。截至2013年、2014年12月31日止年度及截至2015年6月30日止六個月， 貴集團已分別直接撇賬應收賬項108,000港元、75,000港元及22,000港元至年／期內損益(附註7)。於2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日， 貴集團概無識別有減值事宜的應收賬項。

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。

## 附錄一

## 會計師報告

董事認為，應收賬項的賬面值與其公允價值相若。

### 16. 預付款項、訂金及其他應收款項

	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
預付款項	3,547	4,154	8,595
訂金	457	556	623
其他應收款項	323	350	143
	<u>4,327</u>	<u>5,060</u>	<u>9,361</u>

### 17. 應付賬項

貴集團主要應付供應商之貿易賬項按發票日期計算之賬齡為30天內。

### 18. 應計開支、其他應付款項及遞延收入

	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
應計開支	3,597	3,042	7,386
其他應付款項	2,354	1,536	2,796
預收款項	378	937	894
	<u>6,329</u>	<u>5,515</u>	<u>11,076</u>
遞延收入	11,758	12,037	15,889
	<u>18,087</u>	<u>17,552</u>	<u>26,965</u>

董事認為，應計開支及其他應付款項的賬面值與其公允價值相若。

## 19. 應收／(付) 關連公司款項

### (a) 應收關連公司款項

	附註	截至12月31日		截至6月30日
		2013年	2014年	2015年
		千港元	千港元	千港元
一場遊戲科技有限公司	(i)	1,361	1,208	1,280
深圳市泰傲互動科技有限公司	(i)	—	—	32
		<u>1,361</u>	<u>1,208</u>	<u>1,312</u>

(i) 有關結餘屬非貿易性質、無抵押、免息及須按要求償還。

### (b) 應付關連公司款項

	附註	截至12月31日		截至6月30日
		2013年	2014年	2015年
		千港元	千港元	千港元
Nineyou International Limited	(i)	65	80	21
久游國際(香港)有限公司	(ii)	386	—	—
久之遊信息技術(上海)有限公司	(iii)	104	142	37
		<u>555</u>	<u>222</u>	<u>58</u>

(i) 該公司為 貴公司股東。應付金額與 貴集團提供遊戲發行服務有關。其屬貿易性質、無抵押、免息及無固定還款期。

(ii) 該公司為Nineyou International Limited之附屬公司。應付金額與 貴集團遊戲營運有關。其屬貿易性質、無抵押、免息及無固定還款期。

(iii) 該公司為Nineyou International Limited之附屬公司。應付金額與 貴集團提供遊戲發行服務有關。其屬貿易性質、無抵押、免息及無固定還款期。

## 20. 遞延稅項

年內已確認遞延稅項負債的詳情及變動如下：

	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
累計稅項折舊			
於年／期初	387	121	164
年／期內扣除(附註8)	(266)	43	56
於年／期末	<u>121</u>	<u>164</u>	<u>220</u>

於2013年、2014年12月31日及2015年6月30日，台灣分行有未動用稅項虧損分別約9,555,000港元、10,153,000港元及10,787,000港元，可用作抵銷未來台灣應課稅溢利。由於無法預測未來溢利流，概無就該等稅項虧損確認遞延稅項資產。該等稅項虧損可結轉期為10年。

## 21. 股本

貴公司於2010年4月14日在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。於註冊成立日期，貴公司之法定股本為30,000港元，分為3,000,000股每股面值0.01港元之普通股股份。股本中一股面值0.01港元之股份以繳足股款方式按面值發行及配發予初始認購股東及該一股股份於2010年4月14日轉讓予施先生。

為籌備貴公司股份於聯交所創業板[編纂]，貴集團公司已進行重組。有關重組之進一步詳情，請參閱本文件「歷史、重組及本集團架構」一節內「重組」一段。

## 22. 儲備

貴集團儲備的變動詳情載於本報告中的合併權益變動表。

### 資本儲備

資本儲備指Gameone Inc.股本面值及因重組而轉讓非核心業務時的結算結餘，詳情參考上文附註2。

其他儲備

其他儲備主要指 貴集團於2010年重組時的投資成本與所收購的前附屬公司的淨資產賬面價值之間的差額及於2012年4月關於Gameone Inc.股份回購的已付代價。

23. 關聯方交易

(a) 於業績記錄期間， 貴集團已訂立以下交易：

附註	截至12月31日止年度		截至6月30日止六個月		
	2013年 千港元	2014年 千港元	2014年 千港元 (未經審核)	2015年 千港元	
支付予以下公司 的特許費攤銷： 久游國際(香港) 有限公司	(i)	232	—	—	—
支付予以下公司的 專利權費用： 久游國際(香港) 有限公司	(ii)	437	1	1	—
收取自以下公司的 遊戲發行收入： 久之遊信息技術 (上海)有限公司	(iii)	1,918	914	487	245
支付予以下公司 的宣傳開支： 一場遊戲科技有限公司	(iv)	45	—	—	—
收取自以下公司的 管理費： 一場遊戲科技有限公司	(iv)	—	108	36	72
支付予以下公司的 管理費： PC Investment Limited	(v)	150	—	—	—
收取自以下公司的 推廣收入： Innovation Power	(vi)	9	—	—	—
支付予以下公司的 宣傳開支： Innovation Power	(vi)	733	860	221	2,306

附註：

- (i) 就特許遊戲支付予Nineyou International Limited附屬公司久游國際(香港)有限公司的特許費已根據特許期攤銷。已付特許費由訂約雙方釐定及協定。
- (ii) 專利權費用乃就分佔特許遊戲的溢利支付予上述久游國際(香港)有限公司。已付專利權費由訂約雙方釐定及協定。
- (iii) 遊戲發行收入乃就遊戲銷售收取自Nineyou International Limited附屬公司久之遊信息技術(上海)有限公司。遊戲發行收入由訂約雙方釐定及協定。
- (iv) 宣傳開支乃就於雜誌刊登廣告支付予關連公司一場遊戲科技有限公司。管理費乃就分佔辦公室資源而收取。已付宣傳開支及已收管理費由訂約雙方釐定及協定。
- (v) 管理費乃就於向一間附屬公司提供管理服務支付予 貴集團控股公司PC Investment Limited。已付管理費由訂約雙方釐定及協定。
- (vi) 推廣收入乃就年內於網站上推廣活動收取自Innovation Power，該公司的擁有人為 貴公司股東兼董事的兄弟。宣傳開支乃就於多媒體刊登廣告而支付。已收推廣收入及已付宣傳費用由訂約雙方釐定及協定。

(b) 主要管理人員的薪金

	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	千港元
年／期內，董事及其他主要管理人員的總薪酬如下：				
袍金、薪金、員工福利及酌情花紅(短期僱員福利)	2,794	3,440	1,614	1,292
定額供款計劃(離職後福利)	64	111	53	60
	<u>2,858</u>	<u>3,551</u>	<u>1,667</u>	<u>1,352</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。

## 附錄一

## 會計師報告

### 24. 經營租約承擔

根據不可撤銷經營租約就租賃物業應付的未來最低租賃付款如下：

	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
一年內	1,255	1,755	2,120
第二至五年	41	1,264	792
	<u>1,296</u>	<u>3,019</u>	<u>2,912</u>

貴集團根據經營租約租用若干物業。租期初步為兩至三年，可選擇於屆滿日期或貴集團與相關業主共同協定日期重續租期。並無租約包括或然租金。

### 25. 資本承擔

	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
已訂約但未撥備			
— 購入無形資產	<u>566</u>	<u>3,429</u>	<u>1,075</u>

### 26. 金融風險管理

貴集團並無制訂成文之風險管理政策及指引。然而，管理層定期召開會議進行分析並制定策略，以管理貴集團所面臨的市場風險（包括外幣風險及利率風險）、信貸風險及流動資金風險。一般而言，貴集團對風險管理採用保守策略。由於貴集團所面臨的市場風險維持至最低水平，貴集團並無使用任何衍生工具或其他金融工具作對沖用途。

貴集團並無從事金融資產買賣以作投機用途，亦不沽出期權。貴集團面臨的主要金融風險如下。



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。

## 附錄一

## 會計師報告

### 金融資產及負債類別

貴集團於報告日期在合併財務狀況表確認的金融資產及負債的賬面值亦可分類如下(有關金融工具的分類如何影響其後計量的說明，請參閱附註3.9)：

	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
<b>金融資產</b>			
<b>流動</b>			
貸款及應收款項：			
應收賬項	8,776	7,264	9,702
訂金及其他應收款項	780	906	766
應收關連公司款項	1,361	1,208	1,312
銀行現金及手頭現金	36,362	37,562	52,682
	<u>47,279</u>	<u>46,940</u>	<u>64,462</u>
	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
<b>金融負債</b>			
<b>流動</b>			
按攤銷成本列賬的金融負債：			
應付賬項	3,836	1,963	4,129
應計開支及其他應付款項	6,329	5,515	11,076
應付關連公司款項	555	222	58
	<u>10,720</u>	<u>7,700</u>	<u>15,263</u>

### 外幣風險

外幣風險指金融工具的公允價值或未來現金流因匯率變動而波動的風險。貴集團面臨的外幣風險主要來自其海外收入或對專利權費及特許費的付款，有關款項主要以美元、日圓或人民幣計值。該等外幣並非與該等交易相關。貴集團主要實體的功能貨幣。貴集團目前並無外幣對沖政策。然而，管理層監控外匯風險，並於必要時考慮對沖重大外幣風險。

由於 貴集團並無面臨重大外幣風險， 貴集團的收入及經營現金流大致上不受外幣匯率變動所影響。

### 利率風險

貴集團及 貴公司並無任何計息借款。 貴集團及 貴公司面臨的利率變動風險主要來自銀行存款。 貴集團目前並無任何利率對沖政策。然而，董事監察利率風險及將於需要時考慮對沖重大利率風險。

董事認為， 貴集團年內溢利對於利率於未來12個月的合理可能變動的敏感度屬低。

### 信貸風險

信貸風險源自客戶方可能不願意或無法履行其責任，導致 貴集團蒙受財務損失。 貴集團及 貴公司就其應收賬項、其他應收款項及銀行結餘面臨信貸風險。

貴集團持續監察應收賬項，並僅與信譽良好的客戶買賣。由於對手方為高信貸評級的主要銀行，故流動資金的信貸風險為低。由於 貴集團及 貴公司大部分應收賬項來自少數分銷商（ 貴集團通過其賺取網上遊戲收益）的款項， 貴集團及 貴公司面臨信貸集中風險。

### 流動資金風險

流動資金風險乃與 貴集團未能履行其與以現金或另一金融資產清償的金融負債相關責任的風險有關。 貴集團於清償應計開支及其他應付款項以及現金流量管理方面面臨流動資金風險。 貴集團的目標為維持適當水平的流動資產，以配合短期及長期流動資金需要。

於業績記錄期間， 貴集團一直沿用此等流動資金政策，而董事認為，有關政策能夠有效管理流動資金風險。

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。

## 附錄一

## 會計師報告

下表顯示 貴集團於2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日有關金融負債的餘下合約年期分析。倘債權人有權選擇負債獲償還的時間，此等負債將於 貴集團須償還的最早日期入賬。倘此等負債須分期償還，每筆還款將於 貴集團須償還的最早期間入賬。

	於2013年12月31日				
	3個月內或 按要求償還	超過3個月 但少於1年	超過1年	未貼現 總金額	賬面值
	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元
貿易應付款項	3,836	—	—	3,836	3,836
應計開支及其他應付款項	6,329	—	—	6,329	6,329
應付關連公司款項	555	—	—	555	555
	<u>10,720</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>10,720</u>	<u>10,720</u>
	於2014年12月31日				
	3個月內或 按要求償還	超過3個月 但少於1年	超過1年	未貼現 總金額	賬面值
	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元
貿易應付款項	1,963	—	—	1,963	1,963
應計開支及其他應付款項	5,515	—	—	5,515	5,515
應付關連公司款項	222	—	—	222	222
	<u>7,700</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>7,700</u>	<u>7,700</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。

## 附錄一

## 會計師報告

於2015年6月30日

	3個月內或 按要求償還	超過3個月 但少於1年	超過1年	未貼現 總金額	賬面值
	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元
貿易應付款項	4,129	—	—	4,129	4,129
應計開支及其他應付款項	11,076	—	—	11,076	11,076
應付關連公司款項	58	—	—	58	58
	<u>15,263</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>15,263</u>	<u>15,263</u>

貴集團的政策為監察其流動資金要求及其是否遵守借貸契約，以確保維持足夠的現金儲備及隨時可變現市場證券以滿足短期及長期流動資金要求。

### 27. 資本管理

貴集團於管理資本之目標包括：

- (i) 保障 貴集團持續經營之能力，以便繼續為擁有人提供回報及為其他持份者提供利益；
- (ii) 支持 貴集團的穩定及增長；及
- (iii) 為加強 貴集團之風險管理能力提供資本。

貴集團積極定期檢討及管理其資本結構，以確保擁有最佳的資本結構及股東回報，當中計及 貴集團的未來資本要求及資本效益、現行及預期盈利能力、預期經營現金流、預期資本開支及預期策略投資機會。

管理層視權益總額為資本。於2013年及2014年12月31日及2015年6月30日的資本金額分別約為43,408,000港元、51,097,000港元，及61,141,000港元，管理層經考慮預期資本開支及預期策略投資機會後，認為其屬最佳。

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。

## 28. 或然負債

於業績記錄期間內各年／期末，貴集團並無任何重大或然負債。

## 29. 結算日後事項

為籌備貴公司股份於聯交所創業板[編纂]，貴集團公司已進行重組。有關重組之進一步詳情，請參閱本文件「歷史、重組及本集團架構」一節內「重組」一段。

除上文及本報告其他部分所披露者外，於2015年6月30日後並無發生其他重大事項。

## III. 結算日後財務報表

貴公司或其任何附屬公司概無就2015年6月30日後任何期間編製任何經審核財務報表。

此致

智傲控股有限公司  
中國光大融資有限公司

列位董事 台照

香港立信德豪會計師事務所有限公司

執業會計師

徐家賜

執業證書編號P05057

香港

謹啟

2015年12月31日

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。

---

## 附錄二

## 未經審核備考財務資料

---

[編纂]

