

## 概 要

本概要旨在向閣下提供本[編纂]所載資料的概覽。由於此節僅為概要，故並無載列可能對閣下而言屬重要的全部資料，且應與本[編纂]全文一併閱讀，以確保其完整性。閣下在決定投資於[編纂]前，務請閱畢整份文件，包括構成本[編纂]不可或缺的一部分的附錄。

任何投資均附帶風險。有關投資於[編纂]的部分特定風險載於本[編纂]「風險因素」一節。閣下在決定投資於[編纂]前務請細閱該節。

### 概覽

#### 我們於往績記錄期的核心業務

我們於動漫相關行業從事多項業務，主要集中於日本市場以知名第三方擁有的動漫角色為藍本的動漫衍生產品(主要為玩具)的貿易連同提供增值服務。此業務為我們於往績記錄期的主要收入及利潤推動因素。我們大部分的客戶乃為日本玩具公司(如Tomy及世嘉)及日本領先戶外主題遊樂園採購該等產品的日本公司。我們收購三個專有動漫的知識產權，總代價為人民幣3.7百萬元，並開發我們的專有虛擬偶像「紫嫣」。於往績記錄期，我們主要透過向Zing授出動漫角色知識產權的許可從專有動漫角色產生收入。

#### 我們於動漫相關行業核心業務的延伸

憑藉我們的創辦人、行政總裁兼執行董事庄先生的領導及願景，以及為加強我們的核心業務及使其更為多元化，我們正於中國發展室內動漫遊樂園業務。我們於此業務的第一個項目為獨家在上海設立及經營Joypolis室內動漫遊樂園。根據世嘉，我們是世嘉第一個許可的中國Joypolis營運商。我們亦配備創作專有動漫角色及將其投放商業製作的內部研發能力。我們已開發六個專有動漫角色，包括「紫嫣」。根據弗若斯特沙利文報告，「紫嫣」乃首個於中國透過採用三維混合實境技術，以兩種方言舉行音樂動漫演唱會的虛擬偶像。「紫嫣」的首場大型動漫演唱會已於2015年2月1日於華潤深圳灣體育中心春蘭體育館(一座位於深圳的體育館)進行。

我們已與三名許可持有人(亦為我們寄售業務的發貨人，及誠如董事所確認，為獨立第三方)訂立協議(經修訂及補充)，據此，我們向發貨人授出許可，於中國銷售以我們的專有動漫角色為藍本的若干類別衍生產品，以換取不可退還諮詢費及年度專利費。上海Joypolis(我們計劃以此作為許可持有人寄售含有我們專有動漫角色的產品的實體平台)全面開幕後，我們相信將能進一步開拓許可業務所產生的收入來源。

## 概 要

我們亦發展(i)電影投資及製作；(ii)音樂動漫演唱會；及(iii)線上娛樂及手機應用程式等領域的多媒體動漫娛樂業務。電影投資及製作業務仍未為我們作出任何收入貢獻。音樂動漫演唱會以及線上娛樂及手機應用程式業務於往績記錄期內為我們的經營業績作出金額極小的收入貢獻。然而，董事相信該等新經營業務形成我們的核心業務的延伸，並構成我們於動漫相關行業戰略發展的重要部分，旨在推廣及交叉銷售我們不同的業務領域，並產生協同效應。

