

香港聯合交易所有限公司及證券及期貨事務監察委員會對本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聲明，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。

ARCHOSAUR GAMES INC.

祖龙娱乐有限公司

(「本公司」)

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

的聆訊後資料集

警告

本聆訊後資料集為根據香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)／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，亦可能出現重大變動。閣下閱覽本文件，即代表閣下知悉、接納並向祖龙娱乐有限公司(「本公司」)、其獨家保薦人、顧問及包銷團成員表示同意：

- (a) 本文件僅為向香港公眾人士提供有關本公司的資料，概無任何其他目的。投資者不應根據本文件所載資料作出任何投資決定；
- (b) 在聯交所網站登載本文件或任何補充、修訂或更換附頁，不會引起本公司、其獨家保薦人、顧問或包銷團成員在香港或任何其他司法權區進行發售的任何責任。概不保證本公司將進行任何發售；
- (c) 本文件或補充、修訂或更換附頁的內容不一定會在最終實際上市文件全部或部分轉載；
- (d) 本聆訊後資料集並非最終的上市文件，本公司可能不時根據聯交所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人士提呈出售任何證券的章程、發售通函、通知、通函、小冊子或廣告，亦非邀請公眾人士提出認購或購買任何證券的要約，亦非旨在邀請公眾人士提出認購或購買任何證券的要約；
- (f) 本文件不應被視為誘使認購或購買任何證券，亦不擬構成該等勸誘；
- (g) 本公司或其任何聯屬公司、獨家保薦人、顧問或包銷團成員概無於任何司法權區透過刊發本文件而發售任何證券或游說購買任何證券的要約；
- (h) 本文件所述的證券並非供任何人士申請認購，即使提出申請亦不予接納；
- (i) 本公司並未亦不會將本文件所述證券按1933年美國證券法(經修訂)或美國任何州立證券法例辦理登記；
- (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，閣下同意瞭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。

本聆訊後資料集不會向位於美國的人士刊發或派發，當中所述證券並無亦不會根據1933年美國證券法登記，且在根據1933年美國證券法辦理登記手續或取得豁免前不得於美國發售或出售。不會於美國公開發售證券。

本聆訊後資料集及當中所載資料均非於美國或其他禁止進行有關要約或銷售的司法權區出售或招攬購買證券的要約。本聆訊後資料集並非於禁止其派發或發送的司法權區編製，亦不會於該地派發或發送。

於本公司招股章程根據香港法例第32章《公司(清盤及雜項條文)條例》送呈香港公司註冊處處長登記前，不會向香港公眾人士提出要約或邀請。倘在適當時候向香港公眾人士提出要約或邀請，有意投資者務請僅依據於香港公司註冊處處長登記的本公司招股章程作出投資決定，有關文本將於發售期內向公眾人士派發。

重要提示

閣下對本文件的任何內容如有任何疑問，應尋求獨立專業意見。

ARCHOSAUR GAMES INC.

祖龙娱乐有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

[編纂]

[編纂]的[編纂]總數：[編纂]股股份(視乎[編纂]行使與否而定)

[編纂]數目：[編纂]股股份(可予調整)

[編纂]數目：[編纂]股股份(視乎[編纂]行使與否而定及可予調整)

[編纂]：不高於每股[編纂][編纂]港元，另加1%經紀佣金、0.0027%證監會交易徵費及0.005%香港聯交所交易費(須於申請時以港元繳足，多繳款項可予退還)

面值：每股股份0.00001美元

股份代號：[編纂]

獨家保薦人



[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[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，概不對因本文件全部或任何部分內容而產生或因依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。本文件副本連同本文件「附錄五—送呈公司註冊處處長及備查文件—A.送呈香港公司註冊處處長的文件」指定的文件，已根據公司(清盤及雜項條文)條例第342C條的規定送呈香港公司註冊處處長登記。香港證券及期貨事務監察委員會及香港公司註冊處處長對本文件或上述任何其他文件的內容概不負責。

[編纂]預期將由[編纂](代表[編纂])與我們於[編纂]或之前或訂約方可能協定的較後時間訂立協議釐定，惟無論如何不得遲於[編纂]。倘[編纂](代表[編纂])與本公司基於任何理由未能於[編纂]前就[編纂]達成協議，則[編纂]將不會進行並即時失效。除另有公布外，[編纂]將不高於每股[編纂]港元，且預期不低於每股[編纂]港元。申請[編纂]的投資者須於申請時支付最高[編纂]每股[編纂][編纂]港元，連同1%經紀佣金、0.0027%證監會交易徵費及0.005%香港聯交所交易費，倘[編纂]低於[編纂]港元則可予退還。[編纂](代表[編纂])在獲得本公司同意後，可於遞交[編纂]申請截止日期上午或之前，隨時將[編纂]提呈發售的[編纂]數目及/或指示性[編纂]範圍調至低於本文件所述者。在該情況下，本公司將於切實可行的情況下儘快在南華早報(以英文)及香港經濟日報(以中文)以及香港聯交所網站www.hkexnews.hk及本公司網站www.zulong.com刊發有關調減的通告，惟無論如何不遲於遞交[編纂]申請截止日期上午前。

有意投資者於作出投資決定前，應審慎考慮本文件所載的所有資料，尤其是「風險因素」一節所載的風險因素。

根據[編纂]所載有關[編纂]的終止條文，[編纂](代表[編纂])有權在若干情況下於[編纂]上午八時正前隨時全權酌情根據[編纂]終止[編纂]的責任。有關終止條文條款的進一步詳情載於「[編纂]—終止理由」一節。務請閣下參閱該節以了解進一步詳情。

[編纂]不曾亦不會根據[編纂](經修訂，「[編纂]」)或美國任何州立證券法例進行登記，亦不可於美國境內提呈發售、出售、抵押或轉讓，惟[編纂]可(a)在美國根據[編纂]的登記豁免或在毋須遵守[編纂]登記規定的交易中僅向合資格機構買家(定義見[編纂])或(b)根據[編纂]項下的[編纂]以離岸交易方式於美國境外提呈發售、出售或交付。

[編纂]

預期時間表⁽¹⁾

[編纂]

預期時間表⁽¹⁾

[編纂]

預期時間表⁽¹⁾

[編纂]

目 錄

致投資者的重要通知

本公司僅就[編纂]刊發本文件。本文件並不構成出售本文件根據[編纂]所提呈發售[編纂]以外任何證券的要約或要約購買任何有關證券的招攬。於任何其他司法權區或任何其他情況下，本文件不可用作亦不構成要約或邀請。我們概無採取任何行動以獲准於香港以外的任何司法權區[編纂][編纂]或派發本文件。

閣下應僅依賴本文件及[編纂]所載資料作出投資決定。本公司並無授權任何人士向閣下提供有別於本文件所載的資料。對於並非本文件所載或所作的任何資料或聲明，閣下不應視為已獲本公司、獨家保薦人、[編纂]、[編纂]及[編纂]、[編纂]、彼等各自的任何董事、高級職員、代表或顧問或參與[編纂]的任何其他人士授權而加以依賴。

	頁次
預期時間表	i
目錄	iv
概要	1
釋義	17
技術詞彙表	33
前瞻性陳述	37
風險因素	38
豁免嚴格遵守上市規則	78
有關本文件及[編纂]的資料	81
董事及參與[編纂]的各方	85
公司資料	89
行業概覽	92
監管概覽	104
歷史及重組	137

目 錄

	頁次
業務	157
合約安排	222
關連交易	238
董事及高級管理層	261
與控股股東的關係	271
與騰訊集團的關係	274
主要股東	280
股本	282
財務資料	285
[編纂]	332
未來計劃及[編纂]用途	338
[編纂]	342
[編纂]的架構及條件	353
如何申請[編纂]	363
附錄一 — 會計師報告	I-1
附錄二 — [編纂]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 — 送呈公司註冊處處長及備查文件	V-1

概 要

本概要旨在向閣下提供本文件所載資料的概覽。由於此僅為概要，故並未載列可能對閣下具有重要性的所有資料。閣下在決定投資[編纂]前，務請閱覽整份[編纂]。任何投資均涉及風險。投資於[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]前應細閱該節。

概覽

我們的使命是，做世界頂級的遊戲公司，持續開發各品類行業領先的精品遊戲，為全球遊戲玩家服務。

我們是擁有開發精品移動遊戲能力及良好市場口碑的領先中國移動遊戲開發商，主要專注於移動MMORPG遊戲的開發，並已建立卓越往績記錄。我們深徹明瞭遊戲玩家就對具有優質內容的中重度遊戲的需求，故致力於以不懈熱情和堅定不移的奉獻精神不斷推出現象級精品遊戲。根據弗若斯特沙利文的資料，我們取得以下成績：

- 我們於2019年在所有中國移動遊戲開發商中排名第五（按自研遊戲於中國內地產生的總流水計量），佔市場份額的1.6%。
- 我們於2019年在所有中國移動遊戲開發商中排名第三（按自研MMORPG於中國內地的總流水計量），佔市場份額的5.6%。
- 於2017年至2019年，我們在所有中國移動遊戲開發商中排名第三（按自研MMORPG於海外市場iOS App Store及Google Play產生的總流水計量），佔市場份額的8.1%。
- 於2017年至2019年，我們四款遊戲名列MMORPG手遊20強（按中國內地的流水計量）。該四款遊戲之中，《龍族幻想》於2019年在中國內地所有MMORPG手遊中排名第一（按平均月活躍用戶計）。

我們是中國移動遊戲行業的開拓者，專注於開發優質MMORPG手遊。我們持續引領行業技術變革，並開創了諸多中國移動遊戲行業先河，如推出首批真3D國戰MMORPG手遊之一《六龍爭霸》／《六龍御天》及中國首款由虛幻引擎4驅動的真3D次世代MMORPG手遊《龍族幻想》。我們亦推出首批真3D回合制MMORPG手遊之一的《夢幻誅仙》。我們的遊戲廣受市場歡迎。其中，2019年於中國內地推出的《龍族幻想》首月流水超過人民幣6億元，於2016年推出的《夢幻誅仙》截至2019年12月31日流水超過人民幣33億元。

我們所展現的開發能力是我們成功的主要因素之一。憑藉我們跨越單機遊戲、客戶端遊戲、網頁遊戲及移動遊戲時代的豐富遊戲行業經驗，我們建立起一支強大且富有凝聚力的內部開發團隊，於最後可行日期，我們的遊戲開發專才佔僱員總人數逾85%。我們在每一次行業技術革新中一直搶佔先機。

我們亦是在國際市場推出自研遊戲的先驅。我們直接透過分銷渠道商及與第三方發行商合作發行遊戲。於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們有14款移動遊戲，發布了可支持14種語言的60餘個地區版本，在港澳台地區、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲等超過170個地區市場可供使用。我們於2020年在美洲及歐洲發行《龍族幻想》的新地區版

概 要

本遊戲後，其榮登美國iOS App Store下載量排名MMORPG手遊第一名及RPG手遊第二名，並躋身歐洲八個地區市場iOS App Store下載量手遊前十名。其在美洲上線後三個月內取得美國iOS App Store最暢銷遊戲排行榜前40名。自2014年中國遊戲公司開始於日本市場建立業務以來，《龍族幻想》亦是首款在日本iOS App Store和Google Play免費遊戲榜上位居首位的中國MMORPG手遊。

我們的主要業務線包括開發與授權業務及綜合遊戲發行及運營業務。我們主要將遊戲授權予第三方發行商，並確認開發及授權分部的收益。見「業務—我們的業務分部—開發與授權」。我們亦透過分銷渠道商發行遊戲並確認來自綜合遊戲發行及運營分部業務運營的該等收益。見「業務—我們的業務分部—綜合遊戲發行及運營」。

我們的全球業務

放眼全球，我們積極擴張海外市場業務並能迅速利用我們的既有品牌及成熟業務模式在國際上取得成功。下表載列於所示期間按地域市場劃分的收益。

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	金額	佔總收益 百分比	金額	佔總收益 百分比	金額	佔總收益 百分比
	人民幣 百萬元	%	人民幣 百萬元	%	人民幣 百萬元	%
中國內地市場	1,076.2	82.2	678.9	78.0	723.1	67.8
中國內地以外市場	233.0	17.8	191.2	22.0	344.1	32.2
香港、澳門及台灣 . .	105.5	8.1	88.4	10.2	80.4	7.5
日本及韓國	71.3	5.4	69.2	8.0	91.0	8.5
東南亞	47.4	3.6	25.9	3.0	87.9	8.2
歐洲及美洲	8.8	0.7	7.4	0.8	84.8	8.0
其他	—	—	0.3	0.03	—	—
總計	1,309.2	100.0	870.1	100.0	1,067.2	100.0

見「業務—我們的全球業務」。

我們的遊戲

截至最後可行日期，我們的現有遊戲包括：

- 《夢幻誅仙》：於2016年11月上線後連續四個月登頂中國內地iOS App Store最暢銷遊戲排行榜前15位及2016年中國遊戲風雲榜十大最受歡迎手機遊戲；
- 《天空紀元》：2017年中國優秀遊戲製作人評選大賽最佳移動遊戲、2017年金翎獎玩家最喜愛的移動網絡遊戲及全球移動遊戲聯盟頒發的2017年最佳網絡移動遊戲；
- 《萬王之王3D》：於2018年8月推出首日登頂中國內地iOS App Store免費遊戲排行榜及2018年金翎獎最佳原創移動遊戲；
- 《龍族幻想》：於2019年7月推出首日登頂中國內地iOS App Store的免費遊戲排行榜榜首，推出首週內登頂中國內地iOS App Store的最暢銷遊戲排行榜榜首，於美洲推出

概 要

首日榮登美國iOS App Store下載量排名的MMORPG手遊第一名及RPG手遊第二名，自2014年中國遊戲公司開始於日本市場建立業務以來，首款在日本iOS App Store和Google Play免費遊戲榜上位居首位的中國MMORPG手遊，推出後於泰國iOS App Store及Google Play連續八日榮登免費遊戲榜首位以及推出後於新加坡Google Play連續九日榮登免費遊戲榜首位；

- 《御劍情緣》：金蘋果獎2016年度最具人氣遊戲產品及金鵬獎2016年度最佳角色扮演網絡遊戲；
- 《權力與榮耀》：2016年金翎獎最佳原創移動遊戲及於2017年2月榮登中國內地iOS App Store最暢銷遊戲排行榜前六名；
- 《六龍爭霸》／《六龍御天》：於2015年10月上線後於台灣iOS App Store最暢銷遊戲排行榜連續四個月登上兩大遊戲及連續六個月登上五大遊戲；
- 《青丘狐傳說》：百度遊戲2016年最佳知識產權改編獎及金蘋果獎2016年度最佳影視IP手遊獎；
- 《幻想神域》：改編自客戶端遊戲《幻想神域》及於中國內地、日本及韓國廣受歡迎；
- 《戰艦聯盟》：得到TapTap 9.1的評分及推薦於TapTap上的下載量達超過2.0百萬次；及
- 《足球夢工廠》：得到TapTap 9.1的評分及採用實時人工智能算法。

我們預期於2020年至2022年期間在國內及全球推出八款移動遊戲，涵蓋MMORPG、SLG及其他類型。

見「業務—我們的遊戲」。

關鍵經營指標

我們以六個關鍵經營指標來評定我們遊戲的表現，即(i)平均月活躍用戶；(ii)年度活躍用戶；(iii)平均月付費用戶；(iv)年度付費用戶；(v)每名用戶每月平均收入；及(vi)累計註冊遊戲玩家人數。

下表載列於所示期間移動遊戲在我們運營的市場中的經營指標。

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾	4,290,317	3,054,803	3,442,199
年度活躍用戶 ⁽¹⁾⁽²⁾	34,963,243	24,866,622	28,205,822
平均月付費用戶 ⁽¹⁾	652,414	403,443	501,533
年度付費用戶 ⁽¹⁾⁽³⁾	4,872,449	3,214,395	4,122,392
每名用戶每月平均收入 ⁽¹⁾ (人民幣元)	25	24	26
	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
累計註冊遊戲玩家 ⁽¹⁾	74,060,597	95,576,642	121,159,877

附註：

- (1) 《六龍爭霸》／《六龍御天》於歐洲及越南的經營指標無法獲取，該兩個地區於往績記錄期間所貢獻的收益相對較少。

概 要

(2) 年度活躍用戶指於一個曆年存取我們任何或所有移動遊戲(如適用)至少一次的賬戶總數。

(3) 年度付費用戶指於一個曆年在我們任何或所有移動遊戲(如適用)貢獻流水的賬戶總數。

下表載列我們於往績記錄期間按收益貢獻計五款主要移動遊戲的收益及表現。

	截至12月31日止年度		
	2017年 人民幣百萬元	2018年 人民幣百萬元	2019年 人民幣百萬元
收益			
《夢幻誅仙》	463.2	173.5	101.2
《天空紀元》	275.5	221.3	92.3
《萬王之王3D》	—	184.1	332.2
《龍族幻想》	—	—	389.3
《御劍情緣》	185.2	66.2	61.4

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
平均月活躍用戶⁽¹⁾			
《夢幻誅仙》	1,189,551	431,345	202,237
中國內地市場	1,168,078	428,285	202,159
中國內地以外市場	28,631	3,060	314
《天空紀元》	1,425,825	480,123	192,292
中國內地市場	1,286,655	351,963	130,052
中國內地以外市場	231,951	128,160	62,240
《萬王之王3D》	—	2,103,429	742,620
中國內地市場	—	1,799,999	287,810
中國內地以外市場	—	303,430	454,810
《龍族幻想》	—	—	3,521,180
中國內地市場	—	—	3,271,724
中國內地以外市場	—	—	374,185
《御劍情緣》	1,193,594	384,930	180,619
中國內地市場	1,061,549	312,599	160,657
中國內地以外市場	132,044	72,332	19,962

年度活躍用戶⁽²⁾

《夢幻誅仙》	8,227,659	2,743,523	1,257,831
《天空紀元》	5,631,571	4,155,139	1,667,766
《萬王之王3D》	—	7,892,286	5,831,243
《龍族幻想》	—	—	15,426,243
《御劍情緣》	10,201,267	3,268,719	1,459,239

概 要

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
平均月付費用戶⁽¹⁾			
《夢幻誅仙》.....	269,030	80,905	39,910
中國內地市場.....	267,038	80,638	39,910
中國內地以外市場.....	2,656	267	1
《天空紀元》.....	205,752	49,871	19,265
中國內地市場.....	190,821	37,594	14,279
中國內地以外市場.....	24,885	12,277	4,986
《萬王之王3D》.....	—	344,859	71,806
中國內地市場.....	—	308,256	36,510
中國內地以外市場.....	—	36,603	35,295
《龍族幻想》.....	—	—	639,498
中國內地市場.....	—	—	617,518
中國內地以外市場.....	—	—	32,970
《御劍情緣》.....	147,217	47,845	24,834
中國內地市場.....	137,732	44,922	24,044
中國內地以外市場.....	9,485	2,923	790
年度付費用戶⁽³⁾			
《夢幻誅仙》.....	1,723,197	534,837	238,391
《天空紀元》.....	831,086	414,819	152,361
《萬王之王3D》.....	—	1,253,727	478,734
《龍族幻想》.....	—	—	2,926,807
《御劍情緣》.....	1,147,645	341,786	156,160
每名用戶每月平均收入(人民幣元)			
《夢幻誅仙》.....	32	34	42
中國內地市場.....	33	33	40
中國內地以外市場.....	26	96	4,339 ⁽⁴⁾
《天空紀元》.....	39	38	40
中國內地市場.....	41	44	36
中國內地以外市場.....	19	23	49
《萬王之王3D》.....	—	18	37
中國內地市場.....	—	16	31
中國內地以外市場.....	—	24	41
《龍族幻想》.....	—	—	18
中國內地市場.....	—	—	18
中國內地以外市場.....	—	—	20
《御劍情緣》.....	13	14	28
中國內地市場.....	11	13	27
中國內地以外市場.....	26	19	39

概 要

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
累計註冊玩家			
《夢幻誅仙》	15,620,078	17,150,278	17,760,344
《天空紀元》	5,631,639	9,243,338	10,630,081
《萬王之王3D》	—	7,841,153	12,903,967
《龍族幻想》	—	—	15,426,243
《御劍情緣》	17,553,748	20,155,722	21,285,804

附註：

- (1) 就若干遊戲而言，於特定年度，遊戲於所有市場的平均月活躍用戶或平均月付費用戶（視情況而定）以及其於中國內地及於海外市場的平均月活躍用戶或平均月付費用戶的數目均存在差異，主要由於在中國內地進行遊戲運營與在海外市場進行者的年期有所不同，此乃基於計算所有市場及海外市場平均月活躍用戶或平均月付費用戶時使用的月數不同所致。
- (2) 年度活躍用戶指於一個曆年存取某一特定移動遊戲至少一次的賬戶總數。
- (3) 年度付費用戶指於一個曆年在某一特定移動遊戲貢獻流水的賬戶總數。
- (4) 於2019年，《夢幻誅仙》月活躍用戶總數相對較低，原因是該遊戲的地區版本於海外市場已進入衰退期，而自該等地區版本產生的收益維持相對較高，原因是我們就來自第三方發行商有關遊戲的固定授權費及預付收益分成款項確認收益。

我們的優勢

我們相信以下競爭優勢有助於我們取得成功，並為我們的持續發展進行定位：

- 擁有開發精品移動遊戲能力及良好市場口碑的領先中國移動遊戲開發商；
- 富有凝聚力的高質量人才團隊與頂尖技術能力展現出遊戲研發實力；
- 卓越的遊戲體驗吸引大量具有高付費潛力且深度參與的遊戲玩家；
- 多元及穩固的長期戰略性合作及國際業務觸達；
- 強大的IP創造及運營能力；及
- 專注、專業且經驗豐富的管理及執行團隊。

請參閱「業務—我們的優勢」。

概 要

我們的策略

我們擬採取以下策略以進一步壯大我們的業務：

- 持續加強研發及運營能力；
- 保持行業領先地位的同時豐富遊戲產品組合；
- 拓展海外市場及產業價值鏈，持續提升全球業務規模；
- 深化與產業鏈上下游的合作；
- 持續提升盈利能力；及
- 尋求戰略投資及收購機會。

請參閱「業務—我們的策略」。

我們的客戶

我們的客戶通常是我們開發與授權業務的第三方發行商及綜合遊戲發行及運營業務的玩家。於2017年、2018年及2019年，來自五大客戶的收益分別為人民幣858.1百萬元、人民幣572.1百萬元及人民幣810.0百萬元，佔我們同期總收益的65.5%、65.8%及75.9%。

我們於2017年、2018年及2019年的五大客戶之一騰訊，截至最後可行日期間接擁有17.51%本公司已發行股份。與持有本公司已發行股份的客戶進行交易的條款與獨立第三方客戶相若。

請參閱「業務—我們的客戶」。

我們的供應商

我們的供應商主要包括負責我們綜合遊戲發行及營運業務的第三方分銷渠道商、IP持有人及營銷服務提供商。於2017年、2018年及2019年，來自我們五大供應商的採購額分別為人民幣222.9百萬元、人民幣110.8百萬元及人民幣164.7百萬元，分別佔同期總採購額42.8%、37.0%及50.2%。

完美世界為我們於2017年、2018年及2019年的五大供應商之一，截至最後可行日期間接持有本公司已發行股本23.10%。與持有本公司已發行股本的供應商進行交易的條款與獨立第三方供應商相若。

請參閱「業務—我們的供應商」。

概 要

歷史財務資料概要

下表載列我們於往績記錄期間的歷史財務資料的財務數據概要，摘錄自本文件附錄一。下文所載財務數據概要應連同本文件歷史財務資料（包括相關附註）一併閱讀，以確保其完整性。歷史財務資料根據國際財務報告準則編製。

選定收益表數據

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
收益	1,309.2	870.1	1,067.2
收益成本	(273.2)	(173.6)	(177.6)
毛利	1,036.0	696.5	889.6
研發開支	(455.5)	(327.6)	(389.2)
銷售及營銷開支	(230.8)	(93.7)	(114.5)
行政開支	(99.5)	(38.9)	(57.2)
其他收入	35.6	17.0	14.1
其他(虧損)/收益淨額	(4.8)	57.7	24.1
運營利潤	281.0	311.0	366.9
財務收入	7.7	12.7	8.6
財務成本	(1.0)	(5.8)	(17.9)
財務收入/(成本)淨額	6.7	6.9	(9.3)
可轉換可贖回優先股的公允價值變動	(383.6)	(381.3)	(212.5)
除所得稅前(虧損)/利潤	(95.9)	(63.4)	145.1
所得稅開支	(63.5)	(12.0)	(24.7)
年內(虧損)/利潤	(159.4)	(75.4)	120.4
以下人士應佔(虧損)/利潤：			
—本公司擁有人	(159.2)	(74.5)	119.3
—非控股權益	(0.2)	(0.9)	1.1
	(159.4)	(75.4)	120.4
本公司擁有人應佔年內每股(虧損)/盈利	不適用	不適用	不適用
非國際財務報告準則計量指標 ⁽¹⁾ ：			
經調整利潤淨額(未經審核) ⁽²⁾	423.2	310.9	354.5

概 要

附註：

- (1) 為補充按照國際財務報告準則呈列的歷史財務資料，我們亦使用未經審核且並非國際財務報告準則規定或按其呈列的經調整利潤淨額作為附加財務計量方法。我們相信，此項非國際財務報告準則計量指標去除管理層認為對我們的經營表現不具指示性的項目的潛在影響，有助於比較不同期間的經營表現。我們相信，此項計量指標為投資者及其他人士提供有用的資料，以通過與管理層相同方式了解及評估我們的經營業績。然而，我們呈列的經調整利潤淨額未必可與其他公司所呈列類似計量指標相比。此項非國際財務報告準則計量指標用作分析工具存在局限性，閣下不應視其為獨立於或可代替我們根據國際財務報告準則所呈報經營業績或財務狀況的分析。
- (2) 我們將經調整利潤淨額定義為期內(虧損)／利潤淨額，再加上可轉換可贖回優先股的公允價值變動、股份酬金開支、贖回負債應計利息開支及[編纂]予以調整。我們消除管理層認為對我們經營業績不具指示性的項目的潛在影響，原因為該等項目屬非現金項目或一次性開支。具體而言，可轉換可贖回優先股的公允價值變動、贖回負債應計利息開支及[編纂]於[編纂]後不會再產生。可轉換可贖回優先股的公允價值變動於[編纂]後不會再產生，原因為每股可轉換可贖回優先股將轉換為一股股份，惟須視根據[編纂]將予配發及發行的額外股份而定。贖回負債應計利息開支於[編纂]後不會再產生，原因為與贖回負債有關的認沽期權將於[編纂]後註銷並停止生效。

下表將我們呈報期間的經調整利潤淨額與按照國際財務報告準則計算和呈列的最直接可比較財務計量(即年內(虧損)／利潤)對賬：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
(虧損)／利潤淨額與經調整利潤淨額的對賬			
期內(虧損)／利潤淨額	(159.4)	(75.4)	120.4
加：			
可轉換可贖回優先股的公允價值變動	383.6	381.3	212.5
股份酬金開支	199.0	—	—
贖回負債應計利息開支	—	5.0	16.7
[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
經調整利潤淨額(未經審核)	<u>423.2</u>	<u>310.9</u>	<u>354.5</u>

概 要

下表載列我們按業務劃分的收益明細，以絕對金額及佔我們於所示期間總收益的百分比列示：

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%
開發與授權	911.2	69.6	601.5	69.2	821.5	77.0
收益分成	859.4	65.6	537.3	61.8	739.8	69.3
不可退還固定授權費 ..	51.8	4.0	64.2	7.4	81.7	7.7
綜合遊戲發行及運營 ...	383.5	29.3	265.7	30.5	245.7	23.0
其他	14.5	1.1	2.9	0.3	0.0	0.0
總計	1,309.2	100.0	870.1	100.0	1,067.2	100.0

儘管我們於2017年及2018年分別錄得收益人民幣1,309.2百萬元及人民幣870.1百萬元，我們於2017年及2018年分別有虧損人民幣159.4百萬元及人民幣75.4百萬元，主要由於(i)2017年的一次性股份酬金開支；及(ii)2017年及2018年的可轉換可贖回優先股的公允價值變動。

我們向完美世界及林芝利創發行的具有優先權的股本（「優先股」）在若干未來事件發生時可予贖回。於[編纂]後，每股優先股將轉換為一股股份，惟須視根據資本化發行將予配發及發行的額外股份而定。該等工具亦附帶轉換選擇權。我們將優先股指定為按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債。其最初按公允價值確認。本文件附錄一附註25規定的主要估值假設（包括貼現率、無風險利率、波幅及對我們未來表現的預測）用於釐定優先股公允價值，該等主要估值假設的任何變動將導致可轉換可贖回優先股公允價值變動。我們於2017年、2018年及2019年的可轉換可贖回優先股公允價值變動分別為人民幣383.6百萬元，人民幣381.3百萬元及人民幣212.5百萬元。有關進一步詳情，見本文件「歷史及重組—[編纂]投資」及附錄一附註2.16及附註25。

我們的所得稅開支由2018年的人民幣12.0百萬元大幅增加至2019年的人民幣24.7百萬元，該增幅與我們的應課稅收入增加一致。

選定資產負債表數據

	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
非流動資產總值	84.6	114.8	122.2
流動資產總值	1,632.0	1,433.9	1,781.0
資產總值	1,716.6	1,548.7	1,903.2
本公司擁有人應佔權益總額	353.5	54.0	170.1
非控股權益總額	(0.2)	(1.1)	—
權益總額	353.3	52.9	170.1
非流動負債總額	941.8	1,225.2	1,466.7
流動負債總額	421.5	270.6	266.4
負債總額	1,363.3	1,495.8	1,733.1
總權益及負債	1,716.6	1,548.7	1,903.2
流動資產淨值	1,210.5	1,163.3	1,514.6

概 要

我們的資產淨值由2017年12月31日的人民幣353.3百萬元大幅減少至截至2018年12月31日的人民幣52.9百萬元，主要由於2018年我們向天津祖龍當時的股東宣派並派付股息人民幣325.0百萬元。

我們的使用權資產由截至2017年12月31日的人民幣14.0百萬元大幅增加至截至2018年12月31日的人民幣38.7百萬元，而我們的租賃負債由截至2017年12月31日的人民幣8.0百萬元大幅增加至截至2018年12月31日的人民幣32.8百萬元，均主要由於增加租賃物業以滿足我們的經營需要所致。

我們的應收賬款由截至2018年12月31日的人民幣280.7百萬元大幅增加至截至2019年12月31日的人民幣545.8百萬元，該增幅與我們於2019年的收益增長一致，尤其是因為我們與2019年7月上線的《龍族幻想》相關的收益於年底前仍未悉數結算。

截至2017年12月31日，我們的保留盈利為人民幣149.8百萬元，而截至2018及2019年12月31日，我們的累計虧損分別為人民幣152.2百萬元及人民幣597.8百萬元。截至2018年及2019年12月31日的累計虧損主要歸因於(i)2018年及2019年的可轉換可贖回優先股的公允價值變動；(ii)2018年向天津祖龍當時的股東宣派並派付股息；及(iii)天津祖龍於2019年進行股份重組，致使保留盈利轉撥至匯總股本增加，見本文件附錄一附註22。據我們的開曼群島法律顧問衡力斯律師事務所告知，儘管截至2019年12月31日錄得累計虧損，但我們可隨時宣派並派付股息，前提為在我們的組織章程細則准許派發股息的情況下而我們能夠在一般業務過程中償還到期應付的債務。派付股息前，概無必須符合的資產淨值測試。股息可來自(i)我們已變現或未變現的利潤；及／或(ii)發行新股份的所得款項；及／或(iii)股份溢價賬進賬金額。

選定現金流量數據

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
經營活動產生的現金淨額	625.7	135.4	100.6
投資活動(所用)／產生的現金淨額	(621.1)	396.9	58.4
融資活動產生／(所用)的現金淨額	37.8	(341.9)	(24.1)
現金及現金等價物增加淨額	42.4	190.4	134.9
年初現金及現金等價物	371.4	383.6	588.4
現金及現金等價物匯兌(虧損)／收益	(30.2)	14.4	5.0
年末現金及現金等價物	383.6	588.4	728.3

主要財務比率

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
收益增長(%)	不適用	(33.5)	22.7
毛利率 ⁽¹⁾ (%)	79.1	80.1	83.4
淨利率 ⁽²⁾ (%)	(12.2)	(8.7)	11.3
非國際財務報告準則計量指標：經調整淨利率 ⁽³⁾ (%)	32.3	35.7	33.2

附註：

- (1) 毛利率等於毛利除以期內收益再乘以100%。
- (2) 淨利率等於(虧損)／利潤淨額除以期內收益再乘以100%。
- (3) 經調整淨利率等於期內經調整利潤淨額除以期內收益再乘以100%。

見「財務資料」。

概 要

股息

於2017年、2018年及2019年，我們的主要經營實體天津祖龍向天津祖龍當時的股東分別宣派及派付股息人民幣200.0百萬元、人民幣325.0百萬元及零。此外，一份股息派付計劃於2020年2月28日獲批准，據此，天津祖龍將向所有當時的股東派付現金股息人民幣350.0百萬元，且截至2020年4月1日我們已支付該股息的總額。務請閣下注意，過往股息分派並不代表我們未來股息分派政策，且未必可用作釐定我們未來可能宣派或派付股息水平的參考或基準。目前，我們並無制定正式的股息政策或固定股息分派比率。未來任何股息宣派及派付將由董事全權酌情決定，並將取決於我們實際及預期經營業績、現金流量及財務狀況、整體業務狀況及業務策略、預期運營資金要求及未來擴展計劃、法律、監管及其他合同限制，以及董事認為相關的其他因素。任何股息宣派及派付以及其金額將須遵守我們的組織章程文件及開曼群島公司法。我們的股東於股東大會可批准宣派股息，金額不得超過董事建議的金額。股息僅可從我們的利潤及合法可供分派的儲備中撥款宣派或派付。

見「財務資料—股息」。

風險因素

我們的業務及[編纂]包括本文件「風險因素」一節所載的若干風險。閣下於決定投資我們的[編纂]前應全份細覽該節。我們面臨的部分重大風險包括：

我們面臨的部分重大風險如下：

- 我們在一個瞬息萬變的新行業中經營，使我們難以評估我們的業務及前景。
- 倘我們未能將我們的遊戲適應新趨勢及吸引新遊戲玩家，我們的新遊戲可能不會在商業上取得成功。
- 我們可能無法維持及擴大我們的遊戲玩家群或通過我們的遊戲維持玩家參與度。
- 我們經營所在的市場競爭激烈。倘我們無法與競爭對手有效地競爭，則我們的遊戲玩家群、市場份額及盈利能力可能會受到重大不利影響。
- 少量標誌性遊戲每年帶來大量收益。倘我們未能推出受歡迎的新遊戲或延長現有最暢銷遊戲的生命周期，我們可能無法維持或增加收益，而我們的業務、財務狀況及運營業績或會受到重大不利影響。

請參閱「風險因素」。

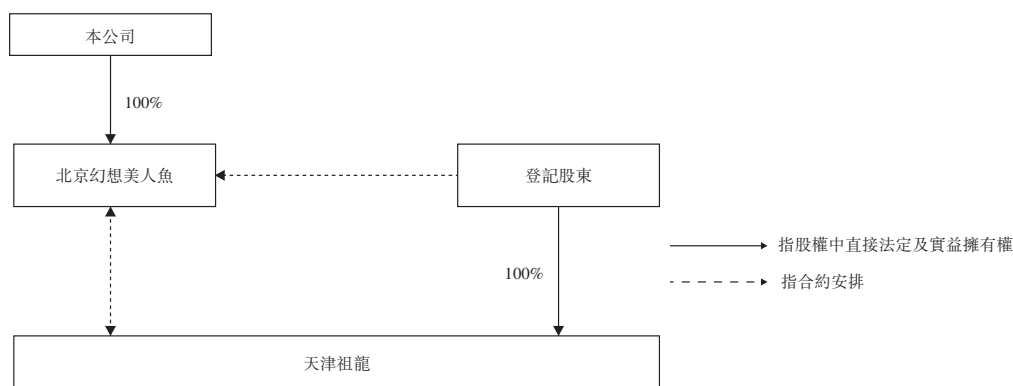
合約安排

由於我們所經營網絡遊戲行業若干方面受中國法律及法規對外國投資的限制及禁止，故我們並無直接擁有併表聯屬實體的任何股本權益。有見及中國監管規定，連同中國法律顧問的意見，我們認為本公司不宜直接持有併表聯屬實體的股本權益。相反，我們決定採用由天津祖龍、北京幻想美人魚及登記股東訂立的合約安排。合約安排讓我們可有效控制且收取併表聯屬實體現時所營運業務產生的所有經濟效益。該等合約安排屬受外國

概 要

投資限制及禁止的中國行業所普遍採用。合約安排讓併表聯屬實體的經營業績以及資產及負債可根據國際財務報告準則併入我們的經營業績以及資產及負債，猶如其屬本集團的附屬公司。

下圖說明合約安排下各實體間的關係(有關詳情見「合約安排」)：



見「合約安排」。

鑒於合約安排構成本公司的不獲豁免持續關連交易，且為期超過三年，故我們已向香港聯交所申請且香港聯交所已授出有關嚴格遵守(其中包括)根據上市規則第14A.52條將合約安排期限定為三年或以下的豁免。請見「關連交易—豁免申請—合約安排」。

我們的控股股東

截至最後可行日期，我們的創辦人、董事長、執行董事兼首席執行官李青先生連同本集團三名現有僱員(即張羽先生、向楠先生及執行董事白瑋先生)分別透過彼等各自的全資境外控股公司間接持有Cresc Chorus已發行股本的81.96%、6.94%、5.55%及5.55%。境外控股公司Cresc Chorus直接持有本公司已發行股本的46.39%。由於李青先生、張羽先生、向楠先生及白瑋先生決定透過一間共同投資控股公司(即Cresc Chorus)持有彼等各自於本公司的權益，故就上市規則而言，彼等將被視為一組控股股東。

緊隨資本化發行及[編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)，Cresc Chorus、李青先生、張羽先生、向楠先生、白瑋先生以及彼等各自的境外控股公司(即LuckQ、ZY Technology、XNZL Ltd及Wade Data)將繼續於本公司股東大會上控制30%以上的投票權，並繼續作為一組控股股東。

有關李青先生的背景，見「董事及高級管理層」。

關連交易

我們已進行並預期於[編纂]後繼續進行若干交易，而該等交易於[編纂]後根據上市規則第14A章將構成不獲豁免持續關連交易。見「關連交易」及「豁免嚴格遵守上市規則」。

概 要

[編纂]投資

我們自2015年起經數次[編纂]投資已引入完美世界、Perfect World Interactive、林芝利創及意像架構作為[編纂]投資者。有關[編纂]投資的詳情，見「歷史及重組—[編纂]投資。」

合規

誠如中國法律顧問告知，於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們未曾違反或觸犯會個別或共同對我們的業務、財務狀況或經營業績造成重大不利影響的適用中國法律。我們認為，我們於往績記錄期間及直至最後可行日期已於所有重大方面遵守我們運營所在司法權區的所有相關法律及法規。

見「業務—合規。」

近期發展

董事確認，截至本文件日期，近期爆發的2019年冠狀病毒病(COVID-19)並無對我們的業務運營及財務表現或運營資金造成任何重大不利影響，主要由於(i)儘管中國政府於2020年年初要求對工作日作出調整，惟我們的僱員有足夠配備可實行在家工作，特別是研發人員，且由於政府解除臨時封鎖措施，於2020年4月初已開始逐步恢復辦公室正常辦公；(ii)於往績記錄期間後及直至最後可行日期，我們在無出現任何服務暫停、業務中斷或供應鏈中斷的情況下，繼續在一般業務過程中開展業務，在歐洲、美洲、日本及東南亞成功推出《龍族幻想》三個地區版本；(iii)我們並無遭遇僱員未能到崗的任何事件；及(iv)我們與供應商和客戶的關係維持穩定，且並無因COVID-19爆發而與供應商或客戶於合作上遭遇任何困難。為支持恢復辦公室辦公，我們已實施充足的衛生措施。即使在最壞的情況下：假設(i)本集團自2020年5月起將因運營暫停而不會產生任何收益；(ii)須繼續支付員工及租賃相關付款(包括辦公室租金)；(iii)為維持本集團最低限度的運營，將產生最低限度的運營及行政開支；(iv)於此情況下將不會宣派及派付股息；(v)將不獲得股東進一步融資或銀行融資，除現金及現金等價物外，截至2020年4月30日，定期存款及本公司可用的按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產並無產生任何利息或財務回報；(vi)截至2020年4月30日的應付賬款及其他應付款項仍需如期支付；及(vii)本集團能夠以發售價範圍的下限獲取[編纂][編纂](未計及[編纂]獲行使)，並按「未來計劃及[編纂]用途」一節所披露的未來計劃以[編纂]的10%用作運營資金，董事估計，自2020年6月起，本集團將能夠維持其財務可用性約38個月。

於2020年1月1日至2020年3月31日期間，我們於歐洲及美洲推出《龍族幻想》的新地區版本及新遊戲《足球夢工廠》。截至2020年3月31日止三個月，《龍族幻想》於歐洲及美洲的平均月活躍用戶、平均月付費用戶及每名用戶每月平均收入分別為1,965,998人、75,345人及人民幣11元。同期，《足球夢工廠》的平均月活躍用戶、平均月付費用戶及每名用戶每月平均收入分別為13,617人、146人及人民幣4元。截至2020年3月31日，《龍族幻想》及《足球夢工廠》的累計註冊玩家分別為3,582,755人及13,617人。

一項股息分派計劃於2020年2月28日獲批准，據此，天津祖龍須向其全體當時股東(即北京祖龍、完美世界、林芝利創、寧波龍仁及寧波千策)按其當時於天津祖龍的股權比例(分別為56.34%、18.05%、12.35%、8.27%及5.00%)分派人民幣350.0百萬元的現金股

概 要

息。截至2020年4月1日，我們已使用現金及現金等價物支付該股息的總額。閣下應注意，過往股息分派未必反映日後的股息分派政策，且不可用於釐定我們未來可能宣派或派付股息水平的參考或基準。請見「財務資料—股息」。

併表聯屬實體之一淮安祖龍擁有的網絡文化經營許可證於2020年5月10日到期。淮安祖龍目前在無網絡文化經營許可證的情況下經營業務。有關重續網絡文化經營許可證的詳情，見「監管概覽—監管機構」。

董事確認，截至本文件日期，我們的財務、運營或交易狀況或前景自2019年12月31日（即本文件附錄一所呈報期間的截止日期）以來概無發生任何重大不利變動，且自2019年12月31日以來亦無發生任何對本文件附錄一所載資料有重大影響的事件。

由於可轉換可贖回優先股的公允價值變動及股份酬金開支的估計增加，故相較2019年，我們於2020年的利潤淨額或會有所下降。

[編纂]申請

[編纂]申請將會自[編纂]起直至[編纂]止，較一般市場慣例四日略長。申請股款（包括經紀佣金、證監會交易徵費及聯交所交易費）將由收款銀行代表本公司持有，而退款金額（如有）將於[編纂]不計利息退還予申請人。投資者務請注意，預期[編纂]將於[編纂]於[編纂]開始買賣。

[編纂]數據

下表中所有統計數據均基於以下假設：(i)[編纂]已完成，且已根據[編纂]發行[編纂]股股份；(ii)[編纂]未獲行使。

	根據[編纂][編纂]港元 ⁽¹⁾ 計算	根據[編纂][編纂]港元 ⁽²⁾ 計算
股份[編纂].....	[編纂]港元	[編纂]港元
每股[編纂]經調整有形資產 淨值 ⁽³⁾	[編纂]港元 (人民幣[編纂]元)	[編纂]港元 (人民幣[編纂]元)

附註：

- (1) [編纂]的計算乃基於假設緊隨[編纂]完成後有[編纂]股已發行及發行在外股份（按[編纂]每股股份[編纂]港元計算）。
- (2) [編纂]的計算乃基於假設緊隨[編纂]完成後有[編纂]股已發行及發行在外股份（按[編纂]每股股份[編纂]港元計算）。
- (3) 每股[編纂]經調整有形資產淨值乃於作出附錄二「[編纂]財務資料」所述的調整後按[編纂]股（不包括於2019年12月31日後發行的C-2系列優先股及根據受限制股份單位計劃的未歸屬股份）已發行股份及發行在外股份（分別按[編纂]每股股份[編纂]港元或[編纂]港元計算）計算，猶如[編纂]截至2019年12月31日已完成。於2019年12月31日後，天津祖龍已派付現金股息人民幣350百萬元。此外，本公司已發行C-2系列優先股。假設[編纂]股股份（不包括根據受限制股份單位計劃的未歸屬股份）已發行，並經計及有關股息的影響及發行C-2系列優先股，根據[編纂]分別為[編纂]港元及[編纂]港元計算，每股[編纂]經調整有形資產淨值將為每股人民幣[編纂]元（[編纂]港元）及人民幣[編纂]元（[編纂]港元）。

概 要

[編纂]

[編纂]指專業費用、[編纂]及有關[編纂]產生的其他費用。我們預計將產生[編纂]約人民幣[編纂]元(或[編纂]港元)(基於指示性[編纂]範圍的中位數及假設[編纂]並未獲行使)，而預計有關[編纂]將佔[編纂][編纂]約[編纂]%。於2019年，我們產生[編纂]人民幣[編纂]元，其中人民幣[編纂]元已費用化及人民幣[編纂]元已入賬為預付款，並將在[編纂]完成時資本化。於2019年12月31日至[編纂]完成後，我們預期進一步產生[編纂]約人民幣[編纂]元，其中約人民幣[編纂]元預期予以費用化，而餘下約人民幣[編纂]元直接歸屬於發行[編纂]並將予資本化。董事預期該等開支不會對我們於2020年的經營業績造成重大影響。

[編纂]用途

假設[編纂]為每股股份[編纂]港元(即本文件中所述[編纂]範圍的中位數)，並假設[編纂]未獲行使，我們目前擬將[編纂][編纂]用於以下用途：

- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元預期將用於增強我們的開發能力及技術以及擴大我們的遊戲組合；
- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元預期將用於擴展我們的遊戲發行及運營業務，特別是海外市場；
- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元預期將用於為行業價值鏈中的上下游業務進行戰略收購及投資提供資金，並對側重於泛娛樂或技術、媒體及電信的投資基金進行投資；
- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元預期將用於擴大我們的IP儲備及豐富我們的內容供應；及
- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元預期將用於運營資金及一般企業用途。

請見「未來計劃及[編纂]用途」。

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。

「《2019年目錄》」	指	《鼓勵外商投資產業目錄(2019)》
「《2019年負面清單》」	指	《外商投資准入特別管理措施(負面清單)(2019年版)》
「《2019年外商投資法》」	指	第13屆全國人民代表大會第二次會議於2019年3月15日採納並於2020年1月1日生效的《中華人民共和國外商投資法》
「三七互娛」	指	蕪湖順榮三七互娛網絡科技股份有限公司，一間根據中國法律成立的有限公司
「會計師報告」	指	申報會計師報告，其全文載於本文件附錄一
「聯屬人」	指	直接或間接控制指定人士或受其控制，或與該指定人士受直接或間接共同控制的任何其他人士
「《防沉迷通知》」	指	《關於保護未成年人身心健康實施網絡遊戲防沉迷系統的通知》
「[編纂]」	指	[編纂]
「Archosaur Entertainment」	指	Archosaur Entertainment Limited，一間於2020年1月7日根據英屬處女群島法律註冊成立的商業有限公司，為本公司的全資附屬公司
「細則」或「組織章程細則」	指	本公司於2020年6月24日有條件採納的組織章程細則(經不時修訂)，並自[編纂]起生效，其概要載於本文件附錄三
「聯繫人」	指	具有上市規則賦予該詞的涵義

釋 義

「北京幻想美人魚」	指	北京幻想美人魚科技有限公司，一間於2014年9月9日根據中國法律成立的有限公司，由名遊全資擁有，為我們的附屬公司及外商獨資企業
「北京祖龍」	指	北京祖龍遊科技有限公司，一間於2014年9月9日根據中國法律成立的有限公司，為登記股東之一
「董事會」	指	本公司董事會
「營業日」	指	香港銀行一般開門營業的任何日子(星期六、星期日或公眾假期除外)
「英屬處女群島」	指	英屬處女群島
「資本化發行」	指	按本文件附錄四「法定及一般資料—A.有關本集團的進一步資料—4.股東於2020年[編纂]通過的書面決議案」一節所述，於本公司股份溢價賬部分進賬金額撥充資本後發行[編纂]股股份
「開曼群島公司法」或「公司法」	指	開曼群島公司法(經修訂)，經不時修訂、補充或以其他方式修改
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]

釋 義

「唐人影視」	指	天津唐人影視股份有限公司，一間根據中國法律成立的有限公司
「成都幻想美人魚」	指	成都幻想美人魚科技有限公司，一間於2019年12月10日根據中國法律成立的有限公司，由我們的附屬公司北京幻想美人魚全資擁有
「中國」或「中國內地」	指	中華人民共和國，就本文件而言不包括香港、中華人民共和國澳門特別行政區及台灣
「13號文」	指	《關於進一步簡化和改進直接投資外匯管理政策的通知》
「37號文」	指	《關於境內居民通過特殊目的公司境外投融資及返程投資外匯管理有關問題的通知》
「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
「本公司」	指	祖龙娱乐有限公司，一間於2020年1月2日根據開曼群島法律註冊成立的獲豁免有限公司
「關連人士」	指	具有上市規則賦予該詞的涵義
「關連交易」	指	具有上市規則賦予該詞的涵義
「併表聯屬實體」	指	我們通過合約安排控制的實體，即天津祖龍及其不時成立的附屬公司。見「歷史及重組—我們的公司歷史」
「合約安排」	指	由天津祖龍、北京幻想美人魚與登記股東訂立的一系列合約安排。見「合約安排」

釋 義

「控股股東」	指	具有上市規則賦予該詞的涵義，就本文件而言，指本公司控股股東Cresc Chorus、李青先生、Luck Q、張羽先生、ZY Technology、向楠先生、XNZL Ltd、白瑋先生及Wade Data
「Cresc Chorus」	指	Cresc Chorus Limited，一間於2019年12月12日根據英屬處女群島法律註冊成立的英屬處女群島商業有限公司，由李青先生、張羽先生、向楠先生及白瑋先生分別透過彼等各自的境外控股公司最終持有81.96%、6.94%、5.55%及5.55%，並為我們的控股股東之一
「中國證監會」	指	中國證券監督管理委員會
「董事」	指	本公司董事
「易幻網絡」	指	廣州易幻網絡科技有限公司，一間根據中國法律成立的有限公司，及／或其任何或所有聯屬公司及附屬公司
「企業所得稅」	指	企業所得稅
「《企業所得稅法》」	指	《中華人民共和國企業所得稅法》
「股份質押協議」	指	天津祖龍、北京幻想美人魚與登記股東所訂立日期為2020年3月10日的股份質押協議
「獨家業務合作協議」	指	天津祖龍與北京幻想美人魚所訂立日期為2020年3月10日的獨家業務合作協議
「獨家購買權協議」	指	天津祖龍、北京幻想美人魚與登記股東所訂立日期為2020年3月10日的獨家購買權協議
「極端情況」	指	香港政府宣布由超級颱風引起的極端情況
「名遊」	指	名遊有限公司，一間於2019年8月5日根據香港法例註冊成立的有限公司，由Archosaur Entertainment全資擁有

釋 義

「名心」	指	名心有限公司，一間於2014年10月23日根據香港法例註冊成立的有限公司，由Archosaur Entertainment全資擁有
「弗若斯特沙利文」	指	弗若斯特沙利文國際有限公司，一間市場研究及諮詢公司及獨立第三方，其編製弗若斯特沙利文報告
「弗若斯特沙利文報告」	指	本公司委託弗若斯特沙利文就有關2016年至2024年期間中國移動遊戲市場及相關市場所編製本文件「行業概覽」一節所述的行業報告
「新聞出版總署」	指	新聞出版總署
「智美網絡」	指	智美網絡科技有限公司，一間根據英屬處女群島法律成立的英屬處女群島商業有限公司
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「Green Particle」	指	Green Particle Limited，一間於2019年12月12日根據英屬處女群島法律註冊成立的英屬處女群島商業有限公司，由趙同同先生、肖洲先生、李軼先生、劉文偉先生、吳盛鶴先生、王樂先生及王遠明先生分別透過彼等各自的境外控股公司最終持有20%、20%、12%、12%、12%、12%及12%權益
「本集團」或「我們」	指	本公司、附屬公司與併表聯屬實體，或倘文義所指，就本公司成為其現時附屬公司及併表聯屬實體的控股公司之前的期間，則指有關附屬公司及併表聯屬實體，猶如其於相關時間已成為本公司的附屬公司
「海南祖龍」	指	海南祖龍科技有限公司，一間於2020年4月14日根據中國法律成立的有限公司，並由天津祖龍全資擁有，根據合約安排入賬列作我們的附屬公司

釋 義

「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「香港」	指	中華人民共和國香港特別行政區
「港元」	指	香港法定貨幣港元
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「香港聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「霍爾果斯祖龍」	指	霍爾果斯祖龍科技發展有限公司，一間於2017年3月29日根據中國法律成立的有限公司，其於2020年4月1日完成註銷，曾由天津祖龍全資擁有

釋 義

「淮安祖龍」	指	淮安祖龍科技有限公司，一間於2016年8月19日根據中國法律成立的有限公司，由天津祖龍全資擁有，根據合約安排，入賬列作我們的附屬公司
「ICP許可證」	指	互聯網信息服務的增值電信業務經營許可證
「國際財務報告準則」	指	國際財務報告準則
「意像架構」	指	意像架構投資(香港)有限公司，一間根據香港法例註冊成立的有限公司，為境外[編纂]投資者之一、本公司的主要股東
「防控兒童青少年近視實施方案」	指	綜合防控兒童青少年近視實施方案
「獨立第三方」	指	與我們、附屬公司、併表聯屬實體或彼等各自的任何聯營公司的任何董事、主要行政人員或主要股東(定義見上市規則)並無關連(定義見上市規則)的人士或公司
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「國際制裁」	指	美國、歐盟、聯合國或澳洲頒布的制裁相關法律及法規
「[編纂]」	指	[編纂]

釋 義

「[編纂]」	指	[編纂]
「網絡文化經營許可證」	指	經營網絡文化業務的網絡文化經營許可證
「網絡出版服務許可證」	指	為於互聯網進行出版業務的網絡出版服務許可證
「[編纂] App」	指	可於App Store或Google Play搜尋關鍵字「[編纂]」或於[編纂]或[編纂]下載的[編纂]服務手機應用程式
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「最後可行日期」	指	2020年6月21日，即就本文件付印前確定本文件所載若干資料的最後實際可行日期
「林芝利創」	指	林芝利創信息技術有限公司，一間根據中國法律成立的公司，為登記股東之一
「[編纂]」	指	[編纂]
「上市委員會」	指	香港聯交所上市委員會
「[編纂]」	指	[編纂]

釋 義

「上市規則」	指	香港聯合交易所有限公司證券上市規則，經不時修訂、補充或以其他方式修訂
「LuckQ」	指	LuckQ Technology Limited，一間於2019年11月29日根據英屬處女群島法律註冊成立的英屬處女群島商業有限公司，由李青先生全資擁有，並為我們的控股股東之一
「《併購規定》」	指	《關於外國投資者併購境內企業的規定》
「主板」	指	由香港聯交所經營的證券市場(不包括期權市場)，獨立於香港聯交所GEM且與其並行運作
「大綱」或「組織章程大綱」	指	本公司於2020年6月24日有條件採納的組織章程大綱(經不時修訂)，自[編纂]起生效
「工信部」或「信產部」	指	中華人民共和國工業和信息化部，其前身為中華人民共和國信息產業部
「文化部」或「文化和旅遊部」	指	中華人民共和國文化部，自2018年3月起稱為中華人民共和國文化和旅遊部
「教育部」	指	中華人民共和國教育部
「財政部」	指	中華人民共和國財政部
「商務部」	指	中華人民共和國商務部或其前身中華人民共和國對外經濟貿易部
「公安部」	指	中華人民共和國公安部
「國家新聞出版署」	指	中國共產黨中央委員會宣傳部國家新聞出版署(國家版權局)，自2018年3月起負責網絡遊戲註冊及發布版號的機關

釋 義

「國家版權局」	指	中華人民共和國國家版權局
「國家發改委」	指	中華人民共和國國家發展和改革委員會
「寧波龍仁」	指	寧波龍仁企業管理合夥企業(有限合夥)，一間於2015年12月14日根據中國法律成立的有限合夥企業，為登記股東之一
「寧波千策」	指	寧波梅山保稅港區千策企業管理合夥企業(有限合夥)，一間於2019年11月28日根據中國法律成立的有限合夥企業，為登記股東之一
「國家廣播電視總局」	指	國家廣播電視總局
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「境外[編纂]投資者」	指	Perfect World Interactive及意像架構
「境外股份認購協議」	指	由(其中包括)本公司與Perfect World Interactive及意像架構就[編纂]投資項下認購若干優先股所訂立日期為2020年3月4日的股份認購協議
「境外股東協議」	指	由(其中包括)本公司與Perfect World Interactive及意像架構就(其中包括)[編纂]投資項下本公司股東權利所訂立日期為2020年3月4日的股東協議
「《網絡遊戲辦法》」	指	《網絡遊戲管理暫行辦法》

釋 義

「境內股東協議」	指	由(其中包括)天津祖龍、完美世界與林芝利創就(其中包括)[編纂]投資項下林芝利創股東權利所訂立日期為2018年7月30日的股東協議(經日期為2019年1月1日的補充協議補充)，該協議已於2020年3月10日終止
「境內[編纂]投資者」	指	完美世界及林芝利創
「[編纂]」	指	[編纂]
「中國人民銀行」	指	中國人民銀行
「完美世界」	指	完美世界遊戲有限責任公司，一間於2008年11月14日根據中國法律成立的公司，完美世界股份的附屬公司，為登記股東之一
「完美世界集團」	指	完美世界股份及／或其各自的聯屬公司及／或附屬公司
「完美世界股份」	指	完美世界股份有限公司，一間於中國成立的公司，其股份於深圳證券交易所上市(證券代碼：002624)
「Perfect World Interactive」	指	Perfect World Interactive Entertainment Co., Ltd.，一間於2009年3月2日根據開曼群島法律註冊成立的獲豁免有限公司，為境外[編纂]投資者之一及本公司的主要股東
「授權委託書」	指	北京幻想美人魚與各登記股東所訂立日期為2020年3月10日的授權委託書
「中國運營實體」	指	北京幻想美人魚及成都幻想美人魚。見「歷史及重組—我們的公司歷史」
「[編纂]投資」	指	誠如本文件「歷史及重組—[編纂]投資」一段所載由[編纂]投資者作出的[編纂]投資
「[編纂]投資者」	指	境內[編纂]投資者及境外[編纂]投資者

釋 義

「優先股」	指	A系列優先股、B系列優先股、C-1系列優先股及C-2系列優先股
「[編纂]」	指	[編纂]
「中國政府」或「國家」	指	中國中央政府及所有政府部門(包括省、市及其他地區或地方政府實體)及其機構，或如文義所指任何部門及機構
「中國法律顧問」	指	我們有關中國法律的法律顧問天元律師事務所
「登記股東」	指	北京祖龍、寧波龍仁、寧波千策、完美世界及林芝利創，作為天津祖龍的登記股東
「[編纂]」	指	[編纂]
「重組」	指	本集團為籌備[編纂]而進行的重組，詳情載於本文件「歷史及重組」一節
「申報會計師」	指	羅兵咸永道會計師事務所
「人民幣」	指	中國法定貨幣人民幣
「受限制股份單位」	指	受限制股份單位計劃項下的受限制股份單位
「受限制股份單位計劃」	指	董事會於2020年4月1日批准及採納的本公司受限制股份單位計劃，其主要條款載於「附錄四—法定及一般資料—D.受限制股份單位計劃」一節
「外匯管理局」	指	中華人民共和國外匯管理局
「國家工商行政管理總局」	指	中華人民共和國國家工商行政管理總局，自2018年3月起稱為國家市場監督管理總局
「受制裁人士」	指	美國、歐盟、聯合國或澳洲存置的美國財政部外國資產管制辦公室特別指認國民和被阻禁者名單及其他受限制人士名單上列明的若干人士及身份

釋 義

「國家新聞出版 廣電總局」	指	中華人民共和國國家新聞出版廣電總局，前稱為新聞出版總署、國家廣播電影電視總局，自2018年3月經機構改革，現稱為國家廣播電視總局，而國家新聞出版廣電總局審批網絡遊戲註冊及發布遊戲版號的職權已轉交予國家新聞出版署
「國家廣播電影 電視總局」	指	中華人民共和國國家廣播電影電視總局
「國家稅務總局」	指	中華人民共和國國家稅務總局
「A系列優先股」	指	本公司每股面值0.00001美元的A系列可換股優先股，有關股份目前已發行，並由Perfect World Interactive根據境外股份認購協議項下的認購而持有
「B系列優先股」	指	本公司每股面值0.00001美元的B系列可換股優先股，有關股份目前已發行，並由意像架構根據境外股份認購協議項下的認購而持有
「C-1系列優先股」	指	本公司每股面值0.00001美元的C-1系列可換股優先股，有關股份目前已發行，並由Perfect World Interactive及意像架構根據Perfect World Interactive與Crese Chorus及(其中包括)意像架構與Crese Chorus作為[編纂]投資其中一環而訂立的購股協議
「C-2系列優先股」	指	本公司每股面值0.00001美元的C-2系列可換股優先股，有關股份目前已發行，並由Perfect World Interactive及意像架構根據境外股份認購協議項下的認購而持有
「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《證券及期貨條例》，經不時修訂或補充
「股份」	指	本公司股本中每股面值0.00001美元的普通股
「股東」	指	股份持有人