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。

---

附錄二

未經審核備考財務資料

---

[編纂]

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。

---

附錄二

未經審核備考財務資料

---

[編纂]



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。

---

附錄二

未經審核備考財務資料

---

[編纂]

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。

---

附錄二

未經審核備考財務資料

---

[編纂]

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

### 本公司組織章程概要

#### 1 組織章程大綱

本公司組織章程大綱於2015年12月23日獲有條件採納，其載明(其中包括)本公司股東承擔有限的責任，本公司的成立宗旨並無限制，且本公司擁有全部權力及授權實現《公司法》或開曼群島任何其他法律並無禁止的任何目的。

組織章程大綱可於附錄五「備查文件」一節中所述地址查閱。

#### 2 組織章程細則

本公司組織章程細則於2015年12月23日獲有條件採納，並包括以下生效的條文：

##### 2.1 股份類別

本公司股本包括普通股。細則採納當日本公司的股本為10,000,000港元，分為1,000,000,000股每股面值0.01港元的股份。

##### 2.2 董事

###### (a) 配發及發行股份的權力

根據《公司法》及組織章程大綱及組織章程細則規定，本公司的未發行股份(不論為原有股本的部分或任何新增股本)應由董事處置，董事可在其認為適當的時間，按其釐定為適當的代價及條款，向其認為適當的人士發售、配發股份、就股份授出購股權或以其他方式進行處置股份。

按照組織章程細則的規定及本公司於股東大會作出的任何指示，並且在不損害任何現有股份持有人獲賦予或任何類別股份所附的任何特別權利的前提下，董事可在其認為適當的時間，按其釐定為適當的代價，向其認為適當的人士發行附有該等優先權、遞延權、資格權或其他特權或限制(無論有關股息、投票權、資本歸還或其他方面)的任何股份。按照公司法的規定及在任何股東獲賦予的任何特權或任何類別股份所附特權的規限下，經特別決議案批准後，任何股份可按須予贖回或可由本公司或股份持有人選擇贖回的條款發行。

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

### (b) 處置本公司或任何附屬公司資產的權力

本公司的業務由董事管理。除組織章程細則指明董事獲得的權力及授權外，董事在不抵觸《公司法》及組織章程細則的規定及其他由本公司在股東大會上不時制定的規則（惟該等規則須與該等條文或組織章程細則相符，且不使董事在之前所進行而當未有該規則時原應有效的事項無效）之情況下，可行使及進行本公司可行使或進行或批准，而組織章程細則或《公司法》並無明文指明或股東大會並無規定須由本公司行使的權力或進行的該等事項。

### (c) 離職補償或付款

通過離職補償的方式向任何董事或前任董事支付的款項，或作為其退任代價或與其退任有關的款項（並非合約規定須支付予董事的款項）須事先於股東大會上獲得本公司批准。

### (d) 給予董事的貸款

組織章程細則有關禁止給予董事或彼等各自緊密聯繫人貸款的規定，與《公司條例》實施的限制相同。

### (e) 購買股份的財務資助

在不違反所有適用法律的情況下，本公司可向本公司、其附屬公司、任何控股公司或該控股公司的任何附屬公司的董事及僱員提供財務資助，以使彼等可購買本公司或任何該等附屬公司或控股公司的股份。此外，在所有適用法律的規限下，本公司可向信託人提供財務資助，為本公司、其附屬公司、本公司任何控股公司或該控股公司的任何附屬公司的僱員（包括受薪董事）的利益，購入本公司股份或任何該等附屬公司或控股公司的股份。

### (f) 披露與本公司或其任何附屬公司所訂立合約的權益

任何董事或候任董事不得因其職位而失去以賣方、買方或任何其他身份與本公司訂立合約的資格，且任何該等合約或本公司或本公司的代表與任何人士、其中任何董事身為股東或以其他方式有利益關係的公司或合夥人訂立的任何合約或安排亦不得因此失效。參加訂約或身為股東或有上述利益關係的任何董事毋須因其董事職務或由此而建立的受委託關係而向本公司交代因任何此等合約或安排所獲得的利潤，惟倘該董事於該合約或安排中擁

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

有重大權益，則須盡早於董事會會議上特別申明或以一般通告方式(表明鑒於通告所列的事實，彼被視為於本公司或會訂立的特定類別的任何合約中擁有權益)申明權益性質。

董事不得就本身或其任何緊密聯繫人(倘創業板上市規則要求，則其他聯繫人)擁有重大利益的合約或安排或任何其他建議的任何董事決議案投票(亦不得計入任何董事決議案的法定人數)。倘董事在上述情況下投票，則投票不會點算(其亦不計入決議案的法定人數)，惟此項限制不適用於下列任何情況，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要求或為本公司或其任何附屬公司的利益借出款項或承擔責任而向該董事或其任何緊密聯繫人提供任何抵押或彌償保證；
- (ii) 就董事或其任何緊密聯繫人根據擔保或彌償保證或透過提供抵押而承擔全部或部分責任(不論個別或共同承擔)的本公司或其任何附屬公司的債項或承擔而向第三方提供任何抵押或彌償保證；
- (iii) 有關發售本公司或本公司可能發起或擁有權益的任何其他公司的股份、債券或其他證券，或有關由本公司或該等其他公司發售股份、債券或其他證券以供認購或購買，而董事或其任何緊密聯繫人因參與售股的[編纂]或分[編纂]而擁有或將擁有權益的任何建議；
- (iv) 有關本公司或其任何附屬公司僱員利益的任何建議或安排，包括：
  - (A) 採納、修改或執行董事或其任何緊密聯繫人可能有利益的任何僱員股份計劃或任何股份獎勵計劃或購股權計劃的建議或安排；或
  - (B) 採納、修改或執行有關本公司或其任何附屬公司董事、彼等的緊密聯繫人及僱員的養老金或公積金、退休、身故或傷殘撫恤計劃的建議或安排，而該等建議或安排並無給予任何董事或其任何緊密聯繫人並非全面給予與該計劃或基金有關的人士的任何特權或利益；及
- (v) 董事或其任何緊密聯繫人僅因持有本公司的股份或債券或其他證券的權益而與其他持有本公司的股份或債券或其他證券的人士以相同方式擁有權益的任何合約或安排。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

### (g) 酬金

董事可就其服務收取由董事會或本公司於股東大會上(視情況而定)不時釐定的酬金。除非經決議案另有規定，否則酬金按董事同意的比例及方式分派予董事，倘未能達成協議，則由各董事平分，惟任職時間少於整段有關酬金期間的董事僅可按其任職時間比例收取酬金。該等酬金為擔任本公司受薪職位的董事因擔任該等職位而獲得的任何其他酬金以外的酬金。

董事亦可報銷在履行董事職責時引致的所有合理支出(包括差旅費)，包括出席董事會會議、委員會會議或股東大會的往返交通費，或處理本公司業務或執行董事職務的其他費用。

倘任何董事應本公司要求提供任何特殊或額外服務，則董事會可向其授出特殊酬金。此種特殊酬金可以薪金、佣金或分享盈利或協定的其他方式支付予該董事，作為其擔任董事所得一般酬金外的額外報酬或代替其一般酬金。

董事會可不時釐定執行董事或獲本公司委任擔任任何其他管理職務的董事酬金，以薪金、佣金或分享盈利或其他方式或以上全部或任何方式支付，並包括由董事會不時決定的其他福利(包括購股權及／或養老金及／或撫恤金及／或其他退休福利)及津貼。上述酬金為作為董事原應收取的酬金以外的酬金。

### (h) 退任、委任及免職

董事會有權隨時及不時委任任何人士出任董事，以填補臨時空缺或增加現有董事人數。以此方式委任的董事任期將於本公司下屆股東大會舉行時屆滿，屆時有資格於會上膺選連任。

本公司可通過普通決議案將任何任期末屆滿的董事(包括董事總經理或其他執行董事)免職而毋須受組織章程細則或本公司與該董事訂立的任何協議的規限，惟不得影響該董事就其董事任期終止或因其董事任期終止而獲得的任何其他委任或任職而提出損害賠償的索償。本公司可通過普通決議案委任另一名人士取代其職位。按上述方式委任的董事的任期將與其替任的董事如不被免職而應有的任期相同。本公司亦可通過普通決議案選任任何人

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

士為董事，以填補臨時空缺或增加現有董事人數。按上述方式委任的任何董事任期將於本公司下屆股東大會舉行時屆滿，屆時可於會上膺選連任，但在股東大會決定應輪流退任的董事人選時不會把該等董事包括在內。任何未經董事會推薦的人士均不可於任何股東大會獲選為董事，除非自安排有關選舉的大會通知寄發日期翌日起至不遲於該等大會舉行日期前七日的期間（須最少七日），由有資格出席大會並於會上投票的本公司股東（非獲提名人士）以書面通知本公司秘書，擬於會上提名該名人士參加選舉，且提交該名獲提名人士簽署的書面通知以證明其願意參與選舉。

董事毋須以持有股權作為出任董事的資格，出任董事亦無任何年齡限制。

董事須於下列情況下離職：

- (i) 倘向本公司註冊辦事處或香港主要辦事處提交書面通知辭職；
- (ii) 倘任何管轄法院或主管官員因董事確實或可能神志失常或因其他原因不能處理其事務而下發命令且董事會議決將其撤職；
- (iii) 倘未有告假而連續十二個月缺席董事會會議（除非已委任替任董事出席）且董事會議決將其免職；
- (iv) 倘破產或收到接管令，或暫停還債或與債權人全面達成和解；
- (v) 倘法律或組織章程細則規定不再或禁止出任董事；
- (vi) 倘由當時董事會成員（包括其本身）不少於四分之三（倘非整數，則以最接近的較低整數為準）的董事簽署的書面通知將其撤任；或
- (vii) 倘根據組織章程細則通過本公司股東普通決議案將其撤任。

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

於本公司每屆股東週年大會上，三分之一(或倘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)在任董事須輪換退任，惟每位董事(包括指定任期的董事)須至少每三年輪換退任一次。每名退任董事的任期至其退任之大會結束止，並有資格於會上膺選連任。本公司可於每屆股東週年大會上選舉相等數目的人士出任董事以填補每位董事退任的空缺。

### (i) 借貸權力

董事可不時酌情行使本公司一切權力，為本公司籌集或借貸或安排支付任何款項，或將本公司全部或任何部分業務、物業及資產(現有及日後)與未催繳股本作按揭或抵押。

### (j) 董事會會議議程

董事可在世界任何地方舉行會議以處理議程、續會及以彼等認為適當的其他方式調整會議及議程。在任何會議上提出的事項須以大多數票通過決定。倘票數相同，則大會主席有權投第二票或決定票。

## 2.3 修訂組織章程文件

除以特別決議案通過外，不得修改或修訂組織章程大綱或細則。

## 2.4 修訂現有股份或類別股份的權利

倘本公司股本在任何時間分為不同類別股份，根據《公司法》的規定，除非某類股份的發行條款另有規定，否則任何類別股份於發行時所附有的全部或任何權利，可經由不少於持有該類已發行股份面值四分之三的持有人書面同意，或經由該類股份持有人在另行召開的股東大會上通過特別決議案批准而修訂或廢除。組織章程細則中關於股東大會的所有規定作出必要修訂後，適用於該等另行召開的大會，惟該等大會及其任何續會之法定人數須為於召開有關會議之日合共持有該類已發行股份面值不少於三分之一的人士(或其受委代表或正式授權代表)。

除非有關股份所附權利或發行條款另有規定，否則賦予任何類別股份持有人的特別權利不得因設立或發行與其享有同等權益的其他股份而視為被修訂。



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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

### 2.5 更改股本

不論當時所有法定股本是否已發行，亦不論當時所有已發行股份是否已繳足，本公司可不時以普通決議案增設新股份而增加股本，新股本數額由決議案規定，並將股份分為決議案所規定的面額。

本公司可不時通過普通決議案：

- (a) 將所有或任何股本合併及分成面值大於現有股份的股份。在合併已繳足股份並將其分為面值大於現有股份的股份時，董事會或須以其認為適當的方式解決任何可能出現的困難，尤其是(在不影響上述的一般性原則下)須合併股份的不同持有人之間如何決定將何種股份合併為每一合併股。倘若任何人士因股份合併而獲得不足一股的合併股份，則該零碎股份可由董事會就此委任的人士出售，將售出的零碎股份轉讓予買方，對該項轉讓的有效性不得異議，並將出售所得款項扣除有關出售費用的淨額分派予原應獲得零碎合併股份的人士，按彼等之權利或利益比例分派，或支付予本公司而歸本公司所有；
- (b) 註銷在決議案通過當日仍未被任何人士認購或同意認購的股份，並將股本按所註銷股份面值的數額減少，惟須受《公司法》條文的規限；及
- (c) 將全部或部分股份分拆為面值小於組織章程大綱釐定的數額，惟不得違反《公司法》的規定，且有關分拆股份的決議案可決定分拆股份持有人之間，其中一股或更多股股份可較其他股份有優先或其他特別權利，或有遞延權利或限制，而該等優先或其他特別權利、遞延權利或限制為本公司可附加於未發行或新股者。

本公司可在符合《公司法》指定的條件下，通過特別決議案以任何授權形式削減股本或任何資本贖回準備金。

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

### 2.6 特別決議案－須以大多數票通過

根據組織章程細則，「特別決議案」一詞按《公司法》的定義指須由有權投票的本公司股東在股東大會親自或(如為公司)其正式獲授權代表或受委代表(倘允許)以不少於四分之三大多數票通過的決議案，而指明擬提呈特別決議案的有關大會通告已正式發出，亦包括由有權在本公司股東大會投票的本公司全體股東以書面方式在一位或多位該等股東簽署的一份或多份正式文件上批准的特別決議案，而以此方式獲採納的特別決議案的生效日期為該文件或最後一份(如超過一份)該等文件簽署的日期。

另一方面，組織章程細則內定義的「普通決議案」一詞指由有權投票的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(如為公司)其正式獲授權代表或受委代表(倘允許)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。