### 我們的業務模式

我們於往績記錄期內核心業務及主要收入及利潤的推動因素說明如下：

#### 貿易及提供增值服務

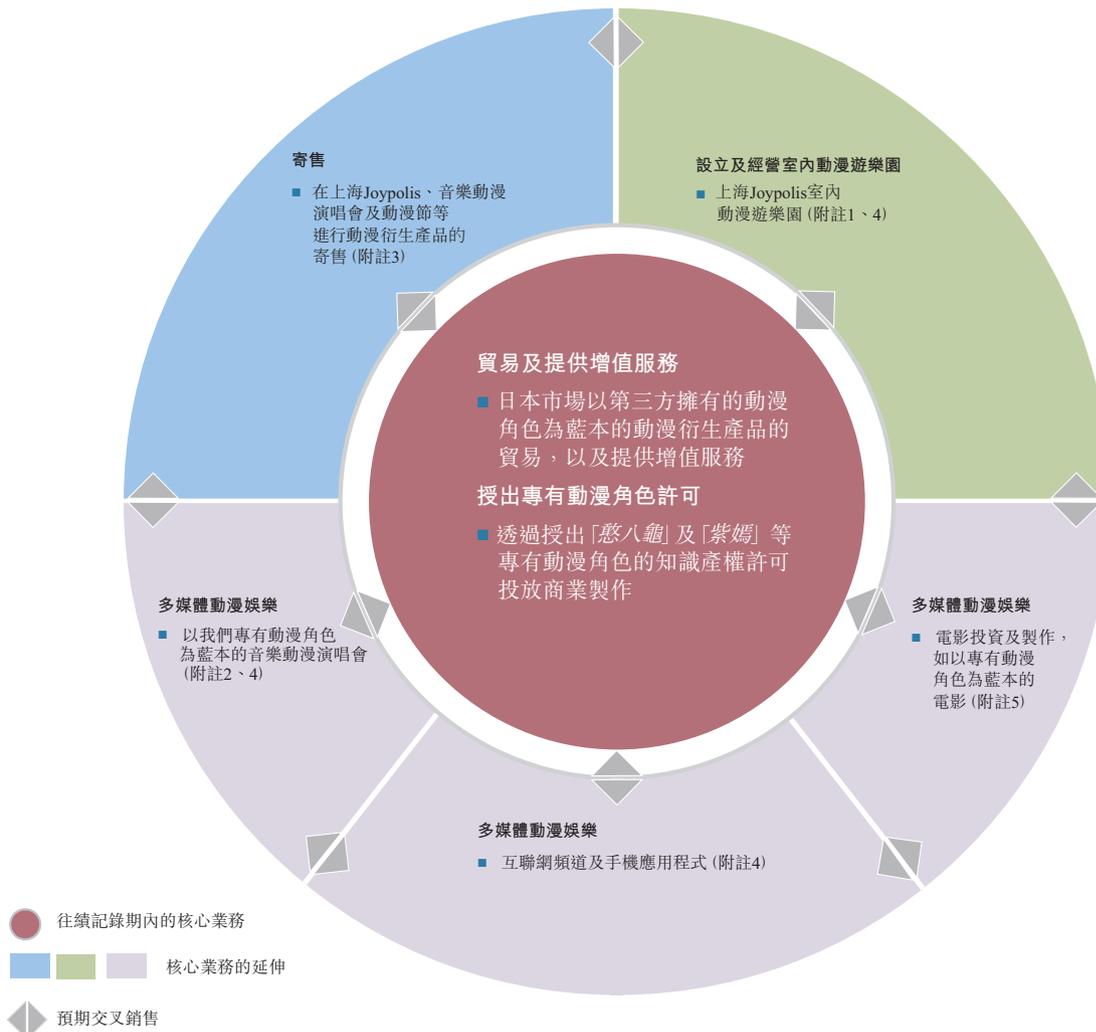
- 日本市場以第三方擁有的動漫角色為藍本的動漫衍生產品的貿易，以及提供增值服務

#### 授出專有動漫角色許可

- 透過授出「*憨八龜*」、「*神奇的優悠*」及「*動物環境會議*」等專有動漫角色的知識產權許可投放商業製作

## 概 要

現時，我們正發展作為核心業務延伸的新經營業務，下列說明我們未來的業務模式：



附註：

1. 上海Joypolis第1期已於2014年12月30日開幕，並預期於2016年第一季全面開幕。
2. 我們於2015年2月1日在深圳舉行首場以「紫媽」為藍本的音樂動漫演唱會，現場並無進行寄售。我們預期日後將在上海Joypolis、音樂動漫演唱會及動漫節進行寄售。
3. 中國動漫知識產權與三名發貨人訂立協議，而華嘉泰中國與一家扭蛋玩具自動販賣機營運商訂立寄售協議。有關詳情，請參閱「業務—我們於動漫相關行業核心業務的延伸—寄售」一節。
4. 該等為我們的新經營業務，截至最後實際可行日期僅為我們的經營業績作出金額極小的收入貢獻。
5. 該等為我們的建議業務及／或業務策略，截至最後實際可行日期並未為我們的經營業績作出任何收入貢獻。
6. 上圖僅供參考之用。該圖所示的業務分部的規模及比例並不表示實際或預計收入及利潤已經或將會由有關業務分部按有關比例產生，或根本不會產生。

## 概 要

下表載列於截至2014年3月31日止三個年度以及截至2014年8月31日止五個月本集團不同業務分部產生的收入：

	截至3月31日止年度						截至8月31日止五個月	
	2012年	佔收入百分比	2013年	佔收入百分比	2014年	佔收入百分比	2014年	佔收入百分比
	(除百分比外為千港元)							
動漫衍生產品貿易	279,007	95.5%	251,593	88.7%	245,136	72.4%	185,541	99.3%
授出專有動漫角色許可	13,292	4.5%	31,900	11.3%	73,608	21.7%	-	-