釋 義

「樂娛互動」	指	樂娛互動香港有限公司，一間根據香港法律註冊成立的有限公司，為騰訊全資附屬公司
「Smooth Ebony」	指	Smooth Ebony Limited，一間於2019年12月12日根據英屬處女群島法律註冊成立的英屬處女群島商業有限公司，由趙同同先生、劉冰先生、劉文偉先生、吳盛鶴先生、肖洲先生、王樂先生及王遠明先生分別透過彼等各自的境外控股公司最終持有20.00%、20.00%、15.00%、15.00%、12.00%、12.00%及6.00%權益。其根據受限制股份單位計劃以信託形式作為股份的委託人
「[編纂]」	指	中國國際金融香港證券有限公司
「獨家保薦人」	指	中國國際金融香港證券有限公司
「韓國」	指	大韓民國
「[編纂]」	指	[編纂]
「國務院」	指	中華人民共和國國務院
「[編纂]」	指	預期由[編纂](或代其行事的聯屬人)與Cresc Chorus於[編纂]或前後所訂立的[編纂]，據此Cresc Chorus將同意按當中所載的條款向[編纂]借出最多[編纂]股股份
「附屬公司」	指	具有公司條例第15條賦予該詞的涵義
「主要股東」	指	具有上市規則賦予該詞的涵義
「收購守則」	指	公司收購、合併及股份回購守則
「騰訊」	指	騰訊控股有限公司，我們的主要股東之一，根據開曼群島法律註冊成立的獲豁免有限公司，其股份於香港聯交所主板上市(股份代號：700)及／或其附屬公司(視情況而定)

釋 義

「騰訊雲」	指	騰訊雲計算(北京)有限責任公司，一間在中國成立的公司，為騰訊的全資附屬公司
「騰訊計算機」	指	深圳市騰訊計算機系統有限公司，一間在中國成立的公司，為騰訊的全資附屬公司
「騰訊集團」	指	騰訊及其各自的聯屬公司及／或附屬公司
「天津祖龍」	指	祖龍(天津)科技股份有限公司(前稱祖龍(天津)科技有限公司)，一間於2015年4月15日根據中國法律成立的公司，並為淮安祖龍及海南祖龍的控股公司，根據合約安排入賬列作我們的附屬公司
「往績記錄期間」	指	包括本公司截至2017年、2018年及2019年12月31日止三個財政年度的期間
「[編纂]」	指	[編纂]
「[編纂]」	指	[編纂]
「美元」	指	美利堅合眾國法定貨幣美元
「美國」	指	美利堅合眾國
「美國證券法」	指	1933年美國證券法(經不時修訂)及據此頒布的規則及規例
「增值稅」	指	增值稅
「可變利益實體」	指	可變利益實體
「Wada Data」	指	Wada Data Services Limited，一間於2019年12月2日根據英屬處女群島法律註冊成立的英屬處女群島商業有限公司，由白瑋先生全資擁有，並為我們的控股股東之一
「外商獨資企業」	指	外商獨資企業
「[編纂]」	指	[編纂]

釋 義

「XNZL Ltd」	指	XNZL Limited，一間於2019年11月29日根據英屬處女群島法律註冊成立的英屬處女群島商業有限公司，由向楠先生全資擁有，並為我們的控股股東之一
「[編纂]」	指	[編纂]
「紫龍遊戲」	指	天津紫龍奇點互動娛樂有限公司，一間根據中國法律成立的有限公司，及／或其任何或所有聯屬公司及附屬公司
「ZY Technology」	指	ZY Technology Limited，一間於2019年12月2日根據英屬處女群島法律註冊成立的英屬處女群島商業有限公司，由張羽先生全資擁有，並為我們的控股股東之一
「%」	指	百分比

除另有訂明或文義另有所指外，本文件當中的所有資料均以截至本文件日期為準。

技術詞彙表

本詞彙表載有本文件所用有關本公司及我們業務的若干詞彙釋義。部分釋義未必與行業標準釋義一致。

「精品大作」	指	一種對優質視像遊戲的非正統分類，一般指由專業團隊花上大量時間及金錢且由著名發行商發行的遊戲
「動漫遊戲」	指	大中華區的亞文化群，特指日本動畫、漫畫及遊戲，或有關作品中創作的虛擬世界或角色
「App Annie」	指	移動數據分析平台
「每名用戶每月平均收入」	指	每月活躍賬戶每月平均收入，計算方法為就針對某一特定遊戲或所有移動遊戲(如適用)於相關期間產生的收益除以於該期間該特定遊戲的月活躍用戶總數或所有移動遊戲的月活躍用戶總數(如適用)
「測試版測試」	指	一種上線前外部玩家接受性測試形式，通常對少數遊戲玩家開放及用於獲取有關遊戲質量的反饋
「C++ 語言」	指	一種通用的編程語言，作為C編程語言的擴展
「複合年增長率」	指	複合年增長率
「休閒遊戲」	指	一款設計相對簡單但以簡約風格的玩法作招徠的遊戲
「CCG」	指	集卡遊戲，一款通過使用特別設計的幾組卡片暢玩的遊戲，其將集卡的魅力與策略性的玩法相結合
「客戶端遊戲」	指	一類需下載遊玩的PC遊戲
「雲端遊戲」	指	亦稱為按需遊戲，一款網絡遊戲，可在遠端服務器運行遊戲並直接流式傳輸至玩家的設備
「按點擊付費」	指	按點擊付費，按每次點擊廣告就廣告付款的定價模式
「按展示付費」	指	按展示付費，按千次展示就廣告付款的定價模式

技術詞彙表

「按時長付費」	指	按時長付費，按固定時間就廣告付款的定價模式
「累計註冊玩家」	指	於指定期間任何或所有移動遊戲(如適用)的累計賬戶數目
「免費遊玩」	指	遊戲行業內所採用的一種業務模式，據此遊戲玩家可下載及暢玩遊戲，而毋須支付前期費用
「大型策略戰爭遊戲」	指	一款以大型策略為重點的遊戲，包含模擬軍事策略的多種技術及特徵
「流水」	指	付費玩家於特定期間內就遊戲內購買所支付的總金額
「IP」	指	知識產權
「月活躍用戶」	指	於指定月份存取特定遊戲或我們任何或所有移動遊戲(如適用)的賬戶總數。就某一特定移動遊戲而言，平均月活躍用戶按遊戲於某期間的月活躍用戶總數除以遊戲運營期內月份數目計算。就我們的所有移動遊戲而言，平均月活躍用戶按期內的遊戲月活躍用戶總數除以任何遊戲運營期內月份數目計算
「中重度化遊戲」	指	玩法相對複雜，故事情節相對成熟的遊戲，包括(其中包括)MMORPG、CCG及SLG
「MMORPG」	指	一款角色扮演遊戲與大型多人在線遊戲相結合的遊戲，其中大量玩家在虛擬世界中彼此互動
「MOBA」	指	一款即時戰略遊戲，在此款遊戲中，每名玩家通常在等距視角地圖上控制其中一隊的一個角色，與另一隊玩家展開競技，最終目的在於破壞敵隊的主建築

技術詞彙表

「月付費用戶」	指	於指定月份在任何或所有移動遊戲至少貢獻流水一次的賬戶總數。就某一特定移動遊戲而言，平均月付費用戶按遊戲於某期間的月付費用戶總數除以遊戲運營期內月份數目計算。就我們的所有移動遊戲而言，平均月付費用戶按任何遊戲運營期間的遊戲月付費用戶總數除以任何遊戲運營期內月份數目計算
「結合物理渲染方案」	指	電腦圖像中一種以精確模擬現實世界光影流動的方式來渲染圖像的方案
「付費用戶、付費玩家」	指	於任何指定期間內，在特定遊戲、特定遊戲類型或任何或所有遊戲(如適用)的流水賬戶數目
「二維碼」	指	由黑白方塊組成的機器可讀代碼，通常用於存儲URL或其他信息，以供智能手機上的相機讀取
「真3D」	指	遊戲圖像，其使用三向維度空間計算，以Z軸允許玩家在遊戲中360度全景旋轉
「地區版本」	指	任何包含一種或以上語言的移動遊戲版本，並透過自主發行或第三方發行在一個或以上地區發行
「SLG」	指	模擬遊戲，一款嘗試以遊戲模式模擬現實生活中各種活動的遊戲
「STG」	指	射擊遊戲，一款動作遊戲，玩家於其中通過射擊及進行任務以推進遊戲進度的方式與對手抗擊
「回合制遊戲」	指	玩家須於遊玩時輪流行動的遊戲玩法
「Unity 3D」	指	一款由Unity Technologies開發的多平台3D遊戲引擎
「虛幻引擎4」	指	一款由Epic Games開發的遊戲引擎

技術詞彙表

「虛擬物品」	指	玩家使用的物品、角色、技能、特權或其他遊戲內可消耗品、特點或功能，有助彼等延長遊戲時間、增強或個性化彼等的遊戲環境，以及加快彼等的遊戲進度
「網頁遊戲」	指	一類在互聯網上使用網頁瀏覽器遊玩的PC遊戲

前 瞻 性 陳 述

本文件載有前瞻性陳述。凡載於本文件內除歷史事實陳述以外的一切陳述，包括但不限於關於我們未來財務狀況、策略、計劃、宗旨、目的、目標及我們參與或正尋求參與的市場的未來發展，以及在其前後包含了「相信」、「預期」、「估計」、「預測」、「旨在」、「有意」、「將會」、「可能會」、「計劃」、「認為」、「預料」、「尋求」、「應」、「會」、「將」、「繼續」等措詞或類似措詞或反義措詞的任何陳述，均為前瞻性陳述。這些前瞻性陳述涉及已知及未知的風險、不明朗因素及其他因素，上述有些因素超出我們所能控制的範圍，或可能導致我們的實際業績、表現或成就，或行業業績與前瞻性陳述所表述或隱含的任何未來業績、表現或成就存在重大差異。這些前瞻性陳述乃基於針對我們的現行及未來業務戰略及我們未來所處的經營環境所作出的多項假設而作出。可導致我們的實際表現或成就與前瞻性陳述中所述存在重大差異的重要因素包括(其中包括)下列各項：

- 整體政治和經濟狀況，包括與中國有關者；
- 成功實施我們的業務計劃及策略的能力；
- 我們經營或有意擴展的行業及所在市場的未來發展、趨勢及狀況；
- 我們的業務經營及前景；
- 我們的資本支出計劃；
- 我們競爭對手的行動及發展情況；
- 我們的財務狀況及表現；
- 資本市場發展；
- 我們的股息政策；
- 有關我們業務及業務計劃各方面的中國及其他相關司法權區中央及地方政府法律、規則及規定及有關政府部門規則、規定及政策的任何變更；
- 我們可能尋求的各種商機；及
- 利率、匯率、股價或其他比率或價格變動或波動，包括與中國及香港以及我們運營所在行業及市場相關者。

可導致實際表現或成就存在重大差異的其他因素包括但不限於本文件「風險因素」及其他章節所論述者。我們謹提醒閣下不宜過分依賴這些僅反映管理層於本文件刊發日期的意見的前瞻性陳述。我們並無義務因存在新資料、發生未來事宜或其他理由而更新或修訂任何前瞻性陳述。鑒於該等風險、不明朗因素及假設，本文件所論述的前瞻性事件未必會發生。本節所載警告聲明適用於本文件所載的所有前瞻性陳述。

風險因素

投資我們的股份涉及重大風險。於投資我們的股份前，閣下應審慎考慮本文件內所有信息，包括下文所述的風險及不確定因素。下文概述我們認為屬重大的風險。任何以下風險均可能對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。在任何該等情況下，我們股份的[編纂]可能會下跌，而閣下或會損失全部或部分投資。

該等因素為未必會發生的或然事件，且我們無法就任何或然事件發生的可能性發表任何意見。除非另有指明，否則已提供的信息均為截至最後可行日期的信息，不會於本文件日期後更新，並受限於本文件「前瞻性陳述」一節的警示聲明。

與我們的業務及行業有關的風險

我們在一個瞬息萬變的新行業中經營，使我們難以評估我們的業務及前景。

我們的業務運營受到中國移動遊戲行業整體繁榮程度的影響，而可能會不時出現大幅波動。近年來，在智能手機日益普及和技術不斷升級的推動下，行業迅速發展。根據弗若斯特沙利文報告，中國移動遊戲行業整體市場規模由2016年人民幣972億元增長至2019年人民幣1,817億元，複合年增長率為23.2%。該增長於未來未必會持續，並受到多種我們無法控制的因素所影響，包括整體經濟狀況、人們的休閒時間和消費能力以及相關法律、規則和法規的變動及不明朗因素，上述各項均無法明確地預測。請參閱「行業概覽」。中國移動遊戲行業整體發展如出現任何波動或下滑，均可能減少我們遊戲的需求，從而對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

倘我們未能將我們的遊戲適應新趨勢及吸引新遊戲玩家，我們的新遊戲可能不會在商業上取得成功。

我們無法向閣下保證我們開發的新遊戲將在商業上取得成功。我們在技術瞬息萬變、行業標準不斷發展，新遊戲和更新頻繁推出以及玩家喜好及需求不斷變動的市場中運營。我們遊戲的良好市場認受性及我們進一步變現的能力，在很大程度上取決於我們能否運用該等瞬息萬變的新趨勢，以及我們能否不斷進行創新，以滿足不斷變化的玩家喜好及需求和期望以及應對激烈的市場競爭。倘我們未能在該等方面採取有效行動，均可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響，而閣下不應將我們現有遊戲的成功視作我們籌備中任何遊戲未來獲得商業化成功的指標。

諸多因素可能對我們的新遊戲市場認受性造成不利影響，包括：

- 我們預計及迎合未來技術發展、新業務模式以及玩家喜好及要求不斷變化的能力；

風險因素

- 我們有效運營遊戲以及解決技術困難及玩家投訴的能力；
- 我們遵照法律及法規以高效及有效的方法發行遊戲的能力；
- 我們計劃及組織營銷及促銷活動的能力；及
- 我們改善現有遊戲及我們的新遊戲從競爭對手提供的遊戲中脫穎而出的能力。

此外，在推出新遊戲後，我們可能需要一段時間了解遊戲是否最終會在商業上取得成功。建立玩家群及取得市場覆蓋率需要一個成長期，而某些新遊戲即使於該成長期能受到歡迎，但較為慢熱。因此，倘遊戲未如我們預料般在商業上取得成功，我們可能在遊戲上線數個月後才能察覺到，而我們可能無法提出解決方案及時有效地減輕損失。倘成長期與我們舊遊戲無可避免的淘汰衰退期重疊，可能會導致情況惡化。上述所有情況均可能導致遊戲玩家大量減少，而我們的業務、財務狀況或經營業績或會受到重大不利影響。

我們可能無法維持及擴大我們的遊戲玩家群或通過我們的遊戲維持玩家參與度。

總體而言，我們的業務相當依賴我們的遊戲玩家群規模及我們的遊戲玩家參與度。截至2019年12月31日，我們的移動遊戲累計註冊玩家達121.2百萬人及2019年平均月活躍用戶為3.4百萬人。我們的業務一向並將繼續有賴我們的遊戲玩家群及遊戲玩家參與度。倘遊戲玩家不再認為我們的遊戲的吸引力與競爭對手所提供者相若，或根本不再具吸引力，則我們可能無法維持或拓展我們的遊戲玩家群或遊戲玩家參與度。

多項因素可能會對我們的遊戲玩家參與度、保留率及增長率造成不利影響，包括：

- 我們可能無法確定及滿足不斷變化的遊戲玩家喜好及需求；
- 我們可能無法及時或根本無法有效開發或融合新技術，而這可能會降低遊戲玩家的滿意度；
- 我們大程度上倚賴第三方渠道發布或分銷我們的遊戲。倘我們與第三方渠道的合作出現任何暫停、中斷或終止，或倘我們的競爭對手的第三方渠道為遊戲玩家提供較佳的服務或社交網絡機會，則我們的遊戲玩家吸納或保留將受到不利影響；
- 我們可能無法以高效且有效的方式開展銷售及營銷工作；
- 我們可能無法阻止可能導致公眾對我們產生負面看法或損害我們聲譽的事件；

風險因素

- 我們可能遭遇技術或其他問題，導致我們的服務無法以平穩可靠的方式運行，或以其他方式降低遊戲玩家體驗；
- 我們的競爭對手可能提供讓遊戲玩家有更佳體驗的遊戲，從而可能侵蝕我們的現有遊戲玩家群或阻礙我們的遊戲玩家增長率；
- 我們可能無法解決遊戲玩家對隱私、數據安全或保安的擔憂；及
- 為遵守法律、法規、政府政策或政府機關的要求，我們可能不得不降低遊戲玩家的體驗。

此外，我們的新遊戲或會吸引現有遊戲的玩家，致使現有遊戲的遊戲玩家群縮小，繼而使該等現有遊戲對其他遊戲玩家的吸引力下降，並導致現有遊戲的收益下降。現有遊戲的玩家於新遊戲中購買虛擬物品的花費亦可能少於彼等繼續暢玩現有遊戲所花費者。

倘我們的遊戲玩家保留率、參與度或增長率受到任何上述因素或其他因素的不利影響，則我們的業務、財務狀況或經營業績均可能受到重大不利影響。

我們經營所在的市場競爭激烈。倘我們無法與競爭對手有效地競爭，則我們的遊戲玩家群、市場份額及盈利能力可能會受到重大不利影響。

中國移動遊戲行業目前且預計將繼續競爭激烈。根據弗若斯特沙利文報告，於2018年，十大市場參與者合共佔據市場份額的85.6%，而頭兩大市場參與者以彼等合共市場份額的67.0%主導市場（按收益計）。我們的競爭對手可能擁有更多元化的遊戲組合、更高的品牌知名度、與第三方發行商或分銷商更堅實的關係、更龐大的遊戲玩家群、更悠久的運營歷史或更雄厚的財務、技術或營銷資源。因此，彼等或能較我們更為迅速有效地應對新型或日新月異的商機、技術、監管規定或遊戲玩家的需求。隨著競爭加劇，我們可能需投放更多營銷資源並增加銷售及營銷開支。我們亦可能需向遊戲玩家及第三方發行商或分銷商提供更多的獎賞，此舉可能對我們的盈利能力造成不利影響。倘我們未能以具成本效益的方式競爭或完全無法競爭，我們的市場份額可能下跌，而我們的經營業績可能受到重大不利影響。所有上述各項因若干不確定因素而使我們難以評估我們的業務及前景。

少量標誌性遊戲每年帶來大量收益。倘我們未能推出受市場歡迎的新遊戲或延長現有最暢銷遊戲的生命周期，我們可能無法維持或增加收益，而我們的業務、財務狀況及運營業績或會受到重大不利影響。

於往績記錄期間，我們自少量標誌性遊戲，包括《夢幻誅仙》、《天空紀元》、《萬王之王3D》、《龍族幻想》及《御劍情緣》等，獲得可觀的收益。於2017年、2018年及2019年，該等五款遊戲合共分別貢獻我們的總收益70.5%、74.1%及91.5%。我們預期在不久將來，

風 險 因 素

大部分收益將繼續來源於我們現有及未來的標誌性遊戲。倘(i)該等遊戲的遊戲玩家人數減少；(ii)我們未能及時或根本無法升級、增強或優化該等遊戲；(iii)因網絡故障或其他原因導致服務器持續或長期中斷；或(iv)該等遊戲的任何其他不利變動，則我們的業務、財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。此外，我們的遊戲生命周期有限。鑒於遊戲玩家的喜好不時改變，儘管我們努力延長遊戲的生命周期，我們無法向閣下保證我們的標誌性遊戲能預期繼續吸引遊戲玩家。若我們數量有限的標誌性遊戲的吸引力降低，或因任何原因導致其所得收益在短期內或於較長時期內減少，則我們的業務、財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

我們與第三方合作發行、分銷或運營我們的若干遊戲，而我們的關係終止或轉差可能導致遊戲玩家流失及收益損失。

我們與騰訊及紫龍遊戲等頂尖發行商發行、推廣或營運我們的若干遊戲，並與iOS App Store及Google Play等主要網上應用程式交易平台合作，以分銷我們的若干遊戲。我們與該等第三方的堅實而穩固的關係對我們的業務至關重要。特別是，鑒於我們已經並將進一步將我們的遊戲分銷擴展至國際市場，包括香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲，故我們重視與當地發行、分銷或運營夥伴的關係。於2017年、2018年及2019年，我們的五大客戶(全部為我們開發及許可業務下的發行商)分別佔我們的總交易額65.5%、65.8%及75.9%。倘該等第三方遊戲發行商、分銷商運營商終止或限制我們接達彼等的平台、未能有效宣傳我們的遊戲或以其他方式達成彼等的合同責任、與我們一名或多名競爭對手建立更有利的關係，或未能取得或保持相關牌照以發行或分銷我們的遊戲，我們的業務可能會受到重大不利影響。

與我們遊戲發行商、分銷商或運營商平台的糾紛(如與遊戲知識產權、負債限制、風險分擔或收益分成安排有關的糾紛)亦可能不時出現。我們無法保證，我們將能夠和平地解決該等糾紛，甚至根本無法解決糾紛。此外，若干發行商開發及發行自有遊戲。因此，我們受到有關發行商的直接競爭及與有關發行商有潛在利益衝突，此情況日後可能會加劇。倘我們與主要遊戲發行商、分銷商或運營商平台的合作因任何原因而無法進行或惡化，我們可能無法及時或根本無法找到替代，而我們遊戲的分銷可能受到不利影響。若我們未能與足夠數量的受歡迎平台維持穩定業務關係，則可能導致我們的遊戲下載次數下跌，這會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

此外，我們受惠於我們若干遊戲發行及分銷渠道商上受到廣泛認可的品牌及龐大玩家基礎。倘任何該等平台失去其市場地位或因其他原因不再受到玩家歡迎，或有任何其他因素導致其遊戲玩家群停止增長或萎縮，我們將需物色替代發行平台進行發行、推廣及分銷我們的遊戲(即使物色到)，此舉將消耗大量資源並會對我們的業務造成不利影響。

風 險 因 素

任何進入主要分銷渠道商的限制，例如iOS App Store及Google Play或整個互聯網，均會導致我們的遊戲玩家群流失或增長放慢。

我們的遊戲玩家需要連接到互聯網(特別是iOS App Store及Google Play等主要遊戲分銷渠道商)來下載我們的遊戲。法律和法規或政府機關可能出於安全或保密的原因而阻止玩家連接或限制玩家進入該等分銷平台或整個互聯網。例如，Google Play已無法於中國內地使用。倘該等分銷渠道商以違反適用法律和法規的方式經營或倘政府機關識別到有可能事宜會引起社會負面影響，則該等平台或會面臨暫時或長期停運。連接該等分銷渠道商或整個互聯網如有限制，可使遊戲玩家群流失或增長放慢，從而使我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。

我們依賴玩家總數中較小一部分產生綜合遊戲發行及運營業務收益，且未必能有效留住遊戲玩家或有效地將遊戲玩家轉化為付費玩家。

與行業慣例一致，我們的綜合遊戲發行及運營業務收益來自付費玩家，該等玩家於我們的註冊玩家及活躍玩家總數中僅佔較小一部分。於2017年、2018年及2019年，我們平均月付費用戶分別為70萬人、40萬人及50萬人，分別僅佔同期平均月活躍用戶的15.2%、13.2%及14.6%。因此，累計註冊玩家及活躍玩家的數字不足以作為我們實際及潛在創收能力的指標。故此，我們的可持續增長很大程度上取決於我們滿足付費玩家需求、吸引新付費玩家及推動玩家於遊戲內消費的能力。

由於我們的所有遊戲均可供免費下載暢玩，我們能夠吸引更多新手遊戲玩家，原因是玩家毋須付費便可開始玩遊戲，會令玩家感覺負擔不大，可酌情決定在遊戲內購買。然而，該等遊戲玩家通常對虛擬物品的價格敏感。倘我們無法按照遊戲玩家不斷變化的需求推出新的虛擬物品，或作出有效推銷及進行適當的定價，我們可能無法增加遊戲玩家群中付費玩家的人數或佔比，此舉將對我們的收益及盈利能力造成不利影響。

我們亦必須向遊戲玩家提供簡易、快捷及安全的付款方式，以促進遊戲內購買及防止遊戲玩家因網上付款處理程序繁複而感到沮喪或不便。我們無法向閣下保證第三方付款服務供應商將有效一致地運作，而彼等的付款服務的任何中斷均會影響將遊戲玩家群變現的情況，從而對我們的收益及盈利能力造成不利影響。請參閱「我們依賴第三方網上付款渠道收取款項。任何服務受阻或意外洩漏保密資料或會對我們的聲譽及業務造成重大不利影響」。

此外，儘管我們移動遊戲的每名用戶每月平均收入由2018年人民幣24元上升至2019年人民幣26元，我們無法向閣下保證我們可繼續增加將玩家群變現的能力，或完全無法變現。倘我們未能成功將玩家群變現，我們每名用戶每月平均收入、我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。

風 險 因 素

我們的盈利能力很大程度上視乎各個遊戲的生命周期，而我們無法向閣下保證一款遊戲各個生命周期階段的長短及其於各個階段的創收能力。

我們的移動遊戲一般在其生命周期中經歷多個階段，包括：(i)成長階段，在該階段我們建立玩家群及取得市場覆蓋率；(ii)成熟階段，在該階段遊戲所產生的收益趨於持續及穩定，且遊戲玩家數目於該階段一般維持穩定；及(iii)衰退階段，在該階段遊戲玩家數目及遊戲所產生收益可能下降。我們的遊戲或需依賴於成長階段或成熟階段產生大部分收益。我們無法向閣下保證一款遊戲各個生命周期階段的長短，而一款成熟階段較短暫的遊戲可能會較成熟階段較長的遊戲產生更多收益。因此，遊戲的生命周期階段因遊戲而異，未必能作為遊戲的增長率及創收能力的指標。

我們未必能成功開發新遊戲，且倘我們無法有效控制研發成本，或會對我們的經營業績造成重大不利影響。

憑藉卓越的研發能力，我們成為中國領先的移動遊戲開發商。就成功開發新遊戲而言，我們很大程度上取決於以下能力：

- 預測和適應瞬息萬變的科技；
- 不斷創新以滿足遊戲用家不斷變化的喜好及需求；
- 吸引、挽留及激勵遊戲開發人才；
- 在不影響遊戲玩家的遊戲體驗的情況下對遊戲進行有效變現；
- 舉行高效的遊戲測試；
- 有效執行我們的遊戲開發計劃；及
- 與外包夥伴建立及維持緊密關係。

內部開發過程耗時，在遊戲發布前需作出大量初始投資，且未來更需要投放大量資源以生產更新版及擴展包。請參閱「業務—我們的業務流程—遊戲開發」。我們於2017年、2018年及2019年所產生的研發開支分別為人民幣455.5百萬元、人民幣327.6百萬元及人民幣389.2百萬元。於往績記錄期間，約90%的遊戲開發方案已完成流程並進入製作階段。倘我們無法有效控制研發成本及盡量減少超支情況，則我們的業務、財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

風 險 因 素

我們依賴主要行政人員及履行重要職能的若干其他僱員，倘我們無法挽留或激勵彼等或就該等職責招聘合適人員，則我們的業務和增長前景可能會受到嚴重干擾。

我們一直並將繼續依賴高級管理團隊及其他主要僱員的不斷努力。尤其是，我們依賴高級管理團隊的核心成員李青先生、李軼先生和張羽先生的專業知識及經驗，彼等已制定我們的策略，並對迄今我們取得的成就起重要作用。請參閱「董事及高級管理層」。失去高級管理層成員或若干其他主要僱員可能會削弱我們的運營能力並妨礙業務策略的執行。我們可能無法在合理期限內或以其他具有同等專業知識及經驗的人士取代該等人員，在該情況下，我們的業務或會受到嚴重干擾，而財務狀況亦會受損。

此外，我們的持續成功亦取決於我們吸引及挽留合資格的行政、監督及管理人員以管理現有業務及未來增長的能力。合資格人才稀缺且需求殷切，因此，招攬該等人員的競爭十分激烈。倘我們的任何行政人員或主要僱員加入競爭對手或組建競爭公司，則我們可能會喪失技術知識、商業秘密、業務夥伴以及主要專業人士及員工。另外，我們日後可能需要提供更高的薪酬和其他福利以吸引和挽留主要人員，從而可能會增加我們的薪酬開支。我們或無法招聘或挽留足夠的人才以支持業務增長。請參閱「業務—僱員」。

倘我們未能緊貼技術發展，我們的業務、財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

遊戲玩家的遊戲體驗很大程度上取決於我們在遊戲中所應用的科技。提升現有技術及將新技術納入我們的服務可能涉及眾多技術難題、大量資金和人力資源以及大量時間，且我們或受多種因素（其中若干並非我們所能控制的因素）的影響而無法有效應付該等挑戰。儘管我們已經並將繼續投放大量資源以提升及開發有關技術及服務，惟我們可能無法及時或根本無法有效開發或融合新技術，因此可能會降低遊戲玩家的滿意度。此外，新技術未必會成功或未必能與我們的服務完美整合，而即使進行整合，亦可能無法如預期般運作，或未必能挽留及增加我們的遊戲玩家群。倘我們未能緊貼日新月異的技術變革，則可能會影響我們挽留和增加遊戲玩家群或產生收益的能力，從而對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們的技術基礎設施的任何故障或嚴重中斷可能會影響我們的運營及損害我們的業務。

由於包括技術基礎設施變更、人為或軟件錯誤、硬件故障、因大量遊戲玩家同時登陸我們的遊戲而導致的容量限制、電腦病毒及拒絕服務、欺詐及安全攻擊在內的各種因素，

風 險 因 素

我們可能會遭遇技術系統中斷、停電及其他大規模績效問題，而無論該等中斷、停電或其他問題由我們自身或第三方服務供應商引起。該等中斷、停電或其他問題均可能會導致我們的部分或全部系統或數據不可用，或阻礙我們有效地向遊戲玩家提供服務。

我們可能偶爾發生暫時性系統中斷且我們未能及時監察及報告該等中斷。隨著遊戲玩家數量的增加以及玩家產生數據量持續增長，我們或須擴展及調整我們的技術和技術基礎設施，以繼續可靠地存儲、處理及分析該等數據。隨著遊戲流量的增加，我們在維護及改善對遊戲玩家服務表現方面可能會越來越困難及成本昂貴，尤其是在高峰使用時段。倘遊戲玩家無法及時接達我們的服務，或根本無法接達，則遊戲玩家的遊戲體驗可能會受到影響，導致遊戲玩家可能會尋求我們競爭對手的遊戲來滿足需求，且日後可能不會經常暢玩我們的遊戲，甚至不玩我們的遊戲。此舉可能會對我們留住或拓展遊戲玩家或維持遊戲玩家參與度的能力及／或對我們遊戲的觀感產生重大不利影響，從而令我們的業務、財務狀況及經營業績受到重大不利影響。

我們遊戲的瑕疵，包括遊戲編程錯誤或缺陷可能會損害我們的聲譽或影響遊戲的可信性。

我們的遊戲須進行頻繁更新，遊戲可能含有錯誤或瑕疵，而該等問題可能僅在遊戲玩家進入升級版時方會顯現，尤其是當我們於時間緊迫的情況下推出升級版。遊戲玩家不時告知我們編程錯誤影響其遊戲體驗，倘編程錯誤嚴重影響遊戲玩家的遊戲體驗，或基於任何原因我們未能及時解決有關錯誤，則我們可能會失去部分遊戲玩家且遊戲的聲譽亦可能受損，此舉或會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

此外，中國政府已頒布多項規則和法規，專注規管未經遊戲玩家同意對應用程式及其他內容收費的移動服務供應商。倘我們的遊戲出現編程錯誤或瑕疵，在未經遊戲玩家同意的情況下不慎向其收費，則我們可能會遭受行政處罰和罰款。

違反我們的遊戲政策（如通過未經授權的第三方買賣在我們遊戲中使用的虛擬物品）或會妨礙遊戲玩家的遊戲體驗及我們的收益增長。

我們已制定遊戲政策，防止未經授權及不當的遊戲玩家行為。根據該等政策，我們不容許未經授權第三方出售遊戲虛擬物品以換取真實貨幣，我們遊戲內提供的虛擬物品在遊戲外並無貨幣價值。該等未經授權的交易不時通過第三方渠道或平台安排，而我們無法監察或控制該等渠道或平台。任何該等未經授權的買賣可能會(i)導致來自授權交易的收益減少；(ii)對我們向遊戲玩家收取的虛擬物品價格造成下調壓力；(iii)導致我們為遏制未經授權交易而開發技術措施產生的成本增加；及(iv)為應對遊戲玩家不滿而產生的客戶支持成本增加，因而阻礙我們的收益和利潤增長。此外，通過未經授權第三方渠道進

風 險 因 素

行的交易可能涉及欺詐，而這非我們所能控制，我們可能會面臨遊戲玩家就彼等因第三方欺詐活動所蒙受的損失而向我們提出潛在索償。該等索償不論是否有充分理據均可能損害我們的聲譽、分散管理層的精神力及導致需支付額外開支為該等索償抗辯。

此外，第三方可能開發能夠讓遊戲玩家利用我們遊戲內的漏洞或取得對於其他公平進行遊戲的遊戲玩家而言不公平的優勢的作弊手法。該等作弊手法損害公平進行遊戲的玩家的體驗，並可能破壞我們遊戲的虛擬經濟。倘我們未能迅速或有效地揭發並禁止該等作弊活動，則我們的運營可能中斷、我們的聲譽或會受損，以及遊戲玩家可能退出我們的遊戲，繼而可能導致來自付費玩家的收益流失、為打擊該等作弊活動而開發技術措施產生的成本增加、導致與虛擬物品價值下跌有關的法律索償及增加遊戲玩家服務的成本以回應遊戲玩家不滿。

我們的業務很大程度依賴我們的數據分析。未能獲取及把握準確的數據可能對我們採取適當業務戰略的能力構成重大不利影響。

我們的遊戲開發、發行及運營由數據推動，而我們依賴數據收集及分析能力更好地理解遊戲玩家的喜好。我們日常利用我們完善的數據收集及分析系統，收集和儲存遊戲內玩家的行為數據，以得出各種經營指標，例如平均月活躍用戶、平均月付費用戶及每名用戶每月平均收入等。數據收集須受監管規定等多項限制規管，而由於我們核實該等數據的能力有限及可能面對技術錯誤、安全漏洞、黑客入侵或第三方發行商拒絕與我們共享任何該等數據，我們概不保證數據的準確性。因此我們未必能及時收集或保留數據，及我們收集的數據可能不夠充分及準確以避免產生誤導分析結果，此舉可能對我們採取適當業務策略的能力構成重大不利影響。

我們計算若干主要經營指標依賴假設及估算，該等指標不準確或會對我們的聲譽造成影響，並對我們的業務造成不利打擊。

我們無法向閣下保證主要經營指標的指示性價值，該等指標是根據各種假設及估計產生及計算得出，有關假設及估計可能會因可用數據、來源及方法不同而與第三方發行商或分銷商或競爭對手所使用者有別。任何重大不準確的數據分析可能導致作出不適當的經營及戰略決策，而我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能會受到重大不利影響。

與我們或第三方使用遊戲玩家信息有關的隱私問題，或我們或第三方實際或被認為未能遵守適用的數據保護法律及法規或隱私政策，均可能會對我們的遊戲玩家群或遊戲玩家參與度產生不利影響，或使我們須接受政府監管及承擔其他法律責任，從而可能對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

我們接收、傳輸及存儲大量個人身份信息及其他玩家產生的數據。部分玩家產生的內容存儲在由第三方存置的服務器上。我們面臨處理大量數據及保護該等數據安全性的內在風險。我們依賴的安全措施和技術以保護信息系統中的機密及專有信息或不足以防止系

風 險 因 素

統的安全漏洞。我們的信息系統或不能供使用或因病毒、斷電或人為錯誤等種種因素而無法如預期運作。任何引致發布或未經授權訪問個人數據的系統故障或安全漏洞，可能導致我們未能遵守適用的隱私及數據保護法律、法規及政策。

我們須遵守中國以及其他國家和地區有關收集、使用、保留、披露及傳輸個人身份信息及玩家產生的數據的法律及法規。該等法律及法規旨在保護於或從主管司法權區收集、處理及傳輸的個人信息的隱私。鑒於我們已經並將會進一步擴大我們的遊戲於國際市場（包括香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲）的分銷，我們須遵守該等司法權區相關的法律和法規。中國和該等國際市場的數據保護法律及法規或隱私政策持續發展，並可能因司法權區不同而有別，我們需要遵守新興及不斷變化的國際要求。舉例而言，我們的遊戲於美國發行，則我們須遵守《兒童在線隱私權保護法案》（Children's Online Privacy Protection Act或COPPA）（規管在線收集未滿13歲兒童的信息）及《聯邦貿易委員會法》（Federal Trade Commission Act）（禁止線上及線下不公平或欺詐行為，已應用於數據安全及在線隱私規定）。由於我們亦將遊戲分銷至歐洲，故2018年5月生效的歐洲《通用數據保護條例》（General Data Protection Regulation或GDPR）亦適用於我們於歐洲的業務。《通用數據保護條例》對接受或處理歐盟居民的個人數據的公司提出操作要求，且《通用數據保護條例》的規定與歐盟先前的規定有所不同。為確保我們遵守全部該等國際規定，我們可能需要訂立額外機制並可能會產生巨額費用。倘我們未能或被認為未能遵守或準確預期任何隱私政策或監管規定或隱私保護相關的法律、規則和法規的實施、詮釋或擴大立法，可能引致政府機關或其他機構向我們提出訴訟或行動。該等訴訟及行動可能會使我們受到重大處罰及負面報導，需要我們改變業務常規、增加我們的成本及嚴重干擾我們的業務。

我們在很大程度上依賴於並非我們所控制的移動操作系統、網絡及移動設備之間的交互。

我們在各種移動操作系統及設備上推出我們的遊戲。我們依賴我們的遊戲與並非我們所控制的大眾化移動設備及移動操作系統（例如安卓系統及iOS）之間的交互性能。倘該等移動操作系統或設備的任何改變使我們遊戲的功能下降或為競爭遊戲提供優先待遇，則可能會對遊戲玩家的遊戲體驗造成重大不利影響。此外，倘我們開發或調整遊戲的平台數量增加（該情況通常可見於中國不斷變化且分散的移動互聯網市場），將導致我們的成本及開支增加。我們的遊戲能夠在並非我們所控制的一系列移動操作系統、網絡、移動設備及標準方面運行良好，對交付優質遊戲而言十分重要。倘我們的遊戲玩家難以獲取及使用我們的遊戲，則我們的遊戲玩家增長及遊戲玩家參與度可能會受損，繼而對我們的業務、財務狀況和經營業績造成重大不利影響。

風 險 因 素

業務運營成功取決於中國互聯網基礎設施及通訊網絡的表現及可靠性。

由於我們於中國進行主要業務運營，我們依賴中國的無線固定通訊網絡以管理遊戲玩家的賬戶及其所產生的數據、促進數據傳輸及交流以及監察遊戲的整體運作情況。中國全國網絡通過中國政府所控制的國際網關連接互聯網，是中國內地遊戲玩家唯一可以連接互聯網的渠道。該等國際網關或未能配合互聯網流量持續的增長和中國遊戲玩家不斷變化的需求。我們無法向閣下保證中國信息基礎設施的發展將足以支持我們的運營及發展，尤其是當我們的遊戲可能隨著業務擴展而需容納更多遊戲玩家。此外，倘出現任何基礎設施中斷或故障，我們或無法及時或根本不可能取得替代網絡及服務，此舉可能對我們的業務、經營業績和前景造成重大不利影響。

我們或無法成功推廣我們的品牌或提升品牌知名度，而任何負面報導（不論其真確性）均可能會損害我們的品牌及我們發布的特定遊戲。

我們將打造成移動遊戲行業的知名品牌，對我們的業務運營及致力擴大遊戲玩家及業務夥伴基礎而言至關重要。我們的業務及財務表現極之依賴品牌及遊戲的優勢及市場認受性。

任何涉及我們、管理層、我們的遊戲、遊戲玩家、業務夥伴及行業的負面報導均可能會損害我們的品牌。尤其是，鑒於移動遊戲市場的性質，我們較容易面臨負面報導。我們或無法以遊戲玩家及業務夥伴滿意的方式化解任何有關我們、管理層或我們的遊戲的負面報導。有關我們品牌的負面報導亦可能導致我們要作出防禦性媒體宣傳活動和法律行動，從而可能會增加我們的營銷或法律開支並分散管理層的注意力，此舉可能對我們的品牌形象、業務、財務狀況以及經營業績造成重大不利影響。

未經授權使用我們的知識產權或會損害我們的品牌及聲譽並對我們的業務造成不利影響。

我們認為我們的專有域名、版權、商標、專利、商業機密及其他IP權對我們的業務運營至關重要。我們依賴專利、版權、商標以及商業機密法律及披露限制以保護我們的知識產權。儘管我們致力於保護我們的專利權，惟第三方可能會試圖複製或以其他方式獲取或使用我們的知識產權，包括要求法庭宣告彼等並無侵犯我們的知識產權。

風 險 因 素

監管未經授權使用知識產權的工作屬困難及成本高昂，且我們或業務夥伴所採取的行動可能無法完全阻止他人侵犯或挪用我們的知識產權。我們可能須不時以訴訟方式以強制履行我們的知識產權，此舉可能會產生巨額成本且分散我們的資源，從而對我們的業務造成重大不利影響。

第三方可能會聲稱我們侵犯其專利權，此舉可能會導致我們產生重大法律開支，並使我們無法宣傳我們的產品及服務。

鑒於我們為遊戲開發商的業務性質，我們於一般業務過程中不時遭有關IP權的法律訴訟及索償。例如，於2019年6月，北京大神圈文化科技有限公司（「大神圈」）在中國北京市朝陽區人民法院（「法院」）對我們的附屬公司天津祖龍及淮安祖龍提起訴訟，指控有關文學作品《龍族》（「該小說」）的版權授權協議（「手遊授權協議」）為無效。有關我們法律程序的進一步詳情，見「業務一進行中法律訴訟」。我們可能會繼續於一般業務過程中不時遭受有關IP權的其他法律訴訟及索償。法律程序存在固有不確定因素。倘法院判我們敗訴，我們可能須終止運營若干遊戲，繼而可能對我們的財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

任何該等訴訟或行動或索償（不論是否有理據）均可能涉及高昂成本並分散管理層對日常運營的注意力。倘我們未能成功對該索償進行辯護或未能於該等訴訟中勝訴，我們或會被禁止使用有關IP權、遭受罰款或處罰，或可能須修改、優化或停止經營該等遊戲，或履行我們與部分遊戲玩家訂立的彌償責任，或訂立版稅或授權安排並支付授權費，或須開發其他知識產權。我們於該等情況下尋求的任何版稅或授權安排不一定按商業合理條款向我們提供，或根本無法向我們提供。我們就第三方侵權索償（不論是否有理據）作抗辯時或會產生重大法律費用。當我們依賴唯一一個第三方知識產權供應商作核實知識產權的來源及擁有權時，我們面臨侵權訴訟的風險可能會增加。該責任風險可導致我們的業務中斷，對我們的經營業績造成重大不利影響。

此外，我們部分僱員曾受僱於其他公司，包括我們目前及潛在競爭對手。我們亦有意招聘更多人員以擴大我們的人才庫。倘該等僱員參與我們的技術研發與其前僱主的工作產品類似，我們可能面臨有關該等僱員或我們已挪用其前僱主的專有資料或知識產權的索償。倘我們未能就針對我們的索償成功抗辯，我們或須承擔責任，此舉可能對我們的業務及聲譽造成重大不利影響。

有關法律訴訟風險的進一步詳情，請參閱「與我們的業務及行業有關的風險—我們可能成為法律、行政訴訟及監管調查的一方，此舉或會導致不利的結果，對我們的業務、財務狀況、經營業績及現金流量造成不利影響」。

風 險 因 素

我們可能須就玩家所作出的不恰當的在線通訊或內容承擔責任。

我們鼓勵遊戲玩家通過遊戲內的平台互相溝通。當大部分遊戲玩家於該等平台分享其遊戲經驗或有關宣傳活動的信息時，部分玩家或會作出非法、色情或煽動性對話而在其他玩家之間產生負面影響。儘管我們已根據相關政府機關提供的清單過濾部分字詞，我們無法向閣下保證遊戲玩家對話中所有敏感信息均可被識別。根據適用法律和法規，若干該等信息或內容可能被視作違法，而政府機關可能要求我們終止或限制已導致或可能導致有關事件的若干功能、服務或遊戲。我們或會因就不恰當傳播資料遭受索償或處罰自行作出調查及抗辯中而產生重大成本，此舉可能會對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。

將我們的遊戲發行至國際市場為我們帶來額外業務、政治、監管、運營、財務及經濟風險，而倘我們無法有效管理該等風險，我們擴展國際業務的能力或會受損。

鑒於我們已經並將會進一步擴展發行我們的遊戲至國際市場(包括香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲)，我們在一個綜合多種語言、文化、風俗、法律體制、其他爭議解決制度及商業基礎設施的環境下開展業務，將會面臨充滿變化且複雜的挑戰。

可對我們於國際市場的業務造成不利影響的多個因素包括：

- 招聘及挽留有才能及能幹以及具有經營全球業務所需的經驗和前瞻性眼光的管理層及僱員的能力；
- 應付因距離、語言及文化差異所導致的挑戰的能力；
- 因應海外遊戲玩家偏好定制遊戲及其他配套的能力；
- 保護我們的知識產權的能力；
- 就虛擬物品實行不同支付方法的能力，該方法須遵守當地法律及慣例及使我們免受付款欺詐行為；
- 貨幣匯率波動；
- 適應當地營商慣例的能力；
- 與當地夥伴建立及維持緊密關係的能力；
- 處理有利於在部分國家進行當地業務的保護性法律及業務慣例的能力；及
- 政治、經濟及社會的不穩定性。

風 險 因 素

倘我們無法有效管理國際性擴展的風險及成本，我們的增長率和前景或會受到重大不利影響。

未經批准於特定司法權區使用我們的服務或須承擔監管風險。

互聯網業務一般並無地域界限，全球各地用戶均可參與我們的遊戲，而除非當地監管機構要求，否則我們不會限制任何特定司法權區的連接。一般而言，我們要求遊戲玩家在申請玩家賬戶時提供例如身份證號碼等身份證明文件，或表明其在當地法律下並無被禁止接收我們的服務。我們迄今並無發現任何監管體制或接獲任何當地監管機構或主要發行渠道的任何通知，要求我們於任何特定司法權區限制連接或將遊戲下架。儘管我們並不認為單憑於特定司法權區可連接遊戲，即表示我們於該司法權區經營業務並須遵守當地法律及法規，惟我們無法向閣下保證當地監管機構抱持相同看法。因此，倘任何特定司法權區的當地監管機構對我們的遊戲施加連接限制，當地用戶任何未經批准使用我們服務的行為或會使我們承擔監管風險，包括罰款或禁制令，此舉可能對我們的業務運營造成不利影響。

此外，美國及其他司法權區或組織（包括歐盟）、聯合國及澳洲通過行政命令、通過立法或其他政府手段、實施措施針對若干國家或司法權區或針對該等國家內的目標行業類別、公司或人物群組、及／或組織施加經濟制裁。現時，我們並無且亦無計劃於遭受全面國際制裁的司法權區經營，而我們並無位於全面被制裁的司法權區的第三方遊戲發行商。然而，我們的遊戲有可能於該等全面被制裁的司法權區或被受制裁人士取得連接。就我們、我們的聯屬公司或第三方發行商於受國際制裁國家及與受制裁人士進行的任何當前或未來活動而言，我們無法估計美國聯邦、州或地方層面的政府政策或歐盟、聯合國、澳洲及其他適用司法權區的任何政策的詮釋或實施情況。因此，我們無法向閣下保證於該等司法權區實施制裁下，我們的未來業務將不會面臨風險，或我們將使業務符合美國當局或對我們業務並無管轄權但仍然主張在境外實施制裁的權利的任何其他政府機關的期望或要求。倘美國、歐盟、聯合國或澳洲政府或任何其他政府實體認為我們的任何活動構成違反彼等施加的制裁或構成對本公司實施制裁的理據，則我們的業務及聲譽可能會受到不利影響。此外，由於多項制裁政策正不斷演變，新規定或限制可能會生效，或會增加對我們業務的審查、或我們一項或多項業務活動被視為違反制裁或應予制裁。

風 險 因 素

國際貿易政策及貿易障礙的變動或貿易戰的發生或會對我們的業務及擴展計劃造成不利影響。

近年來，國際市場狀況及國際監管環境日益受到國家之間的競爭及地緣政治磨擦的影響。國際貿易政策及貿易障礙的變動或貿易戰的發生或會對我們業務所在司法權區的財務及經濟狀況、國際及跨境業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

美國與中國之間已展開貿易戰。美國政府已尋求將若干中國科技公司列入黑名單，將使該等公司難以與美國企業進行業務。被列入黑名單的中國科技公司中，部分為利用主要遊戲發行渠道(如Google Play)的中國手機製造商。於遵守美國政府的指示時，部分發行渠道已暫停部分中國手機製造商的若干軟件及技術服務，此舉將限制該等手機的用戶登入該等發行渠道。倘貿易戰持續惡化，進一步限制該等中國手機登入發行渠道或會導致我們遊戲玩家群流失或增長減慢，而我們的財務狀況、經營業績及擴展計劃可能受到影響。

未能遵守法律、規則及法規以及法律、規則及法規的變更以及法律的不確定性或會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們的業務運營須遵守多項中國法律、規則及法規，對我們的運營造成多方面影響，包括(其中包括)所有權結構、必要的牌照、營銷策略、遊戲故事、客戶關係及知識產權。我們發行遊戲的國際市場的當地法律或法規亦可能適用於我們。請參閱「監管概覽」。倘我們未有遵守該等法律和法規，並遭受監管機關及／或受影響人士向我們處以罰款及／或提出訴訟，則我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到重大不利影響。

限制或以其他方式對我們運營能力或方式造成不利影響的新法律、規則頒布將使我們採取若干變動以確保合規性，而可能減少對我們服務的需求、減少收益、增加成本、限制盈利能力及／或使我們承擔額外責任。例如，於2019年5月，文化和旅遊部辦公廳發布《關於調整〈網絡文化經營許可證〉審批範圍進一步規範審批工作的通知》，其指出文化和旅遊部不再承擔網絡遊戲行業管理職責，不再核發涉及到「利用信息網絡經營網絡遊戲」、「利用信息網絡經營網絡遊戲(含網絡遊戲虛擬貨幣發行)」及「利用信息網絡經營網絡遊戲虛擬貨幣交易」等業務範圍的網絡文化經營許可證。於2019年7月10日，文化和旅遊部發行《關於廢止〈網絡遊戲管理暫行辦法〉和〈旅遊發展規劃管理辦法〉的決定》

風 險 因 素

(「《廢止決定》」)，其指出文化和旅遊部於2019年7月10日廢除網絡遊戲辦法。然而，尚未清楚文化和旅遊部的監管職責會否轉移至其他政府部門或該政府部門會否就經營網絡遊戲提出類似或新監管要求。因此，就規管我們業務活動的現行及未來法律及法規的詮釋及實施而言仍存在許多不確定性。

此外，於2018年8月30日，教育部等八個中國國家監管機關發布《綜合防控兒童青少年近視實施方案》。為防控兒童青少年近視，通過多個監管機關實施的措施，《綜合防控兒童青少年近視實施方案》旨在(i)控制新增網絡遊戲數目及(ii)限制未成年人使用電子產品的時間。截至最後可行日期，儘管國家新聞出版署於2019年10月25日發布《關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》監管未成年人玩遊戲的時段及時限，惟並無就有關網絡遊戲執行《綜合防控兒童青少年近視實施方案》發布進一步詳細實施規則，故其對我們未來業務運營及財務表現的影響尚未清楚且不可預見。董事認為預測每年獲批准發布的網絡遊戲數目的預計配額以及於未來根據當時有效詳細實施規則須採取限制未成年人玩遊戲的時間的措施屬不切實際。儘管仍未清楚且不可預測《綜合防控兒童青少年近視實施方案》將何時及如何執行，惟在下列情況可存在風險：(i)執法可能影響我們日後推出及發布新遊戲的能力，且使我們花更多時間及成本準備及獲取推出遊戲的必要批准；及(ii)鑒於遊戲時間有所限制，執法會遏制未成年人玩我們的遊戲，此舉或會對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。

未能取得、重續或保留必要牌照、許可證或批文，或未能遵守適用法律及法規，可能對我們經營業務的能力造成不利影響。

我們的業務涉及移動遊戲的運營，而我們必須取得及維持適用牌照及批文(如ICP許可證)及網絡文化經營許可證以進行合法運營。請參閱「業務—牌照及許可證」。該等牌照、許可證或批文須待政府定期審閱或重續。儘管我們於往績記錄期間並無就該等牌照發生重大違規事故，我們無法向閣下保證我們能成功及時取得所有所需牌照、許可證及批文及予以更新或重續，此舉或使我們遭受處罰，包括處以罰款、終止或限制運營及沒收非法獲取的收益。此外，我們無法向閣下保證我們的第三方發行商、分銷商或持牌運營商已取得並將適時重續所需牌照、許可證或批文，以發行或運營遊戲。因違反當地適用法律而招致的任何處罰均可能會中斷我們的業務運營，並對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

另外，我們及第三方發行商、行銷商或持牌運營商可能須向有關監管機關尋求額外牌照、授權或批文，而授出上述各項可能取決於我們能否符合若干資本及其他要求，而我

風 險 因 素

們的遊戲可能須接受額外的監管及監督，例如向監管機關報告，所有要求均可使我們的運營成本大幅增加。我們經營該等活動所在的司法權區當前法律或法規的變動或實施新法律及法規或會降低網絡遊戲服務的增長，並損害我們的業務。

我們可能成為法律、行政訴訟及監管調查的一方，此舉或會導致不利的結果，對我們的業務、財務狀況、經營業績及現金流量造成不利影響。

我們可能面臨日常業務過程所產生且可能未完全解決的各種法律、行政訴訟、監管調查及索償，及未來可能產生新的索償。我們訂立的協議有時會包含彌償條款，可能於受彌償的第三方遭索償時產生成本及損失。特別是，我們曾受到及將來可能繼續受到有關我們遊戲中使用知識產權的各種知識產權索賠（包括專利、版權及商標爭議）。見「業務一進行中法律訴訟」。我們無法向閣下保證我們不會於將來涉及該等法律或行政訴訟，且我們於業務增長期間或會面臨監管更多查詢。倘一項或以上法律或行政事宜（包括進行中事宜）判定我們賠償或受彌償的第三方索償若干金額超出管理層的預期或倘授出若干禁令妨礙我們運營遊戲，則我們的業務及財務狀況可能受到重大不利影響。有關結果可能導致我們面對重大賠償性或懲罰性金錢損失、被迫交出收益或盈利、採取補救措施、終止業務運營、對我們施加禁令或強制我們履約，此舉可能對我們的財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們依賴第三方網上付款渠道收取款項。任何服務受阻或意外洩漏保密資料或會對我們的聲譽及業務造成重大不利影響。

我們依賴主要第三方付款渠道，如支付寶及微信支付，協助收取遊戲玩家於遊戲內購買虛擬物品的款項。我們須承受與該等第三方網上付款渠道有關的多種風險及不確定因素。彼等付款服務的任何中斷可能會對我們收取款項造成不利影響，從而影響我們的收益。

於所有經第三方付款渠道進行的網上付款交易中，在公眾網絡上加密傳輸玩家的保密資料（包括信用卡及銀行賬戶號碼、個人資料及賬單地址）對維持玩家信心而言乃屬必要。我們無法控制第三方付款渠道的安全措施，而彼等的安全措施現時可能不足或可能隨著網上付款系統的預期使用量增加而有所不足。倘我們無法保障玩家的保密資料，我們可能須承受訴訟及可能的負債，此舉可對我們的聲譽及我們吸引或挽留玩家的能力造成損害，並可對我們的業務構成重大不利影響。

此外，我們的付款渠道須遵守監管電子資金轉賬及虛擬貨幣的若干法律及法規，而該等法律及法規可能改變或重新詮釋而將對其遵守構成不利影響。倘我們的付款渠道遇到任何不合規事件，其可能須繳納罰款及更高的交易費用，甚至失去其接受我們玩家的網上付款的能力，從而將對我們通過玩家群獲利的的能力構成重大不利影響。

風 險 因 素

我們向客戶提供相對較長的信貸期，且我們就應收賬款承擔信貸風險。任何第三方發行及分銷渠道商、持牌運營商以及付款渠道的延誤或拖欠款項，或會對我們的現金流量或財務業績造成不利影響。

我們通過第三方發行及分銷渠道商、持牌運營商以及第三方付款渠道向遊戲玩家收取銷售所得款項。我們一般向客戶提供90至150日相對較長的信貸期，而我們的現金流量可能會因客戶信貸變差而受到重大不利影響。倘客戶或其他業務夥伴因遊戲玩家不付款或要求退款、我們與該等客戶或業務夥伴之間的關係惡化或終止，或客戶的業務總體減少而導致延遲或拖欠付款，我們未必能悉數收回該等業務夥伴欠付的款項，而我們可能須就減值作出撥備、撤銷相關應收款項及／或為執行權利而產生法律費用。截至2017年、2018年及2019年12月31日，我們的應收賬款淨額分別為人民幣294.1百萬元、人民幣280.7百萬元及人民幣545.8百萬元。截至2017年、2018年及2019年12月31日，我們賬齡超過三個月的應收賬款分別為人民幣88.8百萬元、人民幣91.6百萬元及人民幣322.1百萬元，分別佔我們的應收賬款29.8%、32.3%及58.2%。截至2017年、2018年及2019年12月31日，我們就應收賬款計提減值撥備分別為人民幣3.4百萬元、人民幣3.1百萬元及人民幣7.3百萬元。請參閱「財務資料—有關若干主要資產負債表項目的討論—應收賬款」。倘大量應收賬款未能按時償付或完全未能償付，則我們的業務、財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

我們的可轉換可贖回優先股及按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產或會出現公允價值變動，且其公允價值計量本身存在不確定因素。

於2017年、2018年及2019年，可轉換可贖回優先股的公允價值變動分別為人民幣383.6百萬元、人民幣381.3百萬元及人民幣212.5百萬元。於2017年、2018年及2019年，按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產的收益淨額分別為人民幣25.0百萬元、人民幣31.7百萬元和人民幣26.6百萬元。該等工具的公允價值是基於並無可觀察市價或費率作為依據的假設以估值模式釐定。見本文件附錄一會計師報告附註3.3。因此，有關釐定要求我們作出重大預測，其可能發生重大變動，因此本身涉及一定程度的不確定因素。鑒於有關計量相關的內在不確定性，該等工具的公允價值會受到各種變化、調整及修改以及市場條件及其他因素的影響。可轉換可贖回優先股的價值及按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產的任何重大不利變動，可能對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

就向我們提供外包音樂製作及圖像設計服務的第三方工作室而言，我們對彼等的控制有限，且彼等工作的產品質量或會對我們遊戲發布日程及遊戲質量造成不利影響。

我們偶爾向第三方工作室外包若干工作（包括音樂製作及圖像設計），以優化我們的資源，並於開發過程中達致更高的成本效益。請參閱「業務—我們的業務流程—遊戲開發—外包開發」。於2017年、2018年及2019年，我們產生的外包技術服務開支分別為人

風險因素

人民幣35.9百萬元、人民幣33.8百萬元及人民幣30.6百萬元。然而，我們對有關第三方外包夥伴的控制有限，而倘彼等工作產品的質量無法通過我們嚴格的質量控制測試，我們的遊戲發布可能會延遲，且為確保遊戲的質量我們可能會產生額外成本。倘我們需要有關第三方工作室擴展以支持我們的業務增長，有關情況或會惡化。以上所有情況可能會對我們的聲譽及業務造成重大不利影響。

我們於往績記錄期的表現或未能作為日後前景的指標。

我們於2015年末開展全球業務後，已獲取世界各地廣泛的用戶群。於2017年、2018年及2019年，自中國內地市場產生的遊戲收益分別為人民幣1,076.2百萬元、人民幣678.9百萬元及人民幣723.1百萬元，而於2017年、2018年及2019年，自中國內地以外市場產生的收益則分別為人民幣233.0百萬元、人民幣191.2百萬元及人民幣344.1百萬元。我們的經營歷史及往績表現（尤其於中國境外市場）有限。我們無法向閣下保證我們的遊戲能夠持續產生收益，而我們過往的表現不應視作為日後表現的指標。