### 2.7 表決權

除任何類別股份當時附有的有關投票的任何特別權利、特權或限制另有規定外，每位親自出席股東大會的股東(倘股東為公司，則其正式獲授權代表)或受委代表按本公司股東名冊中以其名義登記的股份投票，一股一票。

倘根據創業板上市規則股東不得就任何特定決議案投票或僅限於就任何特定決議案投贊成或反對票，則該股東或代表該股東違反該規定或限制的投票不得計算。

倘屬任何股份的聯名登記持有人，則任何一位該等人士均可於大會投票(不論親自或由受委代表)，猶如為唯一有權投票者，惟倘超過一位聯名登記持有人親自或由受委代表出席大會，則僅上述出席會議的人士中排名最先或(視情況而定)較先者有權就有關聯名登記股份投票。就此而言，排名先後按聯名持有人於股東名冊內就有關聯名登記股份的排名先後次序而定。

任何管轄法院或主管官員頒令指確實或可能神志失常或因其他原因不能處理事務的本公司股東，可由任何在此情況下獲授權人士代其表決，該人士亦可由受委代表表決。

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。

## **附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要**

除組織章程細則明文規定或董事會另有決定外，並非正式登記為本公司股東及已支付當時所有股份應付本公司總額的人士一概不得親自或委派代表出席任何股東大會或投票（惟可作本公司另一股東的受委代表除外）或計入法定人數內。

於任何股東大會上，提呈大會表決的決議案須以投票方式表決，惟大會主席可准許純粹與創業板上市規則規定的程序或行政事宜有關的決議案以舉手方式表決。

倘一間認可結算所（或其代名人）為本公司股東，則可授權其認為適當的一名或多名人士為其受委代表或代表，出席本公司股東大會或本公司任何類別股東的股東大會，惟倘超過一名人士獲授權，則授權須列明該等獲授權人士各自所代表的股份數目及類別。根據本規定獲授權的人士可代表該認可結算所（或其代名人）行使該認可結算所（或其代名人）猶如持有授權所指定股份數目及類別的本公司個別股東而可行使的相同權利及權力，包括（倘允許以舉手方式表決）以個別舉手表決方式投票的權利。

### **2.8 股東週年大會**

本公司每年須舉行一次股東週年大會，且不得於遲於本公司上屆股東週年大會起計15個月期間（或聯交所可能授權的較長期間）內舉行，而召開大會的通知須指明所召開會議為股東週年大會。

### **2.9 賬目及審核**

按《公司法》的規定，董事會須安排保存足以真實及公平反映本公司事務狀況以及顯示及解釋其交易及其他事項所需的會計賬冊。

董事會須不時決定是否且在何種情況或規例下，以何種程度及何時、何地公開本公司賬目或賬冊供本公司股東（本公司高級職員除外）查閱。除《公司法》或任何其他相關法律或法規賦予權利或獲董事會授權或本公司在股東大會上批准外，任何股東無權查閱本公司任何賬目、賬冊或文件。

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

董事須從首屆股東週年大會起安排編製該相關期間的損益賬(若為首份賬目則自本公司註冊成立日期以來期間的損益賬，其他情況則為自上一份賬目起之期間的損益賬)連同截至損益賬編製日期的資產負債表及董事就本公司損益賬涵蓋期間的利潤或虧損及本公司截至該期間止的業務狀況的報告、核數師就該等賬目編製的報告及法律可能規定的其他報告及賬目，在每屆股東週年大會上向本公司股東呈報。將於股東週年大會上向本公司股東呈報的文件副本須於該大會日期前不少於21日以組織章程細則所規定本公司送交通告的方式寄予本公司各股東及本公司各債權證持有人，惟本公司毋須將該等文件副本交予本公司不知地址的任何人士或超過一位聯名股份或債權證持有人。

本公司須在每次股東週年大會上委任本公司核數師，任期至下屆股東週年大會為止。核數師酬金須由本公司於委任彼等的股東週年大會上釐定，惟本公司可在任何特定年度的股東大會上授權董事釐定核數師酬金。

### 2.10 會議通告及議程

股東週年大會最少須發出21日的書面通告，而任何股東特別大會則最少須發出14日的書面通告。通知期不包括送達日期或視為送達日期及所通知日期，並須註明舉行會議的時間、地點及議程以及將於會議上討論的決議案詳情及該事項的一般性質。股東週年大會通告須註明該大會為股東週年大會，為通過特別決議案的大會通告須註明擬提呈的決議案為特別決議案的目的。各股東大會通告須交予核數師及本公司全體股東(惟按照組織章程細則條文或所持有股份的發行條款的規定無權從本公司收取通告者除外)。

即使本公司以較上述通告為短的時間召開大會，惟如獲得下列人士同意，則大會應視作已正式召開：

- (a) 倘召開股東週年大會，則由本公司有權出席及在會上投票的所有股東或其受委代表同意；及
- (b) 倘召開任何其他會議，則由有權出席及於會上投票的大多數股東(即合共持有不少於賦予該權利的股份面值95%的大多數股東)同意。

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

### 2.11 股份轉讓

股份轉讓可以通用格式或董事批准的其他格式(符合聯交所指明的標準轉讓格式)由轉讓文據作出。

轉讓文據須由出讓人與(除非董事另有決定)承讓人雙方或其代表簽署。股份承讓人登記於本公司的股東名冊前，出讓人仍視為股份的持有人。所有轉讓文據須由本公司保留。

董事可拒絕登記任何未繳足股本或本公司擁有留置權的股份轉讓。董事亦可拒絕登記任何其他股份的轉讓，除非：

- (a) 轉讓文據連同相關股票(於轉讓登記後須予註銷)及董事合理要求的其他可證明出讓人有權進行轉讓的文件送交本公司登記；
- (b) 轉讓文據僅涉及一類股份；
- (c) 轉讓文據已妥當蓋上印章(如需蓋印章者)；
- (d) 如將股份轉讓給聯名持有人，則此等聯名持有人不得超過四名；
- (e) 有關股份不涉及本公司的任何留置權；及
- (f) 就此向本公司支付的費用不超過聯交所不時釐定應付的最高數額(或董事可能不時要求的較低數額)。

倘董事拒絕登記股份轉讓，則須在遞交轉讓文據予本公司之日期起兩個月內向出讓人及承讓人各自發出拒絕登記通知。

在聯交所網站以廣告方式，或在創業板上市規則的規限下以組織章程細則所規定本公司可送交通告的電子方式發出電子通訊，或在報章刊登廣告方式發出10個營業日通告(或發出6個營業日通告(在供股情況下))後，可暫停辦理本公司股份過戶登記，時間及限期可由

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

董事不時決定。惟在任何年度內，停止辦理股份過戶登記的期間不得超過30日或本公司股東以普通決議案決定的較長期間（該期間在任何一年均不得超過60日）。

### 2.12 本公司購回本身股份的權力

《公司法》及組織章程細則賦予本公司權力於若干限制的規限下購回本身股份，惟董事會僅可在股東於股東大會上決定其方式的授權規限下並在聯交所與香港證券及期貨事務監察委員會不時實施的任何適用規定的規限下，代表本公司行使該權力。已購回的股份將於購回後視為已註銷。

### 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 股息及其他分派方法

根據《公司法》及組織章程細則的規定，本公司可於股東大會上以任何貨幣宣派股息，惟此等股息不得超過董事會建議的數額。所有股息僅可以合法可供分派的本公司溢利及儲備（包括股份溢價）宣派或支付。

除非任何股份所附權利或發行條款另有規定，否則一切股息須（就派發股息整個期間的未繳足股份而言）按支付股息任何期間的實繳股款比例分配及支付。就此而言，凡在催繳前已就股份所繳付的股款不會被視為股份的實繳股款。

董事認為本公司利潤允許時，可不時向本公司股東支付中期股息。倘若董事認為本公司可供分派利潤允許時，亦可按固定比例每半年或在彼等選定的其他時段支付股息。

董事可保留就本公司有留置權的股份所應付的任何股息或其他應付款項，用作抵償有關該留置權的債務、負債或承擔。董事亦可自任何本公司股東應獲派的股息或其他款項扣減，作為抵償其當時應付本公司的催繳股款、分期股款或其他款項的總數（如有）。

本公司不會就股息支付利息。

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。

### 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

凡董事會或本公司於股東大會上議決支付或宣派本公司股本的股息後，董事會可繼而議決：(a)以配發入賬列為繳足股份的方式派發全部或部分股息，而所配發的股份須與承配人已持有的股份屬於相同類別，惟應給予有權獲派股息的本公司股東選擇收取現金作為全部或部分股息以代替配股的權利；或(b)應給予有權獲派股息的本公司股東選擇獲配發入賬列為繳足的股份以代替全部或董事會認為適當的部分股息的權利，而所配發的股份須與承配人已持有的股份屬於相同類別。根據董事會建議，本公司可通過普通決議案就本公司任何特定股息而議決以配發入賬列為繳足的股份的方式支付全部股息，而不給予本公司股東選擇收取現金股息以代替配股的權利。

本公司向股份持有人以現金派付的任何股息、利息或其他款項，可以支票或股息單形式支付，並郵寄予有權收取的本公司股東的登記地址。倘屬聯名持有人，則郵寄予名列本公司股東名冊首位的人士的登記地址，或持有人或聯名持有人以書面指示的有關人士的地址。寄發的支票或股息單均須以僅付予抬頭人方式付予持有人，倘屬聯名持有人，則為名列本公司股東名冊首位的股份持有人，郵誤風險概由彼等承擔，而當付款銀行支付該等任何支票或股息單後，即表示本公司就該等支票或股息單代表的股息及／或紅利責任已充分履行，而不論其後顯示該等支票或股息單屬被盜或其中的任何加簽為偽造。倘有關支票或股息單連續兩次不獲兌現，本公司可停止郵寄該等股息支票或股息單。然而，倘此等股息支票或股息單因無法投遞而退回，本公司可行使權力於首次郵寄後即停止寄出股息支票或股息單。兩名或以上聯名持有人的任何一人可就該等聯名持有人所持股份的任何股息或其他應付款項或可分配財產發出有效收據。

所有於宣派股息之日起六年後仍未領取的股息可由董事會沒收，歸撥本公司所有。

經本公司股東於股東大會上同意，董事會可規定以分派任何類別指定資產(尤其是其他公司的繳足股份、債權證或可認購證券的認股權證)的方式代替全部或部分股息，而當有關分派出現困難時，董事會須以其認為適當的方式解決，尤其可略去零碎配額、將零碎配額向上或向下約整以湊成整數或規定零碎股份撥歸本公司，亦可為分派而釐定該等指定資產的價值，並可決定按所釐定的價值向本公司任何股東支付現金，以調整各方的權利，並可在董事會確認為恰當的情況下將該等指定資產交予受託人。

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

### 2.15 受委代表

有權出席本公司會議並於會上投票的本公司股東可委任另一人士（須為個人）為其受委代表代其出席及投票，而受委代表在會上享有與該名股東同等的發言權。受委代表毋須為本公司股東。

委任代表的文據須為通用格式或董事不時批准的其他格式，惟須讓股東可指示其受委代表表決贊成或反對（或如無作出指示或指示有矛盾，則可自行酌情表決）委任表格相關會議所提呈的各項決議案。委任代表文據須視為授權委任代表對會議提呈的決議案的任何修改作出其認為適當的投票表決。除委任代表文據另有規定外，只要大會原定於該日期起12個月內舉行，該委任代表文據於有關會議的續會仍然有效。

委任代表的文據須以書面方式由委任人或其授權代表簽署，如委任人為公司，則須加蓋印鑑或經由高級職員、授權代表或其他獲授權人士簽署。

委任代表的文據及（如董事要求）已簽署的授權書或其他授權文件（如有），或經由公證人簽署證明的授權書或授權文件的副本，須早於有關委任文據所列人士建議投票的會議或續會指定舉行時間48小時前，交往本公司註冊辦事處（或該會議或續會的通告或隨附的任何文件所指明的其他地點）。如在該會議或在續會日期後舉行投票，則須早於指定舉行投票時間48小時前送達，否則委任代表文據被視為無效。委任代表文據在簽署日期起計12個月屆滿時失效。送交委任代表文據後，本公司股東仍可親自出席會議並投票或進行表決，在此情況下，有關委任代表的文據被視為撤回。

### 2.16 催繳股款及沒收股份

董事可不時向本公司股東催繳有關彼等所持股份尚未繳付而依據配發條件並無指定付款期的款項（不論為股份面值或溢價或其他），而本公司各股東須於指定時間和地點（惟須有不少於14日有關付款時間、地點及收款人的通知）向該人士支付有關款項。董事可決定撤回或延遲催繳股款。被催繳股款的人士在其後轉讓有關被催繳股款的股份後仍有責任支付有關催繳股款。



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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

催繳股款可一次付清或分期支付，並視作於董事授權作出催繳的決議案通過當日發出。股份聯名持有人須共同及個別負責所有該等股份的被催繳股款及分期款項或其他相關到期款項。

倘任何股份的催繳股款截至指定付款日期尚未繳付，則欠款人士須按董事所決定的利率（不超過年息15厘）支付由指定付款日期至實際付款日期間有關款項的利息，但董事可豁免繳付全部或部分利息。

如任何股份的催繳股款或分期股款在指定付款日期後仍未支付，則董事可於該股款任何部分尚未支付的時間內隨時向該股份持有人發出通知，要求支付未付的催繳股款或分期股款連同應計利息，而利息可累計至實際付款日期。

該通知須指明另一應在當日或之前須付款的日期（不早於該通知日後14日）及付款地點，並聲明若仍未能在指定日期或之前前往指定地點付款，則有關催繳股款或分期股款尚未繳付的股份可遭沒收。

倘不依有關通知要求辦理，則所發出通知有關股份於其後而在未支付通知所規定的所有到期催繳股款或分期股款及利息前，可隨時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已宣佈但於沒收前仍未實際支付的股息及紅利。被沒收股份將視為本公司資產，且可重新配發、出售或以其他方式處置。