小計	<b>292,299</b>	<b>100%</b>	<b>283,493</b>	<b>100%</b>	<b>318,744</b>	<b>94.1%</b>	<b>185,541</b>	<b>99.3%</b>
設立及經營室內動漫遊樂園	-	-	-	-	20,000	5.9%	872	0.5%
多媒體動漫娛樂	-	-	-	-	-	-	411	0.2%
總計	<b>292,299</b>	<b>100%</b>	<b>283,493</b>	<b>100%</b>	<b>338,744</b>	<b>100%</b>	<b>186,824</b>	<b>100%</b>

我們的動漫衍生產品貿易依賴自2008年起已與該等客戶建立關係的有限數目的主要客戶。截至2014年3月31日止三個年度以及截至2014年8月31日止五個月，來自五大客戶的收入分別佔總收入的76.2%、88.2%、87.2%及92.7%。此外，我們於往績記錄期僅有三名供應商。我們自2008年業務開始以來開展與我們於往績記錄期的最大供應商華益的業務關係。我們亦分別自2013年5月及2014年6月前後起開展與卓佳及深圳皆致美的業務關係。

儘管於往績記錄期內，我們自動漫衍生產品的貿易業務產生龐大收入及利潤，董事相信我們的其他業務(特別是設立及經營室內動漫遊樂園)將為本集團的增長及發展帶來重大貢獻。董事相信，上海Joypolis將為我們產生額外收入，並帶來正面的業務前景。由於上海Joypolis的營運商兼主要資產擁有人華嘉泰中國乃本公司非全資附屬公司，董事預期上海Joypolis將不會為我們的總資產帶來任何重大影響。然而，由於我們於往績記錄期的核心業務為貿易業務及授出動漫角色許可業務，我們並無大量有形資產(深圳辦事處相關物業的租賃物業裝修除外)。展望未來，董事相信上海Joypolis(尤其於全面開幕後)及我們可能於未來設立的其他潛在室內動漫遊樂園，可能對本集團的財務表現造成以下影響：(i)設立室內遊樂園將產生龐大開支，而我們的有形資產將大幅增加。該等有形資產主要由機動遊戲及設備組成，將按5年至10年計提折舊，故此將產生更多折舊開支並影響我們的利潤率；(ii)經營成本(包括有關室內遊樂園場地的租金開