儘管我們於2019年產生利潤淨額，惟我們於2017年及2018年均產生虧損淨額，且未來未必可實現盈利。

我們分別於2017年及2018年錄得虧損淨額人民幣159.4百萬元及人民幣75.4百萬元。儘管我們於2019年產生利潤淨額人民幣120.4百萬元，我們無法向閣下保證我們於未來將可繼續產生利潤。我們的盈利能力取決於我們實現業務增長、提高收益的能力以及控制成本和經營開支的能力。於往績記錄期間，我們的收益出現波動且未來未必能以平穩速度持續增長。此外，我們預期，隨著業務的擴展，成本及其他經營開支會繼續增加。倘我們的成本及經營開支持續增加而收益未能實現相應增加，我們未必可於未來實現盈利。

我們或會授出僱員購股權、受限制股份單位及其他以股份為基礎的報酬，我們未來的經營業績及股份[編纂]可能因此受到重大不利影響。

我們可能不時向董事、高級管理層及僱員授出僱員購股權、受限制股份單位及其他以股份為基礎的報酬，以獎勵彼等作出的貢獻以及吸引及挽留主要人員。我們計劃於2020年採納一系列僱員獎勵計劃。本公司亦於2020年4月1日採納的受限制股份單位計劃。為換取授出該等購股權及受限制股份單位而獲得服務的公允價值將於歸屬期間確認為以股份為基礎的報酬開支，將對我們的利潤造成重大不利影響。此外，行使我們已授出或計劃授出的購股權將增加我們的流通[編纂]數目。實際或預期銷售任何因行使我們已授出或計劃授出的購股權而取得的額外股份，均可能對我們股份的[編纂]造成重大不利影響。

風 險 因 素

我們有限的投保範圍可能使我們面臨重大成本及業務中斷。

我們承購多份保單以保障僱員及物業的風險及突發事故。然而，中國的保險公司通常不會如經濟較為發達國家的保險公司般提供廣泛的保險產品。為符合中國一般行業慣例，我們並無就我們的主要資產及業務（包括網絡基礎設施、信息技術及知識產權）投購任何保險。此外，我們並無投購業務中斷保險或要員人壽保險。倘我們的網絡基礎設施或業務運營出現任何中斷、發生訴訟或自然災害，均可能導致我們產生大量成本及分散我們的資源，而我們並無就該等損失投購保險。因此，我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到重大不利影響。

我們可能訂立戰略性收購、授權安排及合作關係，此舉未必會成功且可能會對我們的業務造成重大不利影響。

儘管截至最後可行日期我們並無收購計劃，我們可能會於未來收購可提升我們與遊戲相關的採購、開發和運營能力的內容提供商或第三方平台。該等收購可能要求我們培養新領域的專業技能、管理新的業務關係及吸引新的遊戲玩家類型。我們亦可能在將任何該等投資、收購或合作關係併入現有的業務及運營時遇到困難，而需要管理層重點關注，導致資源從我們現有的業務中轉移。此外，已收購的資產或業務未必如預期般產生財務業績，導致使用大量現金、潛在攤薄發行股本證券、發生重大商譽減值支出、其他無形資產的攤銷費用及面臨已收購業務的潛在未知負債。

我們的控股股東對本公司擁有重大影響力，而彼等的利益未必與我們其他股東的利益一致。

我們的控股股東對我們的業務（包括有關我們的管理、有關合併、擴充計劃、整合及出售我們的全部或絕大部分資產、董事選舉及其他重大公司行動的政策及決定的事宜）擁有重大影響力。緊隨[編纂]完成後並假設[編纂]未獲行使，我們的控股股東將持有本公司已發行股本的35.35%。該所有權集中情況可能會阻礙、推遲或防止本公司控制權出現變動，此舉可能會剝奪其他股東於本公司出售時就彼等的股份收取溢價的機會，並可能會降低我們的股價。即使其他股東反對該等事項，該等事項仍有可能發生。此外，控股股東的利益可能有別於其他股東的利益。控股股東可能會對我們行使重大影響力，導致我們訂立的交易、採取或不採取的行動或作出的決定與我們其他股東的最佳利益有所衝突。

風 險 因 素

我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到疫症、自然災害、戰爭或恐怖主義或任何其他天災的重大不利影響。

我們經營所在的任何地區或區域可能爆發包括COVID-19、豬流感、禽流感、中東呼吸綜合症及嚴重急性呼吸系統綜合症等疫症。該等疫症爆發於各方面或會對我們造成影響。例如，人們在娛樂方面的意慾及需求的消費或會受到影響。同時，可用資源也可能受限制。此外，政府當局可能採取若干衛生措施，包括進行檢疫或關閉我們的辦事處、作出旅遊及交通限制以及出入境限制等。上述任何情況均會對我們經營所在地區上的區域或全國經濟發展造成大幅放緩，而可能對我們的業務運營造成重大不利影響。

具體而言，由於與病毒的地理傳播、疾病的嚴重程度和疫情持續時間有關的不確定性，我們無法預測近期的COVID-19的影響。為應對COVID-19，中國政府已採取各項措施，包括在中國各地施加不同程度的外遊限制、調整工作日和工作時間安排以及對受影響人士實施檢疫安排。因該等措施而導致2020年第一季度業務延遲復工或會對我們的業務產生負面影響。例如，我們的供應商（包括我們的遊戲開發外包合作夥伴）提供的服務可能會受到中斷或延遲，致使我們的遊戲或會延遲上線，且我們或會因採用其他替代品而產生額外費用。此外，COVID-19正蔓延至中國和全球，並預期對經濟發展產生不利影響。倘疫情導致國家或全球經濟衰退，則該衰退或會對我們的戰略及向更多不同地區的人士推出優秀遊戲的目標產生負面影響，而我們的業務、財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

同樣，自然災害、戰爭、恐怖活動、戰爭或恐怖襲擊威脅、社會動盪和由於上述事件導致的加強旅行安保的措施以及地緣政治不確定性和國際衝突和緊張局勢也可能影響我們經營所在地區的區域及全國經濟發展，而我們的業務、財務狀況和經營業績也可能會受到重大不利影響。

此外，我們應對重大事件或危機的應急計劃可能並不充分或未具備恢復能力。因此，我們的經營持續性可能受到重大不利影響，及我們的聲譽可能嚴重受損。

我們的租賃權益可能有缺陷，而我們出租若干物業的法律權利可能受到質疑而導致我們的業務中斷。

根據中國法律及法規，所有租賃必須向當地機關辦理登記。儘管未辦理登記不會使租賃失效，惟承租人可能無法就該等租賃向真正第三方提出抗辯，而於收到中國相關政府機關的通知後未能於指定時限內糾正該不合規事宜，亦可能會被處以罰款。截至最後可行日期，我們於中國根據租賃協議的八項租賃物業尚未按規定登記，此舉或會令我們被判處罰款，金額按相關機關酌情判定，介乎每項未登記租賃人民幣1,000元至人民幣10,000元不等。

風 險 因 素

此外，倘我們的租賃權益有任何瑕疵，我們可能會遭受第三方提出質疑，因而令使用該等物業有困難，因此我們可能會產生額外開支。

與合約安排有關的風險

倘中國政府認為我們藉以建立中國經營業務架構的協議並不符合適用的中國法律及法規，或倘該等法規或其詮釋日後出現變動，我們可能會遭受嚴重後果，包括合約安排遭廢除及放棄我們於併表聯屬實體的權益。

我們為根據開曼群島法律註冊成立的公司，且我們其中一間中國附屬公司北京幻想美人魚被視為外商投資企業。為遵守中國法律及法規，我們根據由天津祖龍、北京幻想美人魚及登記股東訂立的合約安排，通過併表聯屬實體於中國經營相關業務（定義見「合約安排」）。該等合約安排使我們能夠：(i) 成為業務支持、管理及諮詢服務的獨家供應商，以收取費用；(ii) 於抵扣上年虧損（如有）、運營成本、開支、稅項及其他法定供款後，獲取與併表聯屬實體業務運營相關的所有經濟利益並承擔與之相關的一切風險；(iii) 擁有不可撤銷及獨家權利，藉此我們可於中國法律允許的範圍內，全權酌情決定於任何時間及不時向登記股東購買或指定一名或多名人士購買彼等於天津祖龍的全部或任何部分股份；(iv) 擁有不可撤銷和獨家權利，藉此我們可於中國法律允許的範圍內，全權酌情決定於任何時間和不時向天津祖龍購買或指定一名或多名人士購買其全部或任何部分資產；(v) 委任我們、由我們授權的任何董事（天津祖龍的股東除外）或其繼任人或取代董事的清算人為我們的獨家代理和授權代表，代表我們根據中國法律和天津祖龍章程細則，處理有關天津祖龍的一切事宜及行使作為天津祖龍登記股東的一切權利；及(vi) 就合約安排項下任何和所有擔保債務作為第一質押權向我們質押於天津祖龍的所有股份作為附屬抵押，並保證履行於合約安排項下的責任。合約安排允許將天津祖龍及其附屬公司的經營業績以及資產與負債併入我們根據國際財務報告準則編製的經營業績以及資產與負債，猶如該等公司為本集團的全資附屬公司。請參閱「合約安排—我們的合約安排」。

我們的中國法律顧問認為(i) 組成合約安排的各項協議不會違反北京幻想美人魚及天津祖龍各自的公司章程；(ii) 除有關仲裁庭或會裁決的補救措施以及主管司法權區授出臨時補救措施支持仲裁及我們的併表聯屬實體清盤安排的權力及天津祖龍清算時清算組的構成的若干條款外，組成合約安排的各項協議均有效、具有法律約束力且有關協議各方可根據彼等的條款強制執行；及(iii) 合約安排並不屬於《中華人民共和國合同法》第52條下「以合法形式掩蓋非法目的」的合同而被認定為無效情況。然而，概不能保證中國政府機關日後的看法不會與我們中國法律顧問的上述意見相反或有其他出入，而中國政府機

風 險 因 素

關日後亦可能頒布或會令合約安排失效的新法律和法規。倘中國政府認定我們不符合中國法律或法規或缺乏必要的許可或牌照經營我們的業務，相關中國監管機關（包括但不限於商務部、工信部及國家新聞出版署）將可自行決定處理觸犯或違反行為，包括但不限於：

- 撤銷我們的商業及經營牌照；
- 終止或限制我們的經營；
- 判處罰款或沒收彼等視為通過非法經營獲得的任何收入；
- 施加我們或中國運營實體及我們的併表聯屬實體未必有能力遵行的條件或規定；
- 要求我們或中國運營實體及我們的併表聯屬實體重組相關所有權結構或業務；
- 限制或禁止我們使用[編纂]或其他融資活動的[編纂]為我們的併表聯屬實體及其各附屬公司的業務及運營提供資金；或
- 採取其他或會損害我們業務的監管或強制執行行動。

上述任何行動均可能對我們的業務運營造成嚴重干擾，並可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。此外，倘中國政府部門認為我們的法律架構及合約安排違反中國法律、規則和法規，中國政府的行動對我們或我們能夠合併天津祖龍及其附屬公司的財務業績至我們的綜合財務報表所帶來的影響並不清楚。倘任何處罰導致我們無法對天津祖龍及其附屬公司就對其經濟表現帶來的經濟影響最為顯著的活動作出指示，及／或我們無法自天津祖龍及其附屬公司獲得經濟利益，根據國際財務報告準則，我們未必能夠將天津祖龍及其附屬公司合併至我們的綜合財務報表。

我們的合約安排可能無法如直接所有權一樣有效提供運營控制。天津祖龍或其股東可能無法履行其於合約安排項下的責任。

由於中國限制或禁止外資擁有中國若干業務，我們通過併表聯屬實體經營於中國的相關業務，而我們於該等公司並無所有權權益。我們依賴與天津祖龍或其股東訂立的合約安排控制及經營該等業務。該等合約安排旨在為我們提供對併表聯屬實體的有效控制，使我們從中獲得經濟利益。請參閱「合約安排」。

風 險 因 素

然而，該等合約安排未必在對天津祖龍的控制權方面如直接擁有權般有效。倘天津祖龍或其股東未能履行合約安排項下彼等各自的責任，則我們或會產生大量費用並花費大量資源來強制行使我們的權利。所有合約安排均受中國法律監管及根據中國法律詮釋，由合約安排產生的爭議將通過中國的仲裁或訴訟解決。關於根據中國法律如何在利益實體為可變的情況下詮釋或執行合約安排，幾乎並無先例及正式指引。仲裁或訴訟的結果仍然存在重大不明朗因素。該等不明朗因素可能會限制我們執行該等合約安排的能力。倘我們無法執行合約安排，或在執行合約安排的過程中遇上重大延誤或其他障礙，我們或無法對我們的併表聯屬實體施加有效控制，並可能失去對我們併表聯屬實體擁有的資產的控制。因此，我們或無法將併表聯屬實體合併至我們的綜合財務報表，而我們進行業務的能力或會受到重大不利影響。

倘我們的併表聯屬實體宣布破產或面臨解散或清算程序，則我們可能會失去使用及取得併表聯屬實體所持對我們業務運營而言屬重要的資產的能力。

我們對併表聯屬實體的資產並不擁有優先抵押及留置權。倘天津祖龍進入非自願清盤程序，則第三方債權人可能申索其部分或全部資產，而我們未必就我們的併表聯屬實體的資產對第三方債權人享有優先權。倘我們的併表聯屬實體清盤，則我們可能根據《中華人民共和國企業破產法》作為普通債權人參與清盤程序並根據適用服務協議承擔天津祖龍對北京幻想美人魚結欠的任何未償還負債。

根據合約安排，登記股東承諾，未經北京幻想美人魚書面同意，彼等不會以任何其他方式出售、轉讓、抵押或處置天津祖龍的法定或實益權益或認可任何抵押權益有關的產權負擔，惟股份質押協議除外。此外，登記股東承諾彼等不會要求天津祖龍在未經北京幻想美人魚事先書面同意前以任何方式分配利潤或股息，提出相關股東決議案或投票贊成任何有關股東的決議案。倘彼等收到任何收入、利潤分配或股息，除我們另有規定外，彼等應及時向我們或在適用中國法律的許可範圍內由我們指定的任何其他人士轉讓或支付(作為獨家業務合作協議項下服務費的一部分)該等收入、利潤分配或股息。倘登記股東違反相關承諾，則我們可能需訴諸法律程序來執行合約安排的條款。任何有關法律程序均可能費用高昂，並可能轉移管理層對我們業務運營所投放的時間及精力，且有關法律程序的結果將存在不明朗因素。

股權質押協議的股權質押已根據中國法律法規於2020年3月18日完成，各登記股東向北京幻想美人魚聲明並保證，其將促使或將合理促使登記股東的任何繼任者遵守相同承諾，猶如彼等為股權質押協議的訂約方一般。然而，鑒於在登記股東破產或清算的情況下，繼任者、清算人及任何其他可能因上述任何事件直接或間接獲得天津祖龍股權或相

風 險 因 素

關權力的個人／實體（統稱「相關人士」），並非股權質押協議的簽署方，本公司可能需要與所有相關方（包括相關人士）重新簽署股權質押協議，並重新辦理股權質押的登記，以強制執行股權質押協議。本公司不能保證相關人士遵守與猶如彼等為股權質押協議的訂約方的相同承諾，其可能導致本公司執行股權質押協議時出現實際困難。

天津祖龍的股東及董事可能與我們存在利益衝突，而這可能對我們的業務產生重大不利影響。

天津祖龍的股東及董事可能與我們存在利益衝突。我們依賴該等人士遵守開曼群島法律，有關法律賦予董事及高級職員對本公司的受信責任。該等責任包括真誠從事彼等認為符合本公司整體最佳利益的事宜，且不得使彼等置於彼等對本公司的責任與彼等的個人利益之間存在衝突的局面下。另一方面，中國法律亦規定，董事或高級管理層對其任職的公司承擔忠誠受信責任。我們無法向閣下保證，於產生衝突時，天津祖龍的股東或董事將以本公司最佳利益行事或利益衝突將以對我們有利的方式予以解決。該等人士可能會違反或使天津祖龍違反現有合約安排。倘我們無法解決我們與該等股東或董事之間的任何利益衝突或爭議，我們可能須依賴法律程序，此舉對我們的運營而言可能花費不菲、耗時費力。任何該等法律程序的結果亦存在重大不明朗因素。

倘我們行使收購併表聯屬實體的股權及資產的權利，則所有權或資產轉讓可能會使我們受到若干限制及須支付大量費用。

根據國務院頒布的《外商投資電信企業管理規定》（「《外商投資電信企業管理規定》」），外資持有任何提供增值電信服務的公司的股權不得超過50%。此外，在中國投資增值電信業務的外方主要投資者應具有在境外從事增值電信業務的運營經驗及良好業績（「資質要求」）。工信部其後發出有關申請在中國設立外商投資增值電信企業要求的指導備忘，惟該指導備忘並非旨在提供申請要求的詳盡清單。目前概無適用的中國法律、法規或規則就資質要求作出明確的指引或詮釋，而外國投資者是否符合資質要求最終仍須待工信部進行實質性審查後方可作實。儘管我們已採取措施以符合資質要求，但我們仍面對無法即時符合有關要求的風險。倘中國的法律允許外國投資者將來在中國投資增值電信企

風 險 因 素

業，我們可能無法在符合資質要求之前解除合資安排，或倘我們試圖在符合資質要求之前解除合約安排，我們可能沒有資格經營我們的增值電信企業，並可能會被迫暫停運營，從而或會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

根據合約安排，北京幻想美人魚或其指定人士擁有不可撤回及獨家權利，可於任何時間及不時在北京幻想美人魚全權酌情決定下於中國法律允許的範圍內向其股東購買天津祖龍全部或任何部分股權。代價應為零或名義價格或中國適用法律許可的最低價格。

股份轉讓可能須經相關政府機關批准或備案，如商務部、工信部、國家工商行政管理總局及／或其地方主管部門。此外，股份轉讓價格可能須接受有關稅務機關的審查及稅收調整。天津祖龍根據合約安排收取的股份轉讓價格亦可能須繳納企業所得稅，且該等稅項可能高昂。

2019年外商投資法的詮釋及實施和其可能對我們的現有企業架構、企業管治及業務運營的可行性產生的影響存在巨大不確定性。

於2019年3月15日，2019年外商投資法獲第十三屆全國人大二次會議正式通過並於2020年1月1日起生效。2019年外商投資法旨在進一步擴大開放、大力促進境外投資及保護境外投資者合法權益，並取代《中華人民共和國中外合資經營企業法》、《中華人民共和國中外合作經營企業法》及《中華人民共和國外資企業法》，成為中國外商投資的法律基礎。國務院於2019年12月26日頒布《中華人民共和國外商投資法實施條例》（「**實施條例**」），實施條例於2020年1月1日生效，重申及詳述2019年外商投資法。儘管2019年外商投資法並未將合約安排視為外國投資，其規定外國投資者通過法律、行政法規和國務院規定的其他方式進行投資，可視為外國投資的一種形式。因此，未來的法律、行政法規或國務院所規定的條文有可能將合約安排視為一種外商投資方式，屆時，我們的合約安排是否會被認定為外國投資，我們的合約安排是否會被視為違反外國投資准入規定，以及將如何處理我們的合約安排尚存在不確定性。

鑒於相關政府機關在詮釋外國投資法律時擁有廣泛的酌情權，在最壞的情況下，合約安排可能會被相關政府機關視為無效及不合法，相關業務可能會被相關政府機關勒令在現有架構下終止運營，且未必可持續發展。因此，我們將無法透過合約安排的方式經營相關業務，並將失去根據合約安排自北京幻想美人魚及併表聯屬實體獲得經濟利益的權利，而併表聯屬實體的財務業績亦將不再合併入賬至我們的財務業績，且我們將須根據

風 險 因 素

相關會計準則終止確認其資產和負債。在該情況下，香港聯交所亦可能認為本公司不再適合在香港聯交所[編纂]。有關2019年外商投資法及實施條例和《2019年負面清單》及其可能對我們產生的影響，請參閱「合約安排—外商投資法」。

因此，就2019年外商投資法及實施條例的詮釋及實施和其可能對我們的合約安排及我們的業務、財務狀況及經營業績產生的影響而言仍存在重大不確定性。

我們的合約安排可能受中國稅務機關審查，而倘認定我們欠繳額外稅款，則我們的綜合收入淨額及閣下的投資價值可能會大幅減少。

根據中國法律和法規，關連方之間的安排及交易可能會遭受中國稅務機關的審計或質疑。倘中國稅務機關釐定我們的中國附屬公司和併表聯屬實體之間的合約安排並不代表經公平磋商的價格，並以轉讓定價形式調整我們的併表聯屬實體收入，則我們可能會面臨重大不利的稅務後果。就中國稅務而言，轉讓定價調整可能(其中包括)導致我們的併表聯屬實體所錄得的開支扣減減少，繼而可能增加其稅項負債。此外，中國稅務機關可能會就我們的中國可變權益實體的未繳足稅款徵收滯納金及其他罰款。倘我們的稅務負債增加，或倘我們被認定須繳付滯納金或其他罰款，則我們的經營業績可能會受到重大不利影響。

與在中國開展業務相關的風險

中國政府對新網絡遊戲審批及註冊程序的任何監管變動或會對我們的業務造成不利影響。

誠如「監管概覽—有關網絡遊戲的法規—網絡遊戲出版」所詳述，於中國正式發行移動遊戲須向國家新聞出版署進行遊戲註冊及獲得國家新聞出版署發出遊戲出版號碼。然而，於國家層面上，國家新聞出版署自2018年3月開始暫停審批網絡遊戲的遊戲註冊及就其發出版號，但自2018年12月起恢復定期分批發出遊戲版號。於2018年12月起，國家新聞出版署於國家層面上開始審批新網絡遊戲。由於監管機關已收到大量須審核遊戲註冊申請，完成所有現存遊戲註冊程序及獲得遊戲出版號碼需時。因此，我們何時可就申請中的遊戲產品線及其他遊戲產品線完成遊戲註冊及獲得遊戲出版號碼存在重大不確定性，或我們根本無法完成遊戲註冊及獲得遊戲出版號碼，此舉可能會對我們推出新遊戲的能力、我們推出新遊戲的時間表及我們的業務增長及前景構成重大不利影響。

此外，遊戲註冊日後可能會暫停、變動或受監管環境的其他變動影響，或會對我們的經營業績及財務狀況構成重大不利影響。此外，根據國家新聞出版廣電總局於2016年5月頒布並於2016年7月生效的《國家新聞出版廣電總局辦公廳關於移動遊戲出版服務管理的通知》(「《移動遊戲通知》」)，已獲批准發布的手機遊戲升級作品及新資料片(即故事情

風 險 因 素

節、任務內容、地圖形式、人物性格、角色特徵及互動功能等發生明顯變化，且以附加名稱，即在遊戲名稱維持不變的情況下添加副標題，或在遊戲名稱前添加修飾詞抑或在遊戲名稱後用數字表明版本的變化)視作新作品，並根據《移動遊戲通知》的規定按其各自的類別辦理相應審批手續。我們未能向閣下保證監管機構日後將不會對遊戲更新或改進採取更嚴格的態度，而可能導致我們須就該等更新及改進進行備案或申請續期產生額外工作及成本，並或會延誤我們推出該等更新及改進的時間表，進而對我們的經營業績造成更大不利影響。

監管及審查於中國互聯網及無線電信網絡上傳播的資料可能會對我們的業務造成不利影響，且我們合作的發布渠道須就其平台上顯示、檢索或鏈接的資料負責。

中國政府已頒布法律和法規，規範互聯網接入以及通過互聯網分發新聞及其他內容以及產品和服務。若干類別的資料不得通過互聯網進行傳播，例如，工信部及其他主管政府部門已頒布法規，禁止通過互聯網傳播含有被評定為宣揚淫褻、賭博或暴力，鼓吹犯罪，破壞公共道德或中國文化傳統，或危害國家安全或機密等的內容的遊戲。倘我們的任何遊戲被認為觸犯任何有關內容限制，我們將無法取得或維持必要的政府批准以繼續提供有關遊戲產品，及／或可面臨多種處罰，包括沒收收入、罰款或中止業務，這會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。我們亦可能因玩家的非法行為或因我們分發的內容被認為不適當而負上潛在責任。我們可能須刪除違反中國法律的內容並報告我們懷疑可能違反中國法律的內容，同時，倘我們因不當傳播資料引致被索賠或處罰，我們可能在自行調查和抗辯中產生重大成本，這可能對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。

目前並無專門規管虛擬資產產權的法律或法規，因此不能確定網絡遊戲運營商就虛擬資產承擔的責任(如有)。

在暢玩網絡遊戲過程中，遊戲玩家可能取得及累積虛擬資產，例如積分及獎勵、裝備及其虛擬化身的其他功能。該等虛擬資產對遊戲玩家可能相當重要，且具有金錢價值。然而，虛擬資產可能因多項原因遺失，例如，網絡服務延誤、網絡故障或黑客活動引致數據流失。根據《中華人民共和國民法總則》，自2017年10月起，數據及虛擬資產根據規管該等事項的特定規則受保護。然而，中國目前並無專門的法律或法規規管虛擬資產的產

風 險 因 素

權，故有關民事權利的若干一般法律及法規可能適用。儘管中國法院已對虛擬資產的侵權申索作出一系列民事判決，惟有關虛擬資產的合法擁有人身份、虛擬資產的擁有權如何受法律保障，以及移動遊戲開發商是否應就虛擬資產遺失對遊戲玩家或其他利益相關方承擔任何責任，仍存在不確定因素。一旦發生虛擬資產遺失的情況，我們可能就損壞遭遊戲玩家起訴，或會對我們的聲譽及業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。於往績記錄期間，我們未曾涉及任何虛擬資產有關的法律訴訟。然而，我們無法向閣下保證日後不會受該等法律訴訟。

監管網絡遊戲玩家的遊戲時間及年齡的中國法律可能對我們的業務及運營構成重大不利影響。

於2007年4月，新聞出版總署及教育部等政府機關聯合發布《防沉迷通知》，現附於《網絡遊戲防沉迷系統開發標準》及《網絡遊戲防沉迷系統實名認證方案》之後。根據《防沉迷通知》，自2007年7月16日起，所有現有的網絡遊戲以及所有於中國運營的網絡遊戲均須安裝防沉迷系統，監控網絡遊戲玩家的遊戲時長及最低年齡。我們於中國發售的所有移動遊戲均會嵌入防沉迷系統。於頒布《防沉迷通知》後，新聞出版總署、教育部及其他政府機關聯合頒布《關於啟動網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知》（「**實名驗證工作通知**」），並於2011年7月生效。根據《實名驗證工作通知》，所有經營網絡遊戲的公司必須進行防沉迷實名認證工作，包括根據政府法規的規定程序確認遊戲玩家註冊資料並及時報告遊戲玩家身份資料，以及要求被證明為向網絡遊戲防沉迷系統提供虛假確認資料的遊戲玩家輸入資料。此外，根據於2016年7月生效的《移動遊戲通知》，除非將予發行的移動遊戲並不涉及政治、軍事、國家及宗教等主題，屬於不含情節或含有簡單情節的一般益智類國內移動遊戲類別，並未獲海外版權擁有人授權，否則移動遊戲應符合《實名驗證工作通知》的規定。

於2019年4月19日，國家新聞出版廣電總局的官方網站發布更新的《出版國產電腦網絡遊戲作品申請指引》（「**2019年指引**」）。2019年指引列明就申請出版國內新網絡遊戲將提交的必要申請文件，包括防沉迷合規系統特定運營機制的詳細描述文件（「**防沉迷系統文件**」）。然而，2019年指引進一步澄清，移動網絡遊戲無需防沉迷系統文件，且僅有若干相關描述將符合監管規定。

於2019年10月25日，國家新聞出版署發布《關於防止未成年人沉迷網路遊戲的通知》，該通知對未成年人玩網路遊戲（包括時段及時長）及向未成年人提供付費服務的網路遊戲營運訂明若干要求。見「監管概覽—防沉迷系統及未成年人保護」。

風 險 因 素

我們無法向閣下保證中國相關政府部門會認為我們的防沉迷系統屬足夠。未能遵守上述通知的規定可能讓我們面臨處罰，包括暫停或限制我們自行經營遊戲、拒絕或暫停我們的遊戲於中國的審批申請。

中國法律及法規的解釋及執行的不明朗因素可能會限制閣下及我們可獲得的法律保護。

中國的法律體系以成文法為基礎。與普通法體系的不同之處在於司法案例在此體系中的先例價值有限。1970年代末，中國政府開始頒布一套規管一般經濟事務的綜合法律和法規體系。過去三十年立法的整體影響已大幅增加中國各類外商或私營部門投資可獲得的保障。我們的附屬公司須遵守整體適用於中國公司的各項中國法律和法規。然而，由於該等法律法規相對較新，且中國法律體系不斷迅速演變，許多法律、法規和規則的詮釋未必保持一致，而該等法律、法規和規則的執行涉及不確定因素。

特別是，有關互聯網相關行業及移動遊戲行業的中國法律及法規正在不斷發展及演變。儘管我們已採取措施，以遵守我們業務運營適用的法律和法規以及避免進行適用法律和法規下的任何不合規活動，惟中國政府機關日後可能會頒布規管互聯網相關行業及移動遊戲行業的新法律和法規。我們無法向閣下保證，我們的實踐不會被視為違反互聯網相關行業及移動遊戲行業相關的任何中國新法律或法規。此外，互聯網相關行業及遊戲行業的發展可能引致中國法律、法規和政策變更，或現有法律、法規和政策的詮釋及應用的變更，該等變更或會約束或限制我們的業務運營，從而對我們的業務及經營業績產生重大不利影響。

我們或須不時訴諸行政及法院訴訟以行使合法權利。然而，由於中國行政及法院機關在詮釋和執行法定及合同條款方面具有重大酌情權，故可能更難以評估行政及法院訴訟的結果和我們於相較發達法律體系中所享法律保障的水平。此外，中國法律體系部分依據可能具追溯效力的政府政策及內部規則（部分並無及時公布或不曾公布）制定。因此，我們可能在不知情情況下違反該等政策及規則，經過一段時間後方察覺有關違規情況。該等不明朗因素包括我們合同、財產（包括知識產權）及訴訟權利的範圍和效力所涉不確定因素，倘未能應對中國監管環境變動，可能會對我們的業務造成重大不利影響及限制我們持續經營的能力。

中國經濟、政治及社會環境以及政府政策可能對我們的業務及前景造成不利影響。

我們的業務、前景、財務狀況及經營業績或會在很大程度上受中國整體政治、經濟及社會環境以及持續經濟增長所影響。

風 險 因 素

中國經濟在政府干預程度、發展水平、增長率、外匯管控及資源分配等眾多方面有別於大多數發達國家。儘管中國政府已實施措施著重利用市場力量推行經濟改革，同時減少國家對生產性資產的所有權及加強企業的企業管治，中國相當大部分生產性資產仍由政府控制。此外，中國政府通過落實行業政策持續在規管行業發展方面發揮重要作用。中國政府亦通過分配資源、控制以外幣計值負債的付款、制訂貨幣政策及向特定行業或公司提供優惠待遇，大力管控中國經濟增長。

中國經濟於過往數十年顯著增長，但各地區及不同經濟分部的增長不平衡。中國政府已實行多項措施鼓勵經濟增長及指引資源分配。部分該等措施或會有利於中國整體經濟，惟可能對我們有負面影響。例如，我們的財務狀況及經營業績或會因政府管控資本投資或稅務法規變動而受到不利影響。此外，中國政府曾實行加息等若干措施，控制經濟增長速度。該等措施或會導致中國經濟活動減少，而自2012年起，中國經濟增長放緩。中國經濟持續低迷或會導致對我們服務的需求縮減，並可能對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

併購規定及若干其他中國法規就外國投資者進行部分中國公司收購事項制訂複雜程序，令我們更難以在中國通過收購實現增長。

中國六個監管機構於2006年頒布並於2009年修訂的《併購規定》以及若干其他關於併購的法規及規則訂定了額外程序及規定，使外國投資者的併購活動更加耗時及複雜，包括規定倘外國投資者取得中國境內聯屬企業控制權而轉移該控制權的若干情況，必須事先通知商務部。此外，《中華人民共和國反壟斷法》規定經營者集中達到規定申報標準，應事先通知反壟斷政府部門。此外，商務部頒布的《國務院辦公廳關於建立外國投資者併購境內企業安全審查制度的通知》於2011年3月生效，訂明外國投資者進行會產生「國防安全」問題的併購及外國投資者可據此取得境內企業實際控制權從而產生「國防安全」問題的併購，須經由商務部嚴格審查，並須遵守禁止任何意圖繞過安全審查活動（包括通過代表委任或合同控制安排訂立交易）的規則。未來，我們可能會通過收購其他遊戲開發商或遊戲運營商發展業務。遵守上述監管規定及其他有關規則以完成有關交易耗時長久，及任何規定的批准程序（包括取得商務部或其地方機關的批准）可能會延遲或限制我們完成有關交易的能力，這將影響我們擴大業務或保持市場份額的能力。

風 險 因 素

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

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

我們認為，就中國稅項而言，我們於中國境外的企業概非中國居民企業。然而，企業的稅務居民身份由中國稅務機關釐定，及有關「實際管理機構」一詞的解釋存在不確定性。由於我們絕大部分管理層成員位於中國，稅項駐地條例將如何應用於我們的情況仍未明確。倘中國稅務機關釐定我們或我們於中國境外的任何附屬公司為中國企業居民（就中國企業所得稅而言），則我們或有關附屬公司須就其全球收入按25%的稅率繳納中國稅項，這將大幅減少我們的淨收入。此外，我們亦將須履行中國居民企業所得稅的申報責任。再者，倘中國稅務機關釐定我們為中國企業居民（就企業所得稅而言），則出售或以其他方式出售普通股已變現收益（倘有關收益被視為來源於中國）可能須按非中國企業10%的稅率或非中國個別人士20%的稅率（於各個情況下，均受限於任何適用稅務條約條款）繳納中國稅項。倘我們被視為中國居民企業，本公司非中國股東是否能就其稅項駐地國家與中國訂立的任何稅務條約申索權益尚未明確。任何有關稅項可能會減少閣下投資於我們的[編纂]的回報。

風 險 因 素

匯率波動可能會導致外匯匯兌虧損。

人民幣兌港元、美元及其他貨幣的價值出現波動，且可能會由於中國政府政策變動而發生改變，並在很大程度上取決於國內及國際經濟及政治環境以及當地市場供求。我們難以預測未來市場力量或政府政策會如何影響人民幣與港元、美元或其他貨幣的匯率。此外，中國人民銀行定期干預外匯市場以限制人民幣匯率波動及實現政策目標。

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

中國政府管制外幣兌換或會限制我們的外匯交易，包括有關股份的股息支付。

中國政府對人民幣兌換為外幣的可兌換性及在若干情況下匯款至中國境外施加控制。我們以人民幣收取絕大部分淨收益。根據目前的企業架構，我們於開曼群島的公司依賴於中國附屬公司所支付的股息以撥付我們可能有的任何現金及融資要求。根據現行中國外匯條例，經常賬戶項目（例如利潤分配以及貿易及服務相關的外匯交易）可以外幣計值，毋須國家外匯管理局事先批准，惟須符合若干程序要求。因此，中國附屬公司可在沒有國家外匯管理局事先批准的情況下以外幣向我們支付股息，前提條件為將有關股息匯至中國境外時須遵守中國外匯條例的若干程序，例如本公司於海外投資註冊的實益擁有人須為中國居民。然而，人民幣兌換為外幣並匯至中國境外以支付資本開支（例如償還以外幣列值的貸款）須經有關政府機關批准或登記。

鑒於人民幣走弱導致2016年中國資金大量外流，中國政府實施了更為嚴格的外匯政策並加強了主要資本外流的審查。國家外匯管理局施行更多限制及大量審核程序以監管資本賬戶的跨境交易。中國政府今後可酌情進一步限制經常賬戶交易使用外幣。倘外匯控制制度阻止我們取得足夠的外幣以支付外幣需求，我們可能未能以外幣向股東支付股息。

風 險 因 素

中國通貨膨脹可能會對我們的盈利能力及增長產生重大不利影響。

中國以往的經濟增長均伴隨著高通脹期，而中國政府不時實施多項政策控制通貨膨脹，包括施加多項旨在限制可用信貸或調控增長的校正措施。未來出現高通脹可能讓中國政府再次對信貸及／或商品價格施行控制，或採取其他行動，從而可能抑制中國的經濟活動。中國政府尋求控制信貸及／或商品價格的行動可能對我們的業務營運造成不利影響，削弱我們的盈利能力及增長。

有關境外控股公司向中國實體發放貸款及直接投資的中國法規，可能會延誤或阻礙我們使用[編纂][編纂]向我們的中國附屬公司發放貸款或提供額外出資，這可能對我們的流動資金以及我們籌資及擴充業務的能力造成重大不利影響。

我們以股東貸款或增加註冊資本的形式轉至我們的中國附屬公司的任何資金須取得中國有關政府機關的批准或登記。根據關於中國外商投資企業的相關中國法規，對我們中國附屬公司增資須經商務部或其當地分支機構批准或備案，並在中國其他政府機關登記。此外，(i)我們的中國附屬公司取得的境外貸款必須向國家外匯管理局或其地方分支機構登記；及(ii)我們的中國附屬公司所取得貸款不得超過法定限額。倘未來我們果真直接向我們的中國附屬公司提供出資或境外貸款，我們未必能夠就此及時辦理該等備案或登記。倘我們未能辦理該等備案或登記，我們動用本次[編纂][編纂]及資本化中國經營的能力或會受到不利影響，這可能對我們的流動資金以及我們籌資及擴充業務的能力產生重大不利影響。

中國稅務機關加強對收購交易的審核可能會對我們的業務運營、收購或重組戰略或閣下於我們的投資價值造成負面影響。

根據國家稅務總局於2015年2月頒布並於2017年10月及12月進一步修改的《國家稅務總局關於非居民企業間接轉讓財產企業所得稅若干問題的公告》或國家稅務總局7號公告，倘非居民企業實體通過向境外控股公司轉讓股權的方式間接向中國居民企業轉讓股權，且無合理商業目的，則中國稅務機關有權重新評估交易性質並將間接股權轉讓視為直接轉讓。因此，有關轉讓衍生收益（例如轉讓價減權益成本）將須繳納中國預扣稅，稅率最高為10%。根據國家稅務總局7號公告的條款，滿足以下所有情形的轉讓應被視為無合理商業目的：(i)境外控股公司超過75%的股權價值直接或間接來自於中國應課稅資產；(ii)於間接轉讓之前年度的任何時間，境外控股公司總資產超過90%為中國境內投

風 險 因 素

資，或於間接轉讓之前年度，境外控股公司超過90%的收益直接或間接來自中國境內；(iii)海外控股公司履行的職能及承擔的風險不足以證明其法人的存在；及(iv)對間接轉讓徵收的外國所得稅低於對直接轉讓中國應課稅資產徵收的中國稅項。

我們就境外重組及銷售境外附屬公司股份等涉及中國應課稅資產的若干未來交易的有關申報及其他影響面臨不確定性。根據國家稅務總局7號公告，我們和非中國居民投資者於有關交易中可能須履行申報義務。對於非中國居民企業投資者轉讓本公司股份，根據國家稅務總局7號公告，中國附屬公司可能須協助申報。因此，我們可能須花費有價值的資源以遵守國家稅務總局7號公告，或要求我們向其購買應課稅資產的相關轉讓人遵守該等公告，或確定本公司根據該等公告毋須繳稅，這可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大影響。

未能獲得任何優惠稅收待遇及政府補貼或我們未來可能獲得的任何優惠稅收待遇終止、減少、要求返還或推遲，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。

我們已獲授若干政府補貼及稅收優惠。請參閱「財務資料—重大會計政策及估計—所得稅開支」及「財務資料—有關經營業績主要組成部分的描述—其他收入」。然而，政府機關可能隨時決定減少、要求我們返還、去除或取消有關補貼及稅收優惠。我們無法向閣下保證能持續取得我們目前享有的政府補貼及稅收優惠。該等政府補貼及優惠稅收待遇終止、減少或推遲可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

倘中國居民股東或實益擁有人未能遵守中國相關外匯及其他法規，則我們或會面臨處罰，包括限制我們向中國附屬公司注資的能力及中國附屬公司向我們分派利潤的能力。

國家外匯管理局已頒布若干法規，規定中國居民及中國企業實體須就其直接或間接境外投資活動向國家外匯管理局地方分支機構進行登記並取得批准。國家外匯管理局於2014年7月發布37號文，規定中國居民或實體須就其為進行海外投資或融資而設立或控制境外實體，向國家外匯管理局或其地方分支機構進行登記。該等規定適用於我們身為中國居民或實體的股東，並可能適用於我們日後作出的任何境外收購。

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

風 險 因 素

的登記或更新先前已備案的登記資料，則該境外母公司的中國附屬公司可能被限制向其境外母公司分派利潤及源於任何減資、轉股或清算的所得款項，而境外母公司亦可能被限制向其中國附屬公司額外注資。此外，未能遵守上述各項外匯登記規定可能導致逃避適用外匯限制而按中國法律承擔責任。

我們已要求據我們所知在本公司持有直接或間接權益的中國居民或實體按適用外匯法規的規定作出必要申請、備案及更改。然而，我們可能無法充分獲悉我們所有身為中國居民的股東或實益擁有人的身份，故我們可能無法確定我們所有身為中國居民或實體的股東或實益擁有人，以確保彼等遵守37號文或其他相關法規（包括國家發改委及商務部適用法規）。此外，我們無法保證，我們所有身為中國居民或實體的股東或實益擁有人定將遵守我們有關的要求，以及時作出、取得或更新任何適用的登記或遵守37號文或其他相關法規所要求的其他規定。任何該等股東未能遵循37號文或其他相關法規，則可能令我們遭受罰款或法律制裁、限制我們的國內投資活動及海外或跨境投資活動、限制我們附屬公司向我們作出分派、支付股息或其他付款的能力或影響我們的股權結構，從而對我們的業務及前景造成重大不利影響。

未能遵守有關僱員持股計劃或購股權計劃登記規定的中國法規，可能使中國計劃參與者或我們面臨罰款及其他法律或行政制裁。

於2012年2月，國家外匯管理局發布《關於境內個人參與境外上市公司股權激勵計劃外匯管理有關問題的通知》（或國家外匯管理局7號文），取代國家外匯管理局於2007年3月頒布的先前規定。根據國家外匯管理局7號文以及其他相關法規及規定，參與境外上市公司股權激勵計劃的中國居民須向國家外匯管理局或其地方分支機構進行登記並辦理若干其他手續。身為中國居民的股權激勵計劃參與者須保有一名合資格中國代理（可為該境外上市公司的中國附屬公司或該中國附屬公司選定的其他合資格機構），以就股權激勵計劃代表其參與者辦理國家外匯管理局登記及其他手續。參與者亦須保有一間境外委託機構，以處理有關購股權行使、相關股票買賣或權益及資金轉讓等事宜。此外，倘股權激勵計劃、中國代理或境外委託機構發生任何重大變動或出現其他重大變動，中國代理須就股權激勵計劃向國家外匯管理局辦理登記變更。另外，37號文規定，參與境外非上市特殊目的公司股權激勵計劃的中國居民於其行使購股權前可向國家外匯管理局或其地

風 險 因 素

方分支機構登記。我們以及我們獲授購股權及受限制股份的中國僱員須遵守該等規定。我們的中國購股權持有人或受限制股東未能向國家外匯管理局辦理登記，可能使該等中國居民面臨最高人民幣300,000元(如為實體)及最高人民幣50,000元(如為個人)的罰款及法律制裁，亦可能限制我們向中國附屬公司額外出資的能力，限制中國附屬公司向我們分派股息的能力，或以其他方式對我們的業務產生重大不利影響。

國家稅務總局亦已發布有關僱員股份獎勵的相關法規和規定。根據該等規則和法規，我們在中國工作的僱員將須因行使購股權或獲授受限制股份而繳納中國個人所得稅。我們中國附屬公司有義務就已授出購股權或受限制股份向相關稅務機關提交文件，並因購股權獲行使或授出受限制股份為其僱員預扣個人所得稅。倘我們僱員未能根據相關規則及法規繳納或我們未能預扣其個人所得稅，則我們可能面臨政府主管機關施加的制裁。

我們股東取得針對我們的若干判決未必可強制執行。

我們是於開曼群島註冊成立的獲豁免公司。我們絕大部分資產位於中國，且我們目前絕大部分經營亦於中國進行。此外，我們大多數現有董事及職員為中國公民及居民，且該等人士的絕大部分資產均位於中國。因此，倘閣下根據適用證券法或其他法律認為權利遭侵犯，閣下可能難以或不能在香港向我們或該等人士送達法律程序文件或在香港對我們或該等人士提出訴訟。此外，由於中國法院對於根據境外證券法提出的案件的管轄權並無明確法定及司法解釋或指引，閣下可能難以根據非中國證券法的責任規定在中國法院對我們或我們中國居民職員及董事提出原訴訟。即使閣下成功提出此類訴訟，開曼群島及中國法律或會使閣下無法強制執行針對我們資產或我們董事及職員資產的判決。

與[編纂]有關的風險

[編纂]過往並未在[編纂]流通。我們[編纂]的流通性、成交量及[編纂]可能發生波動。

於[編纂]前，[編纂]並無[編纂]。[編纂]初步發行價範圍由本公司與[編纂](為其本身及代表[編纂])磋商釐定，且[編纂]與[編纂]後的[編纂][編纂]可能相去甚遠。我們已申請批准[編纂]於香港聯交所[編纂]及買賣。我們無法保證[編纂]將形成交投活躍、流動[編纂]的[編纂]市場。

[編纂]後我們[編纂]的成交價格將由市場釐定，而市價可能受多項因素影響，其中若干因素我們無法控制，包括：

- 我們的財務業績；
- 證券分析師對我們財務表現估計的變動(如有)；

風 險 因 素

- 我們及我們所競爭行業的歷史及前景；
- 對我們的管理層、我們過去及現在的運營、我們未來收益及成本架構的前景及時機的評估，例如獨立研究分析師的意見(如有)；
- 我們的目前發展狀況；
- 從事與我們的業務活動類似業務的[編纂]公司的估值；
- 有關娛樂行業及公司的整體市場環境；
- 中國法律及法規的變動；
- 我們能夠在市場上有效競爭；及
- 中國及全球的政治、經濟、金融及社會發展。

此外，香港聯交所不時出現影響香港聯交所所報公司證券市價的重大價格及成交量波動。因此，不論我們的經營表現或前景如何，我們[編纂]投資者所持[編纂]的[編纂]或會波動，[編纂]價值可能下跌。

實際或被視為出售大量股份或有大量股份可供出售，尤其是由董事、行政人員及股東作出時，可能會對我們股份的市價產生不利影響。

未來出售我們的大量股份，尤其是由董事、行政人員及股東作出時，或被認為或預期將作出該等出售時，可能會對我們[編纂]在香港的[編纂]以及我們在未來於合適的時機以我們認為合適的價格籌集股本的能力產生不利影響。

儘管我們目前並不知悉任何股東有意出售其持有的大量股份，概不保證彼等不會出售任何其目前或未來可能擁有的股份。

倘證券或行業分析員並無公布有關我們業務的研究報告，或倘彼等對關於[編纂]的建議作出不利變動，[編纂]的[編纂]和[編纂]或會下跌。

行業或證券分析員所發布關於我們或我們業務的研究報告將會影響[編纂]的[編纂]。如研究我們的一名或多名分析員調低股份的評級或發布有關我們的負面評論，不論資料是否準確，[編纂]的[編纂]均很有可能下跌。如一名或多名分析員停止將我們納入研究範圍或不能定期發布有關我們的報告，我們可能會失去金融市場的曝光率並因此導致[編纂][編纂]及[編纂]下跌。

風 險 因 素

由於[編纂]的[編纂]與[編纂]相隔數日，在[編纂]開始[編纂]前一段時間內，[編纂]持有人可能面臨[編纂][編纂]下跌的風險。

預期我們[編纂]的[編纂]將於[編纂]釐定。然而，[編纂]在交付後方於香港聯交所開始買賣，預期為[編纂]後數個營業日。因此，投資者未必可在此期間出售或買賣[編纂]。[編纂]持有人因而須承受買賣開始前[編纂]的價格可能因不利市況或於出售至買賣開始時期間可能出現的其他不利事態發展而下跌的風險。

我們對如何運用[編纂][編纂]擁有重大酌情權，而閣下未必同意我們的動用方式。

我們的管理層可能以閣下未必認同的方式動用[編纂][編纂]，或動用方式無法為我們的股東取得可觀回報。我們計劃將[編纂][編纂]用作各種用途，包括為我們的新業務及研發撥付資金以提升我們的技術及數據分析能力，為我們的潛在戰略聯盟、投資及收購事項撥付資金，以及開展營銷活動及提升我們的品牌形象。請參閱「未來計劃及[編纂]用途」一節。然而，我們的管理層將有權決定[編纂]的實際用途。閣下向我們的管理層託付資金用於[編纂][編纂]的特定用途，而閣下須信賴我們的管理層的判斷。

我們未必可向股東分派任何股息。

我們無法向閣下保證於[編纂]後何時和以何方式分派股息。股息宣派及分派由董事會酌情決定，而我們能否向股東派付股息或作出其他分派受多項因素限制，包括我們的業務及財務表現、資本及監管規定以及總體業務情況。即使財務報表顯示運營獲利，我們也不一定擁有足夠或任何利潤可供日後向股東分派股息。鑒於上文所述，我們無法向閣下保證日後可就股份支付任何股息。請參閱「財務資料—股息」。

已獲豁免遵守上市規則的若干規定。股東將不會享受獲豁免遵守上市規則的利益。該等豁免或會遭撤回，使我們及股東承擔額外的法定及合規責任。

我們已申請而香港聯交所及證監會已向我們授出豁免嚴格遵守多條上市規則。見「豁免嚴格遵守上市規則」。概不保證香港聯交所或證監會不會撤回所授出的任何該等豁免或不會對該等豁免施加若干條件。倘任何該等豁免被撤回或須受若干條件規限，我們或須承擔額外的合規責任、產生額外的合規成本及面對因多個司法權區合規事宜引致的不確定因素，此等事宜均可能對我們及股東造成重大不利影響。

風 險 因 素

概不保證本文件所載從多個官方公開來源及不同獨立第三方來源（包括行業專家報告）獲得的若干事實、預測及其他統計數據的準確性或完整性。

本文件（尤其是「業務」及「行業概覽」等各節）載有與娛樂市場有關的信息及統計數據。該等信息及統計數據乃從我們所委託的第三方報告及公開可得信息來源獲得。我們認為，該等信息來源為相關信息的適當來源，且我們在摘錄及轉載該等信息時已作出合理謹慎行事。然而，我們無法保證該等信息來源的質量或可靠性。我們、[編纂]、獨家保薦人、[編纂]、[編纂]、[編纂]或參與[編纂]的任何其他人士並未對該等信息進行獨立查驗，且概不就其準確性作出任何聲明。該等信息的收集方法可能存在瑕疵或缺陷，或發布的信息與市場慣例間可能存在差異，這可能會導致本文件所載統計數據失實或不可與其他經濟組織編製的統計數據進行比較。因此，閣下不應過度依賴該等信息。此外，我們無法向閣下保證該等信息按與其他地區列報的類似統計數據相同的基準或按相同準確程度列報或編製。閣下應仔細考慮對該等信息或統計數據的重視程度。

閣下應細閱整份文件，我們鄭重提醒閣下切勿依賴報章或其他媒體所載有關我們或[編纂]的任何信息。

於本文件日期後但於[編纂]完成前，可能會有報章及媒體對我們及[編纂]作出有關報道，當中載有（其中包括）有關我們及[編纂]的若干財務資料、預測、估值及其他前瞻性信息。我們並無授權報章或其他媒體披露任何有關信息，亦不會就有關報章或其他媒體報導是否準確或完整負責。我們不對有關我們的任何預測、估值或其他前瞻性信息的適當性、準確性、完整性或可靠性發表任何聲明。倘有關陳述與本文件所載信息不一致或矛盾，則我們概不就有關陳述承擔任何責任。因此，有意投資者務請僅按本文件所載的信息作出投資決定，而不應依賴任何其他信息。

閣下於決定投資股份時，應僅依賴本文件、[編纂]及我們於香港發出的任何正式公告載列的信息。我們不會就任何報章或其他媒體所報導的信息的準確性或完整性，或該等報章或其他媒體就股份、[編纂]或我們而發表的任何預測、觀點或意見的公平性或適當性承擔任何責任。我們並無就該等信息或刊物的適當性、準確性、完整性或可靠性發表任何聲明。因此，有意投資者於決定是否投資於[編纂]時，不應依賴任何該等信息、報告或刊物。閣下如申請購買[編纂]中的股份，將被視為已同意將不依賴並非載於本文件及[編纂]的任何信息。

豁免嚴格遵守上市規則

為籌備[編纂]，本公司已尋求下列有關嚴格遵守上市規則相關條文的豁免。

有關管理層留駐香港

上市規則第8.12條規定，申請於香港聯交所作為[編纂]的新申請人必須有足夠管理層人員留駐香港。此通常指至少須有兩位執行董事常居香港。

由於本公司主營業務目前主要位於中國且將來會繼續位於中國，故執行董事及高級管理層成員花費大部分時間監督本公司於中國境內的主營業務，而不會常駐香港。我們認為，由留駐中國的執行董事及高級管理層成員監督及管理我們的日常業務運營更為有效及高效。

因此，我們已向香港聯交所提出申請，而香港聯交所已向我們授出豁免嚴格遵守上市規則第8.12條的規定，惟須符合下列條件：

- (a) 我們已根據上市規則第3.05條委任兩名授權代表，作為我們與香港聯交所的主要溝通渠道。兩名獲委任授權代表為李青先生及霍寶兒女士。有關授權代表可隨時與香港聯交所聯絡及在合理通知的情況下與香港聯交所會面。彼等的聯絡詳情(包括辦公及手機號碼、電郵地址、通信地址以及傳真號碼(如有))已提供予香港聯交所；
- (b) 本公司已將董事的聯絡詳情(包括彼等各自的辦公及手機號碼、電郵地址以及傳真號碼)提供予授權代表及香港聯交所。當香港聯交所因任何事宜有意與董事聯絡時，授權代表可隨時及時聯絡全體董事。各董事持有或可申請有效訪港旅遊證件，以便應香港聯交所要求在合理時間內與香港聯交所會面；
- (c) 本公司亦根據上市規則第3A.19條委任綽耀資本有限公司擔任[編纂]，其將作為本公司與香港聯交所的額外溝通渠道。自[編纂]起最少直至本公司遵守上市規則第13.46條止期間，[編纂]將就本公司於[編纂]後首個財政年度全年的財務業績對上市規則及其他香港適用法律法規引致的持續合規規定及其他事項提供意見。倘[編纂]出現任何變動，本公司將會及時通知香港聯交所；及

豁免嚴格遵守上市規則

- (d) 本公司將於[編纂]後委任其他專業顧問(包括法律顧問及會計師)，對上市規則及其他香港適用法律法規引致的持續合規規定及其他事項提供意見。

聯席公司秘書

根據上市規則第3.28及8.17條，本公司的公司秘書須為具備所需學歷或專業資格或香港聯交所認為能夠履行公司秘書職能的相關經驗人士。香港聯交所認為下列學歷或專業資格為可接受：

- (a) 香港特許秘書公會會員；
- (b) 香港法例第159章法律職業者條例所界定的律師或大律師；或
- (c) 香港法例第50章專業會計師條例所界定的執業會計師。

我們已委任郝莉麗女士(「**郝女士**」)及霍寶兒女士(「**霍女士**」)擔任聯席公司秘書。儘管董事認為郝女士能夠履行擔任本公司的公司秘書職能，但鑒於彼學術背景及法律資歷，彼並不擁有根據上市規則第3.28條規定的特定資格。因此，本公司已委任霍女士，彼擁有擔任本公司聯席公司秘書的有關特定資格。霍女士將與郝女士密切合作，共同履行聯席公司秘書的職能與責任，並協助郝女士取得上市規則第3.28條項下所規定的相關經驗。

因此，我們已向香港聯交所提出申請，而香港聯交所已向我們授出有關上市規則第3.28及8.17條的豁免。該豁免自[編纂]起計最初三年期間有效。此外，自[編纂]起計三年期內，郝女士將遵守上市規則第3.29條項下有關年度專業培訓的規定，並將提升彼對上市規則的認識。我們將進一步確保郝女士可獲得相關培訓及支持，以提升彼對上市規則及香港聯交所上市發行人公司秘書職責的理解。於三年期結束前，我們將與香港聯交所聯絡，以便其評估郝女士於先前三年在霍女士從旁協助下是否已取得上市規則第3.28條所界定的相關技能，從而毋須進一步豁免。

有關郝女士與霍女士資格的進一步詳情，見「董事及高級管理層」。

豁免嚴格遵守上市規則

不獲豁免持續關連交易

我們已訂立且預期會持續進行若干交易，該等交易於[編纂]完成後根據上市第14A章將構成本公司持續關連交易。因此，我們已提出申請，而香港聯交所已授出豁免嚴格遵守上市規則第14A章有關我們與若干關連人士間的若干持續關連交易的規定。見「合約安排」及「關連交易」。

本文件為草擬本，其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

有關本文件及 [編纂] 的資料

[編纂]

本文件為草擬本，其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

有關本文件及 [編纂] 的資料

[編纂]

本文件為草擬本，其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

有關本文件及 [編纂] 的資料

[編纂]

本文件為草擬本，其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「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

董事

姓名	住址	國籍
----	----	----

執行董事

李青先生	中國 北京市朝陽區 林翠西里 6號樓12單元602室	中國
----------------	-------------------------------------	----

白璋先生	中國 北京市朝陽區 林翠西里 47號樓206室	中國
----------------	----------------------------------	----

非執行董事

劉銘女士	中國 上海市閔行區 古美四村9號 602室	中國
----------------	--------------------------------	----

閆新廣先生	中國 北京市朝陽區 朝陽門南大街2號	中國
-----------------	--------------------------	----

獨立非執行董事

葛旋先生	中國 北京市東城區 和平里中街甲7號	中國
----------------	--------------------------	----

朱霖先生	中國 山東省臨沂市 蘭山區 陵園前街11號 9號樓 3單元201室	中國
----------------	--	----

丁治平先生	中國 烏魯木齊市 天山區 人民路446號 南門國際置地 5號樓 2單元504室	新西蘭
-----------------	---	-----

見「董事及高級管理層」。

董事及參與 [編纂] 的各方

參與 [編纂] 的各方

獨家保薦人及
[編纂]

中國國際金融香港證券有限公司
香港
中環港景街1號
國際金融中心一期29樓

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

董事及參與 [編纂] 的各方

[編纂]

本公司法律顧問

有關香港法律：
紀曉東律師行(有限法律責任合夥)
與
北京市天元律師事務所香港分所聯營
香港中環
德輔道中26號
華懋中心二期7樓702室

有關香港法律(僅與香港附屬公司的正式註冊成立、存
續及有效營運有關)：
周啟邦律師事務所
香港
金鐘
金鐘道95號
統一中心
31樓B室

有關中國法律：
天元律師事務所
中國
北京市西城區
豐盛胡同28號
太平洋保險大廈10樓

僅有關「業務一進行中法律訴訟」一節所述大神圈訴訟
的中國法律：
北京韜安律師事務所
中國
北京市朝陽區
高碑店西店
記憶文創小鎮
B10-101棟
郵編100123

有關美國法律：
Dentons Hong Kong LLP
香港中環
康樂廣場1號
怡和大廈
3201室

董事及參與 [編纂] 的各方

	<p>有關開曼群島法律： 衡力斯律師事務所 香港 皇后大道中99號 中環中心3501室</p>
獨家保薦人及[編纂]法律顧問	<p>有關香港法律及美國法律： 高偉紳律師事務所 香港 康樂廣場1號 怡和大廈27樓</p> <p>有關中國法律： 通商律師事務所 中國 北京市朝陽區 建國門外大街甲12號 新華保險大廈6樓</p>
申報會計師及核數師	<p>羅兵咸永道會計師事務所 執業會計師及 註冊公眾利益實體核數師 香港中環 太子大廈22樓</p>
行業顧問	<p>弗若斯特沙利文國際有限公司 香港中環 康樂廣場8號 交易廣場一期1706室</p>
[編纂]	<p>[編纂]</p> <p>[編纂]</p>

公司資料

開曼群島註冊辦事處	Harneys Fiduciary (Cayman) Limited 4/F, Harbour Place 103 South Church Street, P.O. Box 10240 Grand Cayman KY1-1002 Cayman Islands
總部	中國 北京市東城區 和平里東街11號 航星科技園8號4樓
香港主要營業地點	香港灣仔 皇后大道東248號 陽光中心40樓
公司網址	www.zulong.com (該網站資料不構成本文件的一部分)
聯席公司秘書	郝莉麗女士 中國 北京市海淀區 牡丹園北里 4號樓804號 霍寶兒女士 香港灣仔 皇后大道東248號 陽光中心40樓
授權代表	李青先生 中國 北京市朝陽區 林翠西里 6號樓12單元602室 霍寶兒女士 香港灣仔 皇后大道東248號 陽光中心40樓
審核委員會	朱霖先生(主席) 葛旋先生 丁治平先生