被沒收股份的人士不再為有關被沒收股份的本公司股東，而雖然已被沒收股份，惟仍有責任向本公司支付於沒收日期應就該等股份付予本公司的全部款項，連同（倘董事酌情要求如此）自沒收日期起至付款日期止期間按董事所定的但年息不超過15厘的利率計算的利息，而董事可要求付款而無須承擔任何責任就所沒收股份於沒收日期的價值作出扣減。

### 2.17 查閱股東名冊

本公司須設立股東名冊，以隨時顯示本公司當時股東及彼等各自持有的股份。在聯交所網站刊登廣告，或在創業板上市規則的規限下以組織章程細則所規定本公司送交通告的電子方式發出電子通訊，或在報章刊登廣告方式發出10個營業日通告（或發出6個營業日通告（在供股情況下））後，股東名冊可在董事不時決定的時間及期間暫停接受全部或任何類別

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。

## **附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要**

股份的登記。惟股東名冊暫停登記的期間在任何一年內不得超過30日(或本公司股東以普通決議案決定的較長期間，但在任何一年該期限不得超過60日)。

在香港設立的股東名冊須於一般辦公時間內(惟董事可作出合理限制)免費供本公司股東查閱，而其他人士在繳交董事會所決定不超過最高金額(或創業板上市規則可能不時許可的較高金額)的查閱費後亦可查閱。

### **2.18 會議及另行召開的各類別會議的法定人數**

股東大會如無足夠法定人數，則不可處理任何事項，惟仍可委任、指派或選舉主席，而委任、指派或選舉主席並不視為會議議項。

兩位親自出席的本公司股東或其委任代表為會議的法定人數，惟倘本公司僅有一位股東，則法定人數為親自出席的該名股東或其委任代表。

組織章程細則規定，本身為公司的本公司股東如委派經該公司董事或其他監管機構通過決議案或授權書委任的正式授權代表，代表公司出席本公司有關股東大會或任何有關類別股東大會，則視為親自出席。

本公司單獨類別股份持有人另行召開的股東大會的法定人數載於上文第2.4段。

### **2.19 少數股東遭欺詐或壓制時的權利**

組織章程細則並無有關少數股東遭欺詐或壓制時的權利的規定。

### **2.20 清盤程序**

倘本公司清盤而可供分派予本公司股東的資產不足以償還全部繳足股本，則資產的分派方式為盡可能由本公司股東按開始清盤時各自所持股份的已繳足或應繳足股本比例分擔虧損。倘本公司清盤而可供分派予本公司股東的資產足以償還清盤開始時的全部繳足股

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

本，則餘下資產按本公司股東於清盤開始時各自所持已繳足股份的比例分派。上述清盤不影響股份持有人根據特別條款及條件所享有的權利。

倘本公司清盤，則清盤人可在獲得特別決議案授權及《公司法》規定的任何其他批准的情況下，將本公司全部或任何部分資產（不論該等資產是否屬同類財產）以現金或實物分派予本公司股東，並可就此為前述分發的任何財產釐定其認為公平的價值，以及決定本公司股東或不同類別股東之間的分派方式。清盤人可在獲得相同授權的情況下，將全部或任何部分資產授予清盤人根據《公司法》認為適當並以本公司股東為受益人所設立信託的受託人，惟不得強逼本公司股東接受任何涉及債務的資產、股份或其他證券。

### 2.21 無法聯絡的股東

倘(a)應以現金付予有關股份持有人的任何款項的全部現金支票或認股權證（總數不少於三張）於12年期間仍未兌現；(b)本公司於12年期間或下文(d)所述三個月期限屆滿前，並無接獲任何有關該股東行蹤或存在的消息；(c)在上述12年期間，至少應已就上述股份派發三次股息，而該股東於該期間內並無領取任何股息；及(d)本公司於12年期間屆滿時，在報章刊發通告，或在創業板上市規則規限下按照組織章程細則所規定本公司可發出通告的電子方式發出電子通訊，表示有意出售有關股份，且自刊登廣告起已屆滿三個月，並已將上述意向知會聯交所，則本公司可出售無法聯絡股東的任何股份或因身故、破產或執行法律而轉讓予他人的股份。出售該等股份所得款項淨額將撥歸本公司所有，而本公司收到所得款項淨額後，即欠付該前股東一筆等額款項。

## 開曼群島公司法及稅務概要

### 1 緒言

公司法大部分內容乃基於舊版英國公司法，惟與現行英國公司法有顯著不同。以下乃公司法若干條文概要，但並不表示此概要已包羅所有適用的條文及例外情況，亦不表示已總覽公司法與稅務的所有事項，此等條文或與有利益關係的各方可能較熟悉的其他司法權區的同類條文有所不同。

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

### 2 註冊成立

本公司於2010年4月14日根據公司法在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。因此，本公司必須主要在開曼群島境外地區經營業務。本公司每年均須向開曼群島公司註冊處遞交年度申報，並按法定股本數額繳付相應費用。

### 3 股本

公司法允許公司發行普通股、優先股、可贖回股份或三類股份的任意組合股份。

公司法規定，倘公司按溢價發行股份以換取現金或其他對價，則須將相等於該等股份溢價總值的款項撥入「股份溢價賬」。視乎公司的選擇，該等規定可能不適用於該公司根據以收購或註銷任何其他公司股份為對價的任何安排所配發及按溢價所發行股份的溢價。公司法規定，公司可根據其組織章程大綱及細則規定（如有）將股份溢價賬用作其可能不時決定的以下用途（包括但不限於）：

- (a) 向股東分派或派付股息；
- (b) 繳足將發行予股東列作繳足紅股的公司未發行股份；
- (c) 根據公司法第37條的規定贖回及購回股份；
- (d) 撇賬公司創辦費用；
- (e) 撇賬發行公司股份或債券的費用或就此支付的佣金或給予的折讓；及
- (f) 就贖回或購買公司的任何股份或債券所應付的溢價計提撥備。

除非公司可於緊隨建議作出分派或派付股息日期後償還於日常業務過程中到期的債務，否則不得自股份溢價賬向股東分派或派付股息。

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

公司法規定，在取得開曼群島大法院確認及組織章程細則許可的情況下，股份有限公司或擁有股本的擔保有限公司可通過特別決議案以任何方式削減股本。

在不違反公司法的詳細規定及組織章程細則許可的情況下，股份有限公司或擁有股本之擔保有限公司可發行該公司或股東可選擇贖回或有責任贖回的股份。此外，如組織章程細則許可，公司可購回本身股份(包括可贖回股份)，惟須按組織章程細則或公司普通決議案批准的方式購回。組織章程細則可能規定購回方式可由公司董事釐定。公司僅可贖回或購買本身已繳足股本的股份。倘公司贖回或購買本身股份後再無任何股東持有股份，則不可贖回或購買本身股份。除非公司在建議付款後當時仍有能力償還日常業務過程中到期的債項，否則公司以公司股本贖回或購買本身股份屬違法。

開曼群島並無明文限制公司提供財務資助購回或認購公司本身或其控股公司的股份。因此，倘公司董事在審慎履行職責及真誠行事的情況下認為合適且符合公司利益，則公司可提供有關資助。有關資助須以公平方式提供。

### 4 股息及分派

除公司法第34條外，公司法並無有關派息的法定條文。根據於開曼群島在派息方面頗具效力的英國案例法，股息僅可自盈利分派。此外，公司法第34條規定，如具備償還能力且遵守公司組織章程大綱及細則規定(如有)，公司可自股份溢價賬撥付股息及分派(詳見上文第3段)。

### 5 股東訴訟

開曼群島一般會參考英國案例判例。開曼群島法院曾引用並依循Foss v. Harbottle案例及特殊案例(該等案例准許少數股東以公司名義對(a)超越公司權限的或非法的行為，(b)公司控權人士對少數股東的欺詐行為，及(c)並非由所需規定大多數(或特別指定大多數)股東通過之決議案提出集體訴訟或引伸訴訟)的判例。

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

### 6 保障少數股東

倘公司（並非銀行）擁有分為股份的股本，則開曼群島大法院可根據持有該公司已發行股份不少於五分之一的股東的申請，委派調查員調查該公司的業務，並按大法院指定的方式呈報調查結果。

公司的任何股東均可入稟開曼群島大法院發出清盤令，倘法院認為公司清盤乃屬公平公正，則會發出清盤令。

根據一般規例，股東對公司的索償僅可根據適用於開曼群島的一般契約法或民事侵權法，或公司組織章程大綱及細則賦予彼等的個別權利提出。

開曼群島法院已引用並依循英國普通法有關多數股東不得欺詐少數股東的規定。

### 7 出售資產

公司法並無特定條文限制董事出售公司資產的權力。一般法律規定，董事在行使上述權利時須審慎履行職責，為實現適當目標及公司利益真誠行事。

### 8 會計及審核規定

公司法規定，公司須安排存置有關以下項目的適當賬冊：

- (a) 公司所有收支款項及有關收支事項；
- (b) 公司所有銷貨與購貨記錄；及
- (c) 公司的資產與負債。

倘賬冊不能真實公平反映公司事務狀況及解釋其交易，則不應視為已適當存置賬冊。

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

### 9 股東名冊

根據公司組織章程細則的規定，獲豁免公司可於董事不時認為適當的開曼群島境內外地點設立股東名冊總冊及分冊。公司法並無規定獲豁免公司須向開曼群島公司註冊處遞交股東名單。因此，股東姓名及地址並非公開資料，不會供公眾查閱。

### 10 查閱賬冊及記錄

根據公司法，公司股東一般並無查閱或獲得公司股東名冊或公司記錄副本的權利，但擁有公司組織章程細則所載的權利。

### 11 特別決議案

公司法規定，一項決議案須獲至少三分之二有權投票的大多數股東親自或（如准許委任代表）其委任代表在股東大會上通過，且載明擬提呈該項決議案為特別決議案的股東大會通告已正式發出，方可視為特別決議案，惟公司可在其組織章程細則中訂明所需大多數須為多於三分之二的數目，並可另外規定任何該大多數（即不少於三分之二）可因須以特別決議案批准的任何事宜而異。倘公司組織章程細則許可，公司當時有權投票的全體股東簽署的書面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股份

倘公司宗旨許可，公司法並不禁止開曼群島公司收購及持有其母公司股份。任何附屬公司的董事在進行上述收購時須審慎履行職責，為實現適當目標及附屬公司利益真誠行事。

### 13 兼併及合併

公司法允許開曼群島公司與開曼群島公司以及開曼群島公司與非開曼群島公司兼併及合併。就此而言，(a)「兼併」指兩間或以上參與公司合併並將其業務、財產及負債撥歸其中一間存續公司；而(b)「合併」指兩間或以上的參與公司整合為一間合併公司並將該等公司的業務、財產及負債撥歸合併公司。為進行兼併或合併，各參與公司的董事須通過書面兼併或合併計劃，而該等計劃必須(a)經各參與公司以特別決議案通過及(b)獲得參與公司組織章程細則規定的其他授權（如有）。兼併或合併的書面計劃須連同有關合併或存續公司償債能

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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

力的聲明、各參與公司的資產及負債清單以及有關兼併或合併證書的副本須提交開曼群島公司註冊處存檔，並須承諾將向各參與公司的股東及債權人提供兼併或合併證書副本和兼併或合併的通知將在開曼群島憲報刊登。除若干特殊情況外，有異議的股東可按照規定的程序獲支付彼等股份的公允價值（倘各方未能協定，則由開曼群島法院釐定）。按照該等監管程序而進行的兼併或合併無需經法院批准。

### 14 重組

法律規定，重組及合併須於就此召開的大會上獲佔出席的股東或債權人（視情況而定）75%價值的大多數股東或債權人贊成及其後獲得開曼群島大法院批准後，方可作實。儘管有異議的股東可向大法院表示所申請批准的交易對股東所持股份並未給予公允價值，惟倘無證據顯示管理層有欺詐或不誠實行為，開曼群島大法院不大可能僅因上述理由而否決該項交易，而倘該項交易獲批准及完成，異議股東不會獲得類似美國公司異議股東一般所具有之估值權利（即按照法院對其股份釐定的價值收取現金的權利）。

### 15 收購

倘一間公司提出收購其他公司的股份，且在提出收購建議後四個月內，不少於90%所涉股份的持有人接納收購，則收購人可於上述四個月屆滿後的兩個月內隨時發出通知，要求反對收購的股東按收購要約的條款出讓所持股份。反對收購的股東可在於該通知發出後一個月內向開曼群島大法院提出反對出讓。反對收購的股東須證明大法院應行使其酌情權，除非有證據顯示收購人與接納收購的股份持有人之間有欺詐、不誠實或勾結行為，以不公平手法逼退少數股東，否則法院不大可能會行使上述酌情權。

### 16 彌償保證

開曼群島法律並不限制公司組織章程細則對行政人員及董事所作彌償保證的限額，惟倘開曼群島法院認為有關規定違反公眾政策（例如對犯罪後果作出彌償保證）則除外。



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。

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

### 17 清盤

公司可能被法院強制頒令清盤或自願(a)由公司股東通過特別決議案批准清盤(倘公司有償債能力)或(b)由公司股東通過普通決議案批准清盤(倘公司無償債能力)。清盤人的職責為盤點公司資產(包括應收注資人(股東)的款項(如有))、擬妥債權人名單並按比例償付公司對彼等所負債務(倘現有資產不足以清償債務)，以及擬妥注資人名單並向彼等按股份所附權利分派剩餘資產(如有)。

### 18 股份轉讓之印花稅

開曼群島對開曼群島公司(於開曼群島擁有土地權益者除外)的股份轉讓並不徵收印花稅。

### 19 稅項

根據開曼群島稅務優惠法(Tax Concessions Law)(2011年修訂本)第6條，本公司可取得內閣署理總督承諾：

- (a) 開曼群島所頒佈對溢利、收入、收益或增值徵稅的法律並不適用於本公司或其業務；及
- (b) 此外，毋須就以下項目的溢利、收入、收益或增值繳納稅項或繳納遺產稅或繼承稅性質的稅項：
  - (i) 本公司股份、債權證或其他責任；或
  - (ii) 預扣全部或部分任何相關付款(定義見稅務優惠法(Tax Concessions Law)(2011年修訂本)第6(3)條)。