## 概 要

支及保險成本)將增加；及(iii)中國稅務開支亦將增加。我們計劃透過內部財務資源及[編纂]所得款項淨額撥支上海Joypolis的投資。上海Joypolis至其全面開幕的總資本開支及開業前成本預期分別約為人民幣173.8百萬元及人民幣25.4百萬元。於2014年8月31日，上海Joypolis的人民幣47.3百萬元資本開支已告清償。由於華嘉泰中國分別由華夏樂園香港、深圳華爾德及平安泰盛擁有49.0%、2.0%及49.0%的權益，我們(透過華夏樂園香港及深圳華爾德)於上海Joypolis的總投資額應僅佔51.0%。我們預期以內部資源撥支我們於上海Joypolis資本開支及開業前成本142.2百萬元港幣的出資。我們亦預期分別動用[編纂]所得款項淨額的54.5百萬元及91.4百萬元(假設[編纂]為4.10港元(即指示性[編纂]範圍介乎[編纂]港元至[編纂]港元的中位數)及[編纂]未獲行使)作為(a)撥支我們對上海Joypolis餘下資本開支的出資；(b)支持上海Joypolis的營運資金及其後的Joypolis項目的開辦費用(須待世嘉批准)。我們預期將不需要就該目的產生大量外部借款(如有)。

僅供參考及就說明而言，我們進行了兩項高度假設性壓力分析，並假設所有其他因素不變。對於直至及包括2016年3月31日的營運資金的可能影響為：(i)於最壞的情況下，第1期開幕直至及包括2016年3月31日，並無任何訪客到訪上海Joypolis；及(ii)上海Joypolis總資本開支及開業前成本增加20%。於該等假設性情況下，經計及我們可得的財務資源，包括以指示性[編纂]範圍下限為基準及假設[編纂]未獲行使的[編纂]預期所得款項淨額及未來預期產生的核心業務現金流量，以及倘無不可預見情況，我們仍足以應付直至2016年3月31日的營運資金需求。有關壓力測試的進一步詳情，請參閱本[編纂]「業務—我們於動漫相關行業核心業務的延伸—室內動漫遊樂園—預期對本集團的影響—營運資金的壓力測試」及「財務資料—流動資金及資本資源—營運資金」各節。壓力測試僅反映我們目前對上海Joypolis的預算意向及估計，並可能面臨重大不確定因素及風險。董事無法向閣下保證我們實際耗用的金額將不會與目前的預算計劃存在偏差。此外，壓力測試乃基於一系列未必可反映實際情況的假設，該等分析可能不會準確反映我們應付營運資金需求的能力。有關風險的進一步詳情，請參閱「風險因素—關於我們的室內動漫遊樂園業務的風險—我們並無在中國經營室內動漫遊樂園的往績記錄」一節。

鑑於上海Joypolis為我們的新業務，我們將調派現有僱員及委聘新僱員支持其設立及營運。有關就上海Joypolis第1期及全面開幕而調派的僱員人數，請參閱本[編纂]「業務—我們於動漫相關行業核心業務的延伸—室內動漫遊樂園—上海Joypolis的員工調派及員工培訓」一節。

## 概 要

### 我們的競爭優勢

我們相信我們有下列競爭優勢：

- 與穩定的日本客戶建立的動漫衍生產品的貿易業務
- 具內部動漫創作及開發能力的專有動漫角色
- 貿易業務產生的穩定經營現金流入提供穩固基礎，有助捕捉動漫相關行業的機遇
- 經驗豐富、努力不懈及具創業精神的管理團隊，其具有於動漫相關行業內戰略性地拓展業務及令我們的業務產生協同效應的遠見

### 我們的戰略

我們的主要業務戰略為：

- 透過促進已建立的業務關係加強我們的核心業務，補足我們已建立的業務模式並使其多元化
- 短期內專注於經營上海Joypolis，並在中長期複製此業務模式
- 進一步發展我們創作及開發專有動漫角色的能力及物色將有關角色投放商業製作的不同方法，以擴大我們的收入來源及為我們的其他業務創造協同效應
- 透過併購及組成戰略夥伴捕捉更多增長機會