公司資料

薪酬委員會	葛旋先生(主席) 丁治平先生 李青先生
提名委員會	李青先生(主席) 葛旋先生 丁治平先生
風險管理委員會	丁治平先生(主席) 李青先生 朱霖先生
[編纂]登記總處	[編纂]
[編纂]	[編纂]
[編纂]	[編纂]
主要往來銀行	招商銀行股份有限公司 天津市武清支行 中國 天津武清區 楊村鎮 雍陽西道 嘉峰大廈底商695號舖 中國光大銀行股份有限公司 德勝門支行 中國 北京市西城區 黃寺大街23號 北廣大廈11樓

公 司 資 料

興業銀行股份有限公司
北京海淀支行
中國
北京市海淀區
航天精密大廈一層

香港上海滙豐銀行有限公司
香港
九龍深旺道1號
滙豐中心2座1樓

行業概覽

本節所載若干資料、統計數字及數據摘錄自政府官方刊物及業內來源以及我們委託獨立第三方弗若斯特沙利文編製的報告（「弗若斯特沙利文報告」）。來自政府官方刊物及弗若斯特沙利文報告的資料未必與來自中國及香港境內或境外其他來源的資料一致。我們認為，本節資料的來源屬該等資料的適當來源，且已合理審慎地摘錄及轉載該等資料。我們並無理由認為該等資料失實或含誤導成分，或遺漏任何部分以致該等資料失實或含誤導成分。我們、獨家保薦人、[編纂]、[編纂]及[編纂]、[編纂]或參與[編纂]的任何其他人士概無獨立核實有關資料，亦無就其準確性發表任何聲明。

資料來源

我們已委託獨立市場研究顧問公司弗若斯特沙利文對2016年至2024年期間的中國移動遊戲市場及相關市場進行分析。我們同意就編製及使用弗若斯特沙利文報告支付費用共計445,000港元。本文件所提供及屬於弗若斯特沙利文或弗若斯特沙利文報告的數字及統計數據均摘錄自弗若斯特沙利文報告並經弗若斯特沙利文同意後刊發。

於編製市場研究報告期間，弗若斯特沙利文已進行一手研究（涉及與若干領先行業參與者就市場狀況的採訪及討論）及二手研究（涉及審閱公司報告、獨立研究報告及弗若斯特沙利文自身研究數據庫中的數據）。經過分析過往數據、參考行業相關推動因素估算宏觀經濟數據，從而獲得預測數據。

弗若斯特沙利文的市場研究報告根據以下假設編製：(i)相關市場的社會、經濟及政治環境於預測期內可望維持穩定，從而確保移動娛樂市場及相關行業穩定、健康增長；(ii)未來十年，中國及相關市場的經濟可望維持穩定增長；及(iii)經計及COVID-19爆發業內的相關預測。弗若斯特沙利文報告的可靠性可能受上述假設及因素準確性的影響。

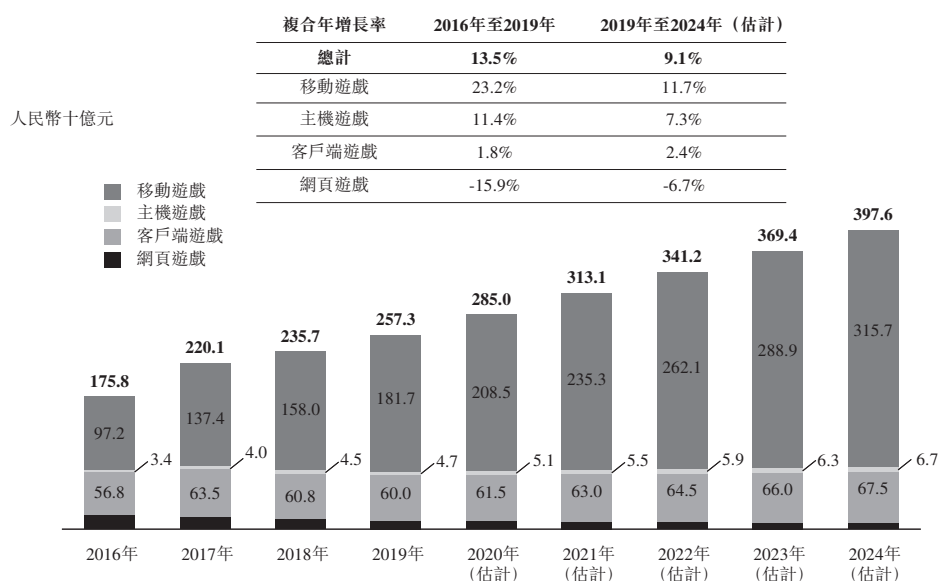
中國內地移動遊戲市場概覽

中國內地已成為全球最大遊戲市場，其市場規模於2019年為人民幣2,573億元。預期中國內地的遊戲市場將於2024年進一步增長至人民幣3,976億元，2019年至2024年期間的複合年增長率為9.1%。相比之下，同期全球遊戲市場的複合年增長率預期為7.5%。

中國內地的遊戲市場由四個分部組成：移動遊戲、主機遊戲、客戶端遊戲及網頁遊戲。在四個分部中，移動遊戲指於便攜式設備操作的遊戲，玩家通常先從互聯網下載，然後遊玩。由於移動設備激增使消費者容易接觸移動遊戲，故移動遊戲市場展現強勁勢頭，

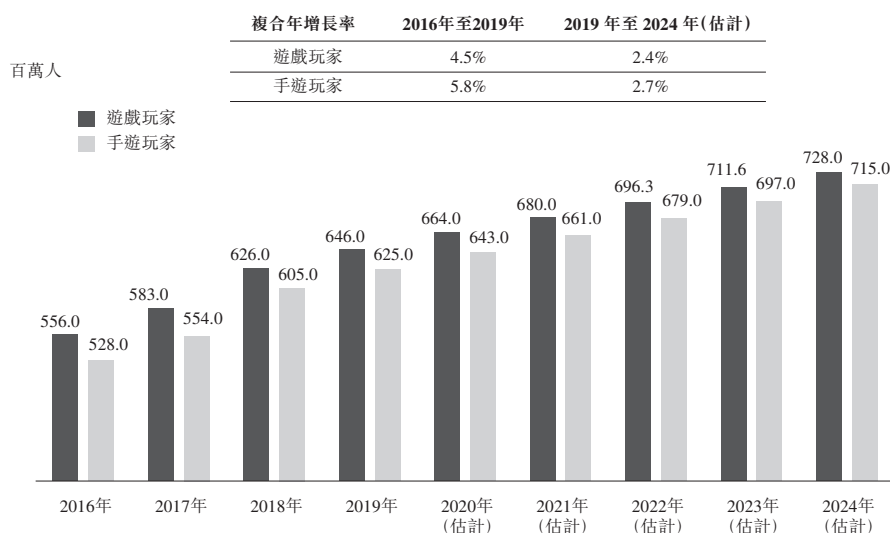
行業概覽

由2016年至2019年期間的複合年增長率達23.2%。於2016年、2017年、2018年及2019年，中國遊戲市場所得收益分別約55.3%、62.4%、67.0%及70.6%來自移動遊戲市場。下圖闡述2016年至2024年中國內地遊戲市場按平台劃分的過往及預測規模。



資料來源：弗若斯特沙利文

截至2019年12月31日，中國內地的遊戲玩家總數為646.0百萬人，其中625.0百萬人為移動遊戲玩家。至2024年12月31日，預期總數將達728.0百萬人，其中預期715.0百萬人為移動遊戲玩家。下圖闡述2016年至2024年中國整體遊戲市場及其移動遊戲市場的過往及預測遊戲玩家群。

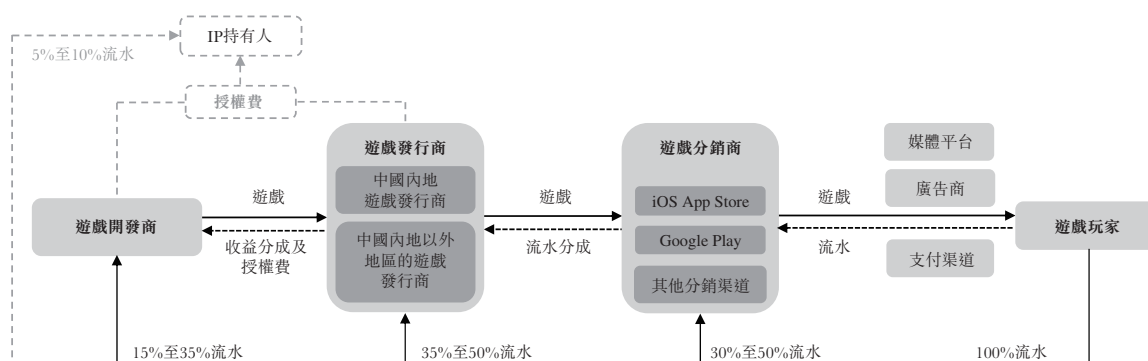


資料來源：弗若斯特沙利文

行業概覽

中國內地移動遊戲行業價值鏈

除遊戲玩家外，中國移動遊戲行業價值鏈上的主要參與者亦包括遊戲開發商、遊戲發行商、分銷商、支付渠道以及其他支持方(例如IP持有人、廣告商及媒體平台)。下圖闡述中國內地的移動遊戲行業價值鏈並典型的流水分布說明。



資料來源：弗若斯特沙利文

- **遊戲開發商。** 遊戲開發商為遊戲開發專業人員，負責遊戲設計及開發、預上線測試、發行後持續運營及技術支持。彼等開發非IP遊戲，或基於原創或運用文學作品、電視劇及漫畫等原創或授權IP來製作新遊戲。
- **遊戲發行商。** 遊戲發行商主要負責手遊的營銷及推廣。
- **遊戲分銷商。** 分銷渠道商包括硬件應用商店及第三方分銷渠道商，所有分銷平台均負責向終端玩家銷售及分銷手遊。由於第三方分銷渠道商或擁有大量資源及廣泛的用戶基礎，其可具影響力。
- **支付渠道。** 支付渠道主要為第三方線上支付服務供應商，如中國內地常用的支付寶、微信支付及銀聯支付，以及全球通用的Apple Pay。

中國遊戲開發商要在中國內地以外市場發行遊戲，彼等可選擇與設有全球業務的中國遊戲發行商合作或與該等市場的當地遊戲發行商合作。與中國遊戲發行商合作有助減少溝通問題及提高合作效率，而與該等市場當地遊戲發行商合作則可提供接觸遊戲發行商用戶群及彼等各自市場分銷網絡的更佳途徑。

主要手遊類型

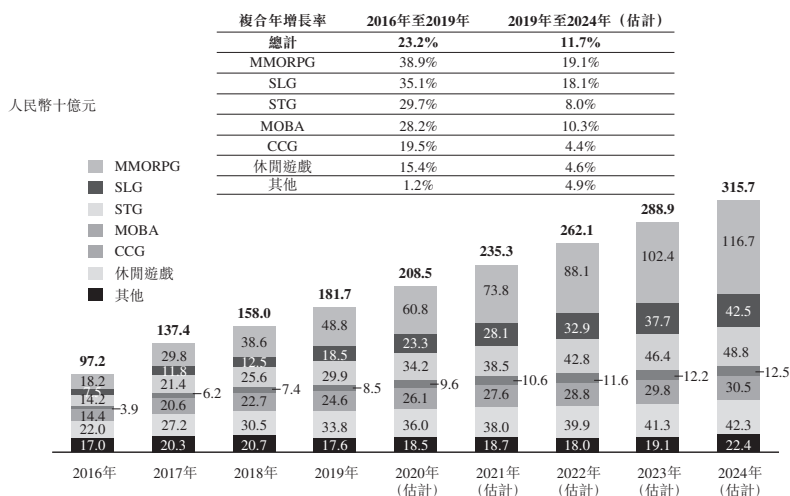
主要手遊類型包括MMORPG、SLG、STG、MOBA、CCG及休閒遊戲。

- **MMORPG。** MMORPG(大型多人在線角色扮演遊戲)為一款融合了角色扮演遊戲及大型多人在線遊戲的遊戲類型，大量玩家在遊戲的虛擬世界中進行互動。
- **SLG。** SLG(模擬遊戲)為一款旨在以遊戲的形式模擬各種現實生活的遊戲類型。
- **STG。** STG(射擊遊戲)為一款動作遊戲，玩家於其中通過射擊與對手抗擊並透過進行任務推進遊戲進度。

行業概覽

- **MOBA**。 MOBA (多人在線競技遊戲)，為在遊戲中每名玩家通常在等距視角地圖上控制其中一隊的一個角色，與另一隊玩家展開競技，最終目的在於破壞敵隊的主建築的遊戲。
- **CCG**。 CCG (集卡遊戲) 為通過使用特別設計的幾組卡片暢玩的遊戲，其將集卡的魅力與策略性的玩法相結合。
- **休閒遊戲**。 休閒遊戲指相對簡單但具吸引力，在風格上呈現極簡主義為特徵的遊戲類型。
- **其他**。 其他包括但不限於體育遊戲、賽車遊戲及動漫遊戲，旨在迎合有不同遊戲文化的玩家市場。

下圖闡述2016年至2024年期間，中國內地手遊市場按類型劃分的過往及預測規模。



資料來源：弗若斯特沙利文

作為於中國內地發展最迅速的類別，MMORPG的典型特色是遊戲畫面精美及視覺效果出色，並結合複雜的故事情節。與單人玩家RPG相反，其允許大量遊戲玩家組隊，一同探索龐大地圖，並在不斷發展的遊戲世界中彼此互動。MMORPG兼具社交功能及身臨其境遊戲體驗，能吸引遊戲玩家投入更長時間。

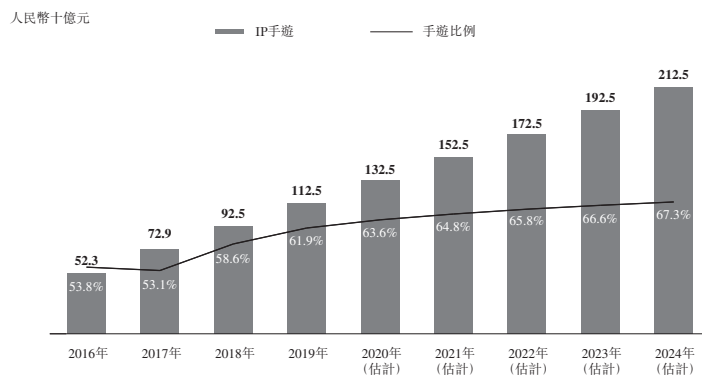
MMORPG於2019年在所有移動遊戲類別中按收益計佔據最大市場份額26.9%。預計於2019年至2024年的預測期內，其將會錄得最高增長率，複合年增長率可望高達19.1%，顯示其可觀增長潛力。相較中國內地所有手遊的平均生命周期(介乎三至12個月)而言，MMORPG的平均生命周期更長(介乎八至18個月)。MMORPG亦於2019年的每名活躍用戶每月平均收入最高，達人民幣256.5元，而每名活躍用戶每年平均收入第二高的類別CCG則達人民幣161.6元。MMORPG於2016年至2019年期間的年均付款率亦最高，達18.5%。

行業概覽

IP手遊

IP手遊包括基於內部開發原創IP（「原創IP手遊」）或第三方IP持有人授權IP的遊戲（「授權IP手遊」）。與採納類似模式或同類玩法的非IP遊戲相比，IP手遊在市場中更容易獲得廣泛的認可。IP手遊的市場規模於2019年達人民幣1,125億元，佔2019年手遊市場份額的61.9%。

下表闡述IP手遊市場於2016年至2024年期間在中國內地的過往及預測規模。



資料來源：弗若斯特沙利文

原創IP手遊

原創IP手遊在近年的重要性愈發凸顯。中國最熱門手遊前20名（按iOS App Store的流水計量）中，原創IP手遊的比重由2017年的35%繼續上升至2019年的50%，說明遊戲開發商愈加注重精心打造原創IP遊戲。

授權IP手遊

就授權IP手遊而言，IP持有人及遊戲開發商或會通過IP授權建立互利的夥伴關係：遊戲開發商可利用既有粉絲群及流行熱門IP上的優勢，迅速與觀眾建立感情；而IP持有人可通過手遊形式維持及擴大IP粉絲群。其亦已成為中國移動遊戲行業的新趨勢，即為建立全球影響力並促進全球分銷，中國遊戲開發商尋求向國際IP持有人購買世界知名IP，而有關持有人僅會選擇與具備開發實力的遊戲開發商合作。

自研及共同開發遊戲

自研遊戲

自研遊戲指個別遊戲開發商獨立開發的遊戲。自研的好處是遊戲開發商可全面控制遊戲開發過程，以確保靈活性及效率。自研遊戲的開發商一般具有很高的技術能力、經驗豐富的開發團隊及充裕的財政實能。

共同開發遊戲

共同開發遊戲指於遊戲開發過程中涉及兩間或以上遊戲公司的遊戲。不同公司可向開發項目投放資金、技術及人才等若干資源。參與共同開發的公司一般會就釐定遊戲擁有權、IP權及收益分成達成協議。

行業概覽

市場驅動因素

中國內地手遊市場的增長歸因於以下驅動因素：

- **遊戲開發技術進步，提升玩家體驗。** 於遊戲開發過程中，借助增強現實、虛擬現實及其他先進技術，遊戲公司可於虛擬世界中塑造出逼真環境，提供彷彿如電影情節及身臨其境的遊戲體驗。技術的發展將繼續豐富玩家的遊戲選擇並推動中國內地手遊市場的增長。
- **移動網絡連網範圍更廣，價格下降。** 中國三大電信運營商已下調4G服務費，為農村及偏遠地區人口連上移動網絡帶來更大便利及優惠。隨著我們進入5G時代，移動網絡速度及時延的改善將進一步推動手遊市場的增長。
- **對優質遊戲的需求不斷增長。** 遊戲玩家對遊戲的忠誠度及其支付意願更取決於遊戲質量，特別是中重度化手遊，包括MMORPG。隨著中國手遊市場競爭的日益激烈，遊戲開發商注重於提升遊戲品質的不同特質以迎合玩家的喜好。例如，基於用戶界面及遊戲角色的細化、圖形清晰度及分辨率以及視覺效果的渲染，遊戲玩家可對遊戲品質產生初步但至關重要的印象。
- **玩家消費力提升及支付意願愈發強烈。** 隨著人均可支配收入的持續與消費力同步上升，越來越多中國消費者於閒暇時間玩手遊時願意掏錢買遊戲內虛擬物品。移動支付的普及使遊戲玩家動一動指尖就能即時在手機完成交易。因此，遊戲玩家的消費能力已逐漸轉移到優質遊戲，正如數據所指移動遊戲玩家的支付比率由2018年約60%增加至2019年的約68%。

進入門檻

手遊市場的新進入者面臨以下障礙：

- **技術知識。** 最新科技的應用及技術知識獲取為手遊開發商提升研發實力的關鍵。例如，先進的遊戲引擎為簡化遊戲開發、測試及遷移提供解決方案。然而，市場新進入者需要大量的時間和其他投資來獲取技術知識，以將最新科技應用在遊戲開發中。
- **人才獲取及培養。** 一支對遊戲行業(包括遊戲玩家的偏好及最新趨勢等)有深入了解的遊戲開發專業人員團隊為新進入者的另一主要障礙。該等專業人員確保遊戲開發商能持續推出新的優質遊戲及升級現有遊戲。新進入者獲取及建立競爭力可媲美知名遊戲開發商的開發團隊需時較多且成本高昂。
- **主要市場參與者之間的緊密夥伴關係。** 與市場參與者建立穩定的合作關係是遊戲開發及發行取得成功的關鍵。就遊戲開發商而言，彼等可接觸遊戲發行商的廣泛用戶群以宣傳其遊戲。彼等亦受惠於適時調整及更新，乃基於發行商共享的玩家反饋及自發行商專有數據分析系統收集的運營數據。有限的資源及行業聯繫會對新進入者就高效建立市場地位造成限制。

行業概覽

未來趨勢

以下趨勢對移動遊戲市場具有持續影響：

- **更加注重遊戲內容。** 不斷提高的生活及消費水平促使消費者要求高質量及引人入勝的內容。遊戲玩家更接受具有引人入勝故事情節及內容的手遊。因此，遊戲開發商愈來愈著重豐富遊戲內容以吸引及挽留玩家。
- **致力於提升玩家忠誠度。** 愈來愈多消費者將其通信方式及社交生活由離線轉換為在線。移動遊戲不僅為遊戲玩家提供娛樂內容，亦是與熟人、朋友及陌生人自由地進行聯繫及互動的重要方式。透過將附加互動功能集成到移動遊戲中，豐富社會互動，從而產生提高玩家忠誠度及使移動遊戲的生命周期得以延長的網絡效應。
- **遊戲類型發展及創新。** 受互聯網覆蓋面擴闊及智能手機的湧現的推動，中國移動遊戲市場經歷重大發展。然而，自2016年起，移動遊戲市場已達至穩定階段。為進一步把握市場潛力，遊戲公司致力於創造獨特的遊戲類型及創新玩法以吸引現有及新遊戲玩家。例如，遊戲開發商通過將女性向元素融入MMORPG以尋求吸引更多女性玩家。
- **中國移動遊戲公司的中國內地以外市場份額增加。** 地理擴張為遊戲開發商擴大玩家群及增加收益的另一種策略。在所有中國內地以外市場中，發展中國家及東南亞等增長潛力巨大的地區為中國出口移動遊戲的首選目標國家。地理鄰近及文化相似度亦是中國內地以外市場業務擴張的主要考慮因素，而中國遊戲開發商偏好於韓國、日本及香港等國家及地區發行遊戲，該等國家及地區的遊戲玩家已培養出成熟的支付習慣。此外，歐洲及美國等成熟市場已成為中國移動遊戲出口的首選地區。
- **雲端遊戲的出現。** 雲端遊戲是一種新興的遊戲格式，透過雲端服務器上的數據同步來運行遊戲，其以具成本效益的方式為遊戲玩家提供優質遊戲及跨平台遊戲，從而進一步提升遊戲體驗。

中國移動遊戲出口概覽

由於中國遊戲公司持續力求擴張地理版圖以分散風險及擴大玩家群，遊戲出口至中國內地以外市場對該等公司而言愈發重要。為建立國際市場地位，出口一系列預算更高且質量更佳的首選遊戲比以無差別的低成本遊戲充斥市場的方式更為有效。

海內外市場各有其特點。本公司於國內移動遊戲市場有各種分銷渠道商，包括國際分銷渠道商iOS App Store，及包括騰訊應用寶、華為應用市場、Oppo應用市場、VIVO應用商店、Tap Tap及小米應用商店等大量國內分銷渠道商；而於海外市場中只有兩種主要的分銷渠道商iOS App Store及Google Play。中國內地分銷渠道商收取的佣金通常為分銷的遊戲流水介乎30%至50%不等，視各分銷協議的條款而定，而iOS App Store及Google Play收取的佣金定為分銷的遊戲流水約30%。中國內地以外多個市場的價值鏈及經濟分成計劃相似。

行業概覽

大部分中國移動遊戲於中國內地以外市場乃透過iOS App Store及Google Play分銷。由於中國移動遊戲在中國內地以外的發行市場屬高度分散，三大中國移動遊戲發行商（即趣加、騰訊遊戲及網易）於2019年按出口的中國遊戲產生的流水而言，各自僅佔個位數的市場份額。

中國移動遊戲於2019年自中國內地以外市場產生的收益合共為85億美元，於2016年至2019年期間以21.8%的複合年增長率增長。SLG、MMORPG及STG為該等市場最受歡迎的中國移動遊戲類型。愈來愈多中國遊戲公司放眼於自家地盤以外地區並積極開拓該等市場，而中國內地以外市場的玩家對中國手遊的認受性逐漸提高。預計中國移動遊戲出口的市場規模於2019年至2024年期間繼續以19.6%的複合年增長率增長，並預計於2024年達約207億美元。下表載列於所示年度選定國家或地區的移動遊戲過往及預測規模。

國家／地區	2016年	2019年	複合年增長率		
			2024年 (估計)	2016年至 2019年至 2024年(估計)	
百萬美元，百分比除外					
香港、澳門及台灣	770.6	1,148.1	1,769.0	14.2%	9.0%
香港、澳門及台灣的中國手遊	157.5	445.4	796.0	41.4%	12.3%
日本	5,853.2	8,052.4	10,584.0	11.2%	5.6%
日本的中國手遊	426.3	1,107.9	2,257.9	37.5%	15.3%
韓國	3,897.1	5,256.3	7,302.3	10.5%	6.8%
韓國的中國手遊	194.9	480.5	1,314.0	35.1%	22.3%
東南亞	1,160.0	1,867.9	3,125.3	17.2%	10.8%
東南亞的中國手遊	198.2	554.4	1,250.0	40.9%	17.7%
歐洲	7,130.0	10,032.0	14,832.0	12.1%	8.1%
歐洲的中國手遊	310.5	902.7	1,937.7	42.7%	16.5%
美洲	7,899.8	12,048.2	16,932.1	15.1%	7.0%
美洲的中國手遊	462.1	1,390.1	2,936.5	44.4%	16.1%

資料來源：弗若斯特沙利文

香港、澳門及台灣

在中國內地以外移動遊戲市場中，由於大中華地區文化相似，中國內地的移動遊戲開發商相對更容易滲入香港、澳門及台灣市場。中國移動遊戲公司已於該三個市場建立重大市場份額，於2019年的收益為445.4百萬美元，自2016年至2019年期間的複合年增長率為41.4%。於所有遊戲類型中，中國的MMORPG手遊佔據38.5%，為最大市場份額，鼓勵更多中國MMORPG開發商將其遊戲引入該等市場。

日本

按收益計，日本為世界第三大遊戲市場，以其完善的產業鏈聞名，並有任天堂、索尼及世嘉等行業巨頭。隨著MMORPG手遊已成為主要增長動力，且其於手遊市場份額自7.7%增加至16.0%，日本的手遊市場增長穩定，自2016年至2019年錄得複合年增長率11.2%。近年來，中國移動遊戲進軍日本移動遊戲市場，於2019年產生收益1,107.9百萬美元，自2016年至2019年的複合年增長率為37.5%。於所有移動遊戲類型中，中國MMORPG手遊於2019年的收益大幅增加至188.3百萬美元，自2016年至2019年複合年增長率為60.0%。

行業概覽

韓國

自2016年至2019年，韓國的移動遊戲市場增長穩定，複合年增長率為10.5%。自2016年至2019年，MMORPG手遊為佔主導地位的遊戲類型，於2019年市場份額為62.8%及以複合年增長率40.1%的增長超過整體市場。韓國一直為中國移動遊戲出口最重要的目標國家之一。於2019年，中國移動遊戲產生收益480.5百萬美元，自2016年至2019年期間的複合年增長率為35.1%。

東南亞

由於智能手機的廣泛應用及互聯網基礎設施的改善，東南亞已成為世界增長最快的移動遊戲市場。中國移動遊戲在東南亞錄得強勁增長，自2016年至2019年複合年增長率為40.9%，於2019年的收益達554.4百萬美元。於2019年，中國MMORPG手遊在東南亞展現強勁勢頭，其收益增至144.1百萬美元，自2016年至2019年複合年增長率為69.3%。

歐洲

隨著該地區的智能手機滲透率超過90%，歐洲移動遊戲市場規模於2019年達10,032.0百萬美元，於2016年至2019年的複合年增長率為12.1%。於2019年，MMORPG手遊於手遊市場份額相對較低，佔12.0%。於2019年中國手遊產生收益902.7百萬美元，自2016年至2019年複合年增長率為42.6%。在歐洲，MMORPG手遊佔中國移動遊戲收益的8.3%，自2016年至2019年增長加快，複合年增長率為69.1%。

美洲

於2019年，美洲的手遊市場為世界第二大市場，收益為12,048.2百萬美元。MMORPG手遊於手遊市場的市場份額為10.7%。通過將西方IP應用於MMORPG以迎合美洲遊戲玩家喜好的策略，中國遊戲開發商在短時間內成功吸引美洲遊戲玩家，於2019年產生收益1,291.6百萬美元，自2016年至2019年的複合年增長率為44.4%。

中國內地的競爭格局

根據弗若斯特沙利文的資料，於2019年，中國內地的移動遊戲市場集中。前五大移動遊戲開發商按2019年中國內地自研遊戲總流水計，合共持有市場份額65.5%。最大及第二大移動遊戲開發商相較競爭對手已建立主導優勢，按2019年中國內地自研遊戲總流水計，佔總市場份額56.9%。本集團於2019年在所有中國移動遊戲開發商中排名第五（按自研遊戲於中國內地產生的總流水計量）。

行業概覽

下表載列五大中國移動遊戲開發商(按2019年中國內地自研遊戲的總流水計)。

排名	公司名稱	簡介	佔移動遊戲開發商的市場份額 (按2019年中國內地自研遊戲的流水劃分)
1	公司A	該公司提供一系列多元化綜合互聯網服務及產品(例如社交網絡平台)以及數字內容(例如網路遊戲、視頻及現場直播)。其遊戲分部於2003年成立，在中國內地及海外開發及運營PC遊戲及移動遊戲。以自研遊戲的流水而言，該公司為中國最大的遊戲公司，已開發逾20款涵蓋不同類型的移動遊戲。	39.6%
2	公司B	該公司為於中國內地領先的互聯網科技公司，致力提供有關內容、社群、通信及商務的線上服務。其亦於中國內地及海外開發及運營PC遊戲及移動遊戲。其遊戲分部於2001年成立。作為第二大遊戲開發商，該公司已開發逾15款移動遊戲，主要為MMORPG遊戲。	17.3%
3	公司C	該公司在中國內外市場開發及運營PC遊戲及移動遊戲，專注於開發MMORPG遊戲。其曾開發多款知名MMORPG手遊，其中一款於2019年以流水計躋身中國內地最暢銷MMORPG手遊之列。	3.8%
4	公司D	該公司於2011年成立，開發包括SLG、MMORPG及STG在內多種類型的移動遊戲，並於中國內地及海外運營移動遊戲。該公司開發的其中一款MMORPG手遊以流水計位列中國內地2019年十大最暢銷MMORPG手遊之列。	3.2%
5	本集團		1.6%

資料來源：弗若斯特沙利文

行業概覽

下表載列五大中國移動遊戲開發商排名(按2019年中國內地自研MMORPG的總流水計)。

排名	公司名稱	簡介	佔移動遊戲開發商的市場份額 (按2019年中國內地自研MMORPG的流水劃分)
1	公司B	該公司為於中國內地領先的互聯網科技公司，致力提供有關內容、社群、通信及商務的線上服務。其亦於中國內地及海外開發及運營PC遊戲及移動遊戲。其遊戲分部於2001年成立。作為第二大遊戲開發商，該公司已開發逾15款移動遊戲，主要為MMORPG遊戲。	33.0%
2	公司C	該公司在中國內外市場開發及運營PC遊戲及移動遊戲，專注於開發MMORPG遊戲。其曾開發多款知名MMORPG手遊，其中一款於2019年以流水計躋身中國內地最暢銷MMORPG手遊之列。	11.7%
3	本集團		5.6%
4	公司A	該公司提供一系列多元化綜合互聯網服務及產品(例如社交網絡平台)以及數字內容(例如網路遊戲、視頻及現場直播)。其遊戲分部於2003年成立，在中國內地及海外開發及運營PC遊戲及移動遊戲。以自研遊戲的流水而言，該公司為中國最大的遊戲公司，已開發逾20款涵蓋不同類型的移動遊戲。	4.0%
5	公司E	該公司於中國內地開發及運營PC遊戲及移動遊戲，而其中一款的MMORPG手遊於2019年以月活躍用戶計位列中國內地所有MMORPG手遊第二位。	4.0%

資料來源：弗若斯特沙利文

行業概覽

下表載列五大中國移動遊戲開發商排名（按2017年至2019年中國內地以外市場iOS App Store及Google Play上自研MMORPG的總流水計）。

排名	公司名稱	簡介	佔中國移動遊戲開發商的市場份額 (按2017年至2019年中國內地以外市場自研MMORPG的流水劃分)
1	公司B	該公司為於中國內地領先的互聯網科技公司，致力提供有關內容、社群、通信及商務的線上服務。其亦於中國內地及海外開發及運營PC遊戲及移動遊戲。其遊戲分部於2001年成立。作為第二大遊戲開發商，該公司已開發逾15款移動遊戲，主要為MMORPG遊戲。	18.3%
2	公司A	該公司提供一系列多元化綜合互聯網服務及產品（例如社交網絡平台）以及數字內容（例如網路遊戲、視頻及現場直播）。其遊戲分部於2003年成立，在中國內地及海外開發及運營PC遊戲及移動遊戲。以流水而言，該公司為中國最大的遊戲公司，已開發逾20款涵蓋不同類型的移動遊戲。	8.3%
3	本集團		8.1%
4	公司F	該公司於2009年成立，開發MMORPG、SLG、ACG及其他類型的手遊，截至2019年12月31日，已於東南亞、韓國、歐洲、美國等海外市場發行超過十款手遊。	8.0%
5	公司C	該公司在中國內外市場開發及運營PC遊戲及移動遊戲，專注於開發MMORPG遊戲。其曾開發多款知名MMORPG手遊，其中一款於2019年以流水計躋身中國內地最暢銷MMORPG手遊之列。	7.9%

資料來源：弗若斯特沙利文

下表載列MMORPG手遊排名（按2019年中國內地平均月活躍用戶計）。

排名	MMORPG遊戲	公司名稱	2019年中國內地平均月活躍用戶(百萬人)
1	《龍族幻想》	本集團	3.28
2	遊戲1	公司E	3.21
3	遊戲2	公司B	3.19
4	遊戲3	公司B	3.14
5	遊戲4	公司B	2.15

資料來源：弗若斯特沙利文

監管概覽

有關外商投資的法規

外商投資產業政策

《外商投資產業指導目錄(2017)》(「**《2017年目錄》**」)由國家發改委及商務部於2017年6月28日共同頒布並於2017年7月28日生效。《2017年目錄》就外商投資將產業分為三大類：(i)鼓勵的項目；(ii)受限制的項目；及(iii)禁止的項目。若被投資行業屬於鼓勵的一類，在若干情況下，外商投資可享受優惠政策或福利。若屬於受限制的一類，外商投資可根據適用的法律法規限制進行。若屬於禁止的一類，則不允許任何類型的外商投資涉及。

《外商投資准入特別管理措施(負面清單)(2018)》(「**《2018年負面清單》**」)由國家發改委及商務部於2018年6月28日頒布並於2018年7月28日生效。《2017年目錄》指定的外商投資准入負面清單同時廢止。倘外商投資屬於《2018年負面清單》規定的範圍，特別管理措施將適用。

《鼓勵外商投資產業目錄(2019)》(「**《2019年目錄》**」)及《外商投資准入特別管理措施(負面清單)(2019)》(「**《2019年負面清單》**」)於2019年7月30日生效並取代《2017年目錄》及《2018年負面清單》，其進一步減少對外商投資的限制。根據《2019年負面清單》及《2019年目錄》，於進行增值電信業務實體的外資比例不應超過50%。互聯網文化業務仍為禁止外商投資的範圍。

於增值電信服務的外商投資

外商投資電信企業須遵守國務院於2001年12月11日頒布且於2016年2月6日獲最新修訂的《外商投資電信企業管理規定》，其規定外商投資電信企業以中外合資企業的方式成立，而外方投資者的最終出資比例不得超過50%。此外，經營增值電信業務的外商投資電信企業的外方主要投資者應當具有經營增值電信業務的良好業績和運營經驗。此外，成立外商投資電信企業必須獲得工信部及商務部或其授權地方部門的批准，而有關部門對就其於中國開展增值電信業務作出批准保留相當酌情權。

於2006年7月13日，信產部發布《關於加強外商投資經營增值電信業務管理的通知》(「**《信產部通知》**」)，據此，境內電信企業不得以任何形式向外國投資者租借、轉讓或倒賣電信業務經營許可，也不不得以任何形式為外國投資者在中國境內非法經營電信業務提供資

監管概覽

源、場地、設施及其他協助。此外，根據《信產部通知》，外商投資增值電信服務運營商的互聯網域名及註冊商標由該運營商(或其股東)合法擁有。

於互聯網文化業務的外商投資

於2011年2月17日，文化部發布《互聯網文化管理暫行規定》(「《互聯網文化辦法》」)，其於2003年5月10日頒布並於2017年12月15日獲最新修訂。根據《互聯網文化辦法》，「互聯網文化產品」界定為包括專門為互聯網而生產的網絡遊戲，以及透過互聯網傳播或流通的網絡遊戲。以營利為目的提供互聯網文化產品及其服務須經文化部的省級管理機構批准。

文化部於2011年3月18日頒布《關於實施新修訂〈互聯網文化管理暫行規定〉的通知》，其規定部門暫不受理外商投資互聯網信息服務提供者申請從事互聯網文化活動(音樂除外)。

新聞出版總署、國家版權局及全國「掃黃打非」工作小組辦公室共同頒布的《關於貫徹落實國務院〈三定規定〉和中央編辦有關解釋，進一步加強網絡遊戲前置審批和進口網絡遊戲審批管理的通知》(「《新聞出版總署網絡遊戲通知》」)於2009年9月28日生效，規定禁止外商投資者透過全資附屬公司、股權式合資企業或合作經營企業在中國境內投資或從事網絡遊戲運營及服務。亦禁止外商投資者通過設立其他合資公司、簽訂有關協議或提供技術支持間接實際控制或參與境內企業的網絡遊戲運營業務。前新聞出版總署及國家新聞出版廣電總局(綜合新聞出版總署的有關職責)尚未就申請及實施新聞出版總署網絡遊戲通知作出或發布進一步的詮釋、指引或實施細則。

有關主要市場的網絡遊戲法規

有關主要市場的網絡遊戲法律及法規(即中國、香港、台灣、韓國及美國)概要載列如下：

中國

增值電信服務

國務院於2000年9月25日頒布並於2016年2月6日最新修訂的《中華人民共和國電信條例》(「《電信條例》」)，規定中國電信服務供應商的監管框架。《電信條例》規定電信服務供應

監管概覽

商開始經營前須取得經營許可證。《電信條例》將電信服務分類為基礎電信服務及增值電信服務。根據信產部於2000年9月25日頒布且獲工信部於2019年6月6日最新修訂的《電信條例》隨附的《電信業務分類目錄》，透過固定網絡、移動網絡及互聯網提供的信息服務屬於增值電信服務。根據《電信條例》，中國商業電信服務供應商須向工信部或其省級相應部門取得經營許可證。

國務院於2000年9月25日頒布並於2011年1月8日修訂的《互聯網信息服務管理辦法》（「《互聯網辦法》」）載列有關互聯網信息服務條文的指引。《互聯網辦法》將互聯網信息服務分類為經營性互聯網信息服務及非經營性互聯網信息服務，而經營性互聯網信息服務提供者必須從適當的電信部門取得ICP許可證以提供互聯網信息服務。由工信部於2017年7月3日頒布並於2017年9月1日生效的《電信業務經營許可管理辦法》進一步確認規範中國電信業務經營者有兩類電信經營許可證，即基礎電信業務經營許可證及增值電信業務許可證（「增值電信業務許可證」）。許可證的經營範圍會詳細說明被授予企業所許可的業務內容。獲批准的電信業務經營者須遵循增值電信業務許可證所列具體範圍經營業務。此外，增值電信業務許可證持有人須就股東的任何變更獲得原發證機關的批准。倘業務經營者擬於增值電信業務許可證的有效期限屆滿後繼續經營，則須於到期日前90日就增值電信業務許可證向原發證機構申請重續。

於2016年6月28日，國家互聯網信息辦公室頒布《移動互聯網應用程序信息服務管理規定》（「移動應用程序管理規定」），其於2016年8月1日生效，以加強移動應用程序信息服務的監管。根據《移動應用程序管理規定》，互聯網應用程序提供者應按照「後臺實名、前臺自願」的原則，對用戶進行移動電話號碼等真實身份信息認證。互聯網應用程序提供者未向用戶明示並經用戶同意，不得開啟收集用戶地理位置信息、讀取通訊錄、啟用用戶移動智能裝置內的攝像頭或錄音功能，不得開啟與服務無關的其他功能，不得捆綁安裝無關應用程序。

監管機構

根據國務院辦公廳於2008年7月11日頒布的《關於印發國家新聞出版總署（國家版權局）主要職責內設機構和人員編製規定的通知》、於2009年9月7日頒布的《中央機構編製委員

監管概覽

會辦公室關於印發〈中央編辦對文化部、廣電總局、新聞出版總署〈三定規定〉中有關動漫、網絡遊戲和文化市場綜合執法的部分條文的解釋〉的通知〉、於2013年7月11日頒布的《關於印發國家新聞出版廣電總局主要職責內設機構和人員編製規定的通知》以及由國家新聞出版廣電總局和工信部於2016年2月4日頒布並於2016年3月10日生效的《網絡出版服務管理規定》(「**網絡出版規定**」)，國家新聞出版廣電總局負責審批遊戲出版申請及發出遊戲出版號碼，網絡遊戲上載互聯網之後，網絡遊戲將由文化部管理。

於2018年3月，中國共產黨中央委員會頒布《深化黨和國家機構改革方案》，而全國人民代表大會則頒布《第十三屆全國人民代表大會第一次會議關於國務院機構改革方案的決定》(統稱「**機構改革方案**」)。根據《機構改革方案》，國家新聞出版廣電總局已進行改革，現時稱為國家廣播電視總局，隸屬國務院，而國家新聞出版廣電總局審批網絡遊戲出版申請及發出遊戲出版號的責任亦已轉由國家新聞出版署承擔，自2018年3月21日起生效。於國家層面上，國家新聞出版署自2018年3月起暫停審批網絡遊戲的遊戲註冊及就其發出出版號，但自2018年12月起恢復定期分批發出遊戲出版號。2018年12月起，國家新聞出版署於國家層面開始審批新網絡遊戲。

於2019年5月14日，文化和旅遊部辦公廳頒布《關於調整〈網絡文化經營許可證〉審批範圍進一步規範審批工作的通知》，其中引用《文化和旅遊部職能配置、內設機構和人員編製規定》，並進一步指明文化和旅遊部不再承擔網絡遊戲行業管理職責。於2019年7月10日，文化和旅遊部頒布《廢止決定》。《廢止決定》亦引用《文化和旅遊部職能配置、內設機構和人員編製規定》，並進一步廢止《網絡遊戲辦法》，意味著文化和旅遊部將不再規管網絡遊戲行業。截至最後可行日期，並無就文化和旅遊部規管網絡遊戲的責任是否將由另一政府部門承擔頒布法律、法規或官方指引。

天津祖龍及淮安祖龍持有的網絡文化經營許可證分別於2021年11月5日及2020年5月10日到期。由於(i)自2019年5月起，文化和旅遊部不再承擔管理網絡遊戲行業的責任，且不再批准或發出有關網絡遊戲的網絡文化經營許可證，及(ii)截至最後可行日期，並無規定某個政府部門承擔此類監管責任，重續網絡文化經營許可證是否須根據新的法律及法規以及中國未來新監管機關的監管要求的約束以及續重方法的法律、法規或官方指引。因此，誠如中國法律顧問所告知，並根據我們與天津市文化和旅遊局及江蘇省文化和旅

監管概覽

遊廳的協商，倘並無法律、法規或官方指引或主管機關要求我們於到期後獲得或重續網絡文化經營許可證，我們可在不重續此類許可證的情況下繼續進行手機遊戲運營，其不會構成本集團的不合規行為。誠如中國法律顧問告知，給予上述口頭確認的人士獲授權，分別代表天津市文化和旅遊局及江蘇省文化和旅遊廳作出有關口頭確認。我們將密切關注最新的法規動態，並盡一切努力遵守任何新法規及政策。

網絡遊戲出版

根據《網絡出版規定》，透過信息網絡向公眾提供如遊戲等網絡出版必須獲國家新聞出版廣電總局批准及取得網絡出版服務許可證。根據《網絡出版規定》，於出版網絡遊戲之前，網絡出版服務提供商須向於其所在地的省級主管出版行政部門提出申請，倘申請獲審閱及批准，則將被提交至國家新聞出版廣電總局以供審批。

國家新聞出版廣電總局於2016年5月24日頒布《移動遊戲通知》，自2016年7月1日起生效，其規定遊戲出版服務單位應負責審閱彼等遊戲的內容及申請遊戲出版物號。未經國家新聞出版廣電總局事先批准，不得發行網絡遊戲。就《移動遊戲通知》而言，遊戲出版服務提供商指已自國家新聞出版廣電總局獲取網絡出版服務許可證的網絡出版服務實體，而遊戲出版業務包括在其業務範圍內。如欲申請出版不涉及政治、軍事、民族、宗教等題材內容，且無故事情節或者情節簡單的休閒益智國產移動遊戲，有關遊戲出版服務單位須在預定上網出版(公測)運營至少20個工作日前，將所需文件報送省級出版行政主管部門。如欲申請出版上述類別範圍以外的國產移動遊戲及由境外著作權人授權的移動遊戲，遊戲出版服務單位須通過更嚴格的程序，包括提交管理人員賬戶用於內容審核及遊戲防沉迷系統測試賬戶。遊戲出版服務單位須設置專門頁面，標明遊戲著作權人、出版服務單位、批准文號、出版物號等經國家新聞出版廣電總局批准的信息，以及負責審核並記錄遊戲日常更新。對於該通知施行前已上網出版運營的移動遊戲(含預裝移動遊戲)，其他規定適用於維持該等遊戲在網上出版及運營，根據該通知的規定，將

監管概覽

由遊戲出版服務單位協調省級出版行政主管部門於2016年10月1日之前實施相關審批手續。於2016年9月19日，國家新聞出版廣電總局進一步頒布《關於順延〈關於移動遊戲出版服務管理的通知〉有關工作時限的通知》，以將工作時限由2016年10月1日延長至2016年12月31日。國家新聞出版廣電總局審批網絡遊戲註冊及發布遊戲出版物號的職權已轉交予國家新聞出版署，自2018年3月21日起生效。見「監管概覽—監管機構」。

截至最後可行日期，我們所有在中國發行的移動遊戲已獲准發行並已透過持有網絡出版服務許可證的合資格網絡出版服務提供商提出的申請獲取遊戲出版物號。

網絡遊戲運營

文化部於2010年8月1日頒布並於2017年12月15日最後修訂的《網絡遊戲辦法》全面規管有關網絡遊戲業務的活動，包括網絡遊戲研發生產、網絡遊戲運營、網絡遊戲內容規範、發行網絡遊戲所用虛擬貨幣及虛擬貨幣交易服務。《網絡遊戲辦法》規定，任何從事網絡遊戲運營的單位須取得網絡文化經營許可證，且進口網絡遊戲應當在獲得文化部內容審查批准後，方可上網運營。國產網絡遊戲在上網運營之日起30日內應向文化部履行備案手續。《網絡遊戲辦法》亦規定，網絡遊戲運營商須保障網絡遊戲玩家的權益，並訂明須列入網絡遊戲運營商與其網絡遊戲玩家間所訂立服務協議的若干條款。於2010年7月29日生效的《文化部關於貫徹實施〈網絡遊戲管理暫行辦法〉的通知》列明受《網絡遊戲辦法》監管的單位以及有關文化部審閱網絡遊戲內容的程序，並強調保護玩網絡遊戲的未成年人和要求網絡遊戲運營商提倡其遊戲玩家進行實名註冊。

根據2009年9月7日頒布的《中央機構編製委員會辦公室關於印發〈中央編辦對文化部、廣電總局、新聞出版總署〈三定規定〉中有關動漫、網絡遊戲和文化市場綜合執法的部分條文的解釋〉的通知》，在文化部的統一管理下，新聞出版總署負責網絡遊戲的網上出版前置審批，一旦上網，完全由文化部管理。此外，網絡遊戲未經新聞出版總署前置審批擅自上網的，由文化部負責指導文化市場執法隊伍進行查處。

於2019年7月10日，文化和旅遊部頒布《廢止決定》，訂明文化和旅遊部於2019年7月10日廢止《網絡遊戲辦法》。

內容審查

《互聯網辦法》規定，互聯網信息服務提供者不得製作、複製、發布、傳播含有下列內容的信息：(i)反對憲法所確定的基本原則的；(ii)危害國家安全，洩露國家秘密，顛覆國家政權，破壞國家統一的；(iii)損害國家榮譽和利益的；(iv)煽動民族仇恨、民族歧視，破壞民族團結的；(v)破壞國家宗教政策，宣揚邪教和封建迷信的；(vi)散布謠言，

監管概覽

擾亂社會秩序，破壞社會穩定的；(vii) 散布淫穢、色情、賭博、暴力、兇殺、恐怖或者教唆犯罪的；(viii) 侮辱或者誹謗他人，侵害他人合法權益的；及(ix) 含有法律、行政法規禁止的其他內容的。

《網絡遊戲辦法》進一步規定，國務院文化行政部門負責網絡遊戲內容審查，並聘請有關專家承擔網絡遊戲內容審查、備案與鑒定的有關諮詢和事務性工作。經有關部門前置審批的網絡遊戲出版物，國務院文化行政部門不再進行重複審查，允許其上網運營。

於2004年5月14日，文化部頒布《關於加強網絡遊戲產品內容審查工作的通知》，要求設立文化部下屬委員會，負責審查進口網絡遊戲的內容，並要求所有進口網絡遊戲的內容均需獲得文化部的批准。於2009年11月13日，文化部頒布《關於改進和加強網絡遊戲內容管理工作的通知》，規定網絡遊戲運營商必須通過(i) 減少以「打怪升級」為主導的遊戲模式；(ii) 限制使用「PK」系統(即玩家角色試圖相互廝殺)；(iii) 限制玩家使用遊戲內的「婚戀」系統；及(iv) 加強對未成年玩家遵守註冊指導和遊戲時間限制的措施。然而，文化和旅遊部已於2019年8月19日廢除《關於加強網絡遊戲產品內容審查工作的通知》及《關於改進和加強網絡遊戲內容管理工作的通知》。

虛擬貨幣及虛擬道具

於2007年2月15日，為加強對網絡遊戲中的虛擬貨幣的管理和防範虛擬貨幣對中國經濟金融體系構成不利影響，文化部、中國人民銀行及其他政府機關聯合頒布《關於進一步加強網吧及網絡遊戲管理工作的通知》(「《網吧管理通知》」)。《網吧管理通知》要求嚴格限制網絡遊戲運營商發行虛擬貨幣的總量以及單個網絡遊戲消費者的購買額，並嚴格區分虛擬交易和電子商務的實物交易。《網吧管理通知》進一步規定，虛擬貨幣應只能用於購買虛擬道具，嚴禁倒賣虛擬貨幣。

於2009年6月4日，文化部及商務部聯合頒布《關於加強網絡遊戲虛擬貨幣管理工作的通知》(「《虛擬貨幣管理通知》」)。根據《虛擬貨幣管理通知》，其就「虛擬貨幣」一詞作出定義，並對虛擬貨幣的交易及發行設下一系列限制。《虛擬貨幣管理通知》亦規定，網絡遊戲運營商不得在用戶直接投入現金或虛擬貨幣的前提下，採取抽籤、押寶或隨機抽取等偶然方式分配虛擬道具或虛擬貨幣。

根據文化部於2016年12月1日頒布並於2017年5月1日生效的《關於規範網絡遊戲運營加強事中事後監管工作的通知》(「《事中事後監管通知》」)，用戶以法定貨幣直接購買、使用網絡遊戲虛擬貨幣購買或者按一定兌換比例獲得，且具備直接兌換遊網絡戲內其他虛

監管概覽

擬道具或者增值服務功能的虛擬道具，按照網絡遊戲虛擬貨幣有關規定進行管理。網絡遊戲運營商不得向用戶提供虛擬貨幣兌換法定貨幣的服務，但向用戶提供虛擬道具兌換小額實物的，實物內容及價值應當符合國家有關法律法規的規定。然而，文化和旅遊部已於2019年8月19日廢止《事中事後監管通知》。

防沉迷系統及未成年人保護

根據《網絡遊戲辦法》，網絡遊戲運營商應要求網絡遊戲用戶使用有效身份證明文件進行實名登記，並保存用戶註冊信息。《事中事後監管通知》規定，網絡遊戲運營商應要求網絡遊戲用戶使用有效身份證明文件進行實名註冊，並保存保留用戶註冊信息；不得為使用遊客模式登陸的網絡遊戲用戶提供遊戲內充值或者消費服務。

根據《網絡遊戲辦法》，網絡遊戲運營商應根據相關法律法規採取技術措施禁止未成年人接觸不適宜的遊戲或遊戲功能，限制未成年人的遊戲時間，預防未成年人沉迷網絡。《事中事後監管通知》亦已規定，網絡遊戲運營商應全面遵守《網絡遊戲未成年人家長監護工程》的有關規定，在落實《網絡遊戲未成年人家長監護工程》的基礎上，網絡遊戲運營商應設置未成年用戶消費限額，限定未成年用戶遊戲時間，並採取技術措施屏蔽不適宜未成年用戶的場景和功能等。

於2007年4月15日，新聞出版總署、教育部、公安部及工信部等中國八部委聯合頒布《防沉迷通知》，規定中國所有網絡遊戲運營商實施防沉迷系統及實名註冊系統。根據防沉迷系統，未成年人（定義為18歲以下的遊戲玩家）累計在線遊戲時間3小時以內的為「健康」遊戲時間，三至五小時的為「疲勞」遊戲時間，五小時以上的為「不健康」遊戲時間。網絡遊戲運營商發現網絡遊戲玩家在線時間達到「疲勞」水平的，須將網絡遊戲玩家的遊戲收益減半，而發現達到「不健康」水平的，須將收益減至零。

根據有關政府機關於2011年7月1日頒布的《實名驗證通知》，網絡遊戲（手遊除外）運營商應自2011年10月1日起向公安部的下屬事業單位全國公民身份證號碼查詢服務中心提交遊戲玩家的身份證信息作核證，以防止未成年人利用成人身份證參與網絡遊戲。於2014年7月25日，國家新聞出版廣電總局頒布《關於深入開展網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知》，其已於2014年10月1日生效，訂明受限於硬件、技術及其他因素，防沉迷系統適用於所有網絡遊戲（暫不包括移動網絡遊戲）。此外，根據於2016年7月生效的《移

監管概覽

動遊戲通知》，除非申請出版的移動遊戲（其中包括）並不涉及政治、軍事、國家及宗教等主題，屬於不含情節或含有簡單情節的休閒益智類國內移動遊戲類別，並未獲海外版權擁有者授權，否則移動遊戲應符合《實名驗證工作通知》的規定。

於2018年8月30日，中國八個國家級政府的監管機關（包括國家新聞出版署及教育部）發布《綜合防控兒童青少年近視實施方案》。作為預防兒童近視計劃的一部分，《綜合防控兒童青少年近視實施方案》旨在控制新網絡遊戲的數量及限制孩子們用於玩電子設備的時間。截至最後可行日期，並無頒布詳細實施規則以執行有關網絡遊戲的《綜合防控兒童青少年近視實施方案》。

於2019年10月25日，國家新聞出版署頒布《關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，其自2019年11月1日起生效，對網絡遊戲運營作出了以下幾項規定：(i)實行實名註冊制度。所有網絡遊戲用戶均須使用有效身份信息方可進行遊戲賬號註冊。網絡遊戲企業須要求現有用戶完成實名註冊，不得為尚未完成實名註冊的用戶提供任何遊戲服務。網絡遊戲企業可設置不超過一小時的遊客體驗模式，在此模式下，用戶無須實名註冊，不能充值或購買遊戲內虛擬道具。對使用同一硬件設備的用戶，網絡遊戲企業在15天內不得重複提供遊客體驗模式。(ii)嚴格控制未成年人使用網絡遊戲時段、時長。每日22時至次日8時不得為未成年人提供遊戲服務，法定節假日每日累計不得超過3小時，其他時間每日累計不得超過1.5小時。(iii)規範向未成年人提供付費服務。網絡遊戲企業不得為未滿8周歲的用戶提供遊戲付費服務。8周歲以上未滿16周歲的用戶，單次充值金額不得超過人民幣50元，每月充值金額累計不得超過人民幣200元；16周歲以上未滿18周歲的用戶，單次充值金額不得超過人民幣100元，每月充值金額累計不得超過人民幣400元。(iv)切實加強行業監管。對未落實本通知要求的網絡遊戲企業，各地出版管理部門應責令限期改正；情節嚴重的，依法依規予以處理，直至吊銷相關許可。(v)探索實施適齡提示制度。遊戲企業應探索作出適合不同年齡段用戶的提示，並在用戶下載、註冊、登錄頁面等位置顯著標明。網絡遊戲企業應分析未成年人沉迷的成因，並及時對造成沉迷的遊戲內容、功能或者規則進行修改。

截至2019年12月31日，中國未成年的註冊玩家佔我們的移動遊戲累計註冊遊戲玩家總數約4%。由於在中國，我們的遊戲玩家大部分為成年人而非未成年人，故該通知的執行並無對我們的財務狀況造成任何重大不利影響。

監管概覽

於最後可行日期，本集團已根據該通知於我們所有的自主發行遊戲實施實名登記系統及遊戲防沉迷系統。該等兩項系統包括(其中包括)以下措施：

- (i) 實名登記系統要求用戶使用有效身份信息進行註冊；
- (ii) 8歲以下未成年人不得登陸遊戲；
- (iii) 未成年人每日玩遊戲的累計時間受到監控、計算及於中國法定假日限定於每日不得超過3小時而於其他時間則限定於每日1.5小時，超過限定將彈出通告並將強制玩家下線；及
- (iv) 已依照該通知規定就未成年人實施消費限制。

此外，本集團已於最後可行日期就實行實名登記系統及遊戲防沉迷系統向主管機關提交報告。

此外，本集團亦積極與發行夥伴(包括騰訊及紫龍遊戲)進行溝通，以確保我們的授權遊戲在符合該通知的各項規定的情況下運營。根據我們與騰訊及紫龍遊戲的溝通，以及就董事所深知，截至最後可行日期，我們的授權遊戲已實施實名登記系統及遊戲防沉迷系統。

鑒於(i)本集團已根據該通知建立及實施上述實名登記系統及遊戲防沉迷系統，及(ii)於往績記錄期間，我們的併表聯屬實體概無因違反該通知或有關保護未成年人的其他中國法律及法規而受到任何行政處罰，中國法律顧問認為，本集團採取的措施符合該通知。

基於以上所述，董事認為，實施實名登記系統及遊戲防沉迷系統為確保本集團符合該通知項下各種規定的有效方法。

廣告

於2018年10月26日最新修訂的《中華人民共和國廣告法》規定廣告主、廣告經營者和廣告發布者須確保其所製作或發布的廣告內容真實，且完全符合適用法律法規，廣告不得含有任何禁止信息，包括但不限於：(i)損害國家的尊嚴或者利益，洩露國家秘密，(ii)使用「國家級」、「最高級」、「最佳」等用語，及(iii)含有民族、種族、宗教、性別歧視的內容。

於2016年7月4日，國家工商行政管理總局頒布《互聯網廣告管理暫行辦法》(「《**互聯網廣告管理辦法**》」)。《互聯網廣告管理辦法》於2016年9月1日生效。《互聯網廣告管理辦法》監管任何在互聯網發布的廣告，包括但不限於通過網站、網頁及互聯網應用程序以文

監管概覽

字、圖片、音頻及視頻形式發布的廣告，並向廣告主、廣告經營者及廣告發布者提供了更為詳細的指引。根據《互聯網廣告管理辦法》，未參與互聯網廣告經營活動，僅為互聯網廣告提供信息服務的互聯網信息服務提供者，對其明知或者應知利用其信息服務發布違法廣告的，應當予以制止。

香港

本集團於香港的專有遊戲營運業務無需獲得政府牌照或許可證。

香港法例第528章《版權條例》(「《版權條例》」)

當我們於香港開發及發行手機遊戲之時，我們可用符合版權保護條件的文學或藝術形式創作原創作品。

版權條例保護若干類別作品，包括文學、戲劇、音樂及藝術作品、聲音記錄、影片、廣播、有線傳播節目以及在電腦互聯網上向公眾提供的作品。未根據《版權條例》註冊以及任何侵犯版權的行為均可提起民事訴訟。

香港法例第599章《商標條例》(「《商標條例》」)

《商標條例》保護商標註冊、註冊商標的使用以及相關事宜。香港商標註冊制度提供領土保護，因此，在其他司法權區或地區註冊的商標在香港不會自動受到保護。為獲得香港法例提供的保護，商標須根據《商標條例》及香港法例第599A章《商標規則》(「《商標規則》」)於知識產權署商標註冊處註冊。

《商標條例》第10條規定，註冊商標乃透過根據該條例註冊的方式獲得的財產權利。註冊商標擁有人具有《商標條例》所規定的權利，並有權享有該條例所規定的補救措施。

根據《商標條例》第14條，註冊商標擁有人獲賦予該商標的專有權利。註冊商標擁有人的權利自該商標的註冊日期起生效。根據《商標條例》第48條，商標註冊日期為註冊申請的提交日期。

作為註冊擁有人，我們已申請註冊若干商標。於本文件附錄四「法定及一般資料—2.知識產權」一節載列我們認為對我們的業務屬重大的商標詳情。

監管概覽

除《商標條例》第19及21條規定的例外情況，第三方未經擁有人同意而使用任何註冊商標即構成商標侵權。註冊商標擁有人有權根據《商標條例》(包括該條例第23及25條規定的侵權法律程序)糾正註冊商標的侵權行為。