開曼群島現時對個人或公司的溢利、收入、收益或增值並不徵收任何稅項，亦不徵收繼承稅或遺產稅性質的稅項。除可能因於開曼群島司法權區訂立若干文件或將該等文件帶入開曼群島司法權區內而須不時繳納的若干印花稅外，開曼群島政府不大可能對本公司徵收其他重大稅項。開曼群島並非任何適用於本公司任何付款或收款的雙重徵稅公約的締約方。

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。

---

## 附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

---

### 20 外匯管制

開曼群島並無任何外匯管制規定或貨幣限制。

### 21 一般事項

本公司開曼群島法律的法律顧問邁普達律師事務所已向本公司發出一份意見書，概述開曼群島公司法的若干內容。如附錄五「備查文件」一節所述，該意見書連同公司法副本可供查閱。任何人士如欲查閱開曼群島公司法的詳細概要，或欲了解開曼群島公司法與其較為熟悉的其他司法權區的法律有何差異，應徵詢獨立法律顧問的意見。

## 有關本集團的其他資料

### 1. 本公司的註冊成立

本公司於2010年4月14日根據開曼群島公司法在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。

我們於香港設立主要營業地點，地址為香港北角英皇道499號北角工業大廈21樓A室，並於2015年7月30日根據公司條例第16部在香港登記為非香港公司。施先生已獲委任為我們的代理，以代表我們於香港接收法律程序文件及通知。

由於我們於開曼群島註冊成立，故我們的業務營運須受《開曼群島公司法》及組織大綱以及組織細則所規限。組織大綱及組織章程細則若干部分及《開曼群島公司法》有關方面概要載於附錄三。

### 2. 本公司股本的變動

#### (a) 法定股本增加

- (i) 於2010年4月14日（本公司註冊成立日期），我們的法定股本為30,000港元分為3,000,000股每股面值0.01港元的股份，其中一股已繳足股份已發行及配發予認購人。於同日，該已繳足股份已按零代價轉讓予施先生。
- (ii) 於2015年12月23日，藉增設額外997,000,000股每股面值0.01港元的股份，本公司的法定股本由30,000港元分為3,000,000股每股面值0.01港元的股份增至10,000,000港元分為1,000,000,000股每股面值0.01港元的股份。
- (iii) 緊隨[編纂]及[編纂]（不計及[編纂]獲行使後可能配發及發行的任何股份或行使任何可能按購股權計劃授出的購股權後可能發行的股份）完成後，本公司的法定股本將為10,000,000港元分為1,000,000,000股每股0.01港元的股份，其中[編纂]股股份將獲發行作繳足股份或入賬列為繳足，而[編纂]股股份將仍未發行。

除因[編纂]獲行使及根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使者外，本公司現時無意發行本公司的任何法定但未發行股本，而未經股東於股東大會上事先批准，概不會發行任何股份而實際變更本公司控制權。

除上述者及下文「股東的決議案」一段所述外，本公司股本自其註冊成立以來並無變動。

(b) 創辦人股份

本公司概無創辦人股份、管理人員股份或遞延股份。

3. 股東的決議案

根據股東於2015年12月23日通過的書面決議案，其中包括：

- (a) 本公司於[編纂]後批准並採納組織大綱及組織章程細則，且將於[編纂]時生效；
- (b) (aa)聯交所[編纂]准予本文件所載列已發行及將予發行股份的[編纂]並批准其買賣；(bb)[編纂]已釐定；(cc)於本文件所載列日期當日或之前簽署並交收[編纂]；及(dd)於本文件日期30天後當日或之前，[編纂]於[編纂]的義務成為無條件且未有根據[編纂]或其他協議條款終止：
  - (i) [編纂]及授出[編纂]獲批准，且董事獲授權根據[編纂]配發及發行股份以及配發及發行[編纂]獲行使時所需配發及發行的股份數目；
  - (ii) 購股權計劃規則（其主要條款載於本附錄第14段）已獲批准及採納，而董事獲授權在可接納或聯交所並無反對情況下，批准修改購股權計劃的規則，及董事全權酌情決定授出購股權，並據此認購有關股份及配發、發行及買賣因行使根據購股權計劃可能授出的購股權而發行的股份，以及採取一切必須、有利或合適的步驟以實施該項購股權計劃；
  - (iii) 待本公司的股份溢價賬因[編纂]而獲得進賬後，董事獲授權將本公司股份溢價賬的進賬額[編纂]港元資本化，並動用該等款項總額按面值全額繳足[編纂]股

份，於2015年12月23日(或按其可能指示)按本公司當時的持股比例(在不涉及碎股的前提下盡可能地接近有關比例，以避免配發及發行碎股)配發及發行予本公司股東名冊所載列股份持有者，而按照本決議案配發及發行的股份將在各方面與當時現有已發行股份及董事獲授權對所行使此資本化及分配數額享有同等權益；

- (iv) 授予董事一般無條件授權，以行使本公司一切權力，進行配發、發行及處理股份，惟以供股或以股代息計劃或根據組織章程細則或購股權計劃所授出或將要授出任何購股權的行使，或[編纂]或[編纂]或[編纂]行使後，配發以代替股份的全部或部分股息的類似安排而發行的股份除外，有關股份的總面值不超過(aa)緊隨[編纂]及[編纂]完成後本公司已發行股本總面值的20%(惟不計及因[編纂]獲行使或按購股權計劃已授出或將授出任何購股權而可能發行的任何股份)，及(bb)根據授予董事的權利(見下文第(v)分段)可能將予以購回本公司股份的總面值。該授權將一直有效，直至下列日期(以最早者為準)止：本公司下屆股東週年大會結束之日，或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之日，或股東通過普通決議案撤銷或修訂給予董事的權力；
- (v) 授予董事一般無條件授權(「購回授權」)，以行使本公司一切權力，在聯交所或本公司證券可能上市並獲證監會及聯交所就此認可的其他證券交易所，購買或購回最多相等於緊隨[編纂]及[編纂]完成後本公司已發行股本總面值(惟不計及因[編纂]獲行使或按購股權計劃已授出或將授出任何購股權而可能發行的任何股份)10%的總面值，該授權將一直有效，直至下列日期(以最早者為準)止：本公司下屆股東週年大會結束之日，或組織章程細則或任何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之日，或股東通過普通決議案撤銷或修訂給予董事的權利；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。

## 附錄四

## 法定及一般資料

(vi) 根據上述第(iv)段，配發、發行及處理股份的一般授權延伸至包含根據上述第(v)段購買或購回的股份面額。

### 4. 集團重組

為籌備[編纂]，本集團旗下各公司已進行重組，以使本集團架構合理化。有關重組的更多詳情，請參閱「歷史、重組及集團架構－重組」一節。

### 5. 本集團附屬公司的股本變動

本公司附屬公司於會計師報告(載於本文件附錄一)內提述。

除本文件「歷史、重組及集團架構」一節所披露者外，於緊接本文件日期前兩年內，本公司任何附屬公司的股本並無變動。

### 6. 證券購回授權

本段載有聯交所規定須載於本文件中的有關本公司購回其本身證券的資料。

#### (a) 股東批准

以聯交所為上市地的公司的所有建議證券(須以股份方式全額繳足)購回，須獲股東事先通過普通決議案，通過一般授權或就特定交易作出特定批准的方式批准。

根據股東於2015年12月23日通過的書面決議案，董事獲授購回授權，以授權本公司在聯交所或本公司證券可能上市並就此獲證監會及聯交所認可的任何其他證券交易所購回股份，有關購回總面值最多為超過緊隨完成[編纂]及[編纂]後本公司已發行股本的10%(惟不計及因[編纂]獲行使及根據購股權計劃而可能發行的任何股份)，有關授權將一直生效，直至下列日期止(以最早發生者為準)：本公司下屆股東週年大會結束時；組織章程細則及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；或股東在股東大會上通過普通決議案撤銷或修改該項授予董事的授權之時。

(b) 資金來源

用以購回的資金必須從根據組織大綱及組織章程細則、創業板上市規則及開曼群島適用法律可合法撥作有關用途的資金中撥付。上市公司不得以現金以外的代價或聯交所交易規則所規定以外的其他結算方式在聯交所購回其本身證券。根據《開曼群島公司法》，本公司進行任何購回將以本公司溢利或就此新發行股份的所得款項撥付，或倘組織章程細則授權及符合《開曼群島公司法》條文的規定，則以資本撥付。

任何贖回或購買的款項超過須予購買股份的面值而應付的溢價須從本公司溢利或本公司股份溢價賬的進賬額撥付，或倘組織章程細則授權及符合《開曼群島公司法》條文的規定，則以資本撥付。

(c) 購回的理由

董事相信，股東授予董事一般授權，讓本公司在市場上購回股份，符合本公司及股東的最佳利益。視乎當時市況及資金安排，有關購回或會提高每股股份的資產淨值及／或每股股份盈利，並只會在董事相信有關購回對本公司及股東有利的情況下進行。

(d) 購回的資金

本公司僅可動用組織大綱及組織章程細則、開曼群島適用法律及創業板上市規則規定可合法作此用途的資金購回證券。

基於本文件所披露的本集團目前的財務狀況並計及本集團目前的營運資本狀況，董事認為，倘悉數行使購回授權，或會對本集團的營運資本及／或資本負債狀況產生重大不利影響（較本文件所披露的狀況而言）。然而，倘行使購回授權會對董事認為不時適合本集團的營運資本需求或資本負債水平產生重大不利影響，則董事不擬行使購回授權。

於緊隨[編纂]後基於[編纂]股股份已發行股份悉數行使購回授權，將導致本公司可於購回授權仍然生效期間內購回多達[編纂]股股份。

(e) 一般資料

董事或據彼等作出一切合理查詢後所知，彼等任何各自的緊密聯繫人目前無意向本公司或其附屬公司出售任何股份。

董事已向聯交所承諾，在適用的情況下，彼等將根據創業板上市規則、組織大綱及組織章程細則及開曼群島適用法律行使購回授權。

如購回證券將導致一名股東所佔本公司投票權權益比例有所增加，就收購守則而言，該權益的增加將被視為一項收購。因此，一名股東或一組一致行動的股東可取得或聯合取得本公司的控制權，並有責任按照收購守則第26條的規定作出強制性收購建議。除上述者外，董事並不知悉根據購回授權進行任何購回後按收購守則將可能會出現的任何其他後果。

倘若購回會導致公眾人士持股數目低於已發行股份總數25% (或創業板上市規則指定的其他最低公眾持股量百分比)，則董事不會行使購回授權。

概無本公司關連人士 (定義見創業板上市規則) 知會本公司，表示其目前有意在購回授權獲行使時向本公司出售股份，亦無承諾不會向本公司出售股份。

## 有關我們業務的進一步資料

### 7. 重大合約概要

本集團成員公司於本文件刊發日期前兩年內訂立下列屬於或可能屬重大的合約 (並非在日常業務過程中訂立的合約)：

- (a) 由智傲 (深圳)、深圳泰傲、謝建輝及賴文娟訂立日期為2014年9月23日的股權質押解除協議，據此，智傲 (深圳) 同意就謝建輝所持有的深圳泰傲70%股權及賴文娟所持有的深圳泰傲30%股權解除質押；
- (b) 由智傲 (深圳) 與漫遊移動科技訂立日期為2015年7月21日的商標轉讓協議，據此，智傲 (深圳) 同意以零代價轉讓編號6564858的商標予漫遊移動科技；



- (c) 由智傲(深圳)與漫遊移動科技訂立日期為2015年7月21日的商標轉讓協議，據此，智傲(深圳)同意以零代價轉讓編號6564859的商標予漫遊移動科技；
- (d) 由深圳泰傲與漫遊移動科技訂立日期為2015年7月21日的商標轉讓協議，據此，深圳泰傲同意以零代價轉讓編號6994741的商標予漫遊移動科技；
- (e) 由深圳泰傲與漫遊移動科技訂立日期為2015年7月21日的軟件版權轉讓協議，據此，深圳泰傲同意以零代價轉讓一款軟件(即火鳳燎原遊戲軟件VI.0)的版權予漫遊移動科技；
- (f) 由Gameone Inc.與蝸牛數字訂立日期為2015年8月24日的股份認購協議，據此，Gameone Inc.同意發行及配發255,797股Gameone Inc.每股面值0.01美元的股份予蝸牛數字，現金代價為387,600美元；
- (g) 由Gameone.com Inc.與施先生訂立日期為2015年9月25日的買賣協議，據此，施先生同意以1.00港元的代價向Gameone.com Inc.收購ongameshow.com一股面值1.00港元的股份(相等於ongameshow.com的全部已發行股本)；
- (h) 由本公司、PCIL、Right One、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字訂立日期為2015年12月23日的買賣協議，據此，PCIL、Right One、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字向本公司轉讓於Gameone Inc.持有的4,749,689股、1,555,615股、1,306,214股、666,692股股份及255,797，代價為本公司向PCIL、Right One、NYIL、智傲(BVI)及蝸牛數字配發及發行4,749,688股、1,555,615股、1,306,214股、666,692股及255,797股每股0.01美元的股份；
- (i) 不競爭契據；
- (j) 彌償保證契據；
- (k) [編纂]
- (l) [編纂]
- (m) [編纂]

## 8. 豁免遵守物業估值報告的規定







就創業板上市規則第八章而言，由於概無構成我們非物業活動一部分的單一物業權益擁有我們總資產15%或以上的賬面值，因此本文件毋須載入任何物業權益估值報告。

根據香港法例第32L章公司(豁免公司及招股章程遵從條文)公告第6(2)條，本文件獲豁免遵從公司(清盤及雜項條文)條例第342(1)(b)條的要求，即有關公司(清盤及雜項條文)條例附表三第34(2)段要求有關本集團在土地或建築物上一切資產的估值報告。

## 9. 本集團的知識產權

### (a) 商標

於最後實際可行日期，本集團擁有下列對我們業務而言屬重要的商標：




編號	商標	註冊擁有人	註冊地點	類別	註冊編號	有效期
1.	 	智傲集團(香港)	香港	9 41 42	301066095	2008年3月14日 至2018年3月13日
2.	 	智傲集團(香港)	香港	9 41 42	301190231	2008年8月28日 至2018年8月27日
3.		智傲(深圳)*	中國	41	6564858	2011年1月14日 至2021年1月13日
4.		智傲(深圳)*	中國	42	6564859	2010年12月7日 至2020年12月6日