### 過往財務資料概要

務請閣下將下文所載綜合財務資料概要連同本[編纂]附錄一所載的會計師報告中的綜合財務報表(其已根據香港財務報告準則編製)一併閱覽。截至2012年、2013年及2014年3月31日止三個財政年度各年以及截至2014年8月31日止五個月的綜合損益及其他全面收益表數據概要乃取自本[編纂]附錄一所載的會計師報告。呈列基準載於會計師報告附註1。

#### 綜合損益及其他全面收益表數據概要

	截至3月31日止年度			截至8月31日止五個月	
	2012年	2013年	2014年	2013年	2014年
	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元
收入	292,299	283,493	338,744	144,013	186,824
毛利	115,712	126,386	165,451	51,907	65,205
年度/期間利潤	82,031	85,207	130,602	34,538	39,704

## 概 要

### 按分部劃分的毛利及毛利率概要

	截至3月31日止年度			截至8月31日止五個月	
	2012年	2013年	2014年	2013年	2014年
	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元
				(未經審核)	
<b>動漫衍生產品貿易</b>					
毛利	104,910	98,163	76,816	40,673	66,008
毛利率	37.6%	39.0%	31.3%	28.2%	35.6%
<b>授出動漫角色許可</b>					
毛利(損)	10,802	28,223	69,406	11,239	(1,121)
毛利(損)率	81.3%	88.5%	94.3%	84.6%	-
<b>設立及經營</b>					
<b>室內動漫遊樂園</b>					
毛利(損)	-	-	19,229	(5)	209
毛利(損)率	-	-	96.1%	-	24.0%
<b>多媒體動漫娛樂</b>					
毛利	-	-	-	-	109
毛利率	-	-	-	-	26.5%
年度/期間毛利	115,712	126,386	165,451	51,907	65,205
年度/期間毛利率	39.6%	44.6%	48.8%	36.0%	34.9%

### 利潤及正常化利潤概要

下表列示我們於往績記錄期不計及非經常收入及開支的正常化利潤：

	截至3月31日止年度			截至8月31日止五個月	
	2012年	2013年	2014年	2013年	2014年
	千港元	千港元	千港元	千港元	千港元
				(未經審核)	
年度/期間利潤	82,031	85,207	130,602	34,538	39,704
減：遞延許可收入 <sup>(附註)</sup>	-	-	(41,708)	-	-
加：[編纂]	2,446	1,187	5,554	3,817	3,840
年度/期間正常化利潤	<u>84,477</u>	<u>86,394</u>	<u>94,448</u>	<u>38,355</u>	<u>43,544</u>

**附註：**來自Zing的一次性遞延許可費收入41.7百萬港元於截至2014年3月31日止年度確認為收入；根據商標許可協議，總付款額為55.0百萬港元，由Zing支付作為不可退還許可費，以於自2011年11月起至2022年10月止十年使用我們的專有動漫角色的知識產權。許可費原本確認為遞延收入，並於許可期內攤銷。於商標許可協議在2014年3月終止後，遞延收入的未確認部分41.7百萬港元於截至2014年3月31日止年度確認為收入。

## 概 要

於往績記錄期的額外財務資料載於本[編纂]「財務資料」一節及會計師報告，會計師報告全文載於本[編纂]附錄一。

過往，由於動漫衍生產品貿易業務乃由庄先生於香港境外進行，且由於庄先生並非香港居民，庄先生過往認為本集團於往績記錄期內的主要經營實體華夏動漫BVI毋須於香港辦理公司註冊及報稅。於2013年8月30日，經考慮專業人士就香港的稅務事宜提供的意見後，華夏動漫BVI根據當時生效的香港法例第32章公司條例第XI部向香港公司註冊處申請註冊為非香港公司。於2013年10月，華夏動漫BVI知會稅務局，指其已自2008/09評稅年度起在香港設立營業地點，並自此產生應繳納香港利得稅的源自香港的利潤。就截至2014年3月31日止六個評稅年度的利得稅報稅表已呈交予稅務局。華夏動漫BVI已就源自香港境外的貿易收入(源自日本客戶的香港聯屬公司的貿易收入除外)及許可收入利潤提交境外利潤申索。於最後實際可行日期，稅務局仍在審閱境外利潤申索。我們已於就編製至2014年8月31日的綜合財務報表中計提累計撥備71.1百萬港元作為應付稅項。稅務事宜詳細資料載於本[編纂]「風險因素—關於整體業務營運的風險—倘稅務局徵收的香港利得稅及／或罰款大幅超出我們計提的稅項撥備，將對我們的財務狀況及經營業績造成負面影響」、「業務—稅項」及「業務—法律及合規—合規事宜」各節。