未根據《商標條例》及《商標規則》註冊的商標仍可通過普通法的假冒訴訟尋求保護，其中須證明擁有人在未註冊商標中的聲譽及第三方使用該商標會對擁有人造成損害。

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

在香港的手機遊戲中出現的任何物品均受《淫褻及不雅物品管制條例》的規限。根據《淫褻及不雅物品管制條例》第21條，任何人發布淫褻物品、管有淫褻物品以供發布或輸入淫褻物品以供發布，均屬犯罪，可處罰款1,000,000港元及監禁3年。

根據《淫褻及不雅物品管制條例》第22條，任何人向青少年人發布不雅物品，不論是否知道該物品是不雅物品，或是否知道該人是青少年，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條亦規定，發布不雅物品的任何人均應遵守適用的法律規定，包括將物品密封在包裝物中以及在封面和封底上展示法定的警告告示，指出有關物品不應出售給未滿18歲的人士。此外，構成該警告告示的英文字母及中文字樣須佔該物品的封面和封底的面積的20%或以上。

香港法例第362章《商品說明條例》(「《商品說明條例》」)

《商品說明條例》旨在防止在貿易過程中供應的商品出現虛假的貿易陳述、虛假、具誤導性或不完整的資料、虛假陳述等。我們直接在若干移動平台上發布由內部團隊開發的一系列遊戲。因此，本集團提供的產品可能須符合其中適用的規定。

《商品說明條例》第2條規定(其中包括)，就貨品而言，「商品說明」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，包括關於數量及價格等事項的顯示；就服務而言，指以任何方式作出的直接或間接的顯示，包括關於性質、範圍、數量、售後支援服務及價格等事項的顯示。

《商品說明條例》第7及7A條規定，任何人在貿易或營業過程中均不得將虛假商品說明用於任何貨品或服務，或供應或要約供應已應用虛假說明的貨品或服務。

監管概覽

《商品說明條例》第13E、13F、13G、13H及13I條規定，任何商戶如就任何消費者作出(a)屬誤導性遺漏；或(b)具威嚇性；(c)餌誘式廣告宣傳；(d)先誘後轉銷售；或(e)不當接受付款等營業行為，即屬犯罪。

任何人如犯《商品說明條例》第7、7A、13E、13F、13G、13H及13I條所訂罪行，一經循公訴程序定罪，可處罰款500,000港元及監禁5年，及一經循簡易程序定罪，可處罰款100,000港元及監禁2年。

香港法例第26章《貨品售賣條例》(「《貨品售賣條例》」)

由於我們直接透過若干移動平台發布由內部團隊開發的大量遊戲，因此我們必須遵守《貨品售賣條例》的相關規定。

根據《貨品售賣條例》第15及16條的規定，凡賣方在業務運作中售貨，有一項隱含的條件，即(a)若按說明購買貨品，則貨品須與說明相符；(b)所供應貨品具有適銷質量；及(c)貨品須適合購買用途。除非買方有合理機會檢查貨品，否則買方有權拒絕有缺陷的貨品。

香港法例第486章《個人資料(私隱)條例》(「《個人資料(私隱)條例》」)

《個人資料(私隱)條例》第4條訂明任何控制個人資料的收集、持有、處理或使用的人(「資料使用者」)不得作出違反《個人資料(私隱)條例》附表1所載任何保障資料原則(「保障資料原則」)的作為或從事違反任何該等原則的行為，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。個人資料指符合以下說明的任何資料：(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分是切實可行的；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；

我們可能於業務過程中收集遊戲玩家的個人資料。因此，我們須遵守保障資料原則。保障資料原則列明(1)個人資料必須以合法及公平的方式為直接與資料使用者的職能或活動有關的目的而收集。資料當事人必須被告知該資料將會用於甚麼目的以及該資料可能移轉予甚麼類別的人。收集的資料應屬足夠但不超乎適度；(2)個人資料必須準確且保存時間不超過將其保存以貫徹該資料被使用於或會被使用於的目的所需的時間；(3)個人資料必須用於收集資料的目的或直接相關的目的，除非取得資料當事人的自願及明確同意用於新的目的；(4)資料使用者須採取切實可行的步驟，以確保由資料使用者持有的個人資料不受未獲准許的或意外的查閱、處理、刪除、喪失或使用；(5)資料使用者須採取切實可行的步驟，以確保資料使用者在個人資料方面的政策及實務，向公眾公布其持有的個人資料種類及個人資料是為或將會為甚麼主要目的而使用的；及(6)資料當事人有權要求查閱個人資料並在個人資料不準確的情況下允許改正。

在不遵守上述任何一項原則的情況下，個人資料私隱專員可向該資料使用者送達執行通知，指示該資料使用者糾正該項違反，以及(如適當的話)防止該項違反再發生。《個人

監管概覽

資料(私隱)條例》第50A條列明，資料使用者違反執行通知，即屬犯罪，罰款50,000港元及監禁2年，以及如違反在定罪後持續，可處每日罰款1,000港元。

根據《個人資料(私隱)條例》第VIA部，濫用或不當使用個人資料以指示營銷活動、不依從查閱個人資料要求(個人資料(私隱)條例第19條)及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)亦屬犯罪。

任何個人如因與其個人資料有關的《個人資料(私隱)條例》違例事項而蒙受損害(包括感情傷害)，可在民事法律程序中向有關資料使用者申索損害賠償。

於2015年9月4日，個人資料私隱專員公署刊登一篇新聞稿，內容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，當中概述網站及手機應用程式應留意的私隱慣例範疇(尤其是於收集及處理青少年的個人資料時)。以下為個人資料私隱專員公署所概述的若干特別事宜：

- 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，而部分情況下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》。

台灣

《台灣地區與大陸地區人民關係條例》(「《兩岸人民關係條例》」)

《兩岸人民關係條例》及《大陸地區人民來台投資許可辦法》採納「正面表列」規範方法，即除非某一業務在台灣經濟部投資委員會頒布的《陸資投資正面表列》(「《正面表列》」)中明確向中國籍人士開放，否則任何中國籍人士不得於台灣投資及運營有關業務。由於遊

監管概覽

戲發行商從事未列入《正面表列》的軟件發行業務，因此中國移動遊戲發行商（定義為於中國註冊成立或由中國籍人士控制的任何遊戲發行商）不得於台灣開展業務，亦不得於中國進行為台灣市場提供服務的業務。

因此，中國移動遊戲發行商須聘請台灣分銷商（亦為台灣經濟部（「台灣經濟部」）所稱的代理），向台灣經濟部註冊，證明該等遊戲通過地方代理運營及銷售。於2017年5月12日，台灣經濟部根據《兩岸人民關係條例》頒布《大陸遊戲登載代理資訊作業流程》，要求台灣代理提交代理操作聲明，連同台灣經濟部認可公司發布的伺服器連接測試報告，佐證中國移動遊戲發行商所開發移動遊戲的全部操作於申請代理註冊時並未連接到任何中國伺服器。此外，於台灣經濟部代理註冊完成前，不得進行任何營銷、推廣及營運活動。

《兒童及少年福利與權益保障法》（「《兒少保障法》」）

根據《兒少保障法》第44條及據其頒布的《遊戲軟體分級管理辦法》（「分級辦法」），遊戲軟體發行、代理、租售、散布、展示陳列、提供接取瀏覽或下載遊戲軟體之人（「有分級管理義務之人」），應根據《分級辦法》將遊戲軟體分類。除遊戲軟體的分級、內容、標示及展示陳例外，管理亦須與《分級辦法》保持一致。

根據《分級辦法》第2條，「遊戲軟體」一詞指整合數位化之文字、聲光、音樂、圖片、影像或動畫等程序，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，但不包括《電子遊戲場業管理條例》所稱「電子遊戲機」使用之軟體。

根據《分級辦法》第4條，遊戲軟體依其內容分為下列五級：

- (i) 普遍級（以下簡稱普級）：任何年齡皆得使用；
- (ii) 保護級（以下簡稱護級）：六(6)歲以上之人始得使用；
- (iii) 輔導十二歲級（以下簡稱輔十二級）：十二(12)歲以上之人始得使用；
- (iv) 輔導十五歲級（以下簡稱輔十五級）：十五(15)歲以上之人始得使用；及
- (v) 限制級（以下簡稱限級）：十八(18)歲以上之人始得使用。

監管概覽

根據《兒少保障法》第92條，主管機關對有分級管理義務之人未予分級或違反有關分級類別或內容之規定，處新臺幣五萬元以上二十五萬元以下罰鍰；有分級管理義務之人違反有關標示之規定者，處新臺幣三萬元以上十五萬元以下罰鍰；有分級管理義務之人違反有關展示陳列方式之規定者，處新臺幣一萬元以上五萬元以下罰鍰，並命其限期改善，而屆期未改善者，得按次處罰。屬於處新臺幣一萬元以上五萬元以下罰鍰情形的，主管機關或公布有分級管理義務之人姓名或名稱。

此外，根據《分級辦法》第10條，發行或代理遊戲軟體之人或實際供應者應將分級及內容說明登錄於台灣經濟部工業發展局(「工業局」)設立的數位娛樂軟體分級查詢網。

《消費者保護法》(「《消費者保護法》」)

根據《消費者保護法》第17條，中央主管機關選擇特定行業，擬訂其定型化契約應記載或不得記載事項，並公告之。有關行業之公司如其定型化契約所含條款違反主管機關所公布之應記載或不得記載事項，該等條款一概無效。根據《消費者保護法》第16條，有關定型化契約除去無效部分後仍可成立者，該等契約之其他部分仍為有效，但對當事人之一方顯失公平者，該契約全部無效。

中央主管機關工業局公布的《網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項》(於2018年10月8日最後修訂)及《線上遊戲點數(卡)定型化契約應記載及不得記載事項》(於2012年6月11日最後修訂)(統稱「應記載及不得記載事項」)，規管線上遊戲供應商所用定型化契約中的條款。定型化契約中的條款如抵觸應記載及不得記載事項，應被視為無效，且有關事項應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，企業使用定型化契約，違反中央主管機關公告之定型化契約應記載或不得記載事項且經主管機關令其限期改正而屆期不改正的，可處新臺幣三萬元以上三十萬元以下行政罰鍰；經再次令其限期改正而屆期不改正者，可連續處新臺幣五萬元以上五十萬元以下行政罰鍰。有關企業繼續不改正不合規的，行政罰鍰可得按次處罰。

監管概覽

《個人資料保護法》(「《個人資料保護法》」)

《個人資料保護法》為規範個人資料之蒐集、處理及利用以及避免個人資料遭蓄意傳送而制定。為遵守《個人資料保護法》，在蒐集個人資料前，必須給予當事人充分通知。根據《個人資料保護法》第8條，通知應包含下列事項：

- (i) 蒐集者身份；
- (ii) 蒐集之目的；
- (iii) 個人資料之類別；
- (iv) 所蒐集的個人資料利用之利用方式，包括披露資料的期間、地區、對象及方式；
- (v) 當事人就所蒐集的資料之下列權利：查詢或請求閱覽、請求製給複製本、請求補充或更正、請求停止蒐集、處理或利用以及請求刪除；及
- (vi) 當事人如選擇不提供個人資料時，其將受到影響之權益。

根據《個人資料保護法》第19條，企業對個人資料之蒐集或處理，應有特定目的，並符合下列情形之一者：

- (i) 法律明文規定；
- (ii) 與資料蒐集者與當事人之間有契約或類似契約之關係，且資料蒐集者已採取適當之安全措施確保個人資料安全；
- (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經蒐集者依其揭露方式無從識別特定之當事人；
- (v) 經當事人同意；
- (vi) 為增進公共利益所必要；
- (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；或
- (viii) 對當事人權益無侵害。

監管概覽

韓國

有關遊戲產業的法規

《遊戲產業振興法》

南韓國會於2006年4月28日頒布《遊戲產業振興法》(《遊戲振興法》)(經修訂)，主要監管南韓的遊戲產業。根據《遊戲振興法》，任何擬從事開發或發行遊戲的人士須向省長、市長、市政州長(gunsu)或自治區長(gucheongjang)註冊，並於註冊的任何重大事宜出現變動時提交修訂註冊的備案，惟受若干例外情況所限。

根據《遊戲振興法》，網絡遊戲分為四類：「適合所有年齡的用戶」、「適合12歲或以上的用戶」、「適合15歲或以上的用戶」及「適合18歲或以上的用戶」。《遊戲振興法》亦規定，任何擬從事開發或發行遊戲，作為於南韓市場發行或供應用途的人士須預先就適合所有年齡、12歲或以上及15歲或以上用戶的遊戲獲遊戲內容評級委員會(「GCRB」)或就適合18歲或以上用戶的遊戲獲遊戲物管理委員會(「GRAC」，連同GCRB統稱為「遊戲評級委員會」)授出評級。遊戲評級委員會成立目的為保障遊戲的道德及維護遊戲的公眾利益及保護青少年。遊戲供應商亦須向有關遊戲評級委員會報告遊戲內容的任何修訂(不影響內容的純技術提升除外)，在該情況下，遊戲評級委員會通知遊戲供應商遊戲的評級會否保留或遊戲須重新分類。倘遊戲供應商收到遊戲評級委員會的重新評級通知，遊戲供應商須提交新申請以獲得遊戲的評級。

根據《遊戲振興法》，南韓文化體育觀光部指定的自律監管機構可評估其透過第三方分銷平台(如蘋果App Store或Google Play)分銷的自有遊戲。由自律監管機構評估的自行評級遊戲將擁有與由GCRB或GRAC所評估遊戲的相同影響。於自律監管計劃中，遊戲服務供應商必須符合若干法定要求，方合資格成為自律監管機構。自律監管機構可於南韓以外地區運營及供應手機遊戲，倘遊戲並非主要針對南韓的用戶，前提是：(i)該遊戲不屬於「適合18歲或以上的用戶」類別；(ii)自律監管機構已與海外分銷商就提供海外遊戲的本地使用訂立合約；(iii)自律監管機構已為該遊戲評級；(iv)自律監管機構確保用戶使用海外遊戲時可容易辨別所獲評級；及(v)自律監管機構於自律監管機構為該等遊戲評級當日起五個營業日內告知GRAC有關評級。就自行評級的遊戲而言，內容及／或評級的任何變動或更新將自動透過一個報告系統向GRAC匯報，該系統將設置於及與GRAC的系統相連。各自律監管機構須實施該與GRAC系統相連的報告系統。此外，自律監管機構不能授出「適合18歲或以上的用戶」的評級，因此須向GRAC申請評級，以發行任何適合18歲或以上用戶的遊戲。

同時，《遊戲振興法》不計入「投機遊戲產品」為須受評級規定的遊戲產品，而被視為「投機遊戲產品」的遊戲因此不符合評級資格。由於不獲評級的遊戲不得於南韓發行，於南韓提供或發行「投機遊戲產品」因此屬違法。「投機遊戲產品」的典型例子為娛樂場風格

監管概覽

遊戲，而釐定一項特定網絡遊戲是否構成「投機遊戲產品」的關鍵因素為暢玩遊戲會否導致「獲得或失去財產」。雖然「投機遊戲產品」本身屬違法，不屬「投機遊戲產品」定義的具「投機元素」遊戲產品合資格接受評級。

為屬「投機遊戲產品」或具「投機元素」的遊戲產品評級時，將審閱遊戲內容整體。「投機遊戲產品」定義為導致獲得或失去財產的遊戲，具下列範疇：(i) 投注或分配；(ii) 釐定結果的機會；(iii) 賽馬或任何基於賽馬的遊戲；(iv) 單車及劃船競賽及任何基於單車及劃船競賽的遊戲；(v) 受《旅遊振興法》規管的娛樂場遊戲及任何基於娛樂場的遊戲；及／或(vi) 任何其他根據總統命令指定為「投機遊戲產品」的遊戲產品。就評級而言，「投機元素」一詞並非按評級審核法規定義而是參考有關標準，據此，倘遊戲提供由遊戲所獲得虛擬財產交換為(不論自由與否)真實金錢，則很可能定義為具「投機元素」。

有關網絡服務的法規

根據南韓國會於1983年12月30日頒布的《電信事業法》(「《電信事業法》」)(經修訂)，電信服務分為兩類：如電話及網絡連線(包括租賃電信線路設施的業務)等一般電信服務及增值通訊服務。

增值通訊服務可確認為網絡服務供應商就於不同個人之間傳送知識產權的目的所提供的增值通訊服務。此外，電信事業運營商為根據南韓國會於1986年5月12日頒布的《資訊及通訊網絡使用及資訊保護振興法》(「《資訊網絡法》」)(經修訂)的資訊及通訊服務供應商。《資訊網絡法》要求資訊及通訊服務供應商保護由該等供應商持有的消費者資料。根據《資訊網絡法》，當自任何用戶收集私人資料時，資訊及通訊服務供應商必須披露包括所收集資料的目的及用途等若干資料。由第三方使用或向第三方披露告知用戶範圍以外或與用戶的合約所協定範圍以外的資料，須得用戶同意。下列除外情況可豁免該同意規定：(i) 就清付服務費的披露或(ii) 適用法律法規要求的披露。一般而言，倘遊戲開發商作為數據控制者處理個人資料，就此情況無須個別同意。用戶可向資訊及通訊服務供應商就資訊及通訊服務供應商違反《資訊網絡法》而導致其承受的損失提出申索。為避免責任，資訊及通訊服務供應商須證明有關損失並非因資訊及通訊服務供應商故意或疏忽所致。

監管概覽

除上述各項外，《電信事業法》規定，任何擬運營增值電信業務（一般將包括提供手機遊戲服務）的人士將向大韓民國未來創造科學部報告（包括透過資訊及電信網絡報告的情況）。

有關移動內容及移動商務業務的法規

南韓國會於2002年3月30日頒布《電子商務消費者保護法》（簡稱「CPEC法」）（經修訂）及於2006年4月28日頒布《電子金融交易法》（經修訂），主要規範韓國電子金融業。

根據CPEC法，被視為透過郵件、電子通訊或同類方式就銷售商品或服務提供資料及出售該等商品或服務（受《直銷法》規管的電話詢價者除外）的業務實體須向南韓公平交易委員會（「FTC」）、有關省長、市長、市政州長(gunsu)或自治區長(gucheongjang)（如適用）任何一方提交郵購分銷商的註冊。

根據CPEC法，須採取必要措施維持有關電子清付服務的消費者資料的安全。當作出電子付款時，須知會消費者，以及就第三方挪用用戶資料所導致的損失賠償用戶。

美國

有關商標的法規

美國商標法主要受聯邦法規（通常稱為《蘭納姆法案》）及州法的管轄。《蘭納姆法案》規管商標、服務商標、集體商標、證明商標及不正當競爭。商標註冊後，商標擁有人有權將商標僅用於特定的已註冊商品及服務。商標擁有人可基於商標的用途或使用意圖申請商標。優先權日期將以較早日期為準，該日期或為首次使用的日期，或為首次提交商標申請的日期。商標一旦註冊後，商標擁有人必須於註冊的第五至第六年間提交使用證明以維持商標，之後每十年進行一次註冊。

侵權的標準為商品及服務的來源、贊助或批准會否引起消費者混淆。儘管位於不同司法權區的聯邦法院及州法院之間的測試略有不同，但是於釐定兩個商標之間是否可能存在混淆時，通常會考慮以下因素：(1)商標於其外觀、聲音、內涵及商業印象具有整體相似性；(2)商標商品或服務的關聯性；(3)貿易渠道的相似性；(4)消費者的成熟度；(5)類似商品上使用的類似商標的數目及性質；(6)雙方之間存在的有效同意協議。當商標擁有人指稱被告人商標侵權時，被告人可以採取多種辯護，其中包括合理使用及模仿。商標權可能會因放棄、許可不當或通用名稱而喪失。

監管概覽

有關著作權的法規

美國著作權法主要受聯辦法規（即《1976年著作權法》）的管轄。於美國，計算機程序為《著作權法》當中所定義的文學作品。計算機程序的著作權不僅禁止複製文字，亦禁止複製「非文字元素」，例如程序的結構、順序及組織。然而，該等非文字範疇僅能「在程序員表達和其本身想法迥然有別的原創想法時結合作者身份的情況下」受到保護。於 *Computer Associates 訴 Altai* 一案中，第二巡迴上訴法院提出抽離—過濾—比較測試法（「AFC測試法」）以識別該等受保護元素。AFC測試法為確定計算機程序非文字元素實質相似性的三步驟過程。該過程要求法院首先確定程序的抽象程度不斷提高。然後，在每個抽象級別，標識為不受著作權保護的材料將被過濾，不作進一步檢查。最後一個步驟為對被告人與原告人的程序加以比較，此步驟僅查看前兩個步驟中確定的受著作權保護的材料，並釐定是否複製原告作品。此外，法院將就整個程序評估所有複製材料的相對重要性。

著作毋須註冊即可受著作權法保護。然而，《著作權法》的確為於著作權局註冊人士提供額外利益。著作權註冊的作用為對有關作品的日期及內容作出可核查記錄，以便在提出法律索賠或侵權或抄襲的情況下，著作權擁有人可以從官方政府來源複製該作品副本。

有關資料保護及私隱的法規

於美國，並無單一的國家法律規管個人資料的收集及使用，但有大量不同的聯邦及州法針對個別行業或問題，而企業應注意適用的聯邦及州法。然而，最具權威性的機關為聯邦貿易委員會（「聯邦貿易委員會」），該機關為透過防止欺詐及不公平的商業慣例保障消費者的政府機構。聯邦貿易委員會利用其權限追查未能實施合理資料安全措施、未能遵守其私隱政策及未經授權披露個人資料的公司。聯邦貿易委員會將個人資料界定為可合理用於聯絡或區分個人的任何資料，包括設備標識符及IP地址。有關敏感個人資料的例子包括財務數據以及任何可用於進行身份盜竊或欺詐的資料。此外，還有眾多行業監管機構擁有權限可頒發及強制執行私隱法規。有關法規的例子包括要求採取合理的技術、實質及組織措施以保護敏感個人資料安全的規定及安全漏洞通知規定。違反該等規定會遭到聯邦貿易委員會、政府或有關行業的監管機構強制執行。

有關兒童私隱的法規

美國國會通過的《2000年兒童網絡私隱保護法》（「《兒童網絡私隱保護法》」）適用於以下商業網站及網絡服務的運營商，該等網站或服務(1)面向或針對13歲以下兒童，並讓運營商藉以收集、使用或披露13歲以下兒童的個人資料；及(2)讓運營商藉以實際知悉其收

監管概覽

集、使用或披露13歲以下兒童的個人資料。擁有權限強制執行《兒童網絡私隱保護法》的聯邦貿易委員會明確指出「連網遊戲」被視為網絡服務。

當中的規定包括，受《兒童網絡私隱保護法》規限的運營商必須就收集13歲以下兒童的個人資料向家長提供有關網站或網絡服務慣常做法的通知、取得家長就收集個人資料的同意、給予家長選擇其子女的個人資料是否向第三方披露的權利以及向家長提供刪除其子女個人資料的機會。此外，運營商不得以兒童披露較參與該活動合理必要為多的個人資料作為兒童參與遊戲的條件，且必須保持兒童個人資料的保密性、安全性及完整性。

有關信息安全與隱私保護的法規

於2000年12月28日，中國全國人民代表大會常務委員會（「全國人大常委會」）頒布《關於維護互聯網安全的決定》（其後於2009年8月27日修訂），當中列明違例者須於中國接受刑事處罰的情況。根據國務院於1997年12月11日批准、公安部於1997年12月16日頒布及國務院於2011年1月8日修訂的《計算機信息網絡國際聯網安全保護管理辦法》，互聯網禁止作（其中包括）導致國家機密洩露或擾亂社會秩序之用。

公安部於2005年12月13日頒布並於2006年3月1日生效的《互聯網安全保護技術措施規定》要求互聯網服務提供者採取妥善措施（包括防範病毒、數據備份及其他相關措施），將若干用戶資料（包括用戶註冊信息、登錄和退出時間、IP地址、用戶發布的信息內容及發布時間）至少保存60日，倘在公共信息服務中發現違法信息，則須停止傳輸有關信息並保留記錄。根據於2007年6月22日頒布的《公安部、國家保密局、國家密碼管理局、國務院信息工作辦公室關於印發〈信息安全等級保護管理辦法〉的通知》，信息系統的安全保護等級可分為五個等級。已運營（運行）的第二級以上信息系統，應當在安全保護等級確定後30日內，由其運營、使用單位到所在地設區的市級以上公安機關辦理備案手續。

中國政府部門已頒布有關互聯網使用的法律法規以防止個人資料於未經授權情況下被披露。於2012年12月28日，全國人大常委會頒布《關於加強網絡信息保護的決定》，以加強對互聯網信息安全和隱私的法律保護。於2013年7月16日，工信部頒布《電信和互聯網用戶個人信息保護規定》（於2013年9月1日生效），以規範在中國提供電信服務和互聯網

監管概覽

信息服務的過程中對用戶個人信息的收集和使用。電信業務經營者、互聯網信息服務提供者應當制定用戶個人信息收集、使用規則，未經用戶同意，不得收集、使用用戶個人信息。電信業務經營者、互聯網服務提供者不得洩露、篡改、或者損毀，不得出售或非法向他人提供所收集的用戶個人信息。

於2016年11月7日，全國人大常委會刊發《中華人民共和國網絡安全法》（「《網絡安全法》」）（於2017年6月1日生效），其要求網絡運營者履行多項網絡安全保護職能並加強網絡信息管理。例如，根據《網絡安全法》，關鍵信息基礎設施的運營者在中華人民共和國境內運營中收集和產生的個人信息和重要數據應當在境內存儲，關鍵信息基礎設施的運營者採購網絡產品和服務，可能影響國家安全的，應當通過國家網絡安全審查。於2017年5月2日，國家互聯網信息辦公室頒布《網絡產品和服務安全審查辦法（試行）》（於2017年6月1日生效），提供更多有關網絡安全審查要求的詳細規則。

有關知識產權的法規

商標

商標受於1982年8月23日頒布、其後分別於1993年2月22日、2001年10月27日、2013年8月30日及2019年4月23日修訂的《中華人民共和國商標法》以及國務院於2002年8月3日頒布並於2014年5月1日修訂的《中華人民共和國商標法實施條例》保護。在中國，註冊商標包括商品商標、服務商標、集體商標和證明商標。

國家知識產權局商標局主管商標註冊工作並就各註冊商標授出為期十年的有效期。註冊商標有效期滿，需要繼續使用的，商標註冊人應當在期滿前十二個月內按照規定辦理續展手續；在此期間未能辦理的，可以給予六個月的寬展期。每次續展註冊的有效期為十年，自該商標上一屆有效期滿次日起計算。期滿未辦理續展手續的，註銷其註冊商標。

專利

根據全國人大常委會於1984年3月12日頒布及其後分別於1992年9月4日、2000年8月25日及2008年12月27日修訂的《中華人民共和國專利法》及國務院於2001年6月15日頒布及其後於2002年12月28日及2010年1月9日修訂的《中華人民共和國專利法實施細則》（「《專利法實施細則》」），國家知識產權局專利局負責管理全國的專利工作。省、自治區、直轄市政府管理專利工作的部門負責本行政區域內的專利管理工作。《中華人民共和國專利法》及《專利法實施細則》規定了三類專利，即「發明」、「實用新型」及「外觀設計」。發

監管概覽

明專利的有效期為申請之日起二十年，而外觀設計專利及實用新型專利的有效期為申請之日起十年。中國的專利制度採用「申請在先」原則，即兩個以上的申請人分別就同樣的發明創造申請專利的，專利權授予最先申請的人。若想申請專利權，發明或實用新型必須滿足三個標準：新穎性、創造性及實用性。

根據《中華人民共和國專利法》規定，尋求使用他人專利的任何單位或個人，應當與專利權人訂立專利許可合同，並向專利權人支付專利使用費。被許可方無權允許合同規定以外的任何單位或個人使用該專利。

著作權

全國人大常委會於1990年9月7日頒布並於2010年2月26日經最新修訂的《中華人民共和國著作權法》(「《著作權法》」)規定，中國公民、法人或其他組織的作品，包括文學、藝術、自然科學、社會科學、工程技術及計算機軟件，不論是否發表，均由其享有著作權。著作權法的目的旨在鼓勵有益於社會主義精神文明、物質文明建設的作品的創作和傳播，促進中國文化事業的發展與繁榮。

根據2006年7月1日生效及於2013年1月30日修訂的《信息網絡傳播權保護條例》，進一步規定網絡服務提供者可能於多種情形下承擔責任，包括網絡服務提供者明知或應知網絡著作權侵權而未能採取措施刪除或中止或斷開與有關內容的鏈接，或雖未意識到侵權，網絡信息服務提供者於接到著作權人的侵權通知後未能採取該等措施。網絡信息服務提供者可於若干情形不承擔賠償責任。

國務院於2001年12月20日頒布及於2011年1月8日及2013年1月30日修訂的《計算機軟件保護條例》規定軟件著作權人的權利及有關軟件著作權的保護、登記、授權及轉讓等相關事宜，並規定軟件著作權人可向國務院著作權行政管理部門認定的軟件登記機構辦理登記。軟件註冊機構發放的登記文件為登記事項初步證明。國家版權局於2002年2月20日頒布的《計算機軟件著作權登記辦法》規管軟件著作權登記、軟件著作權專有許可合同及轉讓合同登記。國家版權局主管全國軟件著作權登記管理工作，並認定中國版權保護中心為軟件登記機構。

監管概覽

域名

互聯網域名註冊及相關事宜主要受信產部於2004年11月5日頒布並於2004年12月20日生效的《中國互聯網域名管理辦法》(由工信部於2017年8月24日頒布並於2017年11月1日生效的《互聯網域名管理辦法》取代)及中國互聯網絡信息中心於2012年5月28日頒布並於2012年5月29日生效的《中國互聯網絡信息中心域名註冊實施細則》的規管。域名註冊由根據相關法規設立的域名註冊服務機構處理，申請人於成功註冊後成為域名的持有者。《關於規範互聯網信息服務使用域名的通知》由工信部於2017年11月27日頒布，並於2018年1月1日生效。根據該通知，互聯網接入服務提供者應當按照《中華人民共和國反恐怖主義法》及《中華人民共和國網絡安全法》的要求，對互聯網信息服務提供者的身份進行查驗。互聯網信息服務提供者不提供真實身份信息的，互聯網接入服務提供者不得為其提供服務。

有關外資企業的法規

中華人民共和國公司法

由全國人大常委會於1993年12月29日頒布並於1994年7月1日生效的《中華人民共和國公司法》(「《公司法》」)(其後於1999年12月25日、2004年8月28日、2005年10月27日、2013年12月28日及2018年10月26日修訂)規定，於中國成立的公司可採取有限責任公司或股份有限公司形式。公司享有法人地位，有獨立財產。公司以其全部財產對公司的債務承擔責任。除非相關法律另有規定，否則公司法同樣適用於外資企業。

《中華人民共和國外商投資法》及其實施細則

2019年外商投資法由全國人民代表大會於2019年3月15日頒布並於2020年1月1日生效。2019年外商投資法旨在進一步擴大開放、大力促進境外投資及保護境外投資者合法權益，並取代《中華人民共和國中外合資經營企業法》、《中華人民共和國中外合作經營企業法》及《中華人民共和國外資企業法》，成為中國外商投資的法律基礎。

根據2019年外商投資法，境外投資有權享受准入前國民待遇並受負面清單管理制度規限。准入前國民待遇指在投資引入的階段給予境外投資者及其投資不低於本國投資者及其投資的待遇。負面清單管理制度指國家對指定領域的外資引入實施特別管理措施。境外投資者不得投資負面清單列明的任何禁止投資的領域，並須滿足負面清單列明的條件後方可投資任何限制投資的領域。

監管概覽

境外投資者於中國境內的投資、收益及其他合法權益依法受到保護，且支持企業發展的各项國家政策同等適用於外資企業。國家保障外資企業平等參與標準制訂工作。國家保障外資企業依法通過公平競爭參與政府採購活動。除特殊情況外，國家對外國投資者的投資不實行徵收。於特殊情況下，國家為了公共利益的需要，可以依法對外國投資者的投資實行徵收或徵用。徵收及徵用應當依照法定程序進行，並及時給予合理的補償。開展業務活動期間，外資企業須遵守有關勞動保護、社會保險、稅收、會計、外匯及中國法律法規列明的其他事項的相關條款。

於2019年12月26日由國務院頒布並於2020年1月1日生效的《實施條例》，重申並詳述了2019年外商投資法。根據《實施條例》，於2019年外商投資法施行前依照《中華人民共和國中外合資經營企業法》、《中華人民共和國中外合作經營企業法》及《中華人民共和國外資企業法》成立的外商投資企業（以下稱「現有外商投資企業」），在2019年外商投資法施行後5年內，可以依照《公司法》、《中華人民共和國合夥企業法》及其他相關法律調整其組織形式、組織架構等，並依法辦理變更登記手續。或者，其亦可選擇保留其現有組織形式、組織架構等。自2025年1月1日起，對未依法調整其組織形式、組織架構等並辦理變更登記手續的現有外商投資企業，有關市場監督管理部門不予辦理其申請的其他登記事項，並將相關情形予以公示。

有關僱傭及社會福利的法規

僱傭法律

於1995年1月1日生效並於2009年8月27日及2018年12月29日修訂的《中華人民共和國勞動法》，以及於2008年1月1日生效並於2012年12月28日修訂的《中華人民共和國勞動合同法》（「《勞動合同法》」）規定，企業職工一方與用人單位可以就工作條件、勞動報酬、工作時間等事項訂立集體合同。集體合同由工會代表職工與用人單位訂立；尚未建立工會的用人單位，由職工推舉的代表與用人單位訂立。法律亦允許任何類型企業的職工與用人單位根據集體合同訂立個人合同。勞動合同法鞏固了勞動者的權利，包括允許訂立無固定期限勞動合同及支付經濟補償。法律規定用人單位須向勞動者提供書面合同，使用人單位解僱勞動者更為困難。法律亦規定訂立固定期限勞動合同的勞動者在連續訂立二次固定期限勞動合同後或在該用人單位連續工作滿十年的情況下有權訂立無固定期限勞動合同。

監管概覽

社會保險及住房公積金

於2010年12月20日修訂並於2011年1月1日生效的《工傷保險條例》、於1995年1月1日起施行的《企業職工生育保險試行辦法》、於1997年7月16日頒布的《國務院關於建立統一的企業職工基本養老保險制度的決定》、於1998年12月14日頒布的《國務院關於建立城鎮職工基本醫療保險制度的決定》、於1999年1月22日頒布的《失業保險條例》、於1999年1月22日頒布並於2019年3月24日修訂的《社會保險費徵繳暫行條例》、於1999年3月19日頒布的《社會保險登記管理暫行辦法》及於2011年7月1日施行並於2018年12月29日修訂的《中華人民共和國社會保險法》規定，用人單位有義務為中華人民共和國境內職工提供養老保險、失業保險、生育保險、工傷保險、醫療保險等社會福利。用人單位必須向當地社會保險經辦機構申請辦理社會保險登記，並為其職工繳納社會保險費。用人單位未按時或足額繳納社會保險費的，由社會保險費徵收機構責令限期繳納滯納金，並按日加收萬分之五的滯納金。逾期仍不繳納的，處以欠繳數額一倍以上三倍以下的罰款。

根據國務院於1999年4月3日頒布並於同日生效及於2002年3月24日及2019年3月24日修訂的《住房公積金管理條例》，單位應向住房公積金管理中心辦理住房公積金繳存登記，並經該住房公積金管理中心審核後於相關銀行為本單位職工辦理住房公積金賬戶設立手續。單位須為其職工代繳住房公積金。繳款須存入銀行的住房公積金專戶。單位不繳納的，可以責令限期繳存，或者由當地行政機關申請人民法院強制執行。

有關稅項的法規

企業所得稅

於2007年3月16日，《企業所得稅法》由全國人民代表大會頒布，並於2017年2月24日及2018年12月29日修訂，於2007年12月6日，《中華人民共和國企業所得稅法實施條例》（「《企業所得稅法實施條例》」）由國務院於頒布，並於2019年4月23日進一步修訂。根據《企業所得稅法》及《企業所得稅法實施條例》，納稅人包括居民企業和非居民企業。居民企業，是指依法在中國境內成立，或者依照外國（地區）法律成立但實際管理機構在中國境內的企業。非居民企業，是指依照外國（地區）法律成立且實際管理機構不在中國境內，但在中國境內設立機構、場所的，或者在中國境內未設立機構、場所，但有來源於中國境內所得的企業。根據國家稅務總局於2009年4月頒布的82號文，由中國企業

監管概覽

或中國企業集團控制及於境外註冊成立的企業，因於中國設有其「實際管理機構」而被視為中國稅務居民，且僅在滿足下列所有條件的情況下，其全球收入須繳納中國企業所得稅：(i)日常運營管理的主要地點位於中國境內；(ii)與企業財務及人力資源事宜有關的決策由中國組織或人員作出或批准；(iii)企業的主要資產、會計賬目及記錄、公司印鑑以及董事會及股東決議案位於或存置於中國境內；及(iv)有表決權的董事會成員或高級行政人員不少於50%經常居住於中國境內。根據《企業所得稅法》及《企業所得稅法實施條例》以及相關實施條例，企業適用的統一所得稅稅率為25%。然而，非居民企業在中國境內未設立機構、場所的，或者雖設立機構、場所但取得的所得與其所設機構、場所沒有實際聯系的，應當就其來源於中國境內的所得減按10%的稅率徵收企業所得稅。

根據《企業所得稅法》及《企業所得稅法實施條例》，獲認可為高新技術企業的企業可享優惠企業所得稅率15%。根據於2008年1月1日起生效及於2016年1月29日修訂的《高新技術企業認定管理辦法》，獲認可為高新技術企業的企業須經中國有關部門審核，並應於規定官方網站填報上一年度知識產權、科技人員、研發費用、經營收入等年度發展情況報表。

由財政部及國家稅務總局於2012年4月20日頒布並於2016年5月4日修訂的《關於進一步鼓勵軟件產業和集成電路產業發展企業所得稅政策的通知》(「**2012年政策**」)及由財政部、國家稅務總局、國家發改委及工業和信息化部於2016年5月4日頒布的《關於軟件和集成電路產業企業所得稅優惠政策有關問題的通知》(「**2016年政策**」)規定，新辦的集成電路設計企業和符合條件的軟件企業，第一年至第二年免徵企業所得稅，第三年至第五年按照25%的法定稅率減半徵收企業所得稅，並享受至優惠期滿為止。國家規劃布局內的重點軟件企業，如當年未享受免稅優惠的，可減按10%的稅率徵收企業所得稅。於2019年5月17日，財政部及國家稅務總局頒布《關於集成電路設計和軟件產業企業所得稅政策的公告》(「**2018年政策**」)，亦規定依法成立且符合條件的集成電路設計企業和軟件企業，自獲利年度起第一年至第二年免徵企業所得稅，第三年至第五年按照25%的法定稅率減半徵收企業所得稅，並享受至優惠期滿為止。優惠期須自2018年12月31日前的盈利年度開始計算。2018年政策進一步規定2012年政策及2016年政策所載的合資格標準將繼續適用。

監管概覽

增值稅

根據於2017年11月19日最後修訂的《中華人民共和國增值稅暫行條例》及由財政部頒布並於2011年10月28日最後修訂的《中華人民共和國增值稅暫行條例實施細則》，在中華人民共和國境內銷售貨物或者加工、修理修配勞務，銷售服務、無形資產、不動產以及進口貨物納稅人，應當繳納增值稅。

於2011年11月16日，財政部及國家稅務總局聯合頒布《營業稅改徵增值稅試點方案》。自2012年1月1日開始，中國政府在若干省市逐步實施試點計劃，就若干類別的服務產生的收入徵收6%的增值稅以取代營業稅。

由國家稅務總局於2016年5月6日頒布並於2018年6月15日修訂的《營業稅改徵增值稅跨境應稅行為增值稅免稅管理辦法(試行)》規定，倘境內企業提供專業技術服務、技術轉讓、軟件服務等跨境應稅服務，則上述跨境應稅服務免徵增值稅。

於2016年3月23日，財政部及國家稅務總局聯合頒布《關於全面推開營業稅改徵增值稅試點的通知》，確認自2016年5月1日起營業稅將由增值稅全面取代。

根據於2018年4月4日頒布並於2018年5月1日生效的《關於調整增值稅稅率的通知》，納稅人發生增值稅應稅銷售行為或者進口貨物，原適用17%和11%稅率的，稅率分別調整為16%和10%。

股息稅

個人投資者

根據於1980年9月10日頒布，並於1993年10月31日、1999年8月30日、2005年10月27日、2007年6月29日、2007年12月29日、2011年6月30日及2018年8月31日修訂的《中華人民共和國個人所得稅法》及於1994年1月28日頒布，並於2005年12月19日、2008年2月18日、2011年7月19日及2018年12月18日修訂的《中華人民共和國個人所得稅法實施條例》，中國公司向個人宣派的股息通常須按統一稅率20%繳納中國預扣稅。就非中國居民的外籍個人從中國公司收取股息而言，除非獲國務院稅務主管部門特別豁免或依照適用的稅務協定予以寬減，否則一般須繳納20%的預扣稅。

監管概覽

企業

根據《企業所得稅法》，非居民企業在中國境內未設立機構、場所的，或者雖設立機構、場所但取得的所得與其所設機構、場所沒有實際聯繫的，應當就其來源於中國境內的所得繳納10%的企業所得稅。上述對非居民企業取得的所得應繳納的所得稅，實行源泉扣繳，以支付人為扣繳義務人。該預扣稅可能會根據適用的避免雙重徵稅協定或安排予以寬減。

稅收協定

根據《內地和香港特別行政區關於對所得避免雙重徵稅和防止偷漏稅的安排》(「《香港避免雙重徵稅安排》」)及中國的其他適用法律，倘香港居民企業獲中國內地主管稅務部門認定為符合《香港避免雙重徵稅安排》及其他適用法律的相關條件和要求，倘香港居民持有中國居民企業超過25%的資本，該香港居民企業從中國居民企業收取的股息的預扣稅由10%降至5%。

根據國家稅務總局頒布並於2009年2月20日生效的《關於執行稅收協定股息條款有關問題的通知》，非居民納稅人或扣繳義務人須取得並保有充足的信息資料，證明股息收取人滿足根據稅收協定享受更低預扣稅稅率的要求。根據國家稅務總局於2015年8月27日頒布並於2018年6月15日進一步修訂的《非居民納稅人享受稅收協定待遇管理辦法》，非居民納稅人符合享受協定待遇條件的，可在納稅申報時，或通過扣繳義務人在扣繳申報時，自行享受協定待遇，並接受稅務機關的後續管理。

國家稅務總局於2018年2月3日頒布《國家稅務總局關於稅收協定中「受益所有人」有關問題的公告》(「《受益所有人公告》」)，其於2018年4月1日生效。《受益所有人公告》規定，「受益所有人」是指對所得或所得據以產生的權利或財產具有所有權和支配權的人。屬於稅收協定締約對方居民的個人從中國所得的收入為股息時，該人可釐定為「受益所有人」。

於2014年11月27日，國務院頒布《關於清理規範稅收等優惠政策的通知》，當中規定未經國務院批准，各地區、各部門不得對企業規定財政優惠政策。對違法違規制定與企業及其投資者(或管理者)繳納稅收或非稅收入掛鉤的財政支出優惠政策，包括先徵後返、列收列支、財政獎勵或補貼，以代繳或給予補貼等形式減免土地出讓收入等，堅決予以取消。於2015年5月10日，國務院進一步頒布《關於稅收等優惠政策相關事項的通知》，當中規定各地區、各部門已經出台的优惠政策，有規定期限的，按規定期限執行；沒有規定期限又確需調整的，由地方政府和相關部門按照把握節奏、確保穩妥的原則設立過渡期，在過渡期內繼續執行。各地與企業已簽訂合同中的优惠政策，繼續有效；對已兌

監管概覽

現的部分，不溯及既往。各地區、各部門今後制定出台新的優惠政策，除法律、行政法規已有規定事項外，涉及稅收或中央委員會批准設立的非稅收入的，應報國務院批准後執行；其他由地方政府和相關部門批准後執行，其中安排支出一般不得與企業繳納的稅收或非稅收入掛鉤。

有關股息分派的法律法規

中國監管外商投資企業股息分派的主要法律法規包括於2018年最新修訂的《公司法》、於1986年頒布並於2016年最新修訂的《中華人民共和國外資企業法》、於1979年頒布並於2016年最新修訂的《中華人民共和國中外合資經營企業法》及於1988年頒布並於2017年最新修訂的《中華人民共和國中外合作經營企業法》。《中華人民共和國外資企業法》、《中華人民共和國中外合資經營企業法》及《中華人民共和國中外合作經營企業法》於2020年1月1日由2019年外商投資法取代。於中國現行監管體制下，中國外商投資企業僅可從根據中國會計準則及法規釐定的累積利潤(如有)中派發股息。中國公司須將其除稅後利潤至少10%撥入法定公積金，直至該等公積金累計金額達其註冊資本的50%，惟有關外商投資的法律另有規定除外。中國公司於上一財政年度的任何虧損獲彌補前，不得分派任何利潤。過往財政年度的留存利潤可連同本財政年度的可分派利潤一起進行分派。外商獨資企業可根據中國會計準則酌情將部分除稅後利潤分配為員工福利及獎勵基金。該等儲備不可作為現金股息分派。

有關外匯的法規

根據於1996年1月29日頒布並於2008年8月5日最新修訂的《中華人民共和國外匯管理條例》以及國家外匯管理局及中國其他相關政府部門頒布的多項法規，就經常項目(例如貿易相關開支，以及支付利息及股息)而言，人民幣可兌換為其他貨幣。就資本項目(例如直接股本投資及貸款)而言，兌換人民幣為其他貨幣及將所兌換外幣匯出中國境

監管概覽

外，須經國家外匯管理局或其地方分局事先批准。根據中國相關規定，經常項目下的外匯收入可保留或出售予從事結匯、售匯的金融機構。就資本項目下的外匯收入而言，則須經相關外匯管理機關批准後方可保留或出售予從事結匯、售匯的金融機構，惟倘根據中國相關規定及法規毋須取得有關批准除外。

於2014年7月4日，國家外匯管理局頒布37號文。根據37號文，倘境內居民個人以投融資為目的，以其合法持有的境內資產或權益，或者以其合法持有的境外資產或權益，直接設立或間接控制境外企業（「特殊目的公司」），境內居民個人以境內外合法資產或權益向特殊目的公司出資前，應向外匯局申請辦理境外投資外匯登記手續。首次登記後，已登記境外特殊目的公司發生境內居民個人股東、名稱、經營期限等基本信息變更，或發生境內居民個人增資、減資、股權轉讓或置換、合併或分立等重要事項變更後，應及時到外匯局辦理境外投資外匯變更登記手續。根據於2015年6月1日生效的13號文，銀行直接審核辦理境外直接投資項下外匯登記。國家外匯管理局及其分支機構通過銀行對直接投資外匯登記實施間接監管。此外，根據13號文所附的《直接投資外匯業務操作指引》，審核的原則變更為「境內居民個人只為直接設立或控制的（第一層）特殊目的公司辦理登記」。

於2015年3月30日，國家外匯管理局頒布《關於改革外商投資企業外匯資本金結匯管理方式的通知》（「19號文」）將改革擴展全國。19號文允許外商投資企業利用外匯資本兌換的人民幣資金作出股權投資。根據19號文，外商投資企業資本金賬戶中經外匯局辦理貨幣出資權益確認（或經銀行辦理貨幣出資入賬登記）的外匯資本金可根據企業的實際經營需要在銀行辦理結匯。外商投資企業外匯資本金意願結匯比例暫定為100%。國家外匯管理局可根據國際收支形勢適時對上述比例進行調整。然而，19號文以及《關於改革和規範資本項目結匯管理政策的通知》繼續禁止外商投資企業（其中包括）動用由外匯資本金兌換所得人民幣資金作其業務範圍之外的支出、投融資（證券投資或銀行保本型產品除外）、向非關聯企業發放貸款或建設、購買非自用房地產。

於2017年1月26日，國家外匯管理局頒布《關於進一步推進外匯管理改革完善真實合規性審核的通知》（「3號文」），其中規定了境內機構向境外機構匯出利潤的若干資本管控措施，包括(i)銀行為境內機構辦理等值5萬美元以上（不含）利潤匯出業務，應按真實交易原則審核與本次利潤匯出相關的董事會利潤分配決議、稅務備案表原件、經審計的財務

監管概覽

報表；及(ii)境內機構利潤匯出前應先依法彌補以前年度虧損。此外，根據3號文，境內機構辦理境外直接投資登記手續時，除應按規定提交相關審核材料外，還應向銀行說明投資資金來源與資金用途(使用計劃)情況，提供董事會決議、合同或其他真實性證明材料。

於2019年10月23日，國家外匯管理局頒布《關於進一步促進跨境貿易投資便利化的通知》(「**28號文**」)，取消非投資性外商投資企業資本金境內股權投資限制。根據28號文，在投資性外商投資企業(包括外商投資性公司、外商投資創業投資企業和外商投資股權投資企業)可依法依規以資本金開展境內股權投資的基礎上，允許非投資性外商投資企業在不違反現行外商投資准入特別管理措施(負面清單)且境內所投項目真實、合規的前提下，依法以資本金進行境內股權投資。

有關併購及海外上市的法規

2006年8月8日，六個中國政府機構，包括商務部、國家稅務總局、國家外匯管理局、國家工商管理行政管理局、國務院國有資產監督管理委員會及中國證監會聯合頒布《併購規定》，其於2009年6月22日修訂。外國投資者購買境內非外商投資企業股東的股權或認購境內公司增資，使該境內公司變更設立為外商投資企業；或者，外國投資者在中國設立外商投資企業，並通過該企業協議購買境內企業資產且運營該資產，或，外國投資者協議購買境內企業資產，並以該資產投資設立外商投資企業運營該資產時，須遵守《併購規定》。根據《併購規定》第十一條，境內公司、企業或自然人以其在境外合法設立或控制的公司名義併購與其有關聯關係的境內公司，應報商務部審批。《併購規定》進一步規定，中國公司或個人為實現上市而直接或間接控制的境外特殊目的公司或特殊目的公司，須在特殊目的公司收購中國公司的股份或股權以換取境外公司股份上市及交易前獲得中國證監會批准。

歷史及重組

概覽

我們的創辦人、董事長、執行董事兼首席執行官李青先生畢業於清華大學，並於1997年參與創立我們的前身祖龍工作室，作為初創企業。於2000年至2004年期間，祖龍工作室獲完美世界集團的創辦人加以培養以開發網絡遊戲，其後於2004年3月與完美世界集團合併，當時李青先生擔任開發總監。憑藉於完美世界集團積逾10年的網絡遊戲開發經驗，李青先生於2014年9月決定發展其個人事業並創立本集團，專注於MMORPG手遊開發。

自我們成立以來，我們已成為中國領先的遊戲開發商，於遊戲開發的實力有目共睹，並具備極佳市場觸覺。有關我們業務的更多資料，請參閱「業務」。

本公司於2020年1月2日在開曼群島註冊成立。作為重組的一部分及為[編纂]目的，本公司成為多間附屬公司及併表聯屬實體的最終控股公司。請參閱「一重組」。

我們的業務里程碑

以下載列自我們成立以來及直至最後可行日期的主要業務發展里程碑：

年度	事件
2014年9月	北京幻想美人魚獲成立。
2015年4月	我們透過其中一個併表聯屬實體天津祖龍開展遊戲開發業務。
2015年10月	我們的首款真3D國戰MMORPG手遊《六龍爭霸》／《六龍御天》在中國內地、香港及台灣推出，這是我們自研的產品。
2016年3月	於韓國推出《六龍爭霸》。
	於中國內地推出自研的3D MMORPG手遊《青丘狐傳說》。
2016年6月	於中國內地推出自研的客戶端遊戲《蜀山縹緲錄》。
2016年7月	於中國內地推出東方幻想和武俠愛情的3D MMORPG手遊《御劍情緣》。截至2019年12月31日，其全球累積註冊玩家超過2000萬人。

歷史及重組

年度	事件
2016年11月	於中國內地推出我們首款自研的3D回合制MMORPG手遊《夢幻誅仙》。截至2019年12月31日的累計流水超過人民幣33億元。
2017年2月	於中國內地推出並通過分銷渠道商發行我們首款自研的3D MMORPG手遊《權力與榮耀》。
2017年7月	推出並通過分銷渠道商發行我們自研的3D實時海戰射擊競技手遊《戰艦聯盟》。
2017年8月	推出《權力與榮耀》韓國版。 於中國內地推出自研並發行的3D MMORPG飛行手遊《天空紀元》，首月流水破人民幣100.0百萬元。
2018年8月	推出自研的3D MMORPG手遊《萬王之王3D》。遊戲主打360度全景廣闊無縫地圖，上線首日即榮登中國內地iOS App Store熱門免費遊戲榜首。
2018年11月	於韓國推出《萬王之王3D》，並於首月流水破人民幣33.0百萬元。
2019年5月	推出並通過分銷渠道商發行《萬王之王3D》歐美版。作為中國遊戲公司研發的MMORPG手遊，其流水在歐美地區取得優異的成績。
2019年7月	於中國推出中國移動遊戲行業的首款以虛幻引擎4運作的真3D次世代MMORPG手遊《龍族幻想》，由公司自研。第一個月內流水超過人民幣600.0百萬元，新增用戶及首月活躍用戶上千萬人。
2019年9月	推出《龍族幻想》港台版。
2020年2月	推出《龍族幻想》歐美版，由我們通過分銷渠道商於美國、俄羅斯、法國及德國等地區推出及發行。
2020年4月	推出《龍族幻想》日本版。
2020年5月	推出《龍族幻想》東南亞版，由我們通過分銷渠道商發行。

有關於往績記錄期間我們遊戲質量和市場認受性的認可，請參閱「業務—獎項及認可」。

歷史及重組

我們的主要運營實體

截至最後可行日期，我們有五家主要運營實體（包括兩家併表聯屬實體及三間運營附屬公司），為於往績記錄期間的財務業績作出重大貢獻及／或對業務至關重要。該等主要運營實體的公司詳情載列如下：

實體名稱	主要業務活動	成立／註冊成立 及開展業務日期 以及成立／註冊 成立地點	註冊資本／股本	擁有所經營 主要業務的執照 ⁽¹⁾	與本公司的關係
北京幻想美人魚	移動遊戲開發	2014年9月9日 中國	人民幣10.0百萬元	無	本公司的間接全資 附屬公司
名心	海外移動遊戲 運營	2014年10月23日 香港	8.0百萬元	無	本公司的間接全資 附屬公司
天津祖龍	移動遊戲運營	2015年4月15日 中國	人民幣105.3百萬元	ICP許可證 (於2021年1月 14日到期) 網絡文化經營許可 證(於2021年11 月5日到期)	併表聯屬實體
淮安祖龍	移動遊戲運營	2016年8月19日 中國	人民幣10.0百萬元	ICP許可證 (於2022年7月 20日到期) 網絡文化經營許可 證(於2020年5月 10日到期)	併表聯屬實體
成都幻想美人魚	移動遊戲開發	2019年12月10日 中國	人民幣10.0百萬元	無	本公司的間接全資 附屬公司

附註：

- (1) 我們將根據適用法律及法規適時重續ICP許可證。誠如中國法律顧問所告知，在提交適用中國法律及法規規定的所需文件並經中國政府主管機關（即天津市通信管理局（就天津祖龍而言）及江蘇省通信管理局（就淮安祖龍而言））覆核，我們將能夠在ICP許可證到期後予以重續。有關重續我們的ICP許可證及網絡文化經營許可證的詳情，請分別參閱「監管概覽—監管機構」。

歷史及重組

我們的公司歷史

北京幻想美人魚

北京幻想美人魚為於2014年9月9日在中國成立的有限責任公司。北京幻想美人魚的初始註冊資本為人民幣0.1百萬元。於成立時，其由李青先生全資擁有。北京幻想美人魚的主要業務為移動遊戲開發。北京幻想美人魚由名遊全資擁有，見「一重組」。

名心

名心為於2014年10月23日在香港註冊成立的有限公司。名心的初始股本為1.0港元。於2014年11月10日，其創辦者兼獨立第三方Wong Lok Yan女士按象徵式代價向李青先生轉讓一股普通股。於同日，名心向李青先生發行及配發9,999股普通股，現金代價為9,999港元。

於2016年4月8日，李青先生向天津祖龍轉讓10,000股普通股，代價為10,000港元。於2016年10月12日，名心向天津祖龍發行及配發1,990,000股普通股，現金代價為1,990,000港元。於2017年2月28日，名心向天津祖龍發行及配發6,000,000股普通股，現金代價為6.0百萬港元。於有關配發完成後，名心由天津祖龍全資擁有。名心的主要業務為海外移動遊戲運營。名心由Archosaur Entertainment全資擁有，見「一重組」。

天津祖龍

公司成立

天津祖龍為於2015年4月15日在中國成立的有限責任公司，初始註冊資本為人民幣0.1百萬元，由北京祖龍創立並擁有100%權益，而北京祖龍當時由李青先生、張羽先生、向楠先生及白瑋先生分別擁有81.96%、6.94%、5.55%及5.55%權益。自成立以來，已進行多次注資及股權變動。

李青先生及白瑋先生為我們的執行董事及天津祖龍的董事。張羽先生為本集團首席技術官兼引擎中心總經理及天津祖龍監事。有關彼等的背景及資歷的詳情，見「董事及高級管理層」。

向楠先生，38歲，為本集團的核心遊戲製作人。彼主要負責監督本集團的遊戲製作。向先生於遊戲製作擁有逾15年經驗。自2004年7月至2014年12月，向先生曾為完美世界集團的遊戲製作人。向先生於2015年8月加入本集團，自此擔任天津祖龍的董事。

歷史及重組

早期發展

於2015年6月16日，天津祖龍收取北京祖龍注資額外人民幣6.9百萬元，天津祖龍的註冊資本由人民幣0.1百萬元增加至人民幣7.0百萬元，於2015年9月9日悉數結清。

[編纂]境內投資者的投資

於2015年8月18日，天津祖龍獲完美世界額外注資，使其註冊資本由人民幣7.0百萬元增加至人民幣10.0百萬元。完美世界於同日完成有關投資後，天津祖龍由北京祖龍及完美世界分別擁有70.0%及30.0%權益。

於2017年1月11日，天津祖龍、北京祖龍、林芝利創與寧波龍仁⁽¹⁾根據增資協議訂立一項交易，於增資協議完成後，天津祖龍由北京祖龍、完美世界、林芝利創及寧波龍仁分別擁有54.81%、23.49%、13.00%及8.70%權益。有關完美世界及林芝利創(均為境內[編纂]投資者)以及[編纂]投資的進一步詳情，見「一[編纂]投資」。

完美世界的撤資

作為完美世界實現其部分投資資本收益的投資策略的一部分，於2018年8月24日，北京祖龍與完美世界訂立股權轉讓協議，據此，完美世界同意向北京祖龍轉讓於天津祖龍的4.49%股權，代價約為人民幣157.2百萬元，該代價乃經計及獨立估值師編製的估值報告後，按公平磋商釐定，並已於2018年9月7日全數結付。於有關股權轉讓完成後，天津祖龍由北京祖龍、完美世界、林芝利創及寧波龍仁分別擁有59.30%、19.00%、13.00%及8.70%權益。

此外，為維護其於天津祖龍的投資權益，北京祖龍於境內股東協議中獲授予認沽期權，倘[編纂](定義見本文件附錄一附註25)未能於支付交易價格當日起計四年期間內落實，則北京祖龍可按贖回價格(定義見本文件附錄一附註26)轉讓其於天津祖龍的4.49%股權，供天津祖龍贖回。見「財務資料—其他非流動負債」。

其後發展

於2019年1月14日，天津祖龍變更為股份有限公司，註冊資本為人民幣100.0百萬元。

附註：

- (1) 寧波龍仁由趙同同先生、肖洲先生、李軼先生、劉文偉先生、吳盛鶴先生、王樂先生及王遠明先生分別持有20%、20%、12%、12%、12%、12%及12%權益，彼等均為本集團目前的僱員。

歷史及重組

成立員工持股平台

於2019年11月18日，天津祖龍當時的股東為於境內進行僱員激勵計劃以及增加註冊資本人民幣5.3百萬元，以書面決議案的方式批准於中國成立一間有限合夥企業，即寧波千策。於2019年12月2日，天津祖龍註冊資本由人民幣100.0百萬元增加至人民幣105.3百萬元，而有關增加相當於天津祖龍於完成後全部已發行股本約5.00%。於2019年12月2日在國家工商總局相關地方分局完成注資登記後，天津祖龍由北京祖龍、完美世界、林芝利創、寧波龍仁及寧波千策分別擁有56.34%、18.05%、12.35%、8.27%及5.00%權益。寧波千策的有關注資已於2020年3月18日悉數支付。我們中國法律顧問已確認，本公司已獲取有關天津祖龍註冊資本增加的所有相關批准及許可，該等安排已合法完成。

於2019年11月28日，寧波千策根據中國法律成立為有限合夥企業。於最後可行日期，寧波千策由七名本集團現任僱員持有。寧波千策的合夥人詳情載列如下：

姓名	於寧波千策的職責	於本集團的職位	職責及責任
趙同同	一般合夥人	遊戲製作人	負責遊戲開發
劉冰	有限合夥人	美術設計團隊主管	負責監督美術設計及管理美術設計團隊
劉文偉	有限合夥人	程式設計團隊主管	負責監督遊戲開發的程式設計及技術事宜
吳盛鶴	有限合夥人	項目管理主管	負責遊戲運營的營運及管理事務
肖洲	有限合夥人	程式設計團隊主管	負責監督遊戲開發的程式設計及技術事宜
王樂	有限合夥人	美術設計團隊主管	負責監督美術設計及管理美術設計團隊
王遠明	有限合夥人	程式設計團隊主管	負責監督遊戲開發的程式設計及技術事宜