\* 於2015年7月21日，漫遊移動科技與智傲(深圳)訂立兩份商標轉讓協議，據此，智傲(深圳)同意以零代價轉讓編號6564858及編號6564859的商標予漫遊移動科技。國家工商行政管理總局及中國商務部於2015年8月10日接受上述商標轉讓之申請。商標轉讓將於國家工商行政管理總局及中國商務部批准轉讓後完成。

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。

## 附錄四

## 法定及一般資料

編號	商標	註冊擁有人	註冊地點	類別	註冊編號	有效期
5.		智傲集團(香港)	台灣	9	01531385	2012年8月16日 至2022年8月15日
6.		智傲集團(香港)	台灣	41	01530516	2012年8月1日 至2022年7月31日
7.		智傲集團(香港)	台灣	42	01530557	2012年8月1日 至2022年7月31日
8.		智傲集團(香港)	台灣	9	01515199	2012年5月1日 至2022年4月30日
9.		智傲集團(香港)	台灣	41	01520740	2012年6月1日 至2022年5月31日
10.		智傲集團(香港)	台灣	42	01520812	2012年6月1日 至2022年5月31日
11.	<b>gameone</b>	智傲集團(香港)	台灣	9	01519499	2012年6月1日 至2022年5月31日
12.	<b>gameone</b>	智傲集團(香港)	台灣	41	01537634	2012年9月16日 至2022年9月15日

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。

## 附錄四




## 法定及一般資料

編號	商標	註冊擁有人	註冊地點	類別	註冊編號	有效期
13.		智傲集團(香港)	台灣	42	01537675	2012年9月16日 至2022年9月15日
14.		智傲集團(香港)	台灣	9	01519500	2012年6月1日 至2022年5月31日
15.		智傲集團(香港)	台灣	41	01537635	2012年9月16日 至2022年9月15日
16.		智傲集團(香港)	台灣	42	01537676	2012年9月16日 至2022年9月15日
17.	智 傲	智傲集團(香港)	台灣	9	01524614	2012年7月1日 至2022年6月30日
18.	智 傲	智傲集團(香港)	台灣	41	01537636	2012年9月16日 至2022年9月15日
19.	智 傲	智傲集團(香港)	台灣	42	01537677	2012年9月16日 至2022年9月15日
20.		智傲集團(香港)	台灣	9	01637067	2014年4月16日 至2024年4月15日
21.		智傲集團(香港)	台灣	41	01633204	2014年3月16日 至2024年3月15日
22.		智傲集團(香港)	台灣	42	01633242	2014年3月16日 至2024年3月15日

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。

## 附錄四

## 法定及一般資料

編號	商標	註冊擁有人	註冊地點	類別	註冊編號	有效期
23.		智傲集團(香港)	台灣	9	01689944	2015年2月1日 至2025年1月31日
24.		智傲集團(香港)	台灣	41	01705934	2015年5月1日 至2025年4月30日
25.		智傲集團(香港)	台灣	42	01700496	2015年4月1日 至2025年3月31日

於最後實際可行日期，本集團已提交下列對我們業務而言屬重大的商標註冊申請：

編號	註冊商標	申請人	申請地點	申請編號	申請日期 (日/月/年)	類別
1.		智傲集團 (香港)	香港	303501864	2015年8月11日	16
2.		智傲集團 (香港)	台灣	104025167	2015年5月6日	9
3.		智傲集團 (香港)	台灣	104025168	2015年5月6日	41
4.		智傲集團 (香港)	台灣	104025169	2015年5月6日	42
5.		智傲集團 (香港)	台灣	104027126	2015年5月15日	9

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。

## 附錄四

## 法定及一般資料

編號	註冊商標	申請人	申請地點	申請編號	申請日期 (日/月/年)	類別
6.		智傲集團 (香港)	台灣	104027127	2015年5月15日	41
7.		智傲集團 (香港)	台灣	104027128	2015年5月15日	42

附註：

### 第9類

科學、航海、測量、攝影、電影、光學、計重、計量、信號、檢查(監督)、救生和教學裝置及儀器；電力傳導、開關、轉換、蓄積、調節或控制用裝置及儀器；聲音或影像記錄、傳送或複製用器具；磁性資料載體、記錄磁碟；光碟、數位影音光碟和其他數位錄音媒體；投幣啟動設備之機械裝置；現金出納機、計算機、資料處理設備、電腦；電腦軟體；滅火裝置。

### 第16類

不屬別類之紙、紙板及其製品；印刷品；裝訂材料；照片；文具；文具或家庭用黏著劑；美術用品；畫筆；打字機及辦公用品(家具除外)；教導及教學用品(儀器除外)；包裝用塑膠品(不屬別類者)；印刷鉛字；打印塊。

### 第41類

教育；提供訓練；娛樂；運動及文化活動。

### 第42類

科學及技術性服務與研究及其相關之設計；工業分析及研究服務；電腦硬體、軟體之設計及開發。

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。

## 附錄四

## 法定及一般資料

### (b) 軟件版權

於最後實際可行日期，本集團為下列對我們業務而言屬重要的軟件版權的註冊擁有人：

編號	軟件	註冊擁有人	註冊地點	證書編號	註冊日期
1	火鳳燎原遊戲軟件V1.0	漫遊移動科技	中國	2012SR101384	2012年10月26日

### (c) 域名

於最後實際可行日期，本集團為下列對我們業務而言屬重要的註冊域名的註冊擁有人：

域名	註冊日期	屆滿日期
gameone.com	1997年8月3日	2016年8月2日
gameone.com.hk	2001年9月10日	2020年9月12日
gameone.com.tw	2008年12月30日	2018年12月30日
goone.com.tw	2012年10月11日	2018年10月18日
goone.tw	2012年10月11日	2018年10月18日
teddyboyonline.com	2012年7月10日	2016年7月10日

除上文所披露者外，於最後實際可行日期，概無與我們業務有重大關聯的重大商標或服務標誌、專利、其他知識產權。

## 10. 關連交易及關聯方交易

除「持續關連交易」及「與控股股東的關係」等節以及會計師報告（全文載於本文件附錄一）附註23所披露者外，於緊接本文件日期前兩年內，本公司並無進行任何其他重大關連交易或關聯方交易。

## 有關董事及股東的進一步資料

### 11. 董事

#### (a) 董事權益的披露

- (i) 施先生及黃女士於重組及根據本附錄第7段所載重大合約擬進行的交易中擁有權益。

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。

## 附錄四

## 法定及一般資料

- (ii) 除本文件所披露者外，於緊接本文件刊發日期前兩年內，董事或其聯繫人概無與本集團從事任何交易。

### (b) 董事服務合約的詳情

#### 執行董事

各執行董事已與本公司訂立服務合約，自[編纂]起計為期三年(在相關服務合約內規定的若干情況下可予終止)。各執行董事有權獲得下文所載彼等各自的基本薪金。

本集團現時就執行董事各自的行政及管理職責應付彼等的基本年薪如下：

姓名	概略年薪 (港元)
施仁毅先生	696,000
林堅輝先生	468,000

#### 非執行董事及獨立非執行董事

各非執行董事及獨立非執行董事已獲委任，初始任期為自[編纂]起計為期三年(在相關委任書內規定的若干情況下可予終止)。該等任命不得抵觸組織章程細則中有關董事離職及撤職及輪值告退的規定。各非執行董事及獨立非執行董事可享有董事袍金每年150,000港元。除董事袍金以外，預期並無非執行董事及獨立非執行董事就擔任其職位可收取作為非執行董事或獨立非執行董事的任何其他薪酬。

除上述者外，董事並無或擬與本公司或我們任何附屬公司訂立服務合約，惟於一年內完結或可由僱主於一年內終止而毋須補償者(法定補償除外)除外。

### (c) 董事薪酬

- (i) 本集團於截至2013年及2014年12月31日止兩個財政年度以及截至2015年6月30日止六個月應付董事的酬金(包括薪金、退休金計劃供款、津貼)及實物福利總額分別約為2,052,000港元、2,636,000港元及873,000港元。



## 附錄四

## 法定及一般資料

- (ii) 根據目前實施的安排，截至2015年12月31日止年度，本集團應付董事(包括非執行董事以及於各自職位作為董事的獨立非執行董事)的薪酬(不包括績效花紅及酌情花紅)及實物福利總額預期約為1.7百萬港元。
- (iii) 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，概無向董事或本集團任何成員公司前任董事支付任何款項，不論是(i)為吸引加入本公司或在其加入本公司時支付任何款項或(ii)因失去本集團任何成員公司的董事職位或有關本集團任何成員公司管理事宜的任何其他職務而支付任何款項。
- (iv) 現時概無任何安排致使董事放棄或同意放棄截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月的任何酬金。
- (d) **董事及本公司主要行政人員於本公司及我們相聯法團的股份、相關股份或債權證中的權益及／或淡倉**

緊隨[編纂]及[編纂]完成後，且並無計及根據[編纂]獲行使及根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使而可能配發及發行的任何股份，董事及本公司主要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須於股份上市後根據證券及期貨條例第XV部第7及8分部知會本公司及聯交所的權益及淡倉(包括根據證券及期貨條例有關條文彼等被當作或視作擁有的權益及淡倉)，或根據證券及期貨條例第352條須記錄於該條所述登記冊的權益及淡倉，或根據創業板上市規則第5.46至5.67條有關董事進行證券交易須知會本公司及聯交所的權益及淡倉如下：

董事姓名	身份／權益性質	證券數目及類別 <sup>(1)</sup>	概約持股百分比
黃女士 <sup>(2)</sup>	於受控制法團的權益	[編纂] (L)	[編纂]%
施先生 <sup>(3)</sup>	於受控制法團的權益	[編纂] (L)	[編纂]%

附註：

- (1) 字母「L」代表實體／人士於股份中的好倉。
- (2) 黃女士持有PC Asia已發行股本的50%，而PC Asia則透過PC Asia Nominees分別直接及間接持有PCIL已發行股本的99%及1%。根據證券及期貨條例，黃女士被視為於PCIL擁有權益的[編纂]股股份中擁有權益。
- (3) 施先生為Right One的唯一股東，而Right One則持有[編纂]股股份。此外，施先生持有智傲(BVI)全部已發行股本的70%，持有[編纂]股股份。根據證券及期貨條例，施先生被視為於Right One及智傲(BVI)擁有權益的股份中擁有權益。

## 12. 根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部須予披露權益及／或淡倉以及主要股東

除本文件「主要及高持股量股東」一節所披露者外，董事及本公司主要行政人員概無知悉任何人士(除其權益於上文「有關董事及股東的進一步資料－11.董事」一段披露的董事或本公司主要行政人員外)於緊隨[編纂]及[編纂]完成(惟不計根據[編纂]可能認購或收購的任何股份以及[編纂]獲行使及根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而可能發行的股份)後，將根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部的規定向本公司披露，或直接或間接擁有附帶權利可在任何情況下於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。

## 13. 卸責聲明

除本文件所披露者外：

- (a) 並無計及根據[編纂]、[編纂]以及根據購股權計劃可能授出的任何購股權而可能獲認購或收購的任何股份，董事並不知悉任何人士(非董事或本公司主要行政人員)於緊隨[編纂]及[編纂]完成後將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披露的已發行股份及相關股份的權益或淡倉，或將直接或間接擁有附帶權利可在所有情況下於本公司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；
- (b) 本公司董事或主要行政人員概無於本公司及其任何相聯法團(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及第

8分部須予股份上市後隨即知會本公司及聯交所的任何權益及淡倉（包括根據證券及期貨條例的有關條文被視為擁有的權益或淡倉），或根據證券及期貨條例第352條須於股份上市後隨即登記於該條所述登記冊內的權益及淡倉，或根據創業板[編纂]規則第5.46至5.67條有關董事進行證券交易須於股份在創業板上市後隨即知會本公司及聯交所的權益及淡倉；

- (c) 各董事或下文「22.專家資格」一段所列的任何人士概無在發起中或於緊接本文件日期前兩年內於本公司或本公司任何附屬公司所買賣或租賃或本公司或本集團任何成員公司擬買賣或租賃的任何資產中直接或間接擁有任何權益，亦概無任何董事以本身名義或以代名人名義的方式申請[編纂]；
- (d) 各董事或下文「22.專家資格」一段所列的任何人士概無於本文件日期仍然有效且對本集團業務關係重大的合約或安排中擁有任何重大權益；
- (e) 除與[編纂]有關者外，下文「22.專家資格」一段所列的任何人士概無：
  - (i) 於本集團任何成員公司的任何證券中擁有合法或實益權益；或
  - (ii) 擁有任何可認購或提名他人認購本集團任何成員公司的證券的權利（不論是否可依法強制執行）；及
- (f) 董事、彼等各自的緊密聯繫人或擁有本公司已發行股本5%以上權益的股東概無於五大供應商及／或客戶中擁有任何權益。

## 其他資料

### 14. 購股權計劃

以下為本公司於2015年12月23日有條件採納的購股權計劃的主要條款：

#### (a) 目的

購股權計劃的目的是吸引及挽留對本集團業務發展有利的最佳合資格人士；為合資格承授人（定義見下文）提供額外獎勵措施；透過調整期權持有人的權益予股東來促進本集團長期於財務上的成功。

(b) 可參與人士

根據購股權計劃條款及創業板上市規則要求並在其規限下，董事會可全權酌情選擇向任何合資格承授人提呈授予購股權。「合資格承授人」包括：

- (i) (1) 本集團任何成員公司或任何聯屬公司的任何僱員（無論屬全職或兼職員工）及為本集團任何成員公司或任何聯屬公司高級職員的任何人士（「僱員」）；
- (2) 借調予本集團任何成員公司或任何聯屬公司工作的任何人士（「借調人員」）；
- (3) 本集團或任何聯屬公司的任何諮詢人、代理、代表、顧問、客戶及承包商；
- (4) 任何業務合作夥伴／盟友／聯盟、合資方、向本集團或任何聯屬公司提供商品或服務的供應商或由此產生的任何僱員；或