### 主要風險因素

董事相信我們的營運涉及多項風險。該等風險可大致分類為：(i)關於我們動漫衍生產品的貿易的風險；(ii)關於將專有動漫角色投放商業製作的風險；(iii)關於我們的室內動漫遊樂園業務的風險；(iv)關於多媒體動漫娛樂業務及寄售業務的風險；(v)關於整體業務營運的風險；(vi)關於中國的風險；及(vii)與[編纂]有關的風險。閣下在決定投資於[編纂]前務請細閱本[編纂]「風險因素」整節。下文載列上述風險的概要。

- 我們依賴與少數客戶進行的動漫衍生產品貿易業務。
- 我們的動漫衍生產品貿易業務依賴日本市場。
- 我們並無自身的製造能力，而我們依賴少數供應商為客戶製造動漫衍生產品。
- 我們並無在中國經營室內動漫遊樂園的往績記錄。
- 我們於多媒體動漫娛樂業務方面並無任何往績記錄。
- 我們的寄售業務並無往績記錄。
- 我們的過往表現未必反映我們的未來盈利能力，而我們於截至2015年3月31日止年度的純利可能遠低於截至2014年3月31日止年度的純利。

## 概 要

- 倘稅務局徵收的香港利得稅及／或罰款大幅超出我們計提的稅項撥備，將對我們的財務狀況及經營業績造成負面影響。

### 近期發展及概無重大不利變動

自2014年8月31日(即本集團最新經審核綜合財務報表編製日期)起至最後實際可行日期止，我們的業務發展包括下列方面：

- (1) 於2014年11月18日，我們與深圳文化產業就「紫媽」的音樂動漫演唱會訂立協議。於2014年12月31日，我們的虛擬偶像「紫媽」在深圳一個室外主題遊樂園舉行的新年倒數節目中擔任嘉賓及表演，該表演亦透過中國廣東省一個電視頻道廣播。「紫媽」的首個大型動漫演唱會已於2015年2月1日舉行。
- (2) 於2014年12月23日，我們與染野電影、Studio Comet及Zing就製作以我們的動漫角色「紫媽」及「憨八龜」及由相關各方不時協定的其他動漫角色為藍本的動畫電影，訂立一項具法律約束力協議。電影的總製作成本預期為200.0百萬日圓，其中我們將分別以現金及實物方式出資50.0百萬日圓及100.0百萬日圓。
- (3) 於2014年11月27日，華夏樂園香港與沛豐(李濟安先生的父親李先生的全資擁有的公司)訂立同意書，據此，沛豐同意為及代表由李濟安先生控制的實體平安泰盛向我們支付不可退還加盟費25.0百萬港元。不可退還加盟費金額已予支付，作為我們向世嘉取得設立及經營下一個Joypolis的商機所付的努力的代價。從沛豐收取不可退還加盟費25.0百萬港元毋須經由世嘉批准。於最後實際可行日期，我們尚未就另一個中國Joypolis與世嘉訂立任何許可協議，
- (4) 上海Joypolis第1期已於2014年12月30日開幕，於2015年1月1日至2015年1月31日期間，根據我們的內部記錄及未經審核管理賬目，(a)Wonder Forest(為上海Joypolis第1期兩大主要景點之一)的訪客數目錄得約7,000人次，而Wonder Forest錄得收入人民幣0.6百萬元；及(b)訪客就P+Closet(即上海Joypolis第1期的另一主要景點)拍照機付款的輪次錄得約900輪，而出售代幣的收入及出租服飾或配件的收入分別約為人民幣0.1百萬元及人民幣14,000.0元。
- (5) 我們於截至2015年3月31日止年度的利潤預期將受以下各項的不利影響：(a)並無截至2014年3月31日止年度自Zing產生確認為收入的一次性遞延許可收入41.7百萬港元；及(b)於截至2015年3月31日止年度確認38.6百萬港元的估計[編纂](假設[編纂]為[編纂]港元(即指示性[編纂]範圍下限)以及[編纂]未獲行使)。儘管董事相信，在正常化基準及並無計及一次性遞延許可收入及非經常性開支下，與截至2014年3月31日止年度相比，截至2015年3月31日止年度的財務表現將不會有重大不利變動，