歷史及重組

為反映本公司於天津祖龍的權益，Smooth Ebony由相同七名本集團現任僱員註冊成立，且受限制股份單位計劃已獲採納。有關詳情，見「一註冊成立境外控股公司」及「一推出受限制股份單位計劃」。

淮安祖龍

淮安祖龍為於2016年8月19日在中國成立的有限責任公司。淮安祖龍的初始註冊資本為人民幣10.0百萬元。自其成立以來，其一直由天津祖龍全資擁有。淮安祖龍的主要業務為移動遊戲運營。

名遊

名遊為於2019年8月5日在香港註冊成立的有限公司。名遊的初始股本為10.0百萬美元，分為10,000,000股每股面值1.0美元的普通股。於成立時，名遊由天津祖龍全資擁有。於最後可行日期，名遊為投資控股公司。於重組完成後，名遊由Archosaur Entertainment全資擁有，有關更多詳情，見「一重組」。

成都幻想美人魚

成都幻想美人魚為於2019年12月10日在中國成立的有限責任公司。成都幻想美人魚的初始註冊資本為人民幣10.0百萬元。自其成立以來，其一直由北京幻想美人魚全資擁有。成都幻想美人魚的主要業務為移動遊戲開發。

海南祖龍

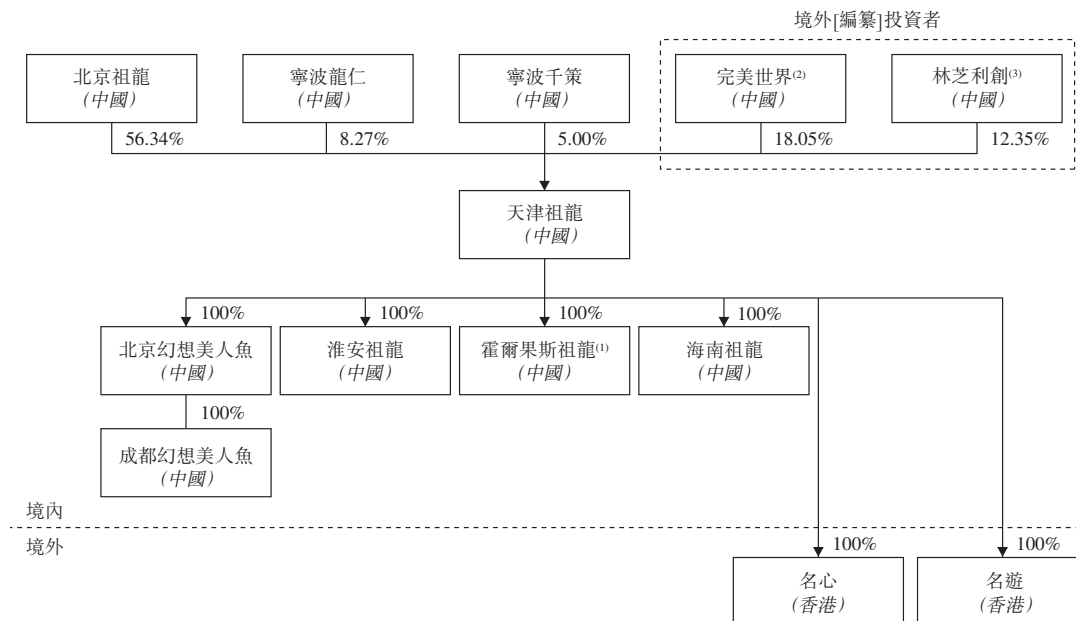
海南祖龍為於2020年4月14日在中國成立的有限責任公司。海南祖龍的初始註冊資本為人民幣10.0百萬元。自其成立起，由天津祖龍全資擁有。海南祖龍的主要業務為移動遊戲運營。

歷史及重組

重組

為優化公司架構以進一步發展本集團業務並更容易地進入國際資本市場，我們進行公司重組以籌備[編纂]，詳情載列如下。

緊接重組前本集團的股權及公司架構載於下圖：



附註：

- (1) 霍爾果斯祖龍的註銷程序已於2020年4月1日完成。有關詳情，見「一註銷霍爾果斯祖龍」。
- (2) 完美世界為我們的境內[編纂]投資者之一。見「一[編纂]投資」。
- (3) 林芝利創為我們的境內[編纂]投資者之一。見「一[編纂]投資」。

歷史及重組

境外重組

註冊成立境外控股公司

於2019年底，登記股東(完美世界及林芝利創除外)各自的最終實益擁有人於英屬處女群島註冊成立了一系列公司。有關該等境外控股公司的詳情載列如下：

公司名稱	最終股東	該境外 控股公司 股權
LuckQ	李青先生 ⁽¹⁾	100%
ZY Technology	張羽先生	100%
XNZL Ltd	向楠先生	100%
Wade Data	白瑋先生 ⁽¹⁾	100%
ZST Technology Limited	趙同同先生	100%
Yuliana Limited	肖洲先生	100%
Easea Holdings Limited	李軼先生	100%
LWW Technology Limited	劉文偉先生	100%
RTWU Limited	吳盛鶴先生	100%
WL Technology Limited	王樂先生	100%
WYM Technology Limited	王遠明先生	100%
LB Technology Limited	劉冰先生	100%
Cresc Chorus ⁽²⁾	李青先生 ⁽¹⁾ 、張羽先生、向楠先生及白瑋先生 ⁽¹⁾	100%
Green Particle ⁽³⁾	趙同同先生、肖洲先生、李軼先生、劉文偉先生、吳盛鶴先生、王樂先生及王遠明先生	100%
Smooth Ebony ⁽⁴⁾⁽⁵⁾	趙同同先生、劉冰先生、劉文偉先生、吳盛鶴先生、肖洲先生、王樂先生及王遠明先生	100%

附註：

- (1) 該名人士於本公司擔任董事職務。
- (2) Cresc Chorus由李青先生、張羽先生、向楠先生及白瑋先生分別透過彼等各自的境外控股公司最終持有81.96%、6.94%、5.55%及5.55%權益，彼等各自為控股股東。李青先生及白瑋先生為本集團執行董事，張羽先生為本集團首席技術官兼引擎中心總經理。
- (3) Green Particle由趙同同先生、肖洲先生、李軼先生、劉文偉先生、吳盛鶴先生、王樂先生及王遠明先生分別透過彼等各自的境外控股公司最終持有20.00%、20.00%、12.00%、12.00%、12.00%、12.00%及12.00%權益，彼等各自為本集團目前的僱員。由於(i)其股東各自並非本公司的關連人士；(ii)其持有的股份並非由本公司的任何核心關連人士通過直接或間接融資所獲得；及(iii)其並非就收購、出售、投票或以其他方式處置該等股份而慣常按照本公司任何核心關連人士的指示，故就上市規則第8.24條而言，其被視為「公眾」人士。

歷史及重組

- (4) Smooth Ebony由趙同同先生、劉冰先生、劉文偉先生、吳盛鶴先生、肖洲先生、王樂先生及王遠明先生分別透過彼等各自的境外控股公司最終持有20.00%、20.00%、15.00%、15.00%、12.00%、12.00%及6.00%權益，彼等各自為本集團目前的僱員。由於(i)其股東各自並非本公司的關連人士；(ii)其持有的股份並非由本公司的任何核心關連人士通過直接或間接融資所獲得；及(iii)其並非就收購、出售、投票或以其他方式處置該等股份而慣常按照本公司任何核心關連人士的指示，故就上市規則第8.24條而言，其被視為「公眾」人士。
- (5) Smooth Ebony根據受限制股份單位計劃作為控股公司持有股份。

註冊成立本公司及向境外[編纂]投資者發行股份

本公司於2020年1月2日在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，法定股本為50,000美元，分為5,000,000,000股每股面值0.00001美元的股份。於同日，於本公司發行一股股份予獨立第三方[編纂]後(其後該股份轉讓予Cresc Chorus)，本公司由(i) Cresc Chorus擁有56,335,000股股份；(ii) Green Particle擁有8,265,000股股份；及(iii) Smooth Ebony擁有5,000,000股股份。

於2020年3月4日，本公司、附屬公司、併表聯屬實體及登記股東的境外投資公司(即Cresc Chorus、Green Particle、Smooth Ebony、Perfect World Interactive及意像架構，統稱「境外股東」)等訂立境外股份認購協議及境外股東協議。根據境外股份認購協議，Perfect World Interactive及意像架構各自同意認購若干數目的優先股，從而可(i)大體反映其聯屬公司(即分別為境內[編纂]投資者完美世界及林芝利創)於天津祖龍的權利、責任及持股量，而其各自的權利於境內股東協議中反映；及(ii)通過[編纂]投資增加彼等各自於本公司的持股量。見「一[編纂]投資」。

註冊成立Archosaur Entertainment

Archosaur Entertainment於2020年1月7日在英屬處女群島註冊成立為英屬處女群島商業有限公司，初始法定股本為50,000美元，分為50,000股每股1.0美元的股份。註冊成立後，一股股份(相當於Archosaur Entertainment全部已發行股本)按面值發行和配發予本公司。於有關發行及配發完成後，Archosaur Entertainment成為本公司直接全資附屬公司。

將名心及名遊轉讓予Archosaur Entertainment

重組前，名心和名遊由天津祖龍全資擁有。為進行重組，於2020年2月3日，天津祖龍將其於名遊的所有股份轉讓予Archosaur Entertainment，名義代價為1.0美元，有關金額乃經計及(i)由名遊持有的資產賬面值；及(ii)其缺乏運營業務。

於2020年3月4日，天津祖龍將其於名心的所有股份轉讓予Archosaur Entertainment，代價約為人民幣121.4百萬元，乃經計及(i)由名心持有的資產淨值賬面值；及(ii)由獨立估值師編製的估值報告釐定。

歷史及重組

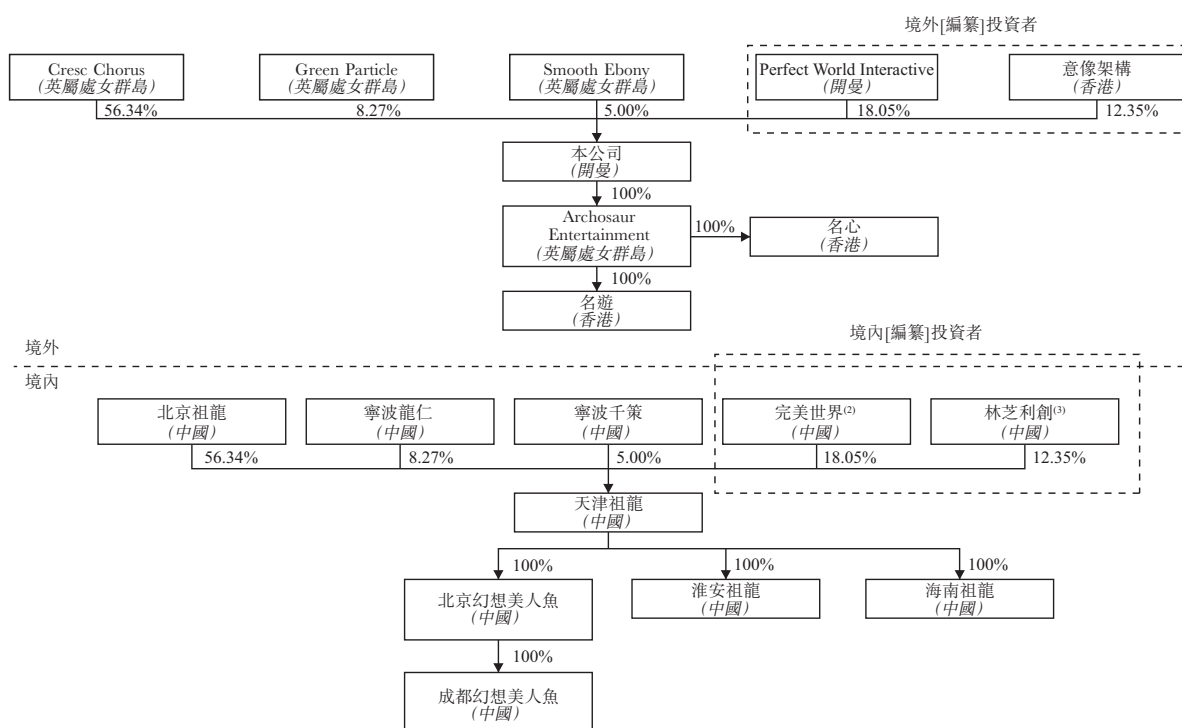
推出受限制股份單位計劃及授出受限制股份單位

為將寧波千策所持天津祖龍的權益轉換為本公司的權益，已採取以下行動：

- 於2020年1月2日，本公司按面值向Smooth Ebony發行5,000,000股入賬列作繳足的股份。於該股份發行完成後，Smooth Ebony持有本公司當時已發行股本的7.18%；及
- 於2020年4月1日，本公司為合資格僱員的利益採納受限制股份單位計劃。同日，本集團145名管理層員工及僱員根據受限制股份單位計劃獲授合共3,059,700個受限制股份單位，其相關股份相當於最後可行日期已發行股份總數的3.00%。
- 於2020年6月24日，本集團三名僱員根據受限制股份單位計劃獲授合共121,000個受限制股份單位，其相關股份相當於最後可行日期已發行股份總數的0.12%。

該等受限制股份單位將自[編纂]起計12個月至36個月於數個日期歸屬。本公司擬於[編纂]後授出尚未行使的受限制股份單位。見「附錄四—法定及一般資料—D.受限制股份單位計劃」。

下圖載列緊隨上述境外重組步驟完成後本公司的股權和公司架構：



附註：

- 霍爾果斯祖龍的註銷程序已於2020年4月1日完成。有關詳情，見「一註銷霍爾果斯祖龍」。
- 完美世界為我們的境內[編纂]投資者之一。見「一[編纂]投資」。
- 林芝利創為我們的境內[編纂]投資者之一。見「一[編纂]投資」。

歷史及重組

境內重組

名遊收購北京幻想美人魚

於2020年1月14日，天津祖龍將北京幻想美人魚的2.00%股權轉讓予獨立第三方Liu Yongji先生，代價為人民幣0.2百萬元。於2020年3月10日，根據名遊(作為受讓人)與天津祖龍和Liu Yongji先生(作為轉讓人)訂立的股權轉讓協議，名遊已收購北京幻想美人魚全部股權，總代價為人民幣10.0百萬元，其後北京幻想美人魚成為中國的外商獨資企業和本公司的間接全資附屬公司。上述股權轉讓的相關代價乃經計及(i)由一名獨立估值師編製的估值報告；及(ii)北京幻想美人魚的註冊資本後，按公平磋商釐定。

註銷霍爾果斯祖龍

霍爾果斯祖龍於2017年3月29日在中國成立為有限公司，註冊資本為人民幣10.0百萬元。緊接重組前，霍爾果斯祖龍由天津祖龍全資擁有。由於霍爾果斯祖龍自其成立起僅有限地經營，故於2020年1月10日開始進行註銷的程序且已於2020年4月1日完成。據中國法律顧問所告知，於註銷時，霍爾果斯祖龍具有償付能力且已遵守所有法規要求，並無向其索償的尚未償還款項或法律責任。

轉讓天津祖龍和淮安祖龍的非限制業務

自2020年1月16日起，併表聯屬實體已開始轉移其非限制業務。截至最後可行日期，實體資產(如電腦設備及設施)、知識產權、員工及有關運營非限制業務的業務合同已完成轉移至北京幻想美人魚及成都幻想美人魚。

訂立合約安排

為使我們通過天津祖龍及其附屬公司淮安祖龍在中國經營當前的業務，我們與天津祖龍及其登記股東於2020年3月10日訂立合約安排。見「合約安排」。

[編纂]投資

本公司於2020年1月註冊成立前，天津祖龍已接受兩輪[編纂]投資，其概述如下。

境內[編纂]投資

緊接[編纂]投資前，天津祖龍的所有股權由北京祖龍擁有。

歷史及重組

於2015年8月10日，完美世界與天津祖龍當時的股東訂立投資協議，於天津祖龍投資額約人民幣143.0百萬元，以換取天津祖龍當時的30.00%權益。

於2017年1月11日，林芝利創與天津祖龍、北京祖龍和寧波龍仁訂立增資協議，以投資額人民幣260.0百萬元換取天津祖龍當時的13.00%權益。

於2018年8月24日，完美世界將其於天津祖龍的4.49%股權轉讓予北京祖龍。見「—我們的公司歷史—天津祖龍」。

境內[編纂]投資過渡至境外[編纂]投資

籌備[編纂]及反映完美世界和林芝利創在本公司層面的境內投資時，Perfect World Interactive及意像架構等於2020年3月4日訂立境外股份認購協議及境外股東協議，據此，本公司已配發，而Perfect World Interactive和意像架構分別以象徵式代價1.0美元認購18,050,000股A系列優先股和12,350,000股B系列優先股，分別相當於目前本公司當時已發行股份總數的18.05%和12.35%。

境內[編纂]投資者名稱	在天津祖龍層面的境內[編纂]投資			在本公司層面的相應境外[編纂]投資						
	境內[編纂]投資的初步協議日期	代價金額	代價結算日期	相應境外[編纂]投資者名稱	境外股份認購協議日期	緊隨境外[編纂]投資完成後優先股數目	境外股份認購協議結算日期	截至[編纂]的股份數目 ⁽¹⁾	每股約原價 ⁽³⁾	較[編纂]折讓 ⁽⁴⁾
完美世界	2015年8月10日	約115.7 ⁽²⁾	2016年6月7日 ⁽⁵⁾	Perfect World Interactive	2020年3月4日	18,050,000股A系列優先股	2020年3月5日	106,134,000股	[編纂]	[編纂]
林芝利創	2017年1月11日	260.0	2017年1月24日	意像架構	2020年3月4日	12,350,000股B系列優先股	2020年3月5日	72,618,000股	[編纂]	[編纂]

附註：

- (1) 經計及每股優先股將轉換為一股本公司普通股及根據資本化發行及[編纂](假設[編纂]未獲行使)將予發行的股份數目後計算得出。
- (2) 完美世界就其在天津祖龍層面的境內[編纂]投資支付的代價金額根據完美世界於2016年7月以出資方式持有的當時30%股權以及完美世界於2018年8月撤資計算得出。見「—我們的公司歷史—天津祖龍」。
- (3) 根據以上載列所支付的代價金額除以於[編纂]已發行股份數目計算得出。
- (4) 較[編纂]折讓根據下列假設計算得出：(1)[編纂]為每股[編纂]港元，即指示性[編纂]範圍[編纂]港元至[編纂]港元的中位數；及(2)每股優先股已轉換為一股普通股。
- (5) 結算日期是根據完美世界支付代價的最後日期，惟不計及完美世界於2018年8月的撤資。見「—我們的公司歷史—天津祖龍」。

歷史及重組

境外[編纂]投資

本公司於2020年3月曾接受Perfect World Interactive及意像架構的兩輪額外[編纂]投資。

於2020年3月4日，Perfect World Interactive及意像架構各自與Cresc Chorus等訂立股份購買協議，據此，Cresc Chorus(作為賣方)同意出售，而Perfect World Interactive及意像架構(作為買方)各自同意以代價人民幣220.0百萬元購買本公司4,500,000股普通股。該等股份於交割後重新指定為C-1系列優先股，相當於目前本公司當時已發行股份總數的4.50%。

同日，Perfect World Interactive及意像架構等訂立境外股份認購協議，據此，彼等各自以相當於人民幣50.0百萬元的美金進一步認購1,020,408股C-2系列優先股，相當於目前本公司當時已發行股份總數的1.0%。

序號	投資者	協議日期	緊隨[編纂] 投資完成後的 優先股數目	截至[編纂] 的股份數目 ⁽¹⁾	代價金額	代價結算日期	每股 概約原價 ⁽²⁾	較[編纂] 折讓 ⁽³⁾	
					人民幣 百萬元		港元		
1	C-1系列優先股	Perfect World Interactive 意像架構	2020年3月4日	4,500,000	26,460,000	220.0	2020年3月4日	[編纂]	[編纂]
			2020年3月4日	4,500,000	26,460,000	220.0	2020年3月5日	[編纂]	[編纂]
2	C-2系列優先股	Perfect World Interactive 意像架構	2020年3月4日	1,020,408	5,999,999	50.0	2020年3月4日	[編纂]	[編纂]
			2020年3月4日	1,020,408	5,999,999	50.0	2020年3月5日	[編纂]	[編纂]

附註：

- (1) 經計及每股優先股將轉換為一股本公司普通股及根據資本化發行及[編纂]將予發行的股份數目後計算得出(假設[編纂]未獲行使)。
- (2) 根據以上載列所支付的代價金額除以於[編纂]已發行股份數目計算得出。
- (3) 較[編纂]折讓根據下列假設計算得出：(1)[編纂]為每股[編纂]港元，即指示性[編纂]範圍[編纂]港元至[編纂]港元的中位數；及(2)每股優先股將轉換為一股普通股。

歷史及重組

下表載列上述[編纂]投資者的持股量：

	緊隨[編纂]投資 完成後的 優先股數目	截至[編纂]的 股份數目 (附註)	截至[編纂] 於本公司概約 持股量 (附註)
Perfect World Interactive	[編纂]	[編纂]	[編纂]
意像架構	[編纂]	[編纂]	[編纂]

附註：經計及每股優先股將轉換為一股本公司普通股及根據資本化發行及[編纂]將予發行的股份數目後計算得出(假設[編纂]未獲行使)。

[編纂]投資的主要條款及[編纂]投資者的權利

代價釐定基準

代價由訂約方經公平磋商，參考於投資日期或前後(i)我們的業務前景；(ii)天津祖龍及本集團的整體估值；及(iii)[編纂]投資者將帶來的策略裨益後釐定。

[編纂]投資 [編纂]用途

[編纂]投資所募集資金(惟不包括自收購C-1系列優先股所得資金)用作我們的運營資金及一般企業用途、技術研究及開發、市場推廣及銷售、一般及行政開支。

本公司概無就境外[編纂]投資者向Cresc Chorus收購C-1系列優先股而收取所得款項。

截至最後可行日期，[編纂]投資所募集的全部資金須按上述方式獲動用，且約人民幣99.6百萬元尚未動用。

策略裨益

我們認為，本公司能從[編纂]投資者對本公司的投資中獲益，彼等的投資表明其對本集團運營的信心以及對本公司表現、優勢及前景的肯定。本公司亦認為，[編纂]投資者於本行業有著良好的業務分布，能就本集團的發展向我們提供專業的洞察力意見並能通過加強業務合作幫助我們獲得業務協同效益。

歷史及重組

轉換權 於[編纂]後，各優先股將按當時適用轉換比率及轉換價(可予調整)轉換為股份。對轉換比率的調整並不與[編纂]或本公司於[編纂]後的市值掛鈎，並遵守香港聯交所頒布的原則及規定。

禁售 自[編纂]日期起首六個月，Perfect World Interactive及意像架構均不得出售股份

[編纂] 由於Perfect World Interactive及意像架構於[編纂]後各自將持有超過10%的股份，彼等持有的股份不會計入[編纂]

除上述條款外，完美世界及林芝利創已獲授境內股東協議項下的若干特別權利，包括信息與檢查權、優先購買權、隨售權、優先權、董事會席位、贖回權、反攤薄權及清盤權，該協議於2020年3月10日終止。根據境外股東協議，Perfect World Interactive及意像架構已獲授若干特別權力(包括贖回權、信息與檢查權、清算權、提名董事權、優先認購權、優先購買權及共同出售權以及否決權及以低於優先股的發行價發行新證券的反攤薄權或因股份分拆、股份合併、股息、重組、併購、合併、重新分類、交換、替代、資本結構調整或類似事項)，[編纂]後，該等特別權利於優先股轉換為本公司普通股時，有關各權力須自動終止。

有關[編纂]投資者的資料

完美世界

完美世界根據中國法律成立，為完美世界股份有限公司的一間附屬公司，並為登記股東之一，於最後可行日期持有天津祖龍註冊資本的18.05%。完美世界股份有限公司為於深圳證券交易所上市的公司(證券代碼：002624)。其從事提供網路遊戲的開發、分銷及運營；電視劇集及電影的製作、發行及衍生業務；泛娛樂業務；藝人管理及相關服務的業務。根據完美世界股份有限公司日期為2020年2月20日的年度業績公告，截至2019年12月31日止年度，完美世界集團錄得收益總額約人民幣8,037.6百萬元，毛利約人民幣1,352.5百萬元。

Perfect World Interactive

Perfect World Interactive為根據開曼群島註冊成立的獲豁免有限責任公司，為完美世界股份有限公司的一間附屬公司，因此為完美世界的同系附屬公司。

歷史及重組

林芝利創

林芝利創為根據中國法律成立的一間投資控股公司，並為騰訊有關[編纂]投資的騰訊指定代名人，其為登記股東之一，截至最後可行日期持有天津祖龍註冊資本的12.35%。騰訊為香港聯交所主板上市公司(股份代號：700)，從事向互聯網用戶提供互聯網增值服務、線上廣告、金融科技及商業服務。根據騰訊日期為2020年3月18日的年度業績公告，截至2019年12月31日止年度，騰訊錄得收益總額約人民幣105,767百萬元，毛利約人民幣46,108百萬元。

意像架構

意像架構為根據香港法律註冊成立的有限公司，並為騰訊的全資附屬公司。

遵守臨時指引及指引函件

獨家保薦人已確認，[編纂]投資者的投資符合香港聯交所於2010年10月13日發布並於2017年3月更新的[編纂]投資臨時指引、香港聯交所於2012年10月發布並於2013年7月及2017年3月更新的指引信HKEx-GL43-12，以及香港聯交所於2012年10月發布並於2017年3月更新的指引信HKEx-GL44-12。

資本化發行

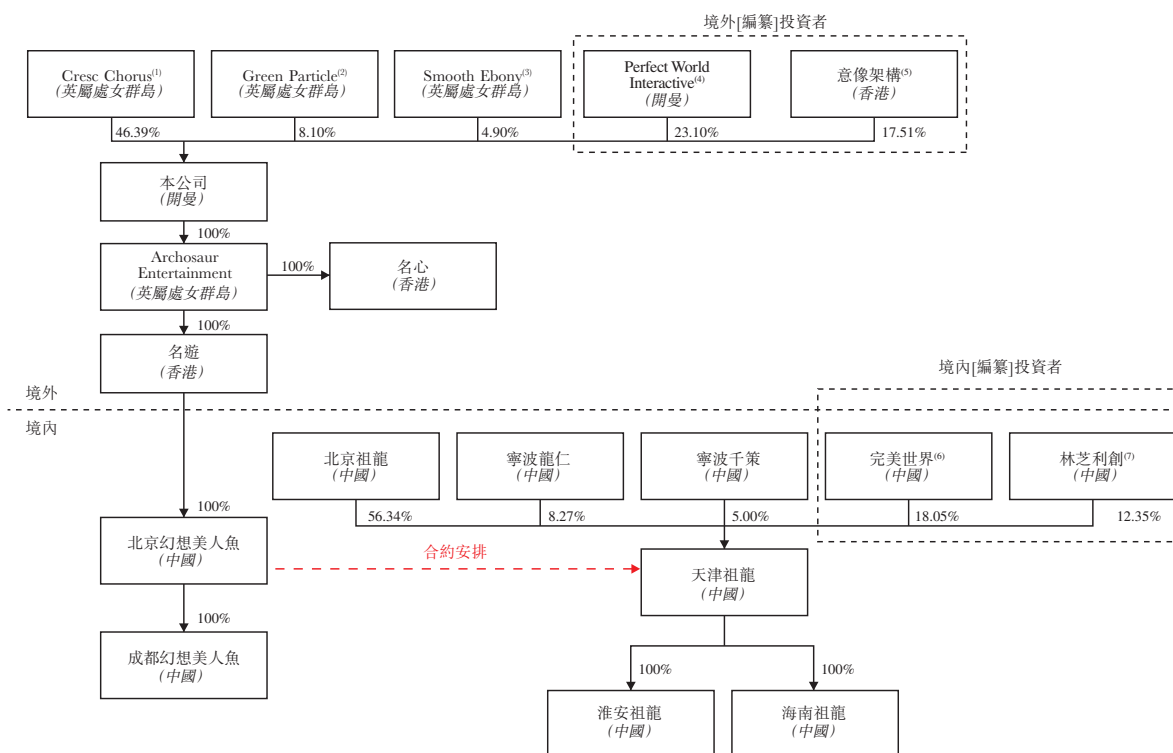
待本公司的股份溢價賬擁有充足結餘或因[編纂]的[編纂]而進賬後，董事將獲授權通過將本公司股份溢價賬中為數[編纂]美元的進賬金額資本化，向於緊接[編纂]成為無條件(或按彼等可能指示)當日前一日營業時間結束時名列本公司股東名冊的股東，以其各自於本公司的持股比例按面值配發及發行合共[編纂]股入賬列作繳足的股份(盡可能不出現碎股)，而根據該決議案將予配發及發行的股份須於所有方面與當時現有已發行股份享有同等地位。

歷史及重組

公司架構

重組與資本化發行後及[編纂]前的公司架構

我們於重組與資本化發行後及緊接[編纂]完成前的公司及股權架構如下：



附註：

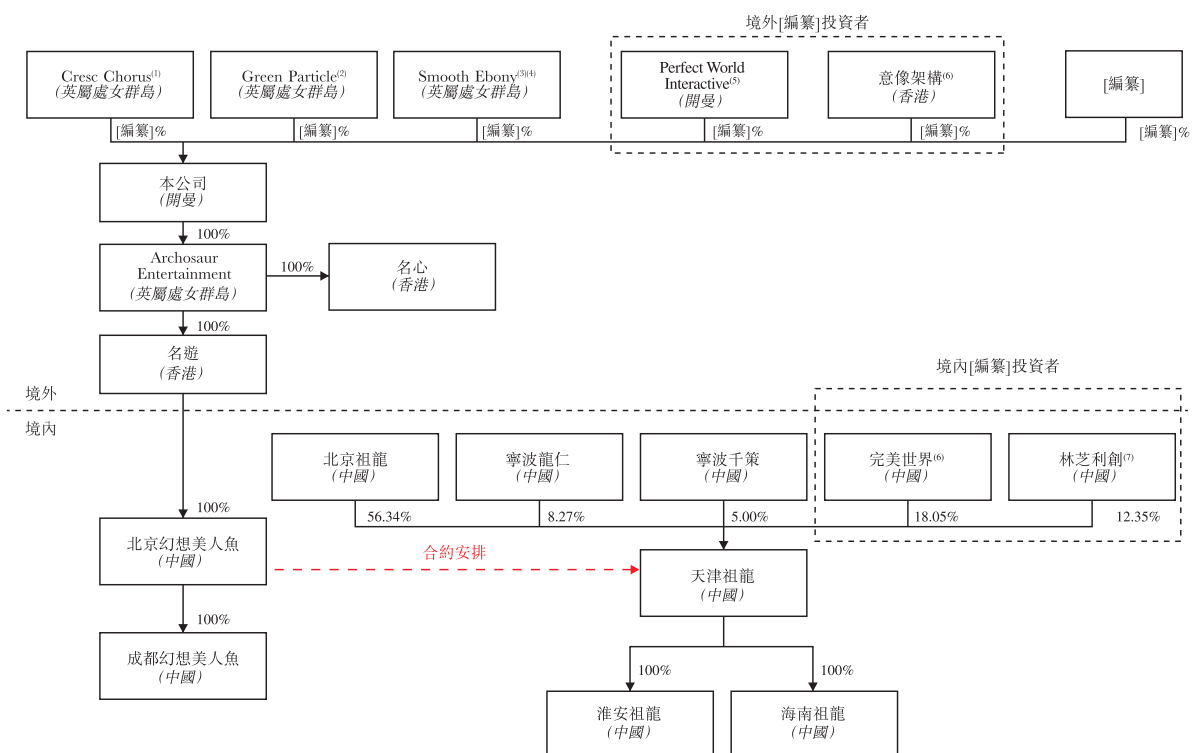
- (1) Cresc Chorus由李青先生、張羽先生、向楠先生及白璋先生分別透過彼等各自的境外控股公司最終持有81.96%、6.94%、5.55%及5.55%權益，彼等各自為控股股東。李青先生及白璋先生為本集團執行董事，張羽先生為本集團首席技術官兼引擎中心總經理。
- (2) Green Particle由趙同同先生、肖洲先生、李軼先生、劉文偉先生、吳盛鶴先生、王樂先生及王遠明先生分別透過彼等各自的境外控股公司最終持有20.00%、20.00%、12.00%、12.00%、12.00%、12.00%及12.00%權益，彼等各自為本集團目前的僱員。由於(i)其股東各自並非本公司的關連人士；(ii)其持有的股份並非由本公司的任何核心關連人士通過直接或間接融資所獲得；及(iii)其並非就收購、出售、投票或以其他方式處置該等股份而慣常按照本公司任何核心關連人士的指示，故就上市規則第8.24條而言，其被視為「公眾」人士。
- (3) Smooth Ebony由趙同同先生、劉冰先生、劉文偉先生、吳盛鶴先生、肖洲先生、王樂先生及王遠明先生分別透過彼等各自的境外控股公司最終持有20.00%、20.00%、15.00%、15.00%、12.00%、12.00%及6.00%權益，彼等各自為本集團目前的僱員。Smooth Ebony根據受限制股份單位計劃作為股份的委託人以信託形式持有本公司股份。有關詳情，見「法定及一般資料—D.受限制股份單位計劃」。由於(i)其股東各自並非本公司的關連人士；(ii)其持有的股份並非由本公司的任何核心關連人士通過直接或間接融資所獲得；及(iii)其並非就收購、出售、投票或以其他方式處置該等股份而慣常按照本公司任何核心關連人士的指示，故就上市規則第8.24條而言，其被視為「公眾」人士。

歷史及重組

- (4) Perfect World Interactive為我們的境外[編纂]投資者之一。請見「—[編纂]投資」。
- (5) 意像架構為我們的境外[編纂]投資者之一。請見「—[編纂]投資」。
- (6) 完美世界為我們的境內[編纂]投資者之一。請見「—[編纂]投資」。
- (7) 林芝利創為我們的境內[編纂]投資者之一。請見「—[編纂]投資」。

緊隨[編纂]後的公司架構

我們於緊隨[編纂]完成後的公司及股權架構如下（假設[編纂]未獲行使）：



有關註腳(1)至(7)的詳情，請參閱上文。

中國法律合規

併購規定

根據《併購規定》，當外國投資者(i)收購一家境內企業的股本，使該境內企業轉變為外商投資企業；(ii)通過增加認購一家境內企業的股本，從而令該境內企業轉變為外商投資企業；(iii)成立一家外商投資企業，通過該企業購買並經營一家境內企業的資產；或(iv)購買一家境內企業的資產並將該等資產投資成立一家外商投資企業時，外國投資者須取得必要批文。根據《併購規定》第11條，倘境內企業或境內自然人透過其所成立或控制的境外公司收購與其有關聯或有聯繫的境內企業，則須取得商務部的批准。

歷史及重組

鑒於(i)非境內人士Liu Yongji先生於其收購北京幻想美人魚的2.00%股權時與本集團並無關聯且該收購是遵照適用中國法律法規完成；(ii)北京幻想美人魚於名遊收購其100%股權時為中外合資企業；及(iii)併購規定並無條款明確將合約安排分類作受併購規定限制類交易，中國法律顧問認為，根據併購規定，重組的境內重組及[編纂]毋須中國證監會及商務部批准。然而，誠如中國法律顧問告知，將如何詮釋或實施併購規定具不確定性。

外匯管理局登記

根據外匯管理局於2014年7月4日頒布及生效的37號文，居住在中國境內的中國居民或未持有中國身份證明文件但由於經濟利益而慣常居住在中國的境外個人（「中國居民」），將其中國境內或境外的合法資產或股權注入境外特殊目的公司（其為境外投融資目的而由中國居民直接註冊成立或間接控制）前，必須向國家外匯管理局當地分支機構辦理登記手續。

誠如中國法律顧問所確認，我們的個別實益擁有人及中國居民李青先生、張羽先生、向楠先生、白瑋先生、李軼先生、趙同同先生、肖洲先生、劉文偉先生、吳盛鶴先生、王樂先生及劉冰先生已於2019年12月31日辦妥該等外匯登記，而王遠明先生已於2020年1月6日辦妥其外匯登記。

業 務

概覽

我們的使命是，做世界頂級的遊戲公司，持續開發各品類行業領先的精品遊戲，為全球遊戲玩家服務。

我們是擁有開發精品移動遊戲能力及良好市場口碑的領先中國移動遊戲開發商，主要專注於移動MMORPG遊戲的開發，並已建立卓越往績記錄。我們深徹明瞭遊戲玩家對具有優質內容的中重度化遊戲的需求，故致力於以不懈熱情和堅定不移的奉獻精神不斷推出現象級精品遊戲。根據弗若斯特沙利文的資料，我們取得以下成績：

- 我們於2019年在所有中國移動遊戲開發商中排名第五（按自研遊戲於中國內地產生的總流水計量），佔市場份額的1.6%。
- 我們於2019年在所有中國移動遊戲開發商中排名第三（按自研MMORPG於中國內地的總流水計量），佔市場份額的5.6%。
- 於2017年至2019年，我們在所有中國移動遊戲開發商中排名第三（按自研MMORPG於海外市場iOS App Store及Google Play產生的總流水計量），佔市場份額的8.1%。
- 於2017年至2019年，我們四款遊戲名列MMORPG手遊20強（按中國內地的流水計量）。該四款遊戲之中，《龍族幻想》於2019年在中國內地所有MMORPG手遊中排名第一（按平均月活躍用戶計）。

我們是中國移動遊戲行業的開拓者，專注於開發優質MMORPG手遊。我們持續引領行業技術變革，並開創了諸多中國移動遊戲行業先河，如推出首批真3D國戰MMORPG手遊之一《六龍爭霸》／《六龍御天》及中國首款由虛幻引擎4驅動的真3D次世代MMORPG手遊《龍族幻想》。我們亦推出首批真3D回合制MMORPG手遊之一的《夢幻誅仙》。我們的遊戲廣受市場歡迎。其中，2019年於中國內地推出的《龍族幻想》首月流水超過人民幣6億元，於2016年推出的《夢幻誅仙》截至2019年12月31日流水超過人民幣33億元。

我們所展現的開發能力是我們成功的主要因素之一。憑藉我們跨越單機遊戲、客戶端遊戲、網頁遊戲及移動遊戲時代的豐富遊戲行業經驗，我們建立起一支強大且富有凝聚力的內部開發團隊，於最後可行日期，我們的遊戲開發專才佔僱員總人數逾85%。我們在每一次行業技術革新中一直搶佔先機。例如，我們於2015年發布了第一款基於Unity 3D的真3D MMORPG手遊《六龍爭霸》／《六龍御天》。我們擁有業界先進的引擎技術，使我們得以持續推出高性能及震撼視覺效果的精品遊戲，確保遊戲玩家不斷投入參與及促進付費用戶轉化。我們為率先將虛幻引擎4成功引入中國手遊開發行業的研發商之一，並

業 務

進行二次開發，支持創作優質的遊戲精品。作為使用虛幻引擎4的傑出移動遊戲開發商，我們獲Epic Games邀請在2019年遊戲開發者大會上介紹《龍族幻想》，並將虛幻引擎4擴展到多個遊戲產品領域。

我們亦是在國際市場推出自研遊戲的先驅。我們直接透過分銷渠道商及與第三方發行商合作發行遊戲。借助於國內市場的領先地位，我們積極開拓境外遊戲市場並在全球市場取得驕人成績。根據弗若斯特沙利文的資料，於2017年至2019年，按自研MMORPG於海外市場iOS App Store及Google Play產生的總流水計量，我們在所有中國移動遊戲開發商中排名第三。於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們有14款移動遊戲，發布了可支持14種語言的60餘個地區版本，在港澳台地區、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲等超過170個地區市場可供使用。我們於2020年在美洲及歐洲發行《龍族幻想》的新地區版本遊戲後，其榮登美國iOS App Store下載量排名MMORPG手遊第一名及RPG手遊第二名，並躋身歐洲八個地區市場iOS App Store下載量手遊前十名。其在美洲上線後三個月內取得美國iOS App Store最暢銷遊戲排行榜前40名。自2014年中國遊戲公司開始於日本市場建立業務以來，《龍族幻想》亦是首款在日本iOS App Store和Google Play免費遊戲榜上位居首位的中國MMORPG手遊。截至2019年12月31日，《萬王之王3D》在中國內地以外市場總流水逾人民幣500.0百萬元，並多次獲得iOS App Store及Google Play的認可及多次推薦。在2015年10月推出後，《六龍爭霸》／《六龍御天》於台灣iOS App Store遊戲排行榜連續四個月登上兩大及連續六個月登上五大遊戲，並取得在中國內地以外所有市場推出首月總流水破億等驕人成績。《天空紀元》於推出第一個月便入選App Annie全球遊戲收入榜前十名。我們培養龐大且不斷增長的全球玩家社群，於2019年第四季度，我們所有移動遊戲於海外市場的平均月活躍用戶約為0.8百萬人。於2017年、2018年及2019年，我們來自海外市場的收益分別為人民幣233.0百萬元、人民幣191.2百萬元及人民幣344.1百萬元，分別佔同期總收益的17.8%、22.0%及32.2%。

我們長期保持與領先發行商及全球分銷渠道商的全面合作關係。於中國內地，我們與騰訊、紫龍遊戲等多家中國頭部發行商長期保持戰略夥伴關係，通常會在遊戲研發階段初期便訂立獨家遊戲許可協議，最大化營銷效率。截至2019年12月31日，我們透過騰訊先後發行四款精品大作，即《六龍爭霸》／《六龍御天》、《夢幻誅仙》、《萬王之王3D》及《龍族幻想》，各遊戲均深受遊戲玩家廣泛歡迎。在海外，我們通過分銷渠道商或委聘第三方發行商直接發行我們的遊戲。海外發行商一般於中國內地正式發布遊戲之前已經就於相關市場分銷發行我們的遊戲尋求與我們早期合作。我們與iOS App Store及Google Play等國際領先的分銷渠道商及第三方發行商建立良好的合作關係，幫助我們的遊戲有效進入全球市場。

業 務

我們擁有多元化及強大的遊戲儲備。截至最後可行日期，我們有八款移動遊戲產品儲備，涵蓋MMORPG、SLG及其他類型。我們一直專注於打造原創IP遊戲，同時會將第三方IP持有人授權的優質IP遊戲引進移動遊戲內。截至最後可行日期，我們已暫為六款遊戲作IP安排，其中四款原創IP遊戲及兩款授權IP遊戲。於最後可行日期，我們與騰訊就三款籌備中的原創IP遊戲訂立獨家遊戲許可協議。此外，我們的遊戲開發及IP運營能力使我們成為世界知名IP持有人之中首選的移動遊戲開發商，從而使我們能夠採購世界一流質量和國際知名的IP。於最後可行日期，我們正在與一間於製作奇幻系列方面具良好往績記錄的全球頂尖電影製作公司合作，以其票房收入逾15億美元的科幻電影改編成手遊。

於往績記錄期間，我們錄得穩健的財務表現，於2017年、2018年及2019年，我們的收益分別為人民幣1,309.2百萬元、人民幣870.1百萬元及人民幣1,067.2百萬元。我們於2017年及2018年分別錄得虧損淨額人民幣159.4百萬元及人民幣75.4百萬元，而於2019年錄得利潤淨額人民幣120.4百萬元。我們於2017年、2018年及2019年分別錄得經調整利潤淨額人民幣423.2百萬元、人民幣310.9百萬元及人民幣354.5百萬元。

我們的優勢

擁有開發精品移動遊戲能力及良好市場口碑的領先中國移動遊戲開發商

我們是中國移動遊戲行業的開拓者，歷經單機遊戲、客戶端遊戲、網頁遊戲和移動遊戲時代，積逾20年豐富經驗。我們的行業經驗、市場洞察力和技術實力，使我們得以持續引領行業技術變革，不斷推出現象級精品遊戲。於2015年起，騰訊已與我們合作發行四款精品遊戲，認可我們的開發能力和遊戲質量。根據弗若斯特沙利文的資料，按國內自研遊戲的總流水計量，我們於2019年在所有中國移動遊戲開發商中排名第五，且按中國內地自研MMORPG的總流水計，我們於同年在所有中國移動遊戲開發商排名第三。我們亦是在國際市場推出自研遊戲的先驅。我們直接透過分銷渠道商及與第三方發行商合作發行遊戲。我們在香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲等超過170個地區市場提供眾多地區版本可供選擇的遊戲，持續擴大我們於全球的遊戲玩家群。根據弗若斯特沙利文的資料，由2017年至2019年，按海外市場的iOS App Store及Google Play產生的自研MMORPG流水計量，我們在所有中國移動遊戲開發商中排名第三。

我們始終貫徹移動遊戲精品化的獨特策略定位。於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們推出及／或運營了14款移動遊戲，其中五款遊戲在上線首月流水超過人民幣1億元，最高創下逾人民幣6億元的紀錄。我們專注於開發MMORPG手遊並取得成功，開創了多個中國移動遊戲行業「先河」：如推出首批真3D國戰MMORPG手遊之一的《六龍爭霸》／《六龍御天》及中國首款由虛幻引擎4驅動的真實3D次世代MMORPG手遊《龍族幻想》。我們亦推出首批真3D回合制MMORPG手遊的《夢幻誅仙》。我們的遊戲於國內外廣

業 務

受認可，如《龍族幻想》被評為Google Play香港商店Best of 2019最佳對戰遊戲，《萬王之王3D》榮獲2018年金翎獎最佳原創移動遊戲，《天空紀元》榮獲2017年中國優秀遊戲製作人評選大賽最佳移動遊戲製作獎等。根據弗若斯特沙利文的資料，按2017年至2019年中國內地流水計量，我們四款遊戲名列MMORPG遊戲20強。

我們的團隊以強大研發實力為基礎，能夠於遊戲開發過程快速迭代及改進，並根據其市場表現及反饋不斷升級遊戲。透過發布緊貼市場需求的卓越遊戲，我們致力於使新遊戲達到高成功率。截至最後可行日期，我們有八款移動遊戲儲備，涵蓋MMORPG、SLG及其他類型。

富有凝聚力的高質量人才團隊與頂尖技術能力展現出遊戲研發實力

我們所展現的開發能力是我們成功的關鍵因素之一。我們設有結構完善的研發體系，建立了行業領軍、多年齡段的強大且具有凝聚力的內部開發人才團隊，其中205名各自於遊戲開發領域擁有逾十年經驗。我們在每一次行業技術革新中始終搶佔先機，例如我們曾在2015年開發及推出了首批基於Unity 3D的真3D MMORPG手遊《六龍爭霸》／《六龍御天》，並為率先將虛幻引擎4成功引入中國手遊開發行業的研發商之一。作為使用虛幻引擎4的傑出移動遊戲開發商，我們獲Epic Games邀請在2019年遊戲開發者大會上介紹《龍族幻想》，並將虛幻引擎4應用於更多不同類型的遊戲。我們已為自身透過分銷渠道商發行的遊戲建立自主研發雲端服務器基礎架構。與Unity、Unreal等先進遊戲引擎高度融合適配，其可以進行深度定製和二次開發，能夠支持創作各類型精品遊戲。核心技術指標如並行處理能力、響應時間及系統穩定性，處於行業領先水平。我們的美術設計團隊具有強大的技術突破和原創能力，持續打造兼具高美學影像、電影級的視覺效果和情節設定的精品遊戲。例如，在使用虛幻引擎4打造的《龍族幻想》中，我們運用GPU粒子效果與全局光線相結合、基於物理的渲染、影像技術以及面部表情和身體動作捕捉系統的GPU渲染解決方案，創造高度逼真的動畫及環境，呈現了《龍族》中恢宏壯觀的同名幻想世界。《龍族幻想》榮獲2019 UOD最受期待遊戲作品獎。

卓越的遊戲體驗吸引大量具有高付費潛力且深度參與的遊戲玩家

我們始終堅持對研發精品大作進行精耕細作，並在提供予世界各地的遊戲玩家卓越的遊戲體驗時秉承匠心理念。我們打造以MMORPG手遊為主的精品遊戲，借助功能全面的自研數據分析系統得出的經營指標實現遊戲優化。憑藉遊戲行業的豐厚知識和敏銳的市場洞察力，我們打造以東方仙俠、西方魔幻與動漫遊戲為特色的遊戲，以迎合遊戲玩家的眾多喜好。此外，我們在遊戲中增加家園建設、捏臉等各種玩法，將娛樂元素引入最

業 務

新版本以打造全新的遊戲賣點，大幅增加玩家人數。例如，我們以《萬王之王3D》的世界觀體系打造360度全景廣闊無縫地圖，為遊戲玩家提供視、聽、感三位一體的卓越遊戲體驗。該遊戲上線首日即登中國內地iOS App Store免費遊戲榜首，其於上線首月的月活躍用戶達約3.5百萬人。2016年11月上線的一款MMORPG手遊《夢幻誅仙》為玩家提供了豐富的特色玩法和圖像效果及強大的社交網絡部件，鼓勵玩家相互協作及營造社群。於2019年12月31日，累計註冊遊戲玩家約為17.8百萬人，自上線以來連續四個月位列中國內地iOS App Store最暢銷遊戲排行榜前15名。

我們培養了深入參與的玩家受眾和龐大的付費用戶群。我們的移動遊戲累計註冊玩家由2018年12月31日的95.6百萬人增加至2019年12月31日的121.2百萬人。於2019年，我們遊戲的平均月活躍用戶及平均月付費用戶分別為3.4百萬人及0.5百萬人，分別超過2018年的3.1百萬及0.4百萬的人數。每名用戶每月平均收入由2018年人民幣24元增至2019年人民幣26元。

多元及穩固的長期戰略性合作及國際業務觸達

我們在國內與騰訊、紫龍遊戲等多家領先發行商保持可持續戰略夥伴關係。基於我們的成功往績，早於遊戲開發初期，國內外發行商已尋求與我們確立合作意向。騰訊於《六龍爭霸》／《六龍御天》、《夢幻誅仙》、《萬王之王3D》及《龍族幻想》仍在項目評估階段時，已與我們訂立了獨家遊戲許可協議。憑藉與iOS App Store及Google Play等國際領先的分銷渠道商及在海外市場與易幻網絡、智美網絡（一間由三七互娛間接擁有的遊戲發行商）等第三方發行商建立的合作關係，我們得以促使遊戲有效分銷以及於全球市場完成遊戲本地化加快發行及本地化進程。通過與多方的戰略性合作，我們從而得以抓住行業價值鏈上出現的增長機遇。

除在國內市場具有領導地位外，我們已通過地域擴張及全球遊戲玩家群的增長實現國際化擴張。我們在海外市場採取差異化戰略定制發行及運營，從而樹立國際品牌。《萬王之王3D》於香港、台灣、東南亞、韓國、歐洲及美洲等超過170個地域市場發行。截至2019年12月31日，其於中國內地以外市場流水逾人民幣500.0百萬元，並獲得iOS App Store及Google Play的認可及多次推薦。在2015年10月推出後，《六龍爭霸》／《六龍御天》於台灣iOS App Store遊戲排行榜連續四個月登上兩大及連續六個月登上五大遊戲。其在中國內地以外所有市場推出首月總流水破人民幣100.0百萬元的成績。我們於2020年在美洲及歐洲發行《龍族幻想》的新地區版本遊戲，第一天即榮登美國iOS App Store下載的MMORPG手遊第一名及RPG手遊第二名，並於歐洲八個地區市場根據iOS App Store下載量位列前十名。其在美洲上線後三個月內取得美國iOS App Store最暢銷遊戲排行榜前40名。自2014年中國遊戲公司開始於日本市場建立業務以來，《龍族幻想》亦是首款在日本iOS App Store和Google Play免費遊戲榜上位居首位的中國MMORPG手遊。《天空紀元》自

業 務

其推出首月入選App Annie全球遊戲收入榜十強。於2017年、2018年及2019年，我們來自海外市場的收益分別為人民幣233.0百萬元、人民幣191.2百萬元及人民幣344.1百萬元，分別佔同期總收益的17.8%、22.0%及32.2%。

強大的IP創造及運營能力

我們擁有強大的創造IP能力，我們自主創造眾多的IP，有助於建立我們自己的特許權，並使我們在財務和競爭力上處於有利地位。以原創IP進行開發具成本效益，而毋須產生IP授權費，並能推廣我們別樹一幟的風格以提升玩家的參與度及忠誠度。截至最後可行日期，我們的現有遊戲之中有六款原創IP遊戲，廣受業界及市場好評。舉例而言，我們的原創IP遊戲《六龍爭霸》／《六龍御天》在推出後備受青睞，截至2019年12月31日，該遊戲的全球註冊玩家累計逾17.2百萬人。東方奇幻MMORPG遊戲《御劍情緣》亦建立了強大而忠心的粉絲群，而自2016年7月上線以來連續14個月的月活躍用戶超過1.0百萬人。

我們亦會在遊戲開發後期，如完成遊戲框架構建及玩法設定後，從市場上獲取相應IP以豐富遊戲內容、場景、故事情節及人物屬性。由於我們成功地從IP粉絲群獲得大量用戶流量，亦通過我們的遊戲協同幫助IP進一步維持並擴大其粉絲群，因而證明我們強大的運營及管理授權IP的能力。我們的合作夥伴包括完美世界、唐人影視及愛奇藝等部分領先IP授權商。截至最後可行日期，我們主要管理19項橫跨不同形式的IP，授權IP包括《萬王之王》、《幻想神域》等遊戲IP；《龍族》等文學IP、《青丘狐傳說》等影視IP以及原創IP《六龍爭霸》／《六龍御天》及《御劍情緣》。另外，我們卓越的遊戲開發及IP運營能力使我們成為世界知名IP持有人之中首選的移動遊戲開發商，從而使我們能夠採購世界一流質量和國際知名的IP。於最後可行日期，我們一直在與一間於製作奇幻系列方面具良好往績記錄的全球頂尖電影製作公司合作，將其票房收入逾15億美元的科幻電影改編成手遊。

專注、專業且經驗豐富的管理及執行團隊

我們的管理及執行團隊的所有成員均畢業於清華大學及其他中國頂尖大學。董事長兼首席執行官李青先生自創立祖龍工作室以來，已有約23年的遊戲開發經驗，對遊戲行業有著深刻的理解。他是中國最早的「十大金牌製作人」之一，成為最高產的遊戲製作人之一，曾擔任完美世界的開發總監，帶領團隊研發了《完美世界》、《武林外傳》、《誅仙》等

業 務

眾多傳奇大作。本公司的兩名核心遊戲製作人向楠先生及趙同同先生均擁有約15年的遊戲開發經驗，被公認為業內具備卓越開發能力的頂尖遊戲製作人，曾參與《完美世界》、《笑傲江湖》、《聖鬥士星矢》等經典客戶端遊戲的製作，以及《六龍爭霸》／《六龍御天》、《夢幻誅仙》、《萬王之王3D》及《龍族幻想》等最暢銷移動遊戲的製作。

我們的核心管理及執行團隊已共事15年以上，展現出極大的穩定性及凝聚力，促進協同實力持續打造精品大作。核心管理及執行團隊不僅擁有思考的創新力、對遊戲行業敏銳的洞察力，還擁有出色的執行力與屢創佳績的驅動力。核心管理團隊的所有成員全部親力親為，深度參與遊戲開發環節，極大地保證了從決策到執行的效率。

我們的策略

持續加強研發及運營能力

我們會持續深化與世界頂尖遊戲引擎開發商的合作以定製尖端遊戲引擎。為加強我們利用尖端遊戲開發技術的優勢並鞏固我們在中國手遊業的領導地位，我們計劃進一步提升美術設計水平並招聘專精於次世代遊戲技術的專業人士以擴大我們的人才儲備。

我們將繼續增強我們的運營能力，特別是在海外市場的遊戲運營能力，並提高遊戲本土化水平以迎合世界各地遊戲玩家的需求及偏好。我們計劃進一步建立我們的海外發行及運營團隊，並聘用20多名於移動遊戲發行及運營方面擁有至少三年經驗的人員。我們的海外發行及運營團隊主要負責：(i)短期及長期規劃，根據每個地區的市場反饋建立措施及發展計劃；(ii)考慮玩家的特徵、需求及喜好，籌辦針對指定市場玩家需要配合本地化的活動；及(iii)制定戰略並在不同市場中實施線上及線下活動。見「我們的全球業務—我們於中國內地以外市場的業務」。招聘人手規模取決於多項因素，包括準遊戲項目的數目、每個項目的商業需要及各項目人力資源的整合水平。我們會於項目進行期間評估該等因素，並持續訂定人手招聘需要。

保持行業領先地位的同時豐富遊戲產品組合

我們會憑藉過去積累的成功經驗，持續開發優質MMORPG手遊，並融入更多創新玩法，提升玩家參與度，保持行業領先定位。我們計劃推出新MMORPG手遊，包括將於2020年推出的《夢想新大陸》及將於2021年推出的《諾亞之心》。

我們致力製作更創新及多樣化的遊戲玩法及美術設計，並提供穩健兼具戰略性選擇的遊戲組合，供不斷增長的忠心玩家社群享用。我們致力推出SLG及其他等各種類型的手遊，構建品類更全面的遊戲組合。舉例而言，三國題材SLG手遊《鴻圖之下》計劃將於2020年上線。

業 務

我們處於最新科技、創新概念及市場趨勢的最前沿，積極探索包括虛擬現實及雲遊戲在內的新遊戲平台與形式，並將持續推出現象級精品遊戲。

拓展海外市場及產業價值鏈，持續提升全球業務規模

憑藉在亞太地區取得的市場地位及出色的產品表現，我們將加強於香港、澳門、台灣、東南亞、韓國及日本的市場地位，並進一步拓展歐洲及北美等地區的業務。我們亦將在印度及拉美等新興地區的市場建立據點，使之成為我們的全球增長動力。

我們通過在各地市場自主發行呈現顯著的收益增長及取得可觀的業績。鑒於中國內地市場與海外市場的市場特色迥異，我們準備通過加強與iOS App Store及Google Play的合作，通過主要分銷渠道商供應更多高質量的遊戲進一步拓展海外市場。我們亦與易幻網絡及智美網絡等全球知名中國遊戲發行商進行戰略合作，以提高於海外市場的市場份額。見「行業概覽—中國移動遊戲出口概覽」。

我們致力於在不同地域市場爭取及接觸各類不同的受眾。我們貫徹長期策略，使遊戲類型、主題及其他功能多元化，吸引廣泛的遊戲玩家，並通過持續進行以下措施推動玩家的深度參與：(i)按不同地區市場的移動運營系統、網絡、移動設備及標準改編我們的遊戲；(ii)提供優質且內容新穎吸引的遊戲；(iii)採用免費試玩模式，允許玩家下載試玩遊戲而毋須支付前期費用；(iv)在我們的遊戲中引入多種元素，如電子競技、電影及電視劇；及(v)改編知名IP以利用其現有影響力並有效吸引新遊戲玩家。

我們計劃與世界知名IP持有人加強合作，我們可向該等IP持有人採購優質IP，以豐富我們的遊戲內容。於最後可行日期，我們已與一間全球頂尖電影製作公司合作，該公司於製作奇幻系列電影方面有良好的往績記錄，並將其總票房超過15億美元的史詩式電影改編成一款移動遊戲。此外，我們現正與日本一間龍頭遊戲開發商就IP授權安排進行談判。

我們亦將加強與國際遊戲發行商、分銷渠道商及主流媒體的合作關係，促進遊戲分銷至全球市場。我們的目的是通過中國境內外的主要分銷渠道商(包括iOS App Store、Google Play、TapTap、騰訊應用寶及華為應用市場)發行更多遊戲，並在分銷渠道商上投放更多資金於吸引移動用戶的活動。我們將利用各種吸納用戶流量的方式，引領用戶使用我們的遊戲，從而進一步擴大我們的玩家規模。我們亦尋求與主要分銷渠道商及主流媒體合作，掌握市場的知識及脈搏。我們致力在iOS App Store及Google Play推出更加廣受市場好評的遊戲，而iOS App Store及Google Play的編輯或會不時就我們最高評分的

業 務

遊戲提供有關玩家的喜好以及地區市場的市場趨勢的意見。此外，我們一直與Facebook、Google、YouTube及Instagram等數字營銷代理商合作，利用數據及分析，從而按照特定受眾的興趣及喜好向其推送目標廣告。我們一直與Facebook緊密合作，以在中國內地以外的市場制訂數字營銷及其他線上策略。

深化與產業鏈上下游的合作

我們將深化與騰訊等第三方發行商的戰略性合作關係並尋求與其他第三方發行商和主要分銷渠道商合作的機會，緊密監督並評估遊戲的市場反饋，並進行遊戲更新及優化，保障我們遊戲的成功。

為實現更高的成本效益，我們將加強與合作夥伴的合作，如遊戲引擎開發商以定製先進遊戲引擎、圖像設計專業人士以處理批量製作工作以及音樂製作人為我們的遊戲製作高品質配樂。