（上述人士為「合資格人士」）

- (ii) 合資格人士或其直系親屬受益的任何信託或受合資格人士或其直系親屬控制的任何公司（「有關信託及公司」）。

「聯屬公司」指透過一位或多位中介直接或間接控制本公司或受本公司控制，或與本公司共同控制的一間公司，該公司包括(a)本公司的控股公司；或(b)本公司控股公司的附屬公司；或(c)本公司的附屬公司；(d)本公司的同系附屬公司；或(e)本公司的控股股東；或(f)受本公司控股股東控制的公司；或(g)受本公司控制的公司；或(h)本公司控股公司的聯營公司；或(i)本公司的聯營公司；或(j)本公司控股股東的聯營公司；

「聯營公司」指就權益股本直接或間接擁有20%或以上實益權益的一間公司（不包括該公司的附屬公司）；

「緊密聯繫人」具有創業板上市規則賦予該詞的涵義；

「核心關連人士」具有創業板上市規則賦予該詞的涵義；

「直系親屬成員」指合資格人士的配偶或未婚同居人士、任何子女或繼子女、父母或繼父母、兄弟、姐妹、繼兄弟、繼姐妹、岳母、岳父、女婿、兒媳、連襟、妯娌；

「高級職員」指公司秘書或董事（無論執行或非執行）；及

「附屬公司」具有創業板上市規則賦予該詞的涵義。

(c) 行政管理事宜

購股權計劃應由具有最終決定權（除非購股權計劃另外規定）的董事會負責管理。根據不時生效之創業板上市規則條款及适用法律及其他法規，董事會之行政管理權力包括由其酌情進行以下事宜之權力：

- (i) 選擇可根據購股權計劃授出購股權的合資格承授人；
- (ii) 在創業板上市規則及法律規定下，決定授出購股權的時間；
- (iii) 決定根據購股權計劃授出的各份購股權所涉及的股份數目；
- (iv) 批准購股權協議的形式；
- (v) 當與購股權計劃條款不一致時，確定於董事會全權酌情決定的情況下任何購股權的條款。該等條款包括但不限於：
  - 認購價；
  - 不得超過創業板上市規則不時規定的購股權期限（即於採納購股權計劃日期，自生效之日起計10年的期限）；
  - 購股權全部或部分授出或可行使前須持有的最短期限（如有）；
  - 購股權可行使前須獲取的表現目標（如有）；

- 申請或接納購股權須支付的金額(如有)及須完成支付的期限；及
- 根據購股權行使配發及發行之股份受交易限制及該限制條款規限的期限(如有)；

(vi) 解釋及詮釋購股權計劃及據此授出之購股權之條款；

(vii) 訂明、修訂及廢除購股權計劃有關之規則及規例，包括為合資格取得外國法律所賦予的優惠及任何僅為特定類別合資格承授人而設的利益而成立的從屬計劃的有關規則和規例；及

(viii) 在購股權計劃有關授予主要股東、獨立非執行董事及彼等各自之聯繫人士購股權之規定下，修改任何購股權協議之條款(惟該項修改不得與創業板上市規則及購股權計劃的條款不符)。

**(d) 授出購股權**

根據購股權計劃條款及創業板上市規則的規定並在其規限下，董事會有權自創業板上市起計10年內隨時向由董事會按其絕對酌情選擇的任何合資格承授人授出購股權。

授出購股權的要約應視為於董事會批准有關要約之日發出，不論含有該要約的函件或任何其他文件是否於較早或稍後的日期發送予及經合資格承授人接收。

**(e) 授出購股權的時限**

當本公司知悉內部資料後，不得發出授出購股權的要約，直至該等資料已根據創業板上市規則的規定公佈為止。尤其是(但只要在創業板上市規則規定的範圍內)，緊接以下兩個日期中較早發生者前一個月起計期間，本公司概不可發出授出購股權的要約：

- (i) 就批准本公司任何年度、半年、季度或任何其他中期業績(無論創業板上市規則是否要求)而召開的董事會會議當日(首先通知聯交所的日期)；及

- (ii) 本公司根據創業板上市規則刊發其任何年度、半年或季度或任何其他中期業績（無論創業板上市規則是否要求）的最後期限，

至刊發業績公告日期期間。

**(f) 接納及支付購股權要約**

要約自發出之日起計28天期間（或董事會書面規定的有關期間）保持開放，以便有關合資格人士接納。

若接納購股權要約，受託人須向本公司支付1港元。

**(g) 認購價**

任何特定購股權的認購價須由董事會在授出有關購股權時全權酌情決定，惟該認購價不得低於下列三者中的最高者：(i)於授出購股權日期聯交所每日報價表所載的股份收市價；(ii)於緊接授出購股權日期前五個交易日聯交所每日報價表所載的股份平均收市價；及(iii)股份面值。

就確定認購價而言，倘股份於緊隨購股權授出日期上市少於五個交易日，則根據[編纂]有關該等[編纂]的每股新發行價（不包括應付的經紀佣金、交易費及交易徵費）須視作於[編纂]前期間任何交易日的收市價。

**(h) 購股權期限**

由董事會全權酌情決定，及有關任何特定購股權持有人在其購股權協議內可行使購股權期間的期限（該限制在其中規定可行使），不得超過創業板上市規則不時規定的期限（即於採納購股權計劃日期，自購股權授出之日起計10年的期限）。

**(i) 權利屬承授人個人所有**

購股權屬購股權的承授人個人所有，一概不得轉讓或轉授。

(j) 所配發股份所附權利

行使購股權而獲配發的股份，須受不時有效的本公司章程所有條文的規限，並將在各方面與於發行日已發行繳足股份享有相同的權益，因而將賦予持有人權利享有發行日或之後支付的所有股息或作出的其他分派，不包括記錄日期早於發行日期情況下先前宣佈或建議或決議將會支付的任何股息或作出的其他分派。

(k) 退休、身故、身體或精神永久殘疾時的權利

倘購股權持有人(倘購股權持有人為有關連的信託及公司，則有關合資格人士)因身故或身體或精神變成永久殘疾，或倘身為僱員的購股權持有人(倘購股權持有人為僱員的有關連的信託及公司，則有關僱員)因退休而不再為合資格承授人，則除購股權協議另有規定外，購股權可於購股權協議所指定的期限內行使(惟無論如何不得遲於購股權協議所載有關購股權期限屆滿之日)。

如購股權協議並無指定期限，則購股權於有關購股權持有人或合資格承授人或僱員(視情況而定)退休或身故或身體或精神永久殘疾後12個月內(或董事會決定的較長期限內)仍可行使，惟購股權於有關購股權持有人或合資格承授人或僱員(視情況而定)退休或身故或身體或精神永久殘疾之日或之前起可行使除外。購股權可於上述期限由購股權持有人的遺產代理人行使。

倘購股權並無在指定期限內行使，則購股權將告失效。

(l) 因行為不當而終止

倘身為僱員的購股權持有人(倘購股權持有人為僱員的有關連的信託及公司，則有關僱員)因其行為失當(有關僱主可基於該行為失當而在毋須給予通知或代通知金的情況下終止其僱傭合約)，或於涉及其操守或誠信的任何刑事罪行中被定罪而不再為僱員，則購股權將隨即失效。

(m) 因破產而終止

倘購股權持有人(倘購股權持有人為合資格人士的有關連的信託及公司，則有關合資格人士)因已作出任何破產行動或已變成無力償債或已與其債權人全面達成任何償債安排或債務重組協議而不再為合資格承授人，則購股權將隨即失效。



(n) 並非因退休、身故、永久殘疾、因行為失當或破產而終止時的權利

倘購股權持有人(倘購股權持有人為合資格人士的有關連的信託及公司，則有關合資格人士)根據(k)、(l)或(m)段所述者以外的任何情況不再為合資格承授人，則除購股權協議另有規定外，購股權持有人可於不再為合資格承授人起計三個月內(或董事會須決定的較長期限內，惟無論如何不得遲於購股權協議所載有關購股權期限屆滿之日)行使其購股權。

倘購股權並無在指定期限內行使，則購股權將告失效。

(o) 收購時的權利

倘以全面要約方式向所有股份持有人(或要約人及／或由要約人控制的任何人士及／或與要約人一致行動的任何人士以外的所有持有人)提出收購，而該全面要約在各方面成為或宣佈為無條件，則購股權持有人有權於全面要約成為或宣佈為無條件當日後一個月內(或董事會決定的較長期限內)或購股權協議所載有關購股權期限屆滿前(以較早者為準)隨時行使購股權(以未行使者為限)。

倘購股權並無在指定期限內行使，則購股權將告失效。

(p) 達成還款協議或安排時的權利

倘本公司與其股東或債權人之間擬作出債務妥協或債務償還安排，則本公司須於向本公司各股東或債權人寄發通告召開會議以考慮有關債務妥協或債務償還安排同日，向購股權持有人發出有關通知。隨後，購股權持有人(或其遺產代理人)可於該日起至該日起計兩個曆月屆滿當日或法院批准有關債務妥協或債務償還安排當日(以較早者為準)止的期間屆滿前，行使其全部或部分購股權(以未行使者為限)，惟上述購股權行使事宜須以有關債務妥協或債務償還安排獲法院批准並生效為條件，而在有關債務妥協或債務償還安排生效後，所有購股權將告失效，惟先前已根據購股權計劃行使者除外。本公司可要求購股權持有人轉讓或以其他方式處理在該等情況下行使購股權而發行的股份，致使購股權持有人的地位與假設有關係股份受有關債務妥協或債務償還安排影響的處境儘量相同。

倘購股權並無在指定期限內行使，則購股權將告失效。

**(q) 本公司自動清盤時的權利**

本公司向股東發出通告召開股東大會，以考慮及酌情通過有關本公司自動清盤的決議案，則本公司須於向本公司各股東寄發有關通告同日或其後儘快向所有購股權持有人發出有關通知（連同購股權計劃存在此(q)段的條文的通知）。隨後，各購股權持有人（或其遺產代理人）有權於不遲於建議召開的本公司股東大會舉行前兩個營業日的任何時間，向本公司發出書面通知，並隨附該通知所涉股份總認購價格的全數款項，藉以行使其全部或任何購股權（以未行使者為限），而本公司須儘快（無論如何不得遲於緊接上述建議召開的股東大會舉行日期前的營業日）向購股權持有人配發入賬列為繳足的有關股份。

倘購股權並無在指定期限內行使，則購股權將告失效。

**(r) 購股權失效**

購股權（以未行使者為限）將於下列事項發生時（以最早者為準）失效及不可行使：(i)購股權期限屆滿；(ii) (k)、(l)、(m)、(n)、(o)、(p)及(q)段所述任何期限屆滿；及(iii)董事會或董事會正式授權的兩名本公司董事確認出現了(i)段的違反事宜當日，惟董事會可酌情延長(c)、(k)、(n)及(w)段所述的購股權期限，且不影響董事會在任何購股權協議規定購股權失效的額外情況的權力。

**(s) 註銷購股權**

本公司可在獲得合資格承授人同意後，註銷根據購股權計劃條款已授出但尚未行使或已失效的購股權，惟倘購股權乃根據上文(r)段失效，則毋須獲得該批准。倘本公司註銷購股權，並向同一合資格承授人提呈發行新購股權，則新發行的購股權只可根據購股權計劃並在下文(t)段所載限額內，以未發行的購股權（不包括已註銷的購股權）授出。

**(t) 購股權計劃項下之最高股份數目**

**(i) 主要限額**

根據購股權計劃及本公司任何其他計劃授出及尚未行使之購股權在悉數行使時可予發行之股份總數，不得超過不時已發行股份之30%。本公司不得根據本公司任何計劃授出任何會導致超出限額之購股權。

(ii) 授權限額

除上文第(t)(i)分段所述限額及在下文第(t)(iii)分段所指的重訂授權限額獲得批准之前，根據購股權計劃及本公司任何其他計劃授出之購股權在悉數行使時可予發行之股份總數，不得超過[編纂]和[編纂]完成後立即發行股份的10%。根據購股權計劃及任何其他計劃的條款而告失效的購股權，在計算該10%限額時將不會計算在內。

(iii) 重訂授權限額

本公司可由股東通過普通決議案重訂授權限額，惟在此之前必須先行向股東發出通函，內載創業板上市規則規定的資料。然而，經重訂限額（「重訂授權限額」）後根據本公司所有計劃授出之購股權在悉數行使時可予發行之股份總數，不得超過批准該限額當日已發行股份之10%。先前根據各計劃授出的購股權（包括未行使、已註銷、已根據任何計劃失效或已行使的購股權），在計算經重訂限額時將不會計算在內。

(iv) 向特定合資格人士授出購股權

特定合資格人士可獲授超出授權限額的購股權。本公司可在股東大會上尋求股東另行批准授出超出授權限額的購股權，惟超出限額的購股權僅可授予本公司已經選定的特定合資格人士，並且批准前向股東發出通函，內載創業板上市規則規定的資料。

(v) 各合資格人士的限額

各合資格人士於任何12個月期間內獲授之購股權（不論已行使或尚未行使）在行使時發行及將予發行之股份總數，不得超過已發行股份之1%。若向合資格人士再授出購股權會導致在截至並包括再授出當日的12個月內，授予及將授予合資格人士的所有購股權（包括已行使、已註銷及尚未行使的購股權）悉數行使而所發行及將予發行之股份，超過已發行股份的1%，則必須經股東在股東大會上另行批准，而有關合資格人士及其緊密聯繫人（若參與者為關連人士，則為其聯繫人）須放棄投票，而本公司須在尋求批准前向股東發出通函，內載創業板上市規則規定的資料。