## 概 要

然而截至2015年3月31日止年度的純利可能遠低於截至2014年3月31日止年度的純利。請參閱「風險因素—我們的過往表現未必反映我們的未來盈利能力，而我們於截至2015年3月31日止年度的純利可能遠低於截至2014年3月31日止年度的純利」。

董事確認，自2014年8月31日(即本集團最新經審核綜合財務報表的編製日期)起至最後實際可行日期止，我們的業務、財務狀況及我們所經營行業的市場狀況並無任何重大不利變動可對本[編纂]附錄一所載會計師報告中載列的綜合財務報表的資料造成重大影響。

### [編纂]

假設[編纂]為4.10港元(即指示性[編纂]範圍的中位數)及[編纂]未獲行使，與[編纂]有關的估計[編纂]總額為88.2百萬港元，當中13.0百萬港元於往績記錄期內自損益扣除。就餘下開支而言，我們預期截至2015年3月31日止年度自損益扣除35.3百萬港元，而39.9百萬港元的結餘則將撥充資本。

### 發售統計數字

下表載列按[編纂]計算的市值：

	按[編纂] [編纂]港元計算	按[編纂] [編纂]港元計算
股份市值 <sup>(1)</sup>	[編纂]港元	[編纂]港元
未經審核備考經調整每股股份綜合有形資產淨值 <sup>(2)</sup>	[編纂]港元	[編纂]港元

#### 附註：

- (1) 股份市值乃按預期於[編纂]及[編纂]完成後的已發行[編纂]股股份(假設[編纂]未獲行使)計算。
- (2) 未經審核備考經調整每股股份綜合有形資產淨值乃於作出本[編纂]附錄二「未經審核備考財務資料」所述的調整後，按預期於[編纂]及[編纂]完成後合共[編纂]股已發行股份計算。此項計算假設[編纂]為[編纂]港元及[編纂]港元(即分別為指示性[編纂]範圍的上限及下限)，且[編纂]未獲行使。

### 往績記錄期內已付股息及股息政策

於往績記錄期，本公司並無宣派及派付任何股息。截至2014年3月31日止三個年度，華夏動漫BVI向明揚(華夏動漫BVI的唯一股東)分別宣派及派付股息75.0百萬港元、85.0百萬港元及83.2百萬港元，股息支付比率分別為91.4%、99.8%及63.7%。於截至2014年8月31日止五個月，華夏動漫BVI向明揚宣派及派付股息25.0百萬港元，股息支付比率為63.0%。華夏動漫BVI於往績記錄期內的股息水平高，主要原因如下：(1)我們當時有意收購中國深圳龍崗區佔據戰略位置的土地及樓宇。該等土地及樓宇需要大幅改造

## 概 要

及裝修。然而，相關土地及樓宇並無所需的房屋所有權證。庄先生因此動用部分收到的股息結付有關土地及樓宇的購買價以及進行改造及裝修的成本；及(2)往績記錄期內的股息付款亦擬定用作報答庄先生對本集團業務發展作出的努力及貢獻，並為彼投資於華夏動漫BVI的部分回報。