我們將繼續參加行業博覽會及行業會議，包括中國內地舉行的中國國際數碼互動娛樂展覽會、中國動漫遊戲會議、騰訊新文創生態大會及虛幻引擎技術開放日以及於美國舉行的遊戲開發商大會。我們亦計劃聘請名人擔任我們的遊戲大使，並組織遊戲大使及遊戲玩家的線下聚會，進一步推廣我們的遊戲。

持續提升盈利能力

我們將投資於技術及網絡基礎設施以提升我們的數據分析系統。我們計劃在深入分析玩家行為、人口統計數據及參與度數據的基礎上進一步提高我們的數據分析能力及調整遊戲質量。我們致力刺激遊戲內購買，並通過改善付費用戶的體驗及遊戲內虛擬物品設計，促進付費用戶轉化，藉此拓寬玩家群，並驅動盈利能力及業務發展。

通過配合我們的發行及運營團隊，遊戲研發團隊致力於優化遊戲，延長產品的生命週期，提升玩家投入程度。

尋求戰略投資及收購機會

對目標業務的投資及收購以及於投資基金的投資預計將可鞏固我們於中國移動遊戲行業的領先地位及配合我們的未來發展。對於上下游業務的垂直整合及投資為我們提供潛在的額外收入來源及擴大我們於各發布平台及分銷渠道商的遊戲玩家規模。我們旨在利用目標公司的互補產品、服務及資源，將我們的業務多元化發展，並獲取目標公司經驗豐富及創意無限的遊戲開發、發行及運營人員。於投資基金的投資有助加強我們與產業鏈上下游企業的合作。

我們各個投資項目（無論是收購一間公司或於當中作出投資或於投資基金的投資）均基於多種因素進行評估，包括目標公司的競爭優勢、管理團隊的專業知識、預期回報及所涉及的風險。戰略收購及投資於潛在遊戲開發商及內容供應商將允許我們獲取開發及人才資源，以提供具競爭力及全面的產品類別，在遊戲開發過程中提高人員和資源分配的靈活性及效率，並通過與上游企業的無縫合作進一步提高遊戲質量及生產力。在考慮收

業 務

購開發商時，我們主要評估以下因素：(i)目標公司於遊戲開發的往績記錄，考慮管理團隊的專業知識及目標公司核心成員曾參與的具代表性項目；及(ii)目標公司美術設計團隊的創新及創造能力。我們亦會選擇性地尋求與國內外遊戲發行商和分銷渠道商進行戰略投資及收購機會，以對我們每款遊戲定制發行和分銷策略及通過形形色色的平台推廣我們的遊戲。在考慮收購遊戲發行商及分銷渠道商時，我們會考慮眾多因素，包括：(i)目標公司線上網絡流量及線下資源的規模；及(ii)目標公司在指定市場的表現及行業經驗，務求與我們現有業務發揮協同效益。就投資基金而言，預期目標投資基金的基金經理須在投資股票、債券或其他固定收益證券方面具有豐富經驗及良好的投資往績記錄。就我們計劃於中國進行的任何新業務而言，合約安排將在必要情況下使用，以應對中國法律及法規對外資所有權的任何限制；否則，我們將在該等新業務中直接持有在中國法律及法規下所允許的最大權益。由於在中國不受任何外國投資禁止的新業務將通過本公司或其附屬公司(視情況而定)運營，而在中國受任何外國投資禁止的新業務將通過併表聯屬實體或彼等的附屬公司運營，合約安排的設計仍屬於且會維持嚴謹。

我們的遊戲

我們提供成熟且具戰略選擇性的頂級移動遊戲組合，在全球市場廣受歡迎。於2015年開始，騰訊與我們合作發行四款精品遊戲，包括《六龍爭霸》／《六龍御天》、《夢幻誅仙》、《萬王之王3D》及《龍族幻想》，對我們的開發能力和遊戲質量予以肯定。為建立持久品牌，我們投入熱情及奉獻精神研發並強化遊戲，致力於持續提升打造新精品遊戲的能力。於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們推出及／或運營14款移動遊戲，當中11款移動遊戲(包括九款MMORPG及兩款其他遊戲)於最後可行日期在應用商店可供下載，而三款移動遊戲已於同日終止。所有14款手遊為自研遊戲。我們於2017年、2018年及2019年分別產生收益人民幣1,309.2百萬元、人民幣870.1百萬元及人民幣1,067.2百萬元。放眼全球，我們積極擴大包括香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲等中國內地以外的市場的業務運營，並迅速利用既有品牌及成熟的商業模式在國際上取得成功。於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們通過自主發行及第三方發行推出了14款移動遊戲可支持14種語言的60餘個地區版本。遊戲引人入勝，吸引了全球廣大的玩家社群。我們的遊戲在海外市場取得巨大成功。例如，根據弗若斯特沙利文的資料，2018年在韓國發行的所有中國MMORPG手遊中，《萬王之王3D》按流水計排名第三。由

業 務

中國遊戲公司發行的MMORPG手遊中，我們其中兩款遊戲：《萬王之王3D》及《龍族幻想》於2018年及2019年在香港及台灣市場按流水計分別排名第二及第三。請參閱「我們的全球業務—我們於中國內地以外市場的業務」。

我們所有的遊戲均為自主研發，大多數遊戲為MMORPG手遊，可使成千上萬的玩家在不斷發展的虛擬遊戲世界中同時玩遊戲並進行互動。玩家扮演角色、定制化身、在遊戲中互動及結成聯盟，並隨著遊戲世界中不斷發生的事件而不斷演變彼等的角色。憑藉深度的內容、引人入勝的故事情節及迷人的圖像，我們能為玩家創造令人振奮的遊戲體驗並維持玩家對遊戲的持續參與。請參閱「我們的遊戲—我們遊戲的表現」。

我們擁有強大的遊戲產品線，並正在逐步擴展及多樣化我們的產品組合。我們持續創造新的遊戲類型，並尋求次世代遊戲研發的機會。我們亦與世界知名IP持有人結成合作關係以打造旗艦遊戲。於最後可行日期，我們一直與一間於製作奇幻系列方面具良好往績記錄的全球頂尖電影製作公司合作，將其票房收入逾15億美元的科幻電影改編成手遊。我們預期於2020年至2022年期間在國內及全球市場推出八款移動遊戲，涵蓋MMORPG、SLG及其他類型。我們亦正在努力推出遊戲的不同地區版本，以擴大我們的全球影響力。見「我們的遊戲—我們的遊戲產品線」。

我們的標誌性遊戲

我們有數個精品大作產品已獲市場高度接受。下列為於往績記錄期間及直至最後可行日期我們選定的標誌性遊戲的描述。以下遊戲的選擇基於收益、評級和市場接受程度。

《龍族幻想》



於2019年7月18日上線的《龍族幻想》為中國首款由虛幻引擎4驅動的真正3D次世代MMORPG手遊。我們運用GPU粒子效果與全局光線相結合、基於物理的渲染、影像技術、面部和身體動作捕捉系統的GPU渲染解決方案呈現了《龍族》中恢宏壯觀的同名世界。該遊戲使用實時仿真技術創造了生動逼真的遊戲環境，如氣候及天氣系統等因素。模擬環境反過來也會影響遊戲玩法，為玩家帶來更豐富多變的遊戲體驗，激發玩家探索虛擬世界的興趣。

業 務

該遊戲為玩家提供了各行各業的身份及職業選擇，讓玩家可以發展多種角色和獲得獨特的遊戲體驗。玩家可以自定義角色的虛擬外觀，在遊戲的夢幻世界中開啟身臨其境的旅途。為了進一步豐富遊戲體驗和加強故事性，我們購買了擁有龐大粉絲群的小說《龍族》的IP，將其改編之後融入遊戲的主故事線。

於2019年，按平均月活躍用戶計，《龍族幻想》在中國內地所有MMORPG手遊中排名第一，該遊戲於2019年7月上線首日即登頂中國內地iOS App Store免費遊戲榜，上線後即佔據中國內地iOS App Store熱門遊戲榜第一名整整一周。其亦在多個暢銷榜獲得國際讚譽及獲iOS App Store及Google Play推薦。我們於在美洲及歐洲發行《龍族幻想》的新地區版本遊戲後，第一日即榮登美國iOS App Store下載量的MMORPG手遊第一名及RPG手遊第二名，並於歐洲八個地區市場根據iOS App Store下載量計名列前十名。其在美洲上線後三個月內取得美國iOS App Store最暢銷遊戲排行榜前40名。自2014年中國遊戲公司開始於日本市場建立業務以來，《龍族幻想》亦是首款在日本iOS App Store和Google Play免費遊戲榜上位居首位的中國MMORPG手遊。自2020年4月在日本首次亮相後，其於日本iOS App Store連續八日榮登免費遊戲榜第一名及連續20日最暢銷遊戲排行榜前五名。其亦在日本Google Play連續九日榮登免費遊戲榜第一名及連續七日最暢銷遊戲排行榜前十名。於2020年5月，我們發行遊戲的另一個地區版本，其於泰國iOS App Store及Google Play連續八日榮登免費遊戲榜首位以及於新加坡Google Play連續九日榮登免費遊戲榜首位。其亦於泰國Google Play最暢銷遊戲排行榜位列前三名以及於新加坡及菲律賓iOS App Store最暢銷遊戲排行榜位列前三名。

截至2019年12月31日，該遊戲在中國內地上線後流水達人民幣1,334.9百萬元，上線首月月活躍用戶超過10.0百萬人。該遊戲被評為Google Play香港商店2019最佳對戰遊戲，並獲Epic Games頒發2019年UOD最受期待遊戲作品獎。截至最後可行日期，該遊戲有六款支持簡體中文、繁體中文、韓文、英文、德文、法文、俄文、日文及泰文的地區版本。

業 務

《六龍爭霸》／《六龍御天》



《六龍爭霸》／《六龍御天》為首批真3D MMORPG國戰手遊之一，且為首批基於Unity 3D的真3D MMORPG手遊之一。我們於2015年10月8日在中國內地上線此原創IP遊戲進行測試版測試。該遊戲使用Unity 3D打造，設定於三國時期，其中六股勢力角逐霸權。其可以同時讓上千名玩家參與戰鬥，在史詩般的全面戰爭世界中互相戰鬥。玩家需在勢力衝突中倖存以獲得個人經驗，旨在成長為英勇的將軍。截至2019年12月31日，該遊戲擁有累計註冊玩家超過17.2百萬人，並於往績記錄期間，其上線了九款支持簡體中文、繁體中文、韓文、英文、日文、越南文及泰文的地區版本。上線後，《六龍爭霸》／《六龍御天》於台灣iOS App Store最暢銷遊戲排行榜連續四個月榮登前兩位及連續六個月榮登前五位。該遊戲於上線首月在中國內地以外所有市場產生總流水逾人民幣100.0百萬元。

《夢幻誅仙》



《夢幻誅仙》為其中一款採用Unity 3D打造的創新真3D回合制MMORPG手遊。其於2016年11月1日上線，特色是具挑戰性的策略戰鬥、連續的探索及新奇的玩法，以及強大的社交網絡元素，鼓勵玩家相互協作及營造社群。該遊戲支持多玩家模式，以精密的飛行模式系統開發，並可連接不同服務器的玩家的綜合平台。我們獲完美世界授權使用了仙俠小說《誅仙》和故事改編的客戶端遊戲《夢幻誅仙》的知識產權，以完善遊戲的故事線並擴充其玩家群體。我們使用先進Element Data的計算及數據管理系統以提高該遊戲的運行效率及靈活性。我們亦通過在雲計算基礎架構上使用眾多數據庫完善遊戲服務器。截至最後可行日期，該遊戲的簡體中文版可供下載。

業 務

該遊戲上線後即在回合制玩家中大受稱許，連續四個月登頂中國內地iOS App Store最暢銷遊戲排行榜前15位，於2017年，其平均月活躍用戶及平均月付費用戶分別為1.2百萬人及0.3百萬人。於2019年12月31日，自上線以來其流水超過人民幣33億元及累計註冊玩家人數達約17.8百萬人。該遊戲贏得了多個業內獎項，包括騰訊遊戲排行榜的2016年中國遊戲展十大最受歡迎手機遊戲。

《萬王之王3D》



《萬王之王3D》為一款採用Unity 3D打造的3D MMORPG手遊。玩家作為設計精美的眾多種族的一員跟進主任務，其中融合了創新互動玩法和震撼的視覺效果。我們在《萬王之王3D》中打造了360度全景廣闊無縫地圖，為遊戲玩家提供上乘的遊戲視、聽、感三位一體體驗。該遊戲改編了早期同名網路遊戲IP以網羅現有玩家群體。我們持續推出新地圖及副本，以保持較高的玩家參與度。

我們於2018年8月21日上線遊戲進行付費測試版測試。於2018年，其平均月活躍用戶及平均月付費用戶分別為2.1百萬人及0.3百萬人。在中國內地上線首日即登頂iOS App Store免費遊戲榜，並榮獲2018年金翎獎最佳原創移動遊戲。

我們擴大該遊戲於中國內地以外地區的運營，並應用於香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、歐洲及美洲等超過170個地域市場的運營。截至最後可行日期，該遊戲有五款支持簡體中文、繁體中文、韓文、英文、德文、俄文、泰文及印尼語的地區版本。得益於全

業 務

球市場對精美的圖形設計、眾多的階級選擇以及引人入勝的故事線的青睞，該遊戲迅速在廣大國際玩家中受到市場歡迎。我們遊戲的國際版本常進入iOS App Store及Google Play的推薦遊戲榜。於2018年11月8日上線的韓國版榮登韓國區iOS App Store最暢銷遊戲排行榜前十位，流水於上線後十日內超過人民幣7.0百萬元及於上線首月高達人民幣33.0百萬元。

《天空紀元》⁽¹⁾



於往績記錄期間，《天空紀元》為一款我們直接通過於中國內地及美洲等地區市場渠道商發行的3D MMORPG飛行手遊。該遊戲的特色是美術設計宏大壯闊，運用了基於物理的渲染、全局動態光線及高清粒子效果等先進視覺技術，其社交部件多樣，自定義玩法創新。於往績記錄期間，該遊戲有六款支持簡體中文、繁體中文、泰文、韓文及英文的地區版本。

我們在中國內地通過騰訊應用寶、華為應用市場及其遊戲官網等不同分銷渠道商發行《天空紀元》並取得巨大成功。該遊戲於2017年8月上線後，首月流水破人民幣1億元、上線後首三個月每月月活躍用戶超過1.0百萬人。於2017年第三季度，該遊戲仍位列中國內地iOS App Store下載量前20名。該遊戲榮獲2017年中國優秀遊戲製作人評選大賽最佳移動遊戲、2017年金翎獎玩家最喜愛的網絡移動遊戲及全球移動遊戲聯盟頒發的2017年最佳移動遊戲。其於推出首月入選App Annie全球遊戲收入榜十強。

附註：

(1) 該遊戲原名為《九州天空城3D》。

業 務

《御劍情緣》






《御劍情緣》為東方奇幻和武俠愛情的3D MMORPG及原創IP遊戲。玩家可以選擇各種種族、職業、單人／團隊模式和遊戲玩法，與夥伴和隊友一起在360度全景仙境中滑翔和戰鬥。該遊戲提供一個無限社交平台，以朋友、情侶，幫派和師徒培養遊戲玩家之間在虛擬世界的緊密關係。該遊戲亦為競爭性遊戲玩家提供獨立完備的體驗。於往績記錄期間，該遊戲有八款支持簡體中文、繁體中文、韓文、泰文、英文及越南文的地區版本。

《御劍情緣》於2016年7月6日由紫龍遊戲、芒果互娛及優酷土豆聯合推出。為證明其對玩家的持久吸引力和在長時間內獲利的強勁能力，於2016年7月上線後連續14個月的平均月活躍用戶超過1.0百萬人。於2019年12月31日，累計註冊遊戲玩家達21.3百萬人。

業 務




我們現有的遊戲組合

下表載列於往績記錄期間按收益貢獻的順序劃分截至最後可行日期我們的現有遊戲詳情。





標誌及名稱	移動遊戲 品類	語言	知識產權 來源	截至最後 可行日期 的發行模式	正式上線日期 ⁽¹⁾	摘要	於往績記錄期間 的收益貢獻 ⁽²⁾	主要市場 ⁽²⁾	截至最後可行 日期所處生命 週期階段 ⁽³⁾	預期生命 週期 ⁽³⁾⁽⁴⁾	達到成熟階段 的時間 ⁽³⁾	截至最後可行日期 的生命週期剩餘 期限
 《夢幻诛仙》	MMORPG	中文(簡體)	授權IP	第三方發行	2016年11月1日	<ul style="list-style-type: none"> 自2016年11月發布後連續四個月位列中國內地iOS App Store的最暢銷遊戲排行榜前15名 中國遊戲風雲榜2016年十大最受歡迎手機遊戲之一 	737.9	中國內地	成熟期	72個月	四個月	28個月
 《天竺紀元》	MMORPG	中文(簡體/繁體)、 韓文及 英文	原創IP ⁽⁵⁾	第三方發行/ 自主發行	2017年8月18日	<ul style="list-style-type: none"> 2017年中國優秀遊戲製作人評選大賽最佳移動遊戲 2017年金翎獎玩家最喜愛的網絡移動遊戲 全球移動遊戲聯盟的2017年最佳移動遊戲 	589.1	中國內地 香港、澳門及 台灣	成熟期 衰退期	45個月 39個月	四個月 五個月	十個月 六個月
 《萬王之王3D》	MMORPG	中文(簡體/繁體)、 韓文、英文、 德文、俄文、 泰文及 印尼文	授權IP	第三方發行/ 自主發行	2018年8月21日	<ul style="list-style-type: none"> 於2018年8月發布首日登頂iOS App Store的免費遊戲排行榜 2018年金翎獎最佳原創移動遊戲 	516.3	中國內地 香港、澳門及 台灣 韓國 歐洲及美洲	成熟期 成熟期 成熟期	60個月 35個月 42個月 42個月	四個月 五個月 六個月 六個月	37個月 12個月 22個月 28個月

人民幣百萬元


業 務

標誌及名稱	移動遊戲 品類	語言	知識產權 來源	截至最後 可行日期 的發行模式	正式上線日期(1)	摘要	於往績記錄期間 的收益貢獻 人民幣百萬元	主要市場(2)	截至最後可行 日期所處生命 週期階段(3)	預期生命 週期(3)(4)	達到成熟階段 時間(3)	截至最後可行日期 的生命週期剩餘 期限
	MMORPG	中文(簡體/ 繁體)、韓 文、英文、 德文、法文、 俄文、日文及 泰文	授權IP	第三方 發行/自主 發行	2019年7月18日	<ul style="list-style-type: none"> 於2019年7月發布首日 登頂中國內地iOS App Store的免費遊戲排行榜 於發布後首週內登頂中 國內地iOS App Store的 最暢銷遊戲排行榜 於美洲發布首日榮登美 國iOS App Store下載量 排名的MMORPG手遊第 一名及RPG手遊第二名 自2014年中國遊戲公司 開始於日本市場建立業 務以來，首款在日本 iOS App Store和Google Play免費遊戲榜上位居 首位的中國MMORPG 手遊 推出後於泰國iOS App Store及Google Play連續 八日榮登免費遊戲榜首 位 推出後於新加坡Google Play連續九日榮登免費 遊戲榜首位 	389.3	中國內地 香港、澳門及 台灣 韓國 歐洲及美洲 日本 東南亞	成熟期 成熟期 成熟期 成熟期 成長期 成長期	60個月 42個月 36個月 48個月 48個月 48個月	三個月 三個月 兩個月 四個月 四個月 四個月	48個月 32個月 27個月 43個月 45個月 46個月
	MMORPG	中文(簡體/ 繁體)及 越南文	原創IP	第三方發行	2016年7月6日	<ul style="list-style-type: none"> 金蘋果獎2016年度最具 人氣遊戲產品 金聯獎2016年度最佳 角色扮演演繹網絡遊戲 	312.8	中國內地 香港、澳門及 台灣	成熟期 衰退期	72個月 57個月	15個月 八個月	24個月 十個月
	MMORPG	中文(簡體) 及韓文	原創IP	第三方 發行/自主 發行	2017年2月23日	<ul style="list-style-type: none"> 2016年金翎獎最佳原創 移動遊戲 於2017年2月榮登中國 內地iOS App Store六大 最暢銷遊戲排行榜 	244.9	中國內地 韓國	衰退期 衰退期	45個月 41個月	三個月 三個月	四個月 六個月

業 務

標誌及名稱	移動遊戲 品類	語言	知識產權 來源	截至最後 可行日期 的發行模式	正式上線日期(1)	摘要	於往績記錄期間 的收益貢獻 人民幣百萬元	主要市場(2)	截至最後可行 日期所處生命 週期階段(3)	預期生命 週期(3)(4)	達到成熟階段 時間(3)	截至最後可行日期 的生命週期剩餘 期限
 《六龍爭霸》/ 《六龍御天》	MMORPG	中文(簡體/ 繁體)及韓文	原創IP	第三方發行	2015年10月8日	<ul style="list-style-type: none"> 於2015年10月推出後， 於台灣iOS App Store最 暢銷遊戲排行榜連續四 個月登上前兩位及連續 六個月登上前五位 	231.4	中國內地 香港、澳門及 台灣	成熟期 衰退期	74個月 71個月	七個月 七個月	18個月 15個月
 《青丘狐傳說》	MMORPG	中文(簡體)	授權IP	第三方發行	2016年3月4日	<ul style="list-style-type: none"> 百度遊戲2016年最佳知 識產權改編獎 金蘋果獎2016年度最佳 影視IP手遊 	62.7	中國內地	衰退期	60個月	四個月	八個月
 《幻想神域》	MMORPG	中文(簡體/ 繁體)	授權IP	第三方發行	2018年4月8日	<ul style="list-style-type: none"> 改編自客戶端遊戲 《幻想神域》 於中國內地、日本及 韓國廣受歡迎 	18.9	中國內地	衰退期	30個月	兩個月	三個月
 《戰艦聯盟》	其他	中文(簡體/ 繁體)、 韓文、日文、 法文、德文、 意大利文、 西班牙文及 俄文	原創IP	第三方 發行/自主 發行	2017年7月13日	<ul style="list-style-type: none"> 評分9.1並得到TapTap 推薦 於TapTap上的下載量 超過2.0百萬次 	17.0	中國內地	成熟期	66個月	九個月	30個月

業 務

標誌及名稱	移動遊戲 品類	語言	知識產權 來源	截至最後 可行日期 的發行權式	正式上線日期(1)	摘要	於往績記錄期間 的收益貢獻	主要市場(2)	截至最後可行 日期所處生命 週期階段(3)	預期生命 週期(3)(4)	達到成熟階段 時間(3)	截至最後可行日期 的生命週期剩餘 期限
	其他	英文	原創IP	自主發行	2020年3月2日	<ul style="list-style-type: none"> ● 得到TapTap 9.1的評分 ● 採用實時人工智能算法 	一	全球(不包括 中國內地)	成長期	24個月	九個月	20個月

人民幣百萬元

附註：

- (1) 正式發布日期為該遊戲的第一種地區版本最初可通過任何分銷渠道商下載及外部玩家可進行遊戲內購買的日期(不論於哪個市場發布)。
- (2) 主要市場為我們認為屬戰略重要者。
- (3) 由於我們提供各種地區版本的遊戲，因此，遊戲的生命週期指各自主要市場中遊戲地區版本的生命週期。
- (4) 預期生命週期(月)根據不同遊戲類型的行業平均生命週期、我們過去經營類似遊戲的經驗以及相關遊戲所產生的流水估算得出。然而，該等遊戲的實際生命週期可能與表中所示時間不同。
- (5) 根據相關IP授權協議，該遊戲為內部開發及先前採用電視劇《九州天空城2》的名字，該協議於2018年3月1日終止。

業 務

為了配合我們製作頂級遊戲的策略，我們透過創作及物色優質IP、創新技術及完善遊戲設計，著重於遊戲的內容及質量。下表載列分別於往績記錄期間的在運營遊戲、新上線遊戲及結束運營遊戲的數目。

	2017年	2018年	2019年
遊戲			
於年初在運營	6	8	12
新上線	3	4	1
結束運營	1	0	2
於年末在運營	8	12	11

下表載列分別於往績記錄期間的新上線遊戲、結束運營遊戲及在運營遊戲的不同地區版本數目。

	2017年	2018年	2019年
地區版本			
於年初在運營	20	36	39
新上線	19	17	9
結束運營	3	14	16
於年末在運營	36	39	32

我們遊戲的表現

我們以六個關鍵經營指標來評定我們遊戲的表現，即(i)平均月活躍用戶；(ii)年度活躍用戶；(iii)平均月付費用戶；(iv)年度付費用戶；(v)每名用戶每月平均收入；及(vi)累計註冊遊戲玩家人數。

下表載列於所示期間移動遊戲在我們運營的市場中的經營指標。

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
平均月活躍用戶 ⁽¹⁾	4,290,317	3,054,803	3,442,199
年度活躍用戶 ⁽¹⁾⁽²⁾	34,963,243	24,866,622	28,205,822
平均月付費用戶 ⁽¹⁾	652,414	403,443	501,533
年度付費用戶 ⁽¹⁾⁽³⁾	4,872,449	3,214,395	4,122,392
每名用戶每月平均收入 ⁽¹⁾ (人民幣元)	25	24	26
	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
累計註冊玩家人數 ⁽¹⁾	74,060,597	95,576,642	121,159,877

業 務

附註：

- (1) 《六龍爭霸》／《六龍御天》的經營指標無法於歐洲及越南獲取，該兩個地區於往績記錄期間所貢獻的收益相對較少。
- (2) 年度活躍用戶指於一個曆年存取我們任何或所有移動遊戲(如適用)至少一次的賬戶總數。
- (3) 年度付費用戶指於一個曆年在我們任何或所有移動遊戲(如適用)貢獻流水的賬戶總數。

下表載列我們於往績記錄期間按收益貢獻計五款主要移動遊戲的收益及表現。

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
收益			
《夢幻誅仙》	463.2	173.5	101.2
《天空紀元》	275.5	221.3	92.3
《萬王之王3D》	—	184.1	332.2
《龍族幻想》	—	—	389.3
《御劍情緣》	185.2	66.2	61.4
	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年

平均月活躍用戶⁽¹⁾

《夢幻誅仙》	1,189,551	431,345	202,237
中國內地市場	1,168,078	428,285	202,159
中國內地以外市場	28,631	3,060	314
《天空紀元》	1,425,825	480,123	192,292
中國內地市場	1,286,655	351,963	130,052
中國內地以外市場	231,951	128,160	62,240
《萬王之王3D》	—	2,103,429	742,620
中國內地市場	—	1,799,999	287,810
中國內地以外市場	—	303,430	454,810
《龍族幻想》	—	—	3,521,180
中國內地市場	—	—	3,271,724
中國內地以外市場	—	—	374,185
《御劍情緣》	1,193,594	384,930	180,619
中國內地市場	1,061,549	312,599	160,657
中國內地以外市場	132,044	72,332	19,962

業 務

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
年度活躍用戶⁽²⁾			
《夢幻誅仙》	8,227,659	2,743,523	1,257,831
《天空紀元》	5,631,571	4,155,139	1,667,766
《萬王之王3D》	—	7,892,286	5,831,243
《龍族幻想》	—	—	15,426,243
《御劍情緣》	10,201,267	3,268,719	1,459,239
平均月付費用戶⁽¹⁾			
《夢幻誅仙》	269,030	80,905	39,910
中國內地市場	267,038	80,638	39,910
中國內地以外市場	2,656	267	1
《天空紀元》	205,752	49,871	19,265
中國內地市場	190,821	37,594	14,279
中國內地以外市場	24,885	12,277	4,986
《萬王之王3D》	—	344,859	71,806
中國內地市場	—	308,256	36,510
中國內地以外市場	—	36,603	35,295
《龍族幻想》	—	—	639,498
中國內地市場	—	—	617,518
中國內地以外市場	—	—	32,970
《御劍情緣》	147,217	47,845	24,834
中國內地市場	137,732	44,922	24,044
中國內地以外市場	9,485	2,923	790
年度付費用戶⁽³⁾			
《夢幻誅仙》	1,723,197	534,837	238,391
《天空紀元》	831,086	414,819	152,361
《萬王之王3D》	—	1,253,727	478,734
《龍族幻想》	—	—	2,926,807
《御劍情緣》	1,147,645	341,786	156,160

業 務

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
每名用戶每月平均收入（人民幣元）			
《夢幻誅仙》	32	34	42
中國內地市場	33	33	40
中國內地以外市場	26	96	4,339 ⁽⁴⁾
《天空紀元》	39	38	40
中國內地市場	41	44	36
中國內地以外市場	19	23	49
《萬王之王3D》	—	18	37
中國內地市場	—	16	31
中國內地以外市場	—	24	41
《龍族幻想》	—	—	18
中國內地市場	—	—	18
中國內地以外市場	—	—	20
《御劍情緣》	13	14	28
中國內地市場	11	13	27
中國內地以外市場	26	19	39
	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年

累計註冊玩家

《夢幻誅仙》	15,620,078	17,150,278	17,760,344
《天空紀元》	5,631,639	9,243,338	10,630,081
《萬王之王3D》	—	7,841,153	12,903,967
《龍族幻想》	—	—	15,426,243
《御劍情緣》	<u>17,553,748</u>	<u>20,155,722</u>	<u>21,285,804</u>

附註：

- (1) 就若干遊戲而言，於特定年度，遊戲於所有市場的平均月活躍用戶或平均月付費用戶（視情況而定）以及其於中國內地及於海外市場的平均月活躍用戶或平均月付費用戶的數目均存在差異，主要由於在中國內地進行遊戲運營與在海外市場進行者的年期有所不同，此乃基於計算所有市場及海外市場平均月活躍用戶或平均月付費用戶時使用的月數不同所致。
- (2) 年度活躍用戶指於一個曆年存取某一特定移動遊戲至少一次的賬戶總數。
- (3) 年度付費用戶指於一個曆年在某一特定移動遊戲貢獻流水的賬戶總數。
- (4) 於2019年，《夢幻誅仙》月活躍用戶總數相對較低，原因是該遊戲的地區版本於海外市場已進入衰退期，而自該等地區版本產生的收益維持相對較高，原因是我們就來自第三方發行商有關遊戲的固定授權費及預付收益分成款項確認收益。

業 務

根據弗若斯特沙利文的資料，就中重度化手遊而言，倘遊戲能夠持續維護及更新，玩手遊時間較長的遊戲玩家往往願意繼續付費且有較強的購買力。於往績記錄期間，我們五大手遊的每名用戶每月平均收入呈上升趨勢，主要歸因於(i)遊戲能夠持續吸引並留住具高付費潛力及強大購買力的核心玩家群；及(ii)儘管遊戲各自於有關年度的平均月付費用戶有所減少，惟通過提供內置的社交功能、新發布內容及增加遊戲內虛擬物品的選擇，我們得以持續將商品升級和多樣化，從而提高遊戲的獲利水平。

於往績記錄期間，五大手遊的平均月活躍用戶及平均月付費用戶隨遊戲生命周期階段的有序進展以及不同地區版本遊戲的推出和終止而有所升降。

除移動遊戲外，於往績記錄期間，我們運營一款客戶端遊戲《蜀山縹緲錄》。自其於2019年9月終止後，我們逐步淡出客戶端遊戲發展業務。

遊戲生命周期的過程是由遊戲上線開始至遊戲終止為止。我們的遊戲通常擁有持續三年以上的三階段生命周期，即(i)成長期，一般介乎二至八個月，期內建立玩家群並實現市場覆蓋；(ii)成熟期，一般為24個月，期內玩家人數及所產生流水保持穩定；及(iii)衰退期，期內玩家人數及流水大幅減少。根據弗若斯特沙利文的資料，遊戲於成長期、成熟期及衰退期整個生命周期所產生的總收益一般分別佔該總收益的25%至35%、55%至65%及10%至20%。根據弗若斯特沙利文的資料，我們的遊戲平均生命周期長度較MMORPG手遊平均生命周期長度(通常為期八至18個月)長，而由於我們能夠通過(i)出色的開發能力及先進的引擎技術而提供身臨其境的遊戲體驗；(ii)提供精美的圖像設計及各類遊戲玩法；(iii)定期為運營中的遊戲發布新的內容及功能；及(iv)有效維護及優化遊戲使其性能得以最大化，令遊戲玩家愛不釋手，持續投入暢玩，因此我們手遊的成熟期不斷延展，超越市場上其他MMORPG手遊的平均成熟期。

我們的遊戲產品線

作為手遊的先行者及創新者，我們持續擴大及逐步豐富遊戲組合，進一步與現有玩家互動和吸引新玩家。憑藉出色往績，我們通過融入創新玩法及利用新興技術不斷開發優質MMORPG手遊。我們致力於探索新平台及形式，例如虛擬現實及雲遊戲，並尋求開發下一代遊戲的機會。憑藉遍布全球的分銷網絡，我們將繼續推出多款地區版本的新遊戲，並於中國內地以外的市場將我們現有遊戲本地化。見「我們的全球業務—我們於中國內地以外市場的業務」及「我們的業務流程—遊戲發行—自主發行」。

業 務

為製作不同類型及多樣化的遊戲組合，我們預期於2020年至2022年期間在國內及全球推出八款手機遊戲，涵蓋MMORPG、SLG及其他類型。下表載列截至最後可行日期有關我們新遊戲的若干資料，包括名稱、品類、知識產權來源、開發階段、預期上線日期及主要市場。

名稱 ⁽¹⁾	移動遊戲 品類 ⁽¹⁾	知識產權來源	截至最後可行 日期的 開發階段 ⁽¹⁾	預期 上線日期 ⁽¹⁾	主要市場 ⁽¹⁾
2020年					
《鴻圖之下》	SLG	原創IP	遊戲製作	2020年 第三季度	中國內地及東亞
《夢想新大陸》	MMORPG	原創IP	遊戲製作	2020年 第四季度	中國內地
2021年					
《諾亞之心》	MMORPG	原創IP	遊戲製作	2021年 第一季度	全球
《三國群英傳》	SLG	授權IP	遊戲提案	2021年 第四季度	全球
2022年					
項目A ⁽²⁾⁽³⁾	其他	原創IP	遊戲製作	2022年 第一季度	全球
項目B ⁽²⁾	MMORPG	授權IP	遊戲製作	2022年 第一季度	全球
項目C ⁽²⁾	SLG	— ⁽²⁾	市場研究及 遊戲提案	2022年 第三季度	全球
項目D ⁽²⁾	MMORPG	— ⁽²⁾	市場研究及 遊戲提案	2022年 第四季度	全球

附註：

- (1) 截至最後可行日期的遊戲儲備屬指示性。處於開發階段的各遊戲名稱、品類、預期上線日期、主要市場及其他信息可根據其各自開發和預審批情況作出進一步變動。
- (2) 相關遊戲的遊戲名稱或IP狀態(如適用)待定。
- (3) 我們計劃於遊戲中融入貼合女性的遊戲設計。

截至最後可行日期，我們的遊戲儲備中並無任何新地區版本。

業 務

獎項及認可

我們因遊戲品質及市場接受程度而得到認可。截至2019年12月31日，我們獲得的若干重要獎項及認可如下。

獎項／認可	獲獎年份	頒獎機構／機關	實體／產品
Best of 2019最佳對戰遊戲	2019年	Google Play香港商店	《龍族幻想》
UOD最受期待遊戲作品	2019年	Epic Games	《龍族幻想》
中國優秀遊戲製作人大賽 最佳原創音樂獎	2018年	上海漢威信恒展覽 有限公司	《萬王之王3D》
金翎獎年度最佳原創移動遊戲	2018年	上海漢威信恒展覽 有限公司	《萬王之王3D》
年度中國原創遊戲精品出版工程 . . .	2017年	國家新聞出版廣電 總局辦公廳	《瑯琊榜：風起長林》及 《天空紀元》
年度最佳移動網絡遊戲	2017年	全球移動遊戲聯盟	《天空紀元》
金翎獎玩家最喜愛的移動網絡 遊戲	2017年	上海漢威信恒展覽 有限公司	《天空紀元》
中國優秀遊戲製作人大賽 最佳移動遊戲製作獎	2017年	上海漢威信恒展覽 有限公司	《天空紀元》
中國十大新銳遊戲企業獎	2016年	中國遊戲產業年會	天津祖龍
中國遊戲風雲榜年度人氣手遊 研發公司	2016年	騰訊遊戲	天津祖龍
遊鼎獎最具實力遊戲研發企業獎 . . .	2016年	遊聯社高峰論壇	天津祖龍
中國遊戲風雲榜十大最受歡迎 手機遊戲	2016年	騰訊遊戲	《夢幻誅仙》

業 務

我們的業務分部

我們的主要業務線包括開發與授權業務以及綜合遊戲發行及運營業務。下表載列於所示期間按業務分部劃分的收益。

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%
開發與授權	911.2	69.6	601.5	69.2	821.5	77.0
收益分成	859.4	65.6	537.3	61.8	739.8	69.3
不可退還固定授權費	51.8	4.0	64.2	7.4	81.7	7.7
綜合遊戲發行及運營	383.5	29.3	265.7	30.5	245.7	23.0
其他	14.5	1.1	2.9	0.3	0.0	0.0
總計	1,309.2	100.0	870.1	100.0	1,067.2	100.0

開發與授權

我們憑藉高瞻遠矚的市場洞悉力及在技術運營專業知識的支持下開發了一系列優質手遊。見「我們的業務流程—遊戲開發—內部研發」。為將遊戲變現，我們主要將遊戲授權予第三方發行商，並確認開發及授權分部的收益，該等收益分別佔我們2017年、2018年及2019年總收益的69.6%、69.2%及77.0%。見「我們的業務流程—遊戲發行—第三方發行」。我們亦向第三方遊戲發行商提供持續的遊戲管理服務，並向直接於第三方發行夥伴下載遊戲的玩家提供若干技術支持。請參閱「我們的業務流程—上線後運營」。我們自第三方發行商獲得收益分成付款。根據個別情況，我們可獲得一筆固定金額的授權費，根據許可協議一般在約一年期間內分期支付，以及收益分成預付款，其由發行商計入支付的收益分成。部分第三方發行商不時或會於遊戲流水達到相關規定數額時提供獎金。見「變現及定價」。

綜合遊戲發行及運營

我們亦發行多款自研遊戲並透過分銷渠道商發行。請參閱「我們的業務流程—遊戲開發—內部研發」及「我們的業務流程—遊戲發行—自主發行」。我們確認來自綜合遊戲發行及運營分部業務的業務運營收益分別佔我們2017年、2018年及2019年總收益的29.3%、30.5%及23.0%。跨渠道靈活分銷對增加我們的遊戲玩家群及確保遊戲玩家持續暢玩至關重要。我們通過兩個國際分銷渠道商iOS App Store及Google Play以及騰訊應用寶、華為應用市場、Oppo應用市場、VIVO應用商店、TapTap及小米應用商店等眾多國內分銷渠道商發行遊戲。見「我們的業務流程—遊戲發行—自主發行」及「我們的業

業 務

務流程—遊戲分銷」。對於透過第三方分銷渠道商直接發行的遊戲，我們一般收取相當於遊戲流水45%至70%的金額。見「—變現及定價」。我們亦透過自營分銷渠道商（即我們遊戲的官方網站）分銷小部分遊戲，並收取玩家通過支付渠道直接支付的充值流水。我們持續維持及優化我們的遊戲並為自主發行遊戲的玩家提供廣泛服務及技術支援。見「—我們的業務流程—上線後運營」。

我們的全球業務

放眼全球，我們積極擴張海外市場業務並能利用我們的既有品牌及成熟業務模式在國際上取得成功。下表載列於所示期間按地域市場劃分的收益。

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	金額	佔總收益 百分比	金額	佔總收益 百分比	金額	佔總收益 百分比
	人民幣 百萬元	%	人民幣 百萬元	%	人民幣 百萬元	%
中國內地市場	1,076.2	82.2	678.9	78.0	723.1	67.8
中國內地以外市場 . . .	233.0	17.8	191.2	22.0	344.1	32.2
香港、澳門及台灣 . .	105.5	8.1	88.4	10.2	80.4	7.5
日本及韓國	71.3	5.4	69.2	8.0	91.0	8.5
東南亞	47.4	3.6	25.9	3.0	87.9	8.2
歐洲及美洲	8.8	0.7	7.4	0.8	84.8	8.0
其他	—	—	0.3	0.03	—	—
總計	<u>1,309.2</u>	<u>100.0</u>	<u>870.1</u>	<u>100.0</u>	<u>1,067.2</u>	<u>100.0</u>

我們於中國內地的業務

我們的運營主要專注於國內市場。於2017年、2018年及2019年，我們收益的大部分金額來自於中國內地業務運營，分別佔我們同期總收益的82.2%、78.0%及67.8%。根據弗若斯特沙利文的資料，我們的標誌性遊戲及品牌於中國移動遊戲行業備受推崇並使我們成為國內領先移動遊戲開發商之一。我們以在行業中的傑出表現榮獲多個著名獎項，例如2016年榮獲中國遊戲產業年會的中國十大新銳遊戲企業獎及騰訊遊戲的中國遊戲風雲榜年度人氣手遊研發公司。請參閱「—獎項及認可」。我們與國內頭號發行商及眾多主要分銷渠道商密切合作以吸引大量玩家並擴大我們的玩家群。請參閱「—我們的業務流程—遊戲發行—第三方發行—我們於中國內地的發行夥伴」及「—我們的業務流程—遊戲分銷」。

業 務

我們於中國內地以外市場的業務

我們利用有效的全球分銷網絡，為我們的遊戲提供地區版本而擴大國際受眾，打造本地化遊戲內容並與國際社交網絡平台合作。於2015年年底，我們通過與當地第三方發行商訂立許可協議開展包括香港、澳門、台灣、東南亞及韓國在內的全球業務。於往績記錄期間，得益於我們在中國內地的內部遊戲研發能力及經驗，我們已進軍逾170個國家及地區的市場，包括香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲。根據弗若斯特沙利文的資料，於往績記錄期間，我們在多個地區移動遊戲市場取得驕人成就，且我們是將MMORPG手遊帶入其他新興市場的領先遊戲公司之一。根據同一消息來源，於往績記錄期間，我們自主開發的MMORPG手遊按流水計，名列韓國的中國MMORPG手遊五強。我們為全球玩家社群提供多地區版本的遊戲，國際市場上累計註冊玩家出現大幅增長。於往績記錄期間，我們於中國內地以外市場的業務運營在我們2017年、2018年及2019年總收益中分別佔17.8%、22.0%及32.2%。

於中國內地以外市場，我們會作為直接發行商，通過iOS App Store及Google Play發行我們的遊戲，或基於考慮到特定市場進入壁壘、財務預測及本地化困難，會與第三方發行商合作。

我們建立嚴格標準，以篩選海外市場的第三方發行夥伴，評估的準則包括：(i)彼等於地區市場的競爭力及資源；(ii)彼等的本地化及運營能力；及(iii)彼等發行及分銷海外移動遊戲的往績記錄。於往績記錄期間，我們的海外發行夥伴包括易幻網絡(中國的主要遊戲發行商之一，擁有海外業務)及智美網絡(由三七互娛間接擁有的遊戲發行商)。見「我們的業務流程—遊戲發行—第三方發行—我們於中國內地之外市場的發行夥伴」。我們亦通過iOS App Store及Google Play發行我們的遊戲，主要於香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲等市場發行。

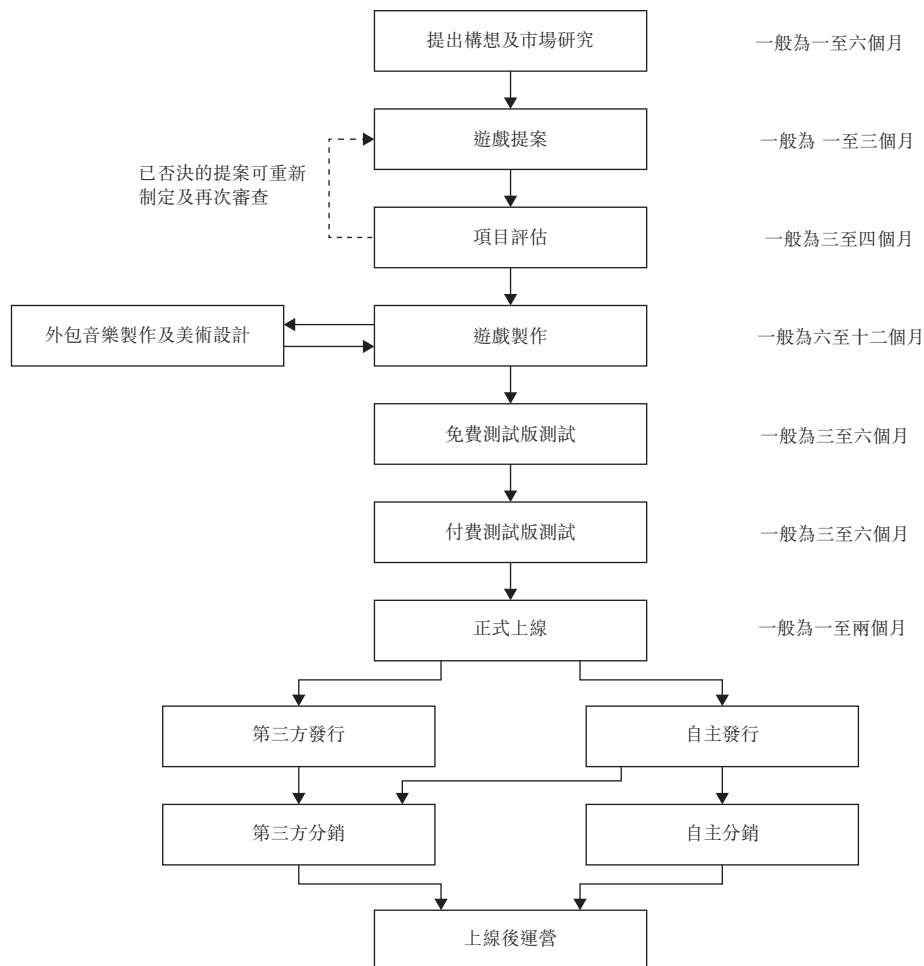
我們擁有專門的海外發行及運營團隊，主要負責：(i)短期及長期計劃，根據每個地區的市場反饋建立措施及發展計劃；(ii)考慮玩家的特徵、需求及喜好，籌辦針對指定市場玩家需要配合本地化的活動；及(iii)制定戰略並在不同市場中實施線上及線下活動。對於我們透過國際分銷渠道商發行的遊戲，我們的海外發行及運營團隊及程序中心負責打造不同地區版本，以迎合目標市場及多元文化的需要。我們實施配合本地化的工作包括但不限於：(i)遊戲程序制定本地化語言文稿；(ii)定制用戶界面及預設的人物化身，包括其膚色、髮型及妝容適用於特定市場及種族群體；及(iii)推出針對每個區域的季節性及假日遊戲內促銷活動，例如於巴西狂歡節及泰國潑水節期間推出遊戲內促銷活動。我

業 務

們的遊戲開發平台具有多語言能力，可通過理順本地化流程以支持我們適時向國際市場擴展。見「我們的業務流程—遊戲發行—自主發行」。

我們致力於施行多項增長舉措以打造國際品牌，我們準備進一步擴展我們於香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及北美等地區的業務並於地區市場建立據點，包括我們認為有強大增長潛力的拉丁美洲及印度。根據弗若斯特沙利文的資料，印度的移動遊戲市場在可預見未來有望呈現顯著增長。於2019年，當前印度移動遊戲玩家的滲透率佔總人口為20%，因此弗若斯特沙利文認為印度的移動遊戲市場仍有巨大的增長潛力。根據同一來源，於擁有超過650百萬人口的拉丁美洲，亦有跡象表明移動遊戲玩家人數具有巨大的增長潛力，例如於2019年該地區的移動互聯網用戶的滲透率已超過50%，且智能手機日益普及。

我們的業務流程



業 務

遊戲開發

內部研發

我們所有的遊戲均為自研遊戲，為保持競爭優勢，我們的遊戲已經過嚴格的研究、評定、開發及測試。我們已投放並將繼續投放龐大資源於遊戲開發活動。我們於2017年、2018年及2019年產生的研究與開發開支分別為人民幣455.5百萬元、人民幣327.6百萬元及人民幣389.2百萬元，分別佔我們於同期總收益的34.8%、37.7%及36.5%。見「財務資料—有關經營業績主要組成部分的描述—研發開支」。

我們的遊戲開發主要集中設計新遊戲、優化現有遊戲、開創遊戲玩法、原創遊戲內容及提升玩家體驗。截至最後可行日期，我們設有研究與開發中心，聘有871名僱員，當中236名均擁有逾十年的遊戲開發經驗。截至最後可行日期，我們程序中心及引擎中心的僱員中約有46%持有研究生學位。見「一僱員」。

提出構想、市場研究及遊戲提案

我們處於技術突破、創新概念及最新趨勢的最前沿。我們亦致力於通過對玩家需求、喜好的不斷研究以及根據過往及現有遊戲的反饋提出新構想。請參閱「我們的業務流程—上線後運營—持續遊戲管理」。

提出構想後，我們專門的遊戲開發團隊（通常包括五至十名成員）就新項目的背景、目標市場分部及遊戲定位（包括類型、遊戲玩法、美術設計、核心技術及競爭優勢）進行研究及分析。團隊將進一步制定基於市場研究的詳細遊戲開發方案以及初步時間表及財務預測。該方案其後提交予項目委員會審查。取得項目委員會的初步批准後，遊戲開發團隊按項目委員會批准的若干預算準備遊戲演示版。倘遊戲開發團隊未能取得初步批准，其將重新制定或終止方案。

項目評估

遊戲演示版完成後，遊戲開發團隊與項目委員會將安排一個項目評估會議（該會議必須於取得初步批准後三個月（或申請後四個月）內舉行）並同時提交一份全面的項目報告。項目委員會負責就其特色、潛在受眾、開發及運營成本以及收益預測進行項目報告及遊戲演示版的內部評估。項目評估會議以問答形式開展並經項目委員會的審議及投票後結束。項目委員會通過郵件通知遊戲開發團隊其決定，倘項目遭駁回，遊戲開發團隊有機

業 務

會於一至三個月內申訴。倘申訴失敗，方案將予以終止。於往績記錄期間，約90%的遊戲開發方案已完成流程並進入製作階段。通過極高標準以及方案及演示版的激烈競爭，我們能夠專注於具有最高質量及潛力的開發方案。

遊戲製作

倘項目報告通過評估，我們會啟動遊戲項目並進入其製作階段。遊戲開發團隊，視乎項目規模，會拓展為一個由具備各項專長的20至200人組成的成熟遊戲項目團隊，當中包括數據工程師、美術設計師及聲學工程師。我們通過測試中心的專業測試員進行內部測試及項目管理團隊定期審閱控制產品質量。測試員被專門安排負責一或兩個遊戲開發項目並測試所得遊戲項目的任一階段或部分。各測試後，其向遊戲項目團隊提交附有說明性建議的書面報告。在整個遊戲製作過程中(一般為時超過一年)，遊戲製作的開發工作每兩週向項目管理團隊報告。我們的項目管理團隊密切監控遊戲開發流程、調配資源並解決其產生的技術問題及改善遊戲性能，以達致項目報告中規定的目標。

遊戲註冊

遊戲開發團隊完成大部分的項目後，我們委聘發行服務提供商作為代理人以向相關機構申請遊戲註冊。獲得遊戲註冊批准一般需時六至九個月。請參閱「一執照及許可證」。

免費及付費測試版測試

倘項目即將完成，遊戲會進行可訪問性、可用性、可靠性及功能性等數輪測試，其中包括免費測試版測試及付費測試版測試。

測試員和若干不參與遊戲項目的工作人員一併就遊戲項目的缺陷及設計瑕疵進行最初的閉關遊戲測試，在解決該等問題後再進行免費測試版測試。在發布遊戲以進行免費測試版測試前，我們的項目管理部會安排一組來自項目委員會的高級開發人員、程序員及美術設計師，與遊戲項目團隊核心成員討論遊戲開發的進度。遊戲項目團隊根據討論優化現有版本及在推出客戶服務後向有限受眾發布遊戲。

待解決遊戲的重大技術問題並獲得監管批准後，我們通過選定分銷渠道商將新遊戲投入付費測試版測試。進入付費測試版測試前，我們於社交網絡及媒體平台投放廣告以增加遊戲流量並邀請外部玩家打遊戲。請參閱「一營銷及推廣一線上營銷及推廣」。付費測試版測試過程中，玩家可購買遊戲內的虛擬物品。我們監控及分析玩家活動以評估參與度，並調整虛擬物品定價並評估遊戲變現潛力。第三方發行商在部分情況下與我們合作獲取及分析遊戲運營指標以評估及預測其表現及盈利能力。

業 務

正式上線

待經過內部篩選以及免費及付費測試版測試後，假設並未進一步檢測到技術問題，我們通過第三方發行或自主發行正式發布該遊戲，使其通過更多分銷渠道商為公眾所知。然而，倘由於市場趨勢及變現預測出現不利變動導致發布該遊戲在商業上不可行，則管理團隊可於上線前隨時終止開發過程。請參閱「風險因素—我們未必能成功開發新遊戲，且倘我們無法有效控制研發成本，或會對我們的經營業績造成重大不利影響」。

外包開發

我們會將部分工作(包括音樂製作及美術設計)外包予第三方工作室，以讓我們得以在開發過程中優化資源及員工生產力以及實現更大的成本效益。我們的內部美術設計團隊負責創意生成及設計管理，而將若干大型美術製作工作委聘第三方公司承辦，以趕及遊戲開發和項目發行的緊迫時間。我們亦與頂級音樂製作人合作，為遊戲提供優質的背景音樂。我們已與外包夥伴維持良好的業務關係，通常為期三年以上。於往績記錄期間，我們大部分外包夥伴均為獨立第三方。我們挑選並委託相關領域的知名外包合作夥伴，例如巨弦(於中國內地的知名音樂製作公司)、冰果(於中國內地的美術設計公司)及 Kim Tai-gyun(於韓國的美術設計師)，並與該等公司訂立外包協議前評估其工作質量。根據協議，我們規定外包工作範圍，所需交付內容規格、驗收標準、改動交付內容的權利及交付時間。此外，我們有權按協議定期審查正在進行的工作及檢查改進情況。除音樂作品的著作權外，我們擁有作品的所有權和知識產權。根據該安排，我們能夠加快開發進程以實現規模化業務增長，同時利用外包合作夥伴的專業知識及通過嚴格的質量管控措施確保美術設計質量。

遊戲發行

我們直接通過分銷渠道商並與第三方發行商合作，發行我們的遊戲。與第三方遊戲發行商合作發行遊戲，使我們能夠於市場可能出現紛亂的時期內加強收益的可預測性，因為除收益分成外，我們亦可能會自第三方發行夥伴收取不可退還的固定授權費。第三方發行夥伴負責若干運營，例如本地化、遊戲營銷及推廣，費用由其自行承擔。相對而言，作為直接發行商，使我們得以於整個行業價值鏈中擁有多種收入來源，並有助於我們在全球擴展發行及運營業務。我們受益於在不同發行選項之間進行選擇的靈活性，方法是通過不斷評估(i)發行的遊戲類型；(ii)預計流水及遊戲於地區市場的市場份額；及(iii)成本效益，並計及遊戲將產生的成本及開支以及收益預測。

業 務

第三方發行

我們主要與第三方發行夥伴合作發行遊戲，並從中收取收益分成及於若干情況下收取定額授權費，而不會產生過多的營銷、推廣及分銷成本。於往績記錄期間，我們自中國內地及以外地區第三方發行商發行的遊戲賺得大部分收益。請參閱「我們的業務分部—開發與授權」。

我們選擇潛在第三方發行夥伴的標準包括但不限於彼等的運營規模及於地區市場的往績記錄、財務資源、市場聲譽及影響力、信譽度及管理能力。一般而言，我們與第三方發行商訂立獨家授權協議。根據該等協議，我們授予第三方發行商獨家及不可轉讓的授權，以於指定地區及指明期限內發行及分銷相關遊戲的若干地區版本。請見「我們的客戶—第三方發行商」。

我們於中國內地的發行夥伴

我們與中國內地頂尖發行商（包括騰訊及紫龍遊戲）密切合作並已建立可持續發展的策略夥伴關係，以發行及推廣我們的遊戲。騰訊與我們已在內地市場就發行四款精品遊戲開展合作項目。騰訊最新發行的一款遊戲《龍族幻想》在上線首日登頂中國內地iOS App Store免費遊戲排行榜，並隨後於上線的整個星期登上中國內地iOS App Store最暢銷遊戲排行榜第一名。請參閱「我們的遊戲—我們的標誌性遊戲」。

基於我們過往的成功案例，內地發行商正尋求與我們達成更深入的合作並在早期開發階段購買我們的遊戲。對於我們部分遊戲，包括《六龍爭霸》／《六龍御天》、《夢幻誅仙》、《萬王之王3D》及《龍族幻想》，發行商於該等遊戲的項目評估階段已與我們訂立獨家許可協議。截至最後可行日期，我們就三款籌備中的原創IP遊戲與騰訊訂立獨家遊戲許可協議。

我們於中國內地之外市場的發行夥伴

我們已建立全球分銷網絡並已與全球，包括香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲第三方發行夥伴建立廣泛的聯繫。於往績記錄期間，我們的海外發行夥伴包括易幻網絡（一間擁有海外運營業務的中國主要遊戲發行商之一）及智美網絡（一間由三七互娛間接擁有的遊戲發行商）。海外發行商尋求與我們合作，一般在遊戲於中國內地正式上線之前與我們訂立許可協議，於其各自市場發行我們的遊戲。我們能夠通過加快海外發行商的參與進程並在短時間內將內容本地化，加快全球發行的進程。與我們在中國內地的業務模式相似，我們充當直接發行商或就進入壁壘、財務預測及本地化困難與國際及本地第三方發行商合作。

業 務

我們建立嚴格標準，以篩選中國海外市場的發行夥伴候選人，並於許可協議內訂立有利條款，以保障我們的權益。根據許可協議，我們保留所有知識產權的所有權，委聘海外市場第三方發行商管理營銷及推廣、遊戲內容本地化及於其各自市場分銷。我們通常要求當地發行商按收益分成預付款，並計入發行商支付的收益分成付款。請參閱「一變現及定價」。

自主發行

隨著遊戲組合規模及範圍擴大並在發行渠道發行多款遊戲，我們已逐漸增加自主發行實踐。於2017年、2018年及2019年，我們分別發行三款、四款及一款遊戲以及五款、五款及四款遊戲的不同地區版本。

我們於整個發行過程管理營銷、推廣及分銷。於推出遊戲的付費測試版前，我們於主流媒體應用及社交網絡（如Facebook、Google、TapTap、抖音、今日頭條、快手、微信、QQ移動版、騰訊新聞、百度移動版及微博）刊登廣告。請參閱「一營銷及推廣一線上營銷及推廣」。於完成付費測試版測試及準備正式上線時，我們通過多個分銷渠道商分銷遊戲。請參閱「一我們的業務流程一遊戲開發一內部研發一免費及付費測試版測試」及「一我們的業務流程一遊戲分銷」。我們於多個市場通過自主發行取得顯著成績。例如，我們於2020年在美洲及歐洲發行《龍族幻想》的地區版本，該遊戲於美洲推出後三個月內即榮登美國iOS App Store的暢銷榜前40位。該遊戲於美洲推出首日，根據於美國的iOS App Store下載量位列MMORPG手遊第一位及RPG手遊第二位，而於歐洲推出首日，於歐洲八個地區市場根據iOS App Store下載量躋身十大移動遊戲之列。我們於中國內地發行的《天空紀元》，於發行第一個月即產生流水逾人民幣100.0百萬元。隨著自主發行被證實為重大成功，加上國內及海外分銷渠道商遊戲玩家群體正迅速擴大，我們計劃在香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲市場發行三款或四款遊戲。

對於我們於全球分銷渠道商發行的遊戲，我們的海外發行及運營團隊及程序中心負責打造遊戲的不同地區版本（專為目標市場量身定制）。本地化活動包括開發遊戲項目的本地化語言文稿及定制用戶界面和預設的人物化身，包括其膚色、髮型及妝容適用於特定市場及種族群體。見「一我們的全球業務一我們於中國內地以外市場的業務」。

遊戲分銷

就綜合遊戲發行及運營分部而言，我們通過豐富多樣的第三方分銷渠道商及自營分銷渠道商發行遊戲。

業 務

第三方分銷渠道商

為獲得國內及全球現有大型玩家群體，我們通過iOS App Store及Google Play以及騰訊應用寶、華為應用市場、Oppo應用市場、VIVO應用商店、TapTap及小米應用商店等眾多國內分銷渠道商發行遊戲。我們經常收到第三方分銷渠道商對我們遊戲的市場接受程度、創新性能及尖端科技的嘉許。請參閱「一獎項及認可」。