(u) 向核心關連人士授出購股權

只要在創業板上市規則規定的範圍內，凡向本公司董事、行政總裁、主要股東或彼等各自的任何聯繫人授出購股權，均須經本公司獨立非執行董事（屬於購股權批授對象之獨立非執行董事或其聯繫人除外）批准。只要在創業板上市規則規定範圍內，除已向本公司股東發出通函並且獲股東在股東大會上特定批准外，舉凡向本公司主要股東或獨立非執行董事或彼等各自的聯繫人授出購股權，會導致該位人士在截至董事會舉行會議建議授出購股權之日（包括當日）止12個月內，因根據購股權計劃及本公司任何其他計劃已授出或將授出之購股權（包括已行使、已註銷及未行使的購股權）悉數行使而發行及將予發行之股份：(i)佔本公司已發行股本合共超過0.1%；及(ii)根據股份在董事會舉行會議建議授出購股權之日的收市價計算，總值超過5,000,000港元者，均不得如此行事，該等授權於股東大會上獲批准除外。在尋求股東批准前，本公司將向股東發出通函，內載創業板上市規則規定的資料。在該股東大會上，向主要股東或獨立非執行董事或彼等各自的任何聯繫人授出購股權（只要在創業板上市規則規定的範圍內）之事宜必須得到本公司股東以投票方式表決批准方可進行，而本公司購股權受讓人、其聯繫人及所有核心關連人士必須放棄投票，惟倘該等人士已向本公司表明有意投票反對決議案而且此一意願已於致股東的有關通函內述明，則屬例外。

(v) 股本結構重組的影響

倘若於任何購股權仍可行使時，本公司的股本結構發生變動，不論該等變動是源於將盈利或儲備撥充資本（根據以股代息計劃除外）、供股或向本公司證券持有人發出公開證券招股、本公司股份合併、股份拆細減少或類同的股本重組，均須對下列項目作出相應的變動（如有）：(a)尚未行使的購股權所涉及的股份數目或面值；及或(b)認購價；及或(c)購股權計劃涉及的最高股份數目，並須獲核數師或獨立財務顧問向董事會發出書面證明，指出彼等認為該等變動乃為公平合理（惟[編纂]並不須如此證明）。然而，(i)在任何該等調整後，該名購股權持有人在行使全部購股權時應付的認購價總額，必須盡可能與作出調整前相同（但不可較大）；(ii)任何該等調整均不得使股份以低於其面值發行；及(iii)購股權持有人就其所持購股權而於本公司已發行股本中所持比例不得因任何該等調整而改變；(iv)任何該等調整應符合創業板上市規則第23章、聯交所於2005年9月5日發行的補充指引及聯交所可能不時發行的其他該等指引或補充指引的規定。

為免生疑，茲述明本公司發行證券作為交易代價並不視作為需要作出上述改動的情況。

**(w) 計劃變動**

購股權計劃可由董事會通過決議案在任何方面作出改動，惟在未經本公司於股東大會上通過決議案事先批准前，購股權計劃中有關創業板上市規則第23.03條所述事項的條文，不得為購股權持有人或即將成為購股權持有人的人士的利益而作出修訂。任何該等改動不得對作出改動前已授出或同意授出的任何購股權的發行條款有任何不利影響，惟倘同意改動的購股權持有人數目，符合根據本公司當時的公司細則的規定須改動股份所附權利的要求則屬例外。購股權計劃條款及條件的任何重大變動，或對已授出購股權的條款作出更改，必須經由股東批准，惟倘該等更改乃根據購股權計劃之現行條款而自動生效則除外。購股權計劃的經修訂條款必須符合創業板上市規則第23章之有關規定。董事會有關改動購股權計劃條款的權力如要更改，必須經由股東批准。在創業板上市規則及購股權計劃條款的規限下，董事會可以隨時以憐恤理由或任何其他理由，全權決定撤銷、豁免或改變購股權協議的條件、限制或局限情況。

**(x) 購股權計劃的終止**

本公司可藉在股東大會上通過普通決議案，或由董事會決定，隨時終止實施購股權計劃。在此情況下，在購股權計劃終止後，將不再授出其他購股權，但購股權計劃的條文在其他各方面將仍具十足效力及效用。在終止前授出但未行使的所有購股權將仍然有效。

**(y) 購股權計劃的條件**

購股權計劃須待達成以下條件方可作實：

- (i) 本公司根據行使購股權可能發行的股份獲批於聯交所[編纂]；及
- (ii) 股份開始於聯交所買賣。

於本文件日期，並無根據購股權計劃授出任何購股權。本公司已向聯交所[編纂]申請批准因行使根據購股權計劃授出的購股權而可能須予發行的股份(最多不超過16,000,000股股份)[編纂]及買賣。本公司董事確認，購股權計劃完全符合創業板上市規則第23章的規定。

15. 稅項及其他彌償保證

PCIL及施先生（「彌償人」）已與本公司訂立以本公司（為其本身及作為本集團現時各附屬公司的受託人）為受益人的彌償保證契約（上文第7段重要契約概要所指的重要契約第j條），以連帶彌償責任基準，以下列各項作出彌償保證：

- (a) 本集團任何成員公司就[編纂]時或之前賺取、應計、收取、訂立或發生之任何收入、溢利、收益、交易、活動、事件或事物而可能應付之稅項負債（包括所有稅項附帶或與稅項有關的罰金、罰款、成本、費用、開支及利息），無論單獨或結合任何其他情況，無論何時發生及該等稅項負債是否可收取或歸因於任何其他人士、企業、公司或集團；
- (b) 於[編纂]當日或之前，根據公司條例、前公司條例或其各自的附屬條例，因未能、延誤或未完全遵守公司或監管規定或本集團任何成員公司的法定記錄出現錯誤、誤差或遺失文件或違反當中任何條文而產生的任何開支、付款、款項、支銷、費用、要求、申索、損害賠償、損失、成本（包括但不限於法律及其他專業費用）、收費、負債、罰金、處罰及稅項；及
- (c) 我們位於香港北角英皇道499號北角工業大廈21樓A室辦公室可能因違反許可用途而承受的任何直接損失及損害。

根據彌償契據，於以下範圍彌償人並無任何稅務責任的條件：

- (a) 截至2015年6月30日的會計期間於本集團經審核賬戶或本集團任何成員公司經審核賬戶中已就稅項作出任何撥備或儲備；
- (b) 本集團任何成員公司於2015年7月1日或之後開始至[編纂]為止的會計期間須付的稅項或負債，除非有關稅務及負債若非本集團任何成員事先並無獲得彌償人的書面同意或協定的若干行動或遺漏，或自願訂立的交易（不論任何時間單獨或聯同其他行為、遺漏或交易）則應不會產生者，惟下列任何行動、遺漏或交易除外：
  - (i) 於[編纂]或之前於日常業務過程中或於收購或出售資本資產的一般過程中進行或產生；或
  - (ii) 根據於[編纂]當日或之前訂立而具有法律約束力的承擔，或根據本文件作出的任何意向聲明進行或實現或訂立；或

- (c) 因香港稅務局或任何其他有關機構（不論於香港或世界任何其他地方）就彌償契據日期後生效而具追溯效力的法律、法規或規例或詮釋或慣例變動所產生或招致的稅務索償或於彌償契據日期後生效而具追溯性影響的稅率升幅所導致稅率或索償率增加致使有關索償產生或增加；或
- (d) 於2015年6月30日或之前的會計期間於本集團經審核合併賬目或本集團任何成員公司經審核賬目中已就稅項作出任何撥備或儲備而最後斷定為超額撥備或過量儲備者，彌償人有關稅項方面的責任（如有）該扣減不多於該撥備及儲備的金額，惟適用扣減彌償人有關稅項方面的責任的任何有關撥備或儲備，將不適用於隨後產生的任何有關責任。

我們已獲告知，我們不太可能須承擔任何重大遺產稅責任，且開曼群島現時並無遺產稅、承繼稅或饋贈稅。

#### 16. 訴訟

於最後實際可行日期，本公司或任何附屬公司概無牽涉任何重大訴訟或仲裁，而據董事所知，本公司或任何附屬公司亦無任何尚未了結或面臨重大訴訟或索償，會對本公司經營業績或財務狀況構成重大負面影響。

#### 17. 開辦費用

本公司產生的開辦費用約為20,000港元，已由本公司支付。

#### 18. 發起人

本公司並無就創業板上市規則而言的發起人。於本文件日期前兩年內概無就[編纂]或本文件所述的相關交易向任何發起人支付、配發或給予，亦不擬向任何發起人支付、配發或給予任何現金、證券或其他利益。

#### 19. 申請股份[編纂]

獨家保薦人已代表本公司向聯交所上市委員會申請批准已發行及本文件所述將予發行的股份以及根據購股權計劃可能授出的[編纂]及任何購股權獲行使而可能發行的任何股份[編纂]及買賣。

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。

## 附錄四

## 法定及一般資料

已作出所有必需安排使證券獲收納於中央結算系統中。

### 20. 獨家保薦人費或已收佣金

本公司應付獨家保薦人的保薦人費總額為4.5百萬港元。

[編纂]將收取所有[編纂][編纂]總額的[編纂]%作為[編纂]佣金，並以其中部分支付任何分[編纂]佣金及其他費用。

根據[編纂][編纂]港元計算(即[編纂]範圍每股[編纂]1.00港元至每股[編纂][編纂]港元的中位數)，獨家保薦人費、[編纂]佣金、[編纂]費、香港聯交所交易費、證監會交易徵費、法律及其他專業費用、印刷及與[編纂]有關的其他費用估計合共約[編纂]百萬港元。

### 21. 獨家保薦人

根據創業板上市規則6A.07條，獨家保薦人獨立於本公司。

### 22. 專家資格

於本文件內曾提供意見及／或名列本文件的專家的專業資格如下：

名稱	資格
中國光大融資有限公司	可從事證券及期貨條例項下第1類(證券交易)、第4類(就證券提供意見)及第6類(就機構融資提供意見)受規管活動的持牌法團
香港立信德豪會計師事務所有限公司	執業會計師
廣東信達律師事務所	本公司的中國法律顧問
Maples and Calder	本公司的開曼群島法律顧問
理律法律事務所	本公司的台灣法律顧問
益普索有限公司	獨立市場調查諮詢公司



### 23. 專家同意書

中國光大融資有限公司、香港立信德豪會計師事務所有限公司、廣東信達律師事務所、Maples and Calder、理律法律事務所及益普索有限公司已分別就刊發本文件發出其同意書，同意按現時的格式及涵義轉載其報告及函件或意見（視乎情況而定）及引述其名稱或意見概述，且迄今並無撤回其同意書。

於最後實際可行日期，除本文件所披露者外，上文所列專家概無於本公司或其任何附屬公司中擁有任何股權或自行認購或提名他人認購的權利（不論是否可依法強制執行）。

### 24. 約束力

如根據本文件作出申請，則本文件即具效力，使一切有關人士須受公司條例第44A及44B條（清盤及雜項條文）的一切適用條文（罰則除外）所約束。

### 25. 其他事項

(a) 除本文件所披露者外，於緊接本文件刊發日期前兩年內：

- (i) 本公司或其任何附屬公司並無發行或同意發行或擬發行任何繳足或部分繳款的股份或借貸資本，以換取現金或現金以外的代價；
- (ii) 本公司或其任何附屬公司的股份或借貸資本並無附帶購股權或有條件或無條件同意附帶購股權；
- (iii) 本公司或其任何附屬公司並無發行或同意發行任何創辦人股份、管理層股份或遞延股份；
- (iv) 並無就本公司或其任何附屬公司發行或出售任何股份或借貸資本而授予或同意授予任何佣金、折讓、經紀佣金或其他特別條款；及
- (v) 概無因認購、同意認購、促使他人認購或同意促使他人認購任何股份或本公司任何附屬公司的任何股本權益而付予或應付任何佣金。

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。

## 附錄四

## 法定及一般資料

- (b) 除本文件所披露者外，本集團概無未贖回的可換股債務證券或債權證。
- (c) 我們的董事確認：
  - (i) 除本文件所披露者外，自2015年6月30日(本集團編撰的最新經審核合併財務報表的日期)以來，本集團的財務或貿易狀況或前景並無重大不利變動；
  - (ii) 本集團並無據此免收或同意免收日後股息的任何安排；及
  - (iii) 緊接本文件刊發日期前24個月內，本集團的業務並無出現任何中斷，而可能對或已對本集團的財務狀況造成重大影響。
- (d) 本集團現時並無任何成員公司在任何證券交易所上市或透過任何交易系統買賣。
- (e) 我們的董事已獲告知，根據開曼群島公司法，本公司僅為識別目的而使用中文名稱並不違反開曼群島公司法。

### 27. 雙語文件

根據《公司條例(豁免公司及招股章程遵從條文)公告》(香港法例第32L章)第4節規定的豁免，本文件的英文與中文版本分開刊發。

### 送呈公司註冊處處長文件

隨本文件一併送呈香港公司[編纂]登記的文件有：

- (a) 本文件附錄四「法定及一般資料－其他資料－23.專家同意書」一段所述的同意書；  
及
- (b) 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－7.重大合約概要」一段所述的各份重大合約副本。

### 備查文件

下列文件的副本由本文件日期(包括當日)起計14日內的一般辦公時間在孖士打律師行(香港中環遮打道10號太子大廈16-19樓)可供查閱：

- (a) 組織章程大綱及組織章程細則；
- (b) 由香港立信德豪會計師事務所有限公司編製的會計師報告，其全文載於本文件附錄一；
- (c) 對於由未經審核備考財務資料的報告，其全文載於本文件附錄二；
- (d) 本集團附屬公司截至2013年及2014年12月31日止年度的經審核財務報表；
- (e) 購股權計劃的規則；
- (f) 開曼群島公司法；
- (g) 由本公司之開曼群島法律顧問邁普達律師事務所編製概述本文件附錄三所述開曼群島公司若干方面的意見書；
- (h) 我們的台灣法律顧問理律法律事務所於本文件日期所發出有關台灣法律的法律意見；
- (i) 我們的中國法律顧問金杜律師事務所於本文件日期所發出有關中國法律的法律意見；

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。

---

## 附錄五

## 送呈公司[編纂]及備查文件

---

- (j) 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－7.重大合約概要」一段所載的重大合約；
- (k) 本文件附錄四「法定及一般資料－其他資料－23.專家同意書」一段所述的同意書；
- (l) 本文件附錄四「法定及一般資料－有關董事及股東的進一步資料－11.董事－(b)董事的服務合約的詳情」一段所述的服務合約及委任書；及
- (m) 益普索報告。