於[編纂]後，我們日後的股息水平將有別於我們於往績記錄期的股息水平以及華夏動漫BVI宣派及派付的股息水平。[編纂]及[編纂]完成後，我們的股東將有權收取本公司宣派的股息。本公司宣派及派付的任何股息金額將由董事在考慮我們日後的營運及盈利、我們的業務發展、資金需求及盈餘、整體財務狀況、合約限制及董事認為適當的其他因素後酌情決定。任何股息宣派及派付以及有關金額，須遵守組織章程細則及公司法。任何末期股息的宣派亦將須經股東於股東大會批准。根據公司法，股息僅可從我們可合法分派的可分派利潤中撥款宣派或派付。

### 未來計劃及[編纂]所得款項淨額用途

假設[編纂]為[編纂]港元(即指示性[編纂]範圍的中位數)及[編纂]未獲行使，我們估計[編纂]所得款項淨額(經扣除[編纂]佣金及[編纂]產生的估計開支後)將為[編纂]港元。倘[編纂]獲悉數行使，預期[編纂]所得款項淨額為[編纂]港元(按[編纂]為[編纂]港元(即指示性[編纂]範圍的中位數)計算)。我們擬動用[編纂]的所得款項淨額作下列用途(假設[編纂]為[編纂]港元(即指示性[編纂]範圍的中位數)及[編纂]未獲行使)：

- (1) 所得款項淨額40%或[編纂]港元，用作我們對上海Joypolis資本開支([編纂]港元)及上海Joypolis的營運資金及計劃其後的Joypolis([編纂]港元)(須待世嘉批准)的出資(佔51%，其餘49%由平安泰盛出資)。於最後實際可行日期，我們並未就其後的中國Joypolis的營運與世嘉訂立任何許可協議；
- (2) 所得款項淨額30%或[編纂]港元，用作可能投資或收購經營動漫相關業務的國內或國際公司及/或與彼等組成戰略合作，包括但不限於動漫相關活動主辦單位、手機及互聯網應用程式開發商以及動漫相關多媒體平台。於最後實際可行日期，我們並未物色到任何有關投資或收購或組成戰略合作的目標，亦未就有關目標展開任何盡職審查程序，但我們擬探索可提升、延伸及交叉銷售我們現有業務，或有潛力使我們能夠進一步滲入經營所在市場及擴大我們在該等市場的份額的投資、收購或合作目標。我們擬透過市場調查及/或業務夥伴轉介物色潛在目標。一旦物色到目標，我們於釐定是否繼續進行建議時，將考慮(其中包括)目標的業務是否開業已久、具盈利能力、可持續發展、可補充本集團的業務及/或符合本集團不時的業務策略及適用法律及監管要求。目前，倘須融資，我們並無對潛在目標設

## 概 要

立任何限額或限制，我們可於適當時透過股本融資或外部借款籌措資金。董事會投資委員會及／或董事會將審批任何有關建議。經批准的任何有關建議將按照相關法律及法規(包括[編纂]規則)進行；

- (3) 所得款項淨額20%或[編纂]港元，用作音樂動漫演唱會開發、製作及技術改善以及相關宣傳及營銷活動以及開發寄售業務；及
- (4) 所得款項淨額餘額10%或[編纂]港元，用作營運資金及一般公司用途。

倘我們收取的[編纂]的所得款項淨額毋須即時作以上用途，董事擬將該等所得款項存放於香港及／或中國的持牌銀行或金融機構作為短期存款及／或投資於貨幣市場工具。

倘[編纂]定為指示性[編纂]範圍的上限(即[編纂]港元)及[編纂]未獲行使，預期[編纂]所得款項淨額將為[編纂]港元，而假設[編纂]獲悉數行使則為[編纂]港元。董事擬按上文載列的相同比例動用該等額外所得款項淨額。倘[編纂]定為指示性[編纂]範圍的下限(即[編纂]港元)及[編纂]未獲行使，預期[編纂]所得款項淨額將為[編纂]港元，而假設[編纂]獲悉數行使則為[編纂]港元。董事擬按上文載列的相同比例動用該等經減少的所得款項淨額。