我們與第三方分銷渠道商訂立非獨家分銷協議，該等分銷協議一般包括以下主要條款：

- 期限。協議期限通常介乎一至兩年。
- 有關訂約方的主要權利及責任。我們須按該等協議所訂明者交付遊戲，並提供運營及維護服務以及玩家服務。第三方分銷渠道商須在其各自的平台上推廣及宣傳遊戲。
- 付款。我們通常收取的金額相當於遊戲流水扣除支付渠道服務費等若干開支後金額的50%至70%，而收取的有關金額相當於遊戲流水的45%至70%。
- 終止。倘一方違反協議項下的任何條款，則另一方可終止有關協議。第三方分銷渠道商有時可基於以下原因終止協議：(i)當出現任何重大系統錯誤或由我們引起的重大技術問題並持續45日；(ii)當經營指標不再證明運營遊戲屬恰當；或(iii)第三方分銷渠道商認為不再需要繼續經營。
- 彌償。我們將就(i)違反協議使用分銷渠道商；(ii)我們的遊戲侵犯或違反任何人士的任何IP權或任何其他權利；或(iii)我們或我們的遊戲違反任何法律而產生的任何及所有第三方索償及損失提供保護、彌償並使第三方分銷渠道商不致遭受損害。

自營分銷渠道商

為增加我們面向競爭對手的曝光率以及行使對分銷渠道商的控制，我們通過專有分銷渠道商分銷遊戲。在該等分銷渠道商上，玩家能夠登陸官網及微信官方公眾號下載遊戲。我們的遊戲亦可供遊戲玩家在中國內地及海外主要社交網絡平台（如QQ、微博、Facebook及Line）上使用，玩家可通過分享鏈接及掃描遊戲二維碼邀請朋友加入遊戲。於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們的自營分銷渠道商僅供分銷我們直接發行的遊戲使用。

業 務

支付渠道

就透過第三方或自營分銷渠道商發行的遊戲而言，玩家能夠通過主流手機支付方式（包括中國內地及以外地區可用的支付寶、Apple Pay、Google Pay、移動預付卡、微信支付及QQ錢包）購買虛擬貨幣及其他虛擬物品。我們通常遵守支付服務協議的標準條款及條件，及支付渠道通常收取流水的1%至5%作為支付渠道服務費。

上線後運營

我們向玩家提供優質的上線後遊戲運營服務，包括持續遊戲管理、玩家服務及技術支持。

持續遊戲管理

我們為每款遊戲組建專責遊戲運營團隊。我們管理自主發行遊戲的遊戲運營各個方面。就與第三方開發商合作開發的遊戲，我們與第三方遊戲運營商共同管理遊戲運營，而按個別情況，第三方發行商會負責遊戲運營工作。請見「我們的客戶—第三方發行商」。我們在遊戲的整個生命周期內不斷對其進行維護、升級及優化。我們會定期審查遊戲，以檢測並修復技術問題，並在修正錯誤及更新技術後發布優化版本。我們使用專有數據分析系統監控並分析過往及現存的遊戲數據。玩家廣泛參與，每天向我們提供大量遊戲數據量，而我們可通過不斷設計、測試及發布新功能，利用該等數據來升級遊戲。我們不斷推出新的設定、玩法、內容及功能，如節日、主題及定制活動，以滿足玩家的需求及喜好。例如，就《龍族幻想》推出一款額外的賽車功能，以打造一個全新的遊戲賣點，大幅增加玩家人數。我們亦提供其他遊戲運營服務，例如玩家社群管理及服務器維護。請見「我們的客戶—遊戲玩家—我們的玩家社群」及「技術及基礎設施—服務器網絡及雲平台」。

玩家服務及技術支援

我們為玩家提供一系列廣泛的玩家服務及技術支援。我們的玩家服務代表致力於解答技術問題，提供遊戲玩法諮詢以及賬戶維護等問詢。我們有時會將玩家服務外包予第三方服務供應商，例如委聘本地服務代表以解決與本地玩家溝通的語言問題，以及委聘電話接線員答覆查詢及將查詢轉交我們的內部代表。

我們亦設有一支玩家調查團隊，其主動徵詢玩家反饋並從百度貼吧等線上公共論壇收集資料。我們利用數據分析系統評估玩家對我們遊戲的滿意度，並對玩家留存率及其他經營指標進行計算分析，再基於有關分析重新設計或優化遊戲。請參閱「技術及基礎設施—數據分析」。

業 務

IP擁有權、授權及保護

我們主要打造自主原創IP及將第三方IP持有人的IP授權。下表載列截至最後可行日期我們計劃開發或已經開發成遊戲的原創及授權IP的若干資料。

IP名稱	IP類型	IP源	遊戲名稱	遊戲狀態	授權條款	授權區域
1. 《六龍爭霸》/ 《六龍御天》	手遊	原創	《六龍爭霸》/ 《六龍御天》	運營中	不適用	不適用
2. 《御劍情緣》	手遊	原創	《御劍情緣》	運營中	不適用	不適用
3. 《天空紀元》	手遊	原創	《天空紀元》	運營中	不適用	不適用
4. 《權力與榮耀》	手遊	原創	《權力與榮耀》	運營中	不適用	不適用
5. 《戰艦聯盟》	手遊	原創	《戰艦聯盟》	運營中	不適用	不適用
6. 《迷失之夜》	手遊	原創	《迷失之夜》	已終止	不適用	不適用
7. 《足球夢工廠》	手遊	原創	《足球夢工廠》	運營中	不適用	不適用
8. 《蜀山縹緲錄》	客戶端遊戲	原創	《蜀山縹緲錄》	已終止	不適用	不適用
9. 《夢想新大陸》	手遊	原創	《夢想新大陸》	籌備中	不適用	不適用
10. 《鴻圖之下》	手遊	原創	《鴻圖之下》	籌備中	不適用	不適用
11. 《諾亞之心》	手遊	原創	《諾亞之心》	籌備中	不適用	不適用
12. 《青丘狐傳說》	電影及電視劇	獲授權	《青丘狐傳說》	運營中	2015年11月16日直至其各自的地區市場的全部遊戲版本終止的日期	全球
13. 《誅仙》及 《夢幻誅仙》	文學及客戶端 遊戲	獲授權	《夢幻誅仙》	運營中	2015年8月10日直至其各自的地區市場全部遊戲版本終止的日期	全球

業 務

IP名稱	IP類型	IP源	遊戲名稱	遊戲狀態	授權條款	授權區域
14.《幻想神域》	客戶端遊戲	獲授權	《幻想神域》	運營中	2017年1月18日直至其各自的地區市場全部遊戲版本終止的日期	全球
15.《萬王之王》	客戶端遊戲	獲授權	《萬王之王3D》	運營中	2017年1月15日直至其各自地區市場的全部遊戲版本終止的日期	全球
16.《龍族》	文學	獲授權	《龍族幻想》	運營中	2018年6月20日直至其各自地區市場的全部遊戲版本終止的日期	全球
17.《瑯琊榜：風起長林》	電視劇	獲授權	《瑯琊榜：風起長林》	已終止	2017年3月20日至2021年1月24日	全球
18.《三國群英傳》	客戶端遊戲	獲授權	《三國群英傳》	籌備中	2019年3月1日至上線日期的第三週年	全球
19. IP B ⁽¹⁾	— ⁽¹⁾	獲授權	項目B ⁽¹⁾ ⁽²⁾	籌備中	— ⁽¹⁾	全球

附註：

- (1) 根據IP授權協議及與IP持有人的業務安排，該IP授權協議的條款屬於機密。
- (2) 遊戲名稱待最終確定。

原創IP

我們的絕大部分知識產權是由內部創作，這有助於我們打造自己的特許經營權，並使我們在財務和競爭力方面處於有利地位。使用我們的原創IP進行開發具有成本效益，不會產生IP授權費，並能推廣我們別樹一幟的風格以增加玩家的參與度。截至最後可行日期，我們全部現有遊戲中有六款原創IP遊戲，佔我們於同日現有遊戲組合約54.5%。我們成功的策略已在市場上得到驗證，並得到主要合作夥伴的認可。截至最後可行日期，我們與騰訊就三款籌備中的原創IP遊戲訂立獨家遊戲授權協議。

IP授權

我們主要通過以下兩種業務模式與IP持有人合作。

對於若干開發中的遊戲，我們或會從市場上獲取IP，以豐富其內容、場景、故事情節及人物屬性。於確定遊戲的結構及玩法後，此類IP授權就會在遊戲開發的後期階段發生。

業 務

於簽立IP授權協議後，IP持有人會於遊戲開發流程中就授權IP的內容與我們溝通，並於遊戲推出後參與營銷及推廣活動。我們的遊戲開發團隊及美術設計團隊負責設計及構建整個虛擬世界，包括根據授權IP製作角色、動作、情節及主題。憑藉我們的遊戲開發能力，我們得以通過我們的遊戲以協同方法幫助IP進一步維持及擴大其粉絲群，同時自IP粉絲群獲得大量用戶流量。

我們亦擁有強大的能力來運營和管理包括文學、電影、電視連續劇及視頻遊戲在內的各式各樣品類授權IP。我們的合作夥伴包括完美世界、唐人影視及愛奇藝等若干領先的IP授權。

我們亦與國際IP持有人建立富有成效的夥伴關係，以製作旗艦遊戲。憑藉我們卓越的開發能力和行業領先的遊戲開發人才，我們專注自全球知名IP持有人獲取具有世界一流質量和國際認可的IP。我們的管理團隊會評估與IP持有人的合作機會，評估會考慮各種因素，包括協同效應、貨幣化潛力及擴展玩家規模的可能性。我們的夥伴包括在電影業若干最著名的品牌。於最後可行日期，我們正在與一間於製作奇幻系列方面具良好往績記錄的全球頂尖電影製作公司合作，以其票房收入逾15億美元的科幻電影改編成手遊。我們相信該遊戲將為全球的玩家提供一新耳目的遊戲體驗，探索空前絕倫的奇幻世界。

我們與IP持有人訂立許可安排以獲授權在若干地區市場內基於該IP開發、發行及運營手遊。與IP擁有權商簽訂的IP授權協議一般包括以下主要條款：

- 獨家性。我們獲授將該IP改編為MMORPG遊戲的獨家權利，於特定地區市場發行及／或分銷。
- 期限及續約。協議期限通常在不續約的前提下為三至十年。
- 有關各方的主要權利及義務。該IP持有人有權就該授權遊戲及其內容申請商標。我們須按指定形式將IP改編為遊戲。
- 付款及收益分成。我們向IP持有人支付收益分成預付款，計入收益分成付款。收益分成金額一般為相等於遊戲流水或我們自第三方發行商或第三方分銷渠道商收取的金額的1%至12%。
- 終止。倘協議一方違反協議項下的任何條款或破產或正進行清盤或解散程序，則另一方可終止協議。

業 務

IP保護

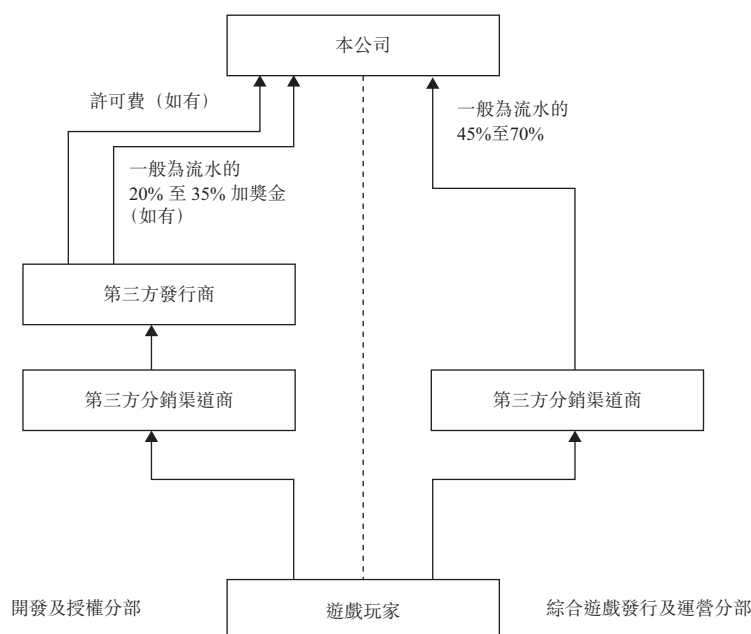
知識產權對我們的業務至關重要，而我們在發展及維護知識產權上投入大量時間及資源。我們採取版權、商標及其他知識產權法律，並通過與僱員、供應商、業務合作夥伴及其他人士訂立保密及許可協議等多管齊下的方法來保護我們的知識產權。一般而言，我們的僱員必須訂立一份標準僱傭合約，當中載列一項條款，即承認彼等代表我們創造的所有發明、商業機密、開發項目及其他工序均為我們的財產，並向我們授讓彼等於該等工作中可能獲得的任何所有權。儘管我們已作出預防措施，但第三方仍可能會在未經我們同意的情況下取得並使用我們所擁有或授權的知識產權。於往績記錄期間內，我們並無發現任何侵犯我們知識產權的事件。然而，第三方未經授權使用我們的知識產權及因保護我們的知識產權免遭未經授權使用而產生的開支，均可能會對我們的業務及運營業績造成不利影響。請參閱「風險因素—與我們的業務及行業有關的風險—未經授權使用我們的知識產權或會損害我們的品牌及聲譽並對我們的業務造成不利影響」。

除文件所披露者外，於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們並無就知識產權與第三方發生任何重大爭議或存在任何其他尚未了結的法律訴訟。

見本文件附錄四。

變現及定價

下圖顯示我們遊戲的流水一般流量及我們的分成，即遊戲玩家於特定期間內就遊戲內購買所支付的總金額。



業 務

我們所有的遊戲均採用免費試玩模式，允許玩家下載試玩遊戲而毋須支付前期費用。該模式令遊戲玩家不斷重返並繼續暢玩，使產業轉向製作更具深度及長壽的遊戲。我們通過遊戲內購及附加內容獲得收益且向遊戲玩家提供大量的遊戲虛擬物品，以加快遊戲進度及給予增強或額外能力。玩家如想延長遊玩時間、個性化遊戲環境、加快遊戲進度及向朋友贈送虛擬禮物，則一般須以1:10的比例將現實貨幣兌換為虛擬貨幣(元寶)，並使用元寶購買虛擬物品及服務。

為各項虛擬物品定價時，我們遵循一般市場慣例，即根據對玩家收入水平、喜好以及彼等如何實現收入開銷效用最大化方面進行分析，尤其會考慮若干基準，包括遊戲預計定期經濟回報、部分虛擬物品預計需求、其他可資比較遊戲提供的虛擬物品價格以及當地市場消費習慣。我們的虛擬物品定價因名稱及地區而略有差異。我們通過SDK及數據收集系統來密切跟蹤及監視遊戲虛擬物品購買統計數據，以此瞭解我們玩家的消費模式，並利用這些分析來指導其他相似類型遊戲的定價。我們不時於遊戲內推出季節性或定期促銷活動，打折銷售若干虛擬物品，藉此來刺激消費。

當我們授權予第三方發行商時，我們一般自第三方發行商收取收益分成及在部分情況下收取授權費。就收益分成而言，我們一般收取相當於遊戲流水20%至35%的金額。按個別情況基準，我們可收到授權費，通常為根據許可協議在約一年期間內分期付款的固定金額及／或收益分成預付款，其計入發行商支付的收益分成付款。部分第三方發行商不時或會在遊戲充值流水達致特定規定額度時提供獎金。請參閱「我們的客戶—第三方發行商」。

我們與第三方分銷渠道商訂立標準開發商分銷協議，以透過其平台直接發行我們的遊戲。見「我們的業務流程—遊戲分銷—第三方分銷渠道商」。就iOS App Store及Google Play而言，我們收取的收益分成一般相等於70%流水，餘下金額給予分銷夥伴作為運營及服務費。倘遊戲通過任何其他第三方分銷渠道商分銷，我們一般收取相當於遊戲流水45%至70%的金額。而分銷渠道商保留剩餘金額作為佣金。

當我們通過自營分銷渠道商發行遊戲，我們直接從支付渠道收取流水扣除支付渠道服務費後的金額，支付渠道服務費一般佔遊戲總流水的1%。

業 務

營銷及推廣

我們的遊戲通過各式各樣的廣告及推廣方案在全球範圍內營銷，例如在線廣告、社交媒體廣告、校園宣傳活動及行業博覽會。我們有一支專職團隊與發行及運營團隊緊密合作，以設計及實施適合目標玩家群體人口統計及特徵的營銷及推廣方案。

線上營銷及推廣

我們利用流量轉化率較高的可靠廣告形式，包括訂閱推送、在線視頻廣告、加載頁面廣告及應用程序廣告，我們不斷根據目標受眾的喜好調整並升級我們的廣告形式。通過視頻及互動展示，我們在主流媒體應用程序及社交網絡上做廣告，例如Facebook、Google、TapTap、抖音、今日頭條、快手、愛奇藝、微信、QQ移動版、騰訊視頻、騰訊新聞、騰訊動漫、百度移動版及微博。我們利用商業智能大數據技術評估廣告效率，以確保內容優質及商業效力。

我們採用人工智能和大數據分析為我們的業務運營生成寶貴的玩家數據意見。我們委聘Facebook及Google等數字營銷代理商在移動平台上提供數字營銷解決方案，並能夠根據與玩家行為及表現相關的分析及專業知識充分善用銷售及營銷開支。我們一般與數字營銷代理商、媒體和社交網絡訂立通常為一年的特定期限框架安排，據此，我們負責提供廣告材料，包括渠道商或發行平台的鏈接，而媒體及社交網絡則負責在其應用程序中展示我們的廣告材料。此類廣告服務通常按每次點擊費用收費。

線下營銷及推廣

通過分析我們的玩家人口統計及行為數據，我們謹慎選擇我們的線下營銷及推廣活動，以實現具備商業效率的最佳宣傳。

我們邀請名人作為遊戲大使，為遊戲演奏主題音樂。我們選擇的名人通常擁有廣泛粉絲群，彼等可能會轉化為我們玩家。我們組織遊戲大使及遊戲玩家進行線下聚會，這些聚會經常成為線上宣傳的中心，並幫助我們推廣遊戲及吸引新玩家。

我們與潛在玩家經常光顧的線下業務公司進行合作，並開展校園宣傳活動。通過該等方法，我們可以滲透潛在玩家群體的日常生活，並獲得最大的曝光率。

我們亦與知名的時裝設計師品牌合作。這種合作因個案而異，並考慮品牌印象、消費者人口統計以及我們遊戲定位等因素。例如，我們可能會有選擇地向具有較高購買記錄的品牌消費者寄發推廣海報及獨家遊戲禮品，以吸引潛在玩家。

業 務

我們參加了各種行業博覽會及大會以推廣我們的遊戲。我們參加2017年及2018年的中國國際數碼互動娛樂展覽會，於2018年5月參加第一屆中國遊戲節。於2019年，我們獲Epic Games邀請在遊戲開發者大會上介紹《龍族幻想》並參加第二屆中國動漫遊戲會議及產業博覽會。

我們的客戶

我們的客戶通常是我們開發與授權業務的第三方發行商及綜合遊戲發行及運營業務的玩家。

第三方發行商

就開發與授權業務而言，我們的客戶為第三方發行商，例如我們自研遊戲的獲授權方騰訊及紫龍遊戲。我們通常會與第三方發行商訂立獨家許可協議。我們與第三方發行商訂立的協議通常包含以下主要條款：

- 獨家性。第三方發行商獲授獨家、不可再授權及不可轉讓的權利，可在特定地區市場內分銷、發行及出售我們的遊戲。
- 期限及續約。協議期限通常為三年，並且在滿足部分條件後會自動續約；例如，協議屆滿前的近兩個或三個月的平均每月流水達到特定金額。
- 有關訂約方的主要權利及責任。就個別情況，第三方發行商會負責遊戲運營工作、提供運營系統、遊戲服務器、用戶界面以及系統維護及客戶服務，而我們則負責按該等協議所訂明者交付遊戲內容及提供軟件技術支援服務。我們須根據第三方發行商的要求及時調整、更新及修改遊戲。
- 付款及流水分成。我們從第三方發行商收取的收益分成付款通常相等於遊戲流水20%至35%或相當於遊戲流水扣除已付分銷渠道商佣金等若干成本及開支後介乎30%至50%的等值金額。所收取金額通常相等於遊戲流水20%至35%。按個別情況基準，我們可能會按固定金額收取授權費，通常根據授權協議在約一年期間內分期付清，而收益分成預付款則計入發行商支付的收益分成。部分第三方發行商不時或會在遊戲充值流水達致特定規定額度時提供獎金。
- 終止。倘協議一方違反協議項下的任何條款或破產或正進行清盤或解散程序，則另一方可終止協議。

業 務

遊戲玩家

就綜合遊戲發行及運營分部而言，我們的客戶為玩家。請參閱「我們的業務分部—綜合遊戲發行及運營」。通過創建一組高知名度的品牌以匹配廣泛的玩家人口統計，我們服務的 player 涵蓋青少年至老年人、遊戲愛好者至休閒玩家。玩家群體更大、玩家留存率更高，此種形式為我們帶來好處。於設計遊戲時，我們會提供具有深度的內容，吸引玩家在發行後長期暢玩，並為我們的特許經營提供更多發展機會。憑藉我們的品牌及規模所產生的網絡效應，我們能夠進行有意義的投資，久而久之增大我們的 player 社群、提高 player 參與度及增強我們的變現能力。

我們與通過分銷渠道商發行的遊戲的 player 訂立標準遊戲服務協議，該協議一般包含下列主要條款：

- 訂約方所涉及的主要權利與義務。player 可作出遊戲內購買，並須對任何於其遊戲賬戶下作出的任何行動引致的任何責任負責。我們有權保留或刪除我們遊戲服務器上的數據，驗證遊戲 player 身份及採取措施保障遊戲 player 的賬戶安全。我們須向遊戲 player 交付遊戲及提供服務。
- 付款。我們對遊戲內購收取費用，並須於載有遊戲虛擬物品的遊戲相關頁面就遊戲內購買作出明確提示。player 不作出付款，則不得使用有關虛擬物品或服務。
- 終止及賬戶禁用。一般而言，協議可由任何一方終止，而我們可在毋須對任何 player 或第三方負責的情況下終止協議。我們有權停用 player 賬戶，終止向 player 提供全部或部分服務，以及取消或收回違反協議所訂規則的 player 獲取的任何利益。

我們的 player 社群

我們於微信公眾號、QQ 群及百度貼吧等多個社交網絡及媒體平台培育充滿朝氣及互相鼓勵的遊戲 player 社群。我們已為全部現有的遊戲設立並管理個別微信公眾號，推送遊戲更新、攻略、遊戲內活動及推廣等動態消息，以維持 player 持續參與。QQ 群及百度貼吧提供實時及公告欄通訊。QQ 群及百度貼吧互動，可作為促進遊戲 player 參與的工具，鞏固 player 社群及幫助收集 player 意見與反饋，讓我們能制定符合實際情況的計劃以提升遊戲質量及增加遊戲玩法。由於我們的遊戲 player 社群龐大及遊戲的聯誼社交性質，player 更有可能與其他人建立關係，且可激勵朋友加入我們的遊戲。

業 務

保護未成年人

為遵守《關於防止未成年人沉迷網路遊戲的通知》及為確保我們的玩家擁有一個健康的環境，我們已經在遊戲中設計及實施了程序，防止該等未成年玩家於法定假期每天玩三個小時以上，在其他時間每天玩1.5個小時以上。見「監管概覽—防沉迷系統及未成年人保護」。

我們的五大客戶

於2017年、2018年及2019年，我們五大客戶均為第三方發行商。於2017年、2018年及2019年，來自我們五大客戶的收益分別為人民幣858.1百萬元、人民幣572.1百萬元及人民幣810.0百萬元，分別佔同期總收益65.5%、65.8%及75.9%。與我們主要客戶有關的風險，見「風險因素—與我們的業務及行業有關的風險—我們與第三方合作發行、分銷或運營我們的若干遊戲，而我們的關係終止或轉差可能導致遊戲玩家流失及收益損失」。下表載列2017年、2018年及2019年我們五大客戶的若干資料。

客戶	收益	收益應佔		主要業務	我們提供 的服務	業務關係 時長	信貨期
		總收益的 百分比	(%)				
	人民幣 百萬元		(%)				
截至2019年12月31日止年度							
騰訊	586.5	55.0		該客戶提供互聯網服務，主要提供在線通訊、娛樂和廣告服務。其亦提供其他互聯網增值服務。	遊戲開發與授權	四年以上	90-150日
易幻網絡	98.2	9.2		該客戶為擁有海外業務的移動遊戲發行商。	遊戲開發與授權	四年以上	90-150日
香港始祖鳥互動娛樂控股有限公司	59.9	5.6		該客戶為一間運營移動遊戲的公司，負責發行、推廣和分銷授權遊戲。	遊戲開發與授權	兩年以上	90-150日
紫龍遊戲	57.2	5.4		該客戶為一間開發及發行移動遊戲的遊戲公司。其亦提供娛樂服務及技術服務。	遊戲開發與授權	四年以上	90-150日
晶綺科技(香港)股份有限公司	8.2	0.7		該客戶提供互聯網服務。	遊戲開發與授權	三年以上	90-150日
總計	810.0	75.9					

業 務

客戶	收益 人民幣 百萬元	收益應佔 總收益的		主要業務	我們提供 的服務	業務關係 時長	信貸期
		百分比	(%)				
截至2018年12月31日止年度							
騰訊	354.7	40.8		該客戶提供互聯網服務，主要提供在線通訊、娛樂和廣告服務。其亦提供其他互聯網增值服務。	遊戲開發與授權	四年以上	90-150日
易幻網絡	82.4	9.5		該客戶為擁有海外業務的移動遊戲發行商。	遊戲開發與授權	四年以上	90-150日
紫龍遊戲	66.1	7.6		該客戶為一間開發及發行移動遊戲的遊戲公司。其亦提供娛樂服務及技術服務。	遊戲開發與授權	四年以上	90-150日
香港始祖鳥互動娛樂控股有限公司	53.5	6.1		該客戶為一間運營移動遊戲的公司，負責發行、推廣和分銷授權遊戲。	遊戲開發與授權	兩年以上	90-150日
智美網絡	15.4	1.8		該客戶為一間運營移動遊戲的公司，負責發行、推廣和分銷授權遊戲。	遊戲開發與授權	四年以上	90-150日
總計	572.1	65.8					
截至2017年12月31日止年度							
騰訊	518.5	39.6		該客戶提供互聯網服務，主要提供在線通訊、娛樂和廣告服務。其亦提供其他互聯網增值服務。	遊戲開發與授權	四年以上	90至150日
紫龍遊戲	167.7	12.8		該客戶為一間開發及發行移動遊戲的遊戲公司。其亦提供娛樂服務及技術服務。	遊戲開發與授權	四年以上	90至150日
易幻網絡	91.8	7.0		該客戶為擁有海外業務的移動遊戲發行商。	遊戲開發與授權	四年以上	90至150日
智美網絡	46.6	3.6		該客戶為一間運營移動遊戲的公司，負責發行、推廣和分銷授權遊戲。	遊戲開發與授權	四年以上	90至150日
伊凡達科技(香港)股份有限公司	33.5	2.5		該客戶提供遊戲發行服務。	遊戲開發與授權	三年以上	90至150日
總計	858.1	65.5					

我們於2017年、2018年及2019年各年的五大客戶之一騰訊於最後可行日期間接持有本公司已發行股本的17.51%。除騰訊外，於2017年、2018年及2019年各年的其他最大客戶均為獨立第三方，而董事、彼等的緊密聯繫人或據董事所知擁有本公司已發行股本5%以上的任何股東概無於上述客戶中擁有任何權益。

業 務

我們與所有客戶均按公平基準進行交易。例如，我們純粹根據商業考慮商討及安排收益分成及結算期，而不計及彼等與我們的關聯或其他關係。與持有本公司已發行股本的客戶進行交易的條款與獨立第三方客戶相若。

技術及基礎設施

我們已投入大量資金研發專有技術及採購新興技術以支持業務增長。作為我們的競爭優勢之一，我們專有的數據分析系統增強了我們打造優質遊戲的能力。我們將繼續創新及優化網絡基礎設施，以具有成本效益的方式確保遊戲性能高、可用性強。

遊戲引擎

我們已使用最新技術的第三方遊戲引擎來驅動遊戲。於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們使用Unity 3D引擎及虛幻引擎4，分別驅動11款及一款遊戲。由於我們精於使用虛幻引擎4，故我們獲Epic Games邀請在2019年遊戲開發者大會上介紹以虛幻引擎4打造的遊戲《龍族幻想》，該引擎其後應用於更多不同類型的遊戲。我們依靠這些遊戲引擎的強大穩定系統來處理精密的計算，能夠產生逼真的3D可視化效果並輕而易舉地實現物理模擬。舉例而言，虛幻引擎4的可視化編程系統包含即時糾正，並在未有使用C++語言的情況下加速開發邏輯遊戲，致使減少迭代時間及降低技術人員、設計師及工程師之間的分歧。先進的遊戲引擎使我們的開發團隊向遊戲玩家提供頂尖的內容及互動體驗。

服務器網絡及雲平台

我們自2015年起採用雲計算作為外部運營的基礎設施。我們已為自身透過分銷渠道商發行的遊戲建立自主研發雲端服務器基礎架構，能與Unity及Unreal等先進的遊戲引擎高度融合適配，可以進行深度定制和二次開發，能夠支持開發各類精品大作。我們的核心技術指標（包括並行處理能力、響應時間及系統穩定性）讓我們能夠同時向數以百萬計的玩家呈上高性能及高可靠性的遊戲。

數據分析

我們已建立商業智能大數據分析系統，為我們的遊戲開發、運營及維護團隊提供玩家行為及分析的可視化表徵。我們根據發行及分銷渠道商、區域及服務器等維度，按轉化率、活躍程度、遊戲內購及保留率等參數分析玩家參與度數據及群體。我們亦收集推廣活動、全新的副本部署、任務及遊戲經濟性的遊戲內數據，並進行多維度軌跡分析。通過該等數據，我們獲得有關玩家行為的寶貴見解，以改善我們的遊戲及玩家體驗並刺激遊戲內購，進而提高玩家的保留率及遊戲生命周期價值。此外，我們的商業智能大數據分析系統亦監控重要的系統輸出，以及時發現任何潛在漏洞。

業 務

SDK

我們已投入大量資金開發專有技術以支持業務增長，並開發支持iOS及安卓系統的自有SDK。我們的SDK為我們的遊戲提供了針對賬戶關聯及支付功能的一站式解決方案。

通過我們的SDK，玩家可以使用微信、QQ、微博、Facebook、Google Play及Line等賬戶登錄我們的遊戲。此外，我們的SDK可通過Apple Pay、Google Pay、支付寶、移動預付卡、微信支付及QQ錢包等第三方支付渠道為遊戲內支付提供便利。

此外，我們的SDK具有內置報告系統，可控制包括違反遊戲政策在內的各種風險，有助確保遊戲體驗及支付安全。

運維團隊

截至最後可行日期，我們設有一個由26名僱員組成的運維團隊，致力於提供技術支持及維護。該團隊負責為我們員工、第三方發行商及玩家提供技術服務、維護服務器及內部系統以及開發及操作SDK模塊及大數據系統。於遊戲的開發階段，運維團隊根據其對同時在線玩家的平均人數及最高人數的估計向遊戲項目團隊建議服務器需求、數據庫參數及網絡配置。我們的運維團隊會在上線前評估服務器的承載能力，以確保遊戲平穩運行。遊戲發布後，運維管理系統監視遊戲服務器，並及時向運維團隊報告任何故障。

我們的供應商

我們的供應商主要包括負責我們綜合遊戲發行及運營業務的第三方分銷渠道商、IP持有人及營銷服務提供商。我們與主要分銷渠道商合作，例如iOS App Store及Google Play發行我們的遊戲。見「我們的業務流程—遊戲分銷—自營分銷渠道商」。我們獲第三方IP持有人授權使用IP，以改編成移動遊戲。見「IP擁有權、授權及保護—IP授權」。我們委聘營銷服務供應商宣傳及推廣我們的遊戲。見「營銷及推廣」。於2017年、2018年及2019年，來自我們五大供應商的採購額分別為人民幣222.9百萬元、人民幣110.8百萬元及人民幣164.7百萬元，分別佔同期總採購額42.8%、37.0%及50.2%。與我們主要供應商有關的風險，見「風險因素—與我們的業務及行業有關的風險—我們與第三方合作發行、分銷或運營我們的若干遊戲，而我們的關係終止或轉差可能導致遊戲玩家流失及收益損失」及「風險因素—與我們的業務及行業有關的風險—任何進入主要分銷渠道商的限制，例如iOS App Store及Google Play或整個互聯網，均會導致我們的遊戲玩家群流失或增長放慢」。

業 務

下表載列我們的五大供應商於2017年、2018年及2019年的若干資料。

供應商	採購額	佔交易 總金額的		主要業務	向我們提供 的服務	業務關係 時長	信貸期
		百分比	(%)				
	人民幣 百萬元						
截至2019年12月31日止年度							
億動廣告傳媒有限公司	53.9	16.4		該供應商為一間移動廣告公司。	營銷及推廣	兩年半以上	0至180日
上海楊治影視文化工作室	38.6	11.8		該供應商提供電影、電視、文化藝術活動的策劃、舞台設計、文學、營銷和展覽服務。	IP授權	一年半以上	0至180日
Alphabet, Inc.	26.5	8.1		該供應商通過其附屬公司提供網頁搜索、廣告、地圖、軟件應用程式、移動操作系統、消費者內容、企業解決方案、商業及硬件產品。	遊戲分銷	四年以上	0至180日
蘋果公司	26.1	7.9		該供應商設計、製造及營銷個人電腦及相關個人計算及移動通訊設備以及各種相關軟件、服務、週邊設備及網絡解決方案。	遊戲分銷	四年以上	0至180日
完美世界集團	19.6	6.0		該供應商開發、生產及銷售電視節目和電影。其亦參與其他與媒體相關的業務分部。	IP授權、營銷及圖像設計服務	四年以上	181至365日
總計	<u>164.7</u>	<u>50.2</u>					

業 務

供應商	採購額	佔交易 總金額的		主要業務	向我們提供 的服務	業務關係 時長	信貸期
		百分比	(%)				
	人民幣 百萬元						
截至2018年12月31日止年度							
完美世界集團	39.8	13.3		該供應商開發、生產及銷售電視節目和電影。其亦參與其他與媒體相關的業務分部。	IP授權、營銷及圖像設計服務	四年以上	181至365日
蘋果公司	19.3	6.4		該供應商設計、製造及營銷個人電腦及相關個人計算及移動通訊設備以及各種相關軟件、服務、週邊設備及網絡解決方案。	遊戲分銷	四年以上	0至180日
東莞市訊怡電子科技有限公司	18.9	6.3		該供應商為第三方分銷渠道商。	遊戲分銷	四年以上	0至180日
廣東天宸網絡科技有限 公司	16.9	5.7		該供應商為第三方分銷渠道商。	遊戲分銷	四年以上	0至180日
華為軟件技術有限公司	15.9	5.3		該供應商為第三方分銷渠道商。	遊戲分銷	四年以上	0至180日
總計	<u>110.8</u>	<u>37.0</u>					
截至2017年12月31日止年度							
完美世界集團	103.7	19.9		該供應商開發、生產及銷售電視節目和電影。其亦參與其他與媒體相關的業務分部。	IP授權、營銷及圖像設計服務	四年以上	181至365日
蘋果公司	48.6	9.3		該供應商設計、製造及營銷個人電腦及相關個人計算及移動通訊設備以及各種相關軟件、服務、週邊設備及網絡解決方案。	遊戲分銷	四年以上	0至180日
東莞市訊怡電子科技有限公司	27.4	5.3		該供應商為第三方分銷渠道商。	遊戲分銷	四年以上	0至180日
廣東天宸網絡科技有限 公司	22.3	4.3		該供應商為第三方分銷渠道商。	遊戲分銷	四年以上	0至180日
上饒市智飛翼訊科技有限 公司	20.9	4.0		該供應商設計、創作和發行廣告。	營銷及推廣	四個月	0至180日
總計	<u>222.9</u>	<u>42.8</u>					

業 務

完美世界集團為我們於2017年、2018年及2019年各年的五大供應商之一，而其集團成員之一完美世界於截至最後可行日期間持有本公司已發行股本的23.10%。除完美世界集團外，2017年、2018年及2019年各年所有其他最大供應商均為獨立第三方，且概無董事、彼等的緊密聯繫人及據董事所知擁有本公司已發行股本5%以上的任何股東概無於上述供應商中擁有任何權益。

我們與所有供應商均按公平基準進行交易。與持有本公司已發行股本的供應商進行交易的條款與獨立第三方供應商相若。

主要供應商及客戶有所重疊

於往績記錄期間，我們的主要客戶之一騰訊亦是我們的供應商，而我們的主要供應商之一完美世界集團亦是我們的客戶。騰訊及完美世界集團涵蓋行業價值鏈中的廣泛業務，包括遊戲發行及分銷。根據弗若斯特沙利文，遊戲開發商如騰訊及完美世界集團等同時作為客戶及供應商屬行業常態。

於2017年、2018年及2019年各年，騰訊為我們五大客戶之一兼供應商之一。於往績記錄期間，我們向騰訊購買多種服務，包括但不限於遊戲發行、遊戲分銷、廣告及宣傳以及雲服務，我們亦向騰訊提供遊戲開發及技術支援等多種服務。

於2017年、2018年及2019年各年，完美世界集團為我們五大供應商之一兼客戶之一。於往績記錄期間，我們向完美世界集團提供多種服務，包括遊戲開發及技術支援，我們亦向完美世界集團購買多種服務，包括但不限於遊戲發行及分銷、IP授權、遊戲開發外包以及廣告及宣傳。

於往績記錄期間與騰訊及完美世界集團有關的收益、成本和開支載列如下。

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣 百萬元	佔總收益 百分比(%)	人民幣 百萬元	佔總收益 百分比(%)	人民幣 百萬元	佔總收益 百分比(%)
來自騰訊及完美世界集團的收益	538.7	41.1	358.8	41.2	586.5	55.0
來自騰訊的收益 ⁽¹⁾	518.5	39.6	354.7	40.8	586.5	55.0
來自完美世界集團的收益 ⁽²⁾	20.2	1.5	4.1	0.4	0.0	0.0

業 務

附註：

- (1) 來自騰訊的收益主要源自騰訊獨家發行及運營我們的遊戲。有關該等交易重大條款及定價政策的詳情見「關連交易—6.由騰訊獨家發行及運營遊戲」。
- (2) 來自完美世界集團的收益主要包括(i)有關《神魔大陸》技術支援的服務費；及(ii)《蜀山縹緲錄》(一款由完美世界集團發行及運營的客戶遊戲)的收益分成。

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣 百萬元	佔總收益 成本 百分比(%)	人民幣 百萬元	佔總收益 成本 百分比(%)	人民幣 百萬元	佔總收益 成本 百分比(%)
就騰訊及完美世界集團產生的 成本 ⁽³⁾	106.1	38.8	46.0	26.5	24.2	13.6
就騰訊產生的成本 ⁽³⁾⁽⁴⁾	18.9	6.9	11.7	6.7	4.6	2.6
就完美世界集團產生的 成本 ⁽³⁾⁽⁵⁾	87.2	31.9	34.3	19.8	19.6	11.0

附註：

- (3) 就騰訊及／或完美世界集團產生的成本指騰訊及／或完美世界應佔有關自彼等任何一方或雙方購買服務的成本。
- (4) 就騰訊產生的成本主要包括雲服務的服務費及騰訊就其平台發行若干遊戲收取的佣金。有關該等交易重大條款及定價政策的詳情見「關連交易—4.騰訊雲服務」及「—5.於騰訊平台發行遊戲」。
- (5) 就完美世界集團產生的成本主要包括固定授權費及支付予完美世界集團的收益分成。有關該等交易重大條款及定價政策的詳情見「關連交易—2.與完美世界集團的遊戲合作」。

業 務

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣 百萬元	佔總 銷售及 營銷開支 百分比(%)	人民幣 百萬元	佔總 銷售及 營銷開支 百分比(%)	人民幣 百萬元	佔總 銷售及 營銷開支 百分比(%)
與騰訊及完美世界集團相關的 銷售及營銷開支	0.9	0.4	1.4	1.5	1.4	1.2
與騰訊相關的銷售及營銷 開支 ⁽⁶⁾	0.6	0.3	—	—	1.4	1.2
與完美世界集團相關的銷售 及營銷開支 ⁽⁷⁾	0.3	0.1	1.4	1.5	—	—

附註：

(6) 與騰訊相關的銷售及營銷開支主要包括就騰訊提供的遊戲相關推廣及廣告服務的付款。見「關連交易—1.騰訊推廣及廣告服務」。

(7) 與完美世界集團相關的銷售及營銷開支主要包括就於完美世界集團生產的網絡系列嵌入營銷的付款。

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣 百萬元	佔總 研發開支 百分比(%)	人民幣 百萬元	佔總 研發開支 百分比(%)	人民幣 百萬元	佔總 研發開支 百分比(%)
與騰訊及完美世界集團相關的 研發開支	16.2	3.6	4.1	1.3	—	—
與騰訊相關的研發開支	—	—	—	—	—	—
與完美世界集團相關的研發 開支 ⁽⁸⁾	16.2	3.6	4.1	1.3	—	—

附註：

(8) 與完美世界集團相關的研發開支主要包括就圖像設計服務支付的費用。有關該等交易重大條款及定價政策的詳情見「關連交易—3.完美世界圖像設計服務」。

業 務

就騰訊與完美世界集團於往績記錄期間進行的交易（其將構成本文件關連交易一節所披露的上市規則第14A章項下持續關連交易）而言，董事認為，該等交易乃於或隨一般業務流程中按正常或更佳商業條款訂立，屬公平、合理且符合本集團及股東的整體利益。有關詳情見「關連交易」。

就騰訊與完美世界集團於往績記錄期間進行的交易（其將不會構成本文件關連交易一節所披露的上市規則第14A章項下持續關連交易）而言，董事認為，於往績記錄期間，該等交易乃(i)經審慎考慮，計及於相關時間的當前買賣價後訂立；(ii)於日常業務過程中按公平基準進行；及(iii)按與本集團其他供應商／客戶（如適用）相若的價格作出。

競爭

中國的移動遊戲行業發展迅速，競爭激烈，表現為新產品及服務頻繁推出、產品生命週期有限、新技術及設備快速引進、行業標準不斷發展及玩家需求及偏好不斷變化。我們主要與中國內地及中國內地以外的主要市場的其他移動遊戲開發商、發行商及運營商競爭。我們主要基於多種因素展開競爭，包括遊戲組合、開發能力、先進技術的使用、延長遊戲生命週期的能力、遊戲玩家群及參與、與主要發行商的關係以及獲取國際知識產權的能力。我們認為，我們於該等因素上競爭有利。然而，其他移動遊戲公司可能擁有更雄厚的資金、技術及營銷資源，發行更多優質遊戲以與我們的產品組合競爭，並對我們吸引及留住用戶及其休閒時間的能力產生不利影響。該等競爭對手，包括我們目前可能不瞭解的公司，可能利用社交網絡獲得龐大的用戶群及利用網絡效應而快速增長。

業 務

僱員

截至最後可行日期，我們共有998名全職僱員，所有僱員均在中國，主要在北京總部，其餘僱員在中國成都及長春。下表載列截至最後可行日期按業務職能劃分的僱員明細。

職能	於最後可行日期	
	人數	佔總數百分比
研究及開發中心	871	87.3
項目發展中心	222	22.2
引擎中心	19	1.9
程序中心	184	18.4
美術設計中心	362	36.3
動畫中心	33	3.3
測試中心	51	5.1
發行及運營中心	65	6.5
行政	62	6.2
總計	998	100.0

獨特的公司文化是我們成功的基礎，幫助我們吸引、發展及保留人才。我們致力創造平等的公司環境，為遊戲設計師、產品經理及工程師提供進行創新的工具及基礎設施，以及立即影響龐大玩家群體並與之互動的機會。因此，我們能通過吸引專門從事遊戲開發運營的專業人士及精英，建立起人才庫。截至最後可行日期，我們的研究及開發中心有871名僱員，當中236名各自擁有逾十年的遊戲開發經驗。截至最後可行日期，程序中心及引擎中心約45.3%的僱員持有研究生學位。

我們致力於建立具競爭力且公平的薪酬及福利制度。為通過薪酬激勵有效地激發我們的業務開發團隊並確保僱員獲得具競爭力的薪酬待遇，我們通過市場調研及與競爭對手的比較不斷完善薪酬及激勵政策。我們每季度對僱員進行績效評估，以提供僱員績效反饋。僱員的薪酬通常包括基本工資、績效獎金及年終獎金。

根據中國法律及法規的規定，我們為僱員參與由當地政府管理的各項僱員社會保障計劃，其中包括住房公積金、養老保險、醫療保險、生育保險、工傷保險及失業保險。

我們高度重視僱員並不斷完善福利制度。我們為僱員提供其他福利，如年假、補充醫療保險、健康檢查及家庭成員醫療保險等。

業 務

我們提供定期的專業培訓，迎合不同部門僱員的需求。我們定期組織由高級僱員或外部顧問進行的培訓課程，課程內容涵蓋業務運營的各個方面，包括總體管理、項目執行及技術知識。我們不斷審查培訓內容，並向僱員作出跟進以評估培訓效果。通過培訓，我們幫助僱員瞭解行業發展、技能及技術的最新情況。我們亦不時舉辦研討會以討論具體議題。

於往績記錄期間，我們並無委聘任何勞務派遣機構以獲得有關我們國內或國外營運的服務。同期，我們並無任何可能對我們的業務及聲譽造成重大影響的罷工、抗議或其他重大勞工衝突。截至最後可行日期，我們尚未建立任何工會。

保險

按照一般市場慣例，我們未購買中國法律未強制規定的業務中斷保險或產品責任保險。我們未購買關鍵人物人壽保險、賠償網絡基礎設施或信息技術系統損壞的保單或任何物業保單。我們亦未購買有關合約安排風險的保單。

於往績記錄期間，我們並無就我們的業務提出任何重大保險索償。請參閱「風險因素—與我們的業務及行業有關的風險—我們有限的投保範圍可能使我們面臨重大成本及業務中斷」。

健康、安全及環境事宜

我們並無面臨重大健康、安全或環境風險。於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們並無因未遵守健康、安全或環境法規而被處以任何罰款或其他處罰。

物業

我們的公司總部位於中國北京東城區和平里東街11號航星科技園8號4樓。截至最後可行日期，我們概無任何不動產。截至最後可行日期，我們於中國按租賃協議租用九項物業，總建築面積約為11,000平方米。我們於中國的租賃物業主要用於商業及辦公用途。相關租賃協議的租賃屆滿日期介乎2020年8月14日至2025年8月14日。上述租賃物業的出租人已自樓宇擁有人獲得相關房屋所有權證或授權。於我們租用的該九項物業中，於最後可行日期，我們尚未完成八項租賃物業的租賃登記。中國法律顧問已告知我們，根據中國法律，未辦理租賃協議登記不會影響租賃協議的有效性，且根據《商品房屋租賃管理辦法》，每項未辦理備案的租賃可能被處以最高罰款人民幣10,000元。見「風險因素—與我們的業務及行業有關的風險—我們的租賃權益可能有缺陷，而我們出租若干物業的法律權利可能受到質疑而導致我們的業務中斷」。

業 務

風險管理及內部監控

財務申報風險管理

我們已就財務申報風險管理落實一系列會計政策，如財務報告管理政策、預算管理政策及財務報表編製政策。我們已落實各項程序以實施會計政策，而我們的財務部根據相關程序審閱我們的管理賬目。我們亦定期向財務部員工提供培訓，以確保其瞭解我們的會計政策。

截至最後可行日期，我們的財務部包括18名僱員，現由具20年審計、稅務諮詢及財務管理經驗的首席財務官李軼先生領導。

投資風險管理

我們的投資策略為(i)投資或收購於行業價值鏈中與我們業務互補的上下游業務，從而促進服務範圍擴展；及(ii)於側重於泛娛樂或技術、媒體及電信行業的投資基金進行投資，以加強我們與上下游公司的合作。各項投資項目(無論是公司收購或投資，或是投資基金投資)均基於多項因素進行評估，其中包括目標公司的競爭優勢、管理團隊的專業知識、預期回報及所涉及風險。

我們的投資團隊由高級管理層及其他具相關經驗的僱員組成。該團隊主要負責(i)識別及評估潛在投資目標；(ii)進行投資交易；(iii)就我們的投資組合編製定期分析；(iv)匯報任何重大運營、財務或其他投資風險的危險信號；(v)進行投資後評估；及(vi)監控我們已承諾注資的投資組合公司及投資基金的表現，並管理投資組合公司及調整投資組合。此外，我們可能會委任財務顧問就有關投資機會及決策提供諮詢服務。

我們於公司及基金投資的流程由(i)採購及篩選；(ii)項目評估；(iii)項目計劃；(iv)投資前評估及驗證；(v)投資決策及執行；(vi)投資後管理；及(vii)投資後評估所組成。各投資項目由一名專責的項目經理處理，負責管理及協調投資流程中各個步驟。

我們已就公司及基金投資建立一套投資政策及內部監控措施，旨在實現投資目標回報，同時維持適當內部管治。

業 務

於公司及基金投資的投資政策載有以下規定(其中包括)：

- (i) 個別或整體的投資規模應與我們的經營規模、槓桿比率及融資能力相符；
- (ii) 項目經理須就每個項目編製一份投資方案或可行性研究報告並提交予高級管理層，且可於適當及必要情況下委聘專業諮詢機構編製有關方案或報告；
- (iii) 投資項目應於啟動後按持續基準進行檢討及評估。項目經理須編製投資組合公司或投資基金有關其業務及運營以及其相關市場及行業的季度分析。我們的財務部僱員亦須根據投資組合公司及投資基金的定期財務報表編製其財務分析。建議項目及進行有關項目的方法亦須進行評估，以確保遵守適用的法律及法規；及
- (iv) 投資團隊須積極監控投資組合，於必要時就投資組合公司採取積極管理措施，並定期檢討基金投資的業績。

我們就投資基金的投資訂立有關管理及風險的額外規定。投資團隊須審閱投資基金的公開函件、投資組合及投資者可取得的其他相關文件，並定期向高級管理層匯報及適時調整投資組合。

我們可能不時投資於對我們業務需要而言屬適當的理財產品。專職經理負責購買、監控及調整理財產品、評估有關風險及我們的流動資金、編製分析及定期向管理團隊匯報。彼等提交的計劃包括將予購買的投資組合及相關回報風險、產品年期及整體流動資金的分析。我們可使用庫存現金購買理財產品，惟有關購買須在不影響業務運營的情況下方能作出。我們使用建立完善的風險控制體系，確保識別到任何潛在風險時可適時作出回應。我們非常嚴格挑選理財產品，積極控制所承受的風險。原則上，有關理財產品的風險等級將不得高於購買時的中低風險等級。製備的管理計劃須於其後提交予高級財務管理人員批准。我們的經理會監控理財產品投資組合的情況，而倘出現上述任何方面的任何危險訊息，有關經理必須即時向負責購買、監控及調整理財產品的經理匯報。倘我們於到期前因現金需求而須出售有關產品，我們須向負責經理申請有關提前出售。

我們已建立一個清晰的申報程序，以支持有效且靈活的風險管理。不同規模及重要性的投資機會將會上報並由適當的負責人或公司機構批准，惟須遵守我們的內部政策及適用法律及法規，包括上市規則。董事會主席有權批准或委託首席執行官或任何代理人代表

業 務

其批准總額不超過人民幣100.0百萬元或佔本集團最近期經審核資產總值25%的投資計劃。倘潛在投資總額超過人民幣100.0百萬元及佔本集團最近期經審核資產總值25%，則該計劃將提請董事會會議予以批准。此外，倘董事會、董事會主席或首席執行官認為一項投資可能使本集團任何或所有成員公司面臨重大風險，則有關機構或人士可向董事會提交與該投資有關的議案進行審批。

信息風險管理及數據保護

充分維護、儲存及保護用戶數據及其他相關信息是我們成功的關鍵所在。我們已實施相關內部程序及控制措施以確保用戶數據受到保護，避免相關數據洩漏及遺失。於往績記錄期及直至最後可行日期，我們並無遇到任何用戶數據嚴重洩漏或遺失的情況。

截至最後可行日期，我們的運維團隊由26名僱員組成，負責確保用戶數據的使用、維護及保護符合我們的內部規則以及適用的法律及法規，包括《兒童在線隱私保護法》及《一般資料保護規範》。我們的運維中心負責人於該領域擁有逾16年的經驗。我們向信息技術團隊提供定期培訓，並討論任何問題及必要的最新情況。

法律合規及知識產權風險管理

我們已設計及採納嚴格的內部程序，以確保業務運營符合相關法律及法規。

我們的內部法務部(由七名僱員組成)根據該等程序履行其基本職能，審核及更新我們與玩家、分銷渠道商及供應商訂立的合同形式。法律部門在我們簽訂任何合同或業務安排前審查合同條款並審閱所有與業務運營有關的文件，包括對手方為履行其於業務合同項下的責任獲得的執照與許可以及所有必要的相關盡職審查材料。

我們亦已制定詳細的內部程序，確保內部法律部門在產品及服務(包括對現有產品的升級)向公眾推出前對其進行審查，以符合監管規定。我們的公共關係部門負責取得任何必需的政府預批准或同意，包括於規定的監管期限內準備及提交所有必要文件以向有關政府機關備案。

我們於內部法律團隊內設有一個專門小組(包含七名僱員)，負責確保我們的網路遊戲運營符合有關規則及法規。有關規則及法規，請參閱「監管概覽」。我們審慎監管虛擬貨幣交易，包括於我們平台上進行的發行、購買及交易。我們亦嚴令禁止在我們的平台上進行據以提供虛擬物品或虛擬貨幣以換取玩家現金或虛擬貨幣的任何虛擬貨幣轉售及任何抽獎活動。

業 務

我們持續檢討風險管理政策及措施的實施情況，確保我們的政策及實施有效充足。

人力資源風險管理

我們專門針對各部門僱員的需求提供定期的專門培訓。我們設有培訓中心，定期由高級僱員或外部顧問組織內部培訓課程，關注僱員可投票選擇感興趣的課題。該培訓機構由人力資源及行政部主管管理，會定期安排培訓、審核培訓內容、向僱員跟進評估有關培訓的影響並向獲得正面反饋的講師提供獎勵。通過培訓，我們確保員工的技能始終技能，繼而能夠發掘及滿足客戶的需求。

我們已落實若干僱員政策包括經管理層批准的僱員手冊及商業行為準則，並將其分發予全體僱員。該手冊包含有關最佳商業實踐、職業道德、反欺詐機制、玩忽職守及貪污的內部規則及指引。我們向僱員提供定期培訓及資源，對僱員手冊所載的指引進行解釋。

我們亦已落實反貪污政策，以防止本公司內部出現任何貪污行為。該政策說明潛在的貪污行為及我們的反貪污措施。我們向員工開放內部舉報渠道以供其舉報任何貪污行為，亦允許其向內部審計部門匿名舉報。我們的內部審計部門負責調查被舉報的事件並採取適當的措施。

審核委員會經驗與資質及董事會監管

我們已成立審核委員會，以持續監督風險管理政策於本公司內部的實施情況，確保內部監控系統可有效識別、管理及減少與業務運營涉及的風險。審核委員會由三名成員組成，即朱霖先生、葛旋先生及丁治平先生。彼等均為獨立非執行董事。朱霖先生為審核委員會主席。請參閱「董事及高級管理層—董事」。

我們亦成立內部審計部門，負責檢討內部監控的有效性及向審核委員會報告已識別的任何問題。內部審計部門成員定期舉行會議以討論我們面臨的任何內部監控問題及解決該等問題須採取的相應措施。內部審計部門向審核委員會匯報工作，以確保已識別的任何重大問題及時提交至該委員會。隨後，審計委員會討論該等問題，並於必要時向董事會匯報。

風險管理委員會

風險管理委員會由三名成員（即丁治平先生、李青先生及朱霖先生）組成。丁治平先生為風險管理委員會主席。風險管理委員會的主要職責包括(i)制定本公司風險管理政策及程序並監督執行情況，及就此向董事會提出推薦建議；(ii)收集及管理關連人士的資

業 務

料；(iii)管理及檢討關連交易，以及控制與關連交易有關的風險；(iv)審閱關連人士及關連交易的資料並於本公司的公開披露文件中披露；(v)制定與我們的關連交易有關的規例及管理規例；及(vi)於審議關連交易後向董事會作出建議以供審批。見「董事及高級管理層—董事委員會—風險管理委員會」。

持續監管風險管理政策實施情況的措施

審核委員會、內部審計部門及高級管理層共同持續監管風險管理政策的實施情況，以確保我們的政策及實施有效充足。

進行中法律訴訟

我們不時、一直及或可能於未來在正常業務過程中運營各方面涉及仲裁、訴訟或監管法律程序。見「風險因素—與我們的業務及行業有關的風險—我們可能成為法律、行政訴訟及監管調查的一方，此舉或會導致不利的結果，對我們的業務、財務狀況、經營業績及現金流量造成不利影響」及「風險因素—與我們的業務及行業有關的風險—第三方可能會聲稱我們侵犯其專利權，此舉可能會導致我們產生重大法律開支，並使我們無法宣傳我們的產品及服務」。

於2019年6月，北京大神圈文化科技有限公司（「大神圈」）向中國北京市朝陽區人民法院（「法院」）起訴（其中包括）我們的附屬公司天津祖龍及淮安祖龍，指控有關文學作品《龍族》（「該小說」）版權授權協議（「手遊授權協議」）為無效。大神圈向法院尋求各項補救措施，包括廢除有爭議的授權協議及隨後對該小說的改編、停止涉嫌侵權行為並償還一般介乎人民幣500元至人民幣1,000元的訴訟費（包括案件受理費、申請費以及證人、專家證人、翻譯人員、核算人於指定日期出庭的交通費、住宿費、生活費及誤工費（如適用））（「大神圈訴訟」）。於2019年7月，我們就法院對大神圈訴訟的審判權提出異議。截至最後可行日期，法院尚未確定其對大神圈訴訟的審判權，該案件尚未進入審訊階段。倘法院裁決手遊授權協議無效，我們可能被責令停止運營《龍族幻想》、將該小說改編成手遊及須支付訴訟費。

於2015年1月，該小說作者楊治先生授予上海楊治影視文化工作室（「楊治文化工作室」）一份全球獨家、可再授權及轉讓的許可，使其可根據該獨家版權授權協議（「遊戲授權協議」）於2015年1月至2025年1月期間將該小說改編為遊戲，楊治文化工作室根據獨家授權協議，可於2015年1月至2019年1月期間將該小說改編為一款網遊及三款手遊的改編權再

業 務

分授予掌趣科技股份有限公司（「掌趣」，一間於深圳證券交易所上市的公司，證券代碼：300315）。自2015年4月起，掌趣於其公開的年度報告中披露了該小說的授權IP。於2018年6月，我們透過附屬公司淮安祖龍與楊治文化工作室及掌趣訂立手遊授權協議，據此，我們獲授予該小說的獨家手遊改編權，由2018年6月至2022年1月期間。我們於2018年7月將《龍族幻想》授權騰訊使用，並於2019年7月推出該遊戲。於往績記錄期間，2019年《龍族幻想》的收益為人民幣389.3百萬元，佔我們2019年收益總額的36.5%。另一方面，於2015年8月，楊先生及大神圈訂立代理協議（「代理協議」），指定大神圈為代理人，有權於2015年8月至2020年8月期間出售、開發及運營該小說。

根據我們本案的訴訟律師北京韜安律師事務所的建議，由於以下原因，大神圈獲得法院有利裁決的可能性很低：(1)在大神圈法定代表人與楊先生之間關於代理協議的信件中，明確將遊戲改編權剔出代理協議的範圍之外，法院很可能會接受該協議作為文件證據，以證明大神圈尚未透過代理協議有效地確立其遊戲改編權；(2)根據遊戲授權協議，楊治先生於代理協議簽立前將遊戲改編權轉讓予楊治文化工作室，法院很可能會接受該協議作為文件證據，以證明代理協議的範圍並無包含獨家遊戲改編權；及(3)掌趣公開披露了該小說的遊戲改編權很可能作為對大神圈的充分通知。

根據大神圈目前的聲稱及理由，並考慮到：(1)對大神圈作出有利判決的可能性很低；及(2)根據北京韜安律師事務所的建議，倘法院的裁決對我們不利，就遊戲運營發出終止令的可能性將不大，在大神圈索償並無修訂的情況下，我們就大神圈訴訟的最大潛在責任風險將為共同支付不超過人民幣1,000元的訴訟費，而我們根據中華人民共和國合同法就違反手遊授權協議提出獨立訴訟，將有權從該訴訟中獲得任何合理損害、損失、訟費或開支的賠償，故董事認為，該案不會對我們的財務狀況或經營業績造成重大影響。

於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們並無涉及任何重大訴訟、仲裁或行政訴訟，而我們並不知悉任何針對我們或任何董事且個別或共同會對我們的業務、財務狀況及經營業績有重大不利影響的未決或可能面臨的法律、仲裁或行政程序。

合規

據中國法律顧問告知，於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們未曾違反或觸犯會個別或共同對我們的業務、財務狀況或經營業績造成重大不利影響的適用中國法律。我們認為，我們於往績記錄期間及直至最後可行日期已於所有重大方面遵守我們運營所在司法權區的所有相關法律及法規。

業 務

執照及許可證

根據中國法律顧問所告知，我們已取得所有對我們中國業務而言屬重大的執照、許可證、批文及證書，而該等執照、許可證、批文及證書為有效及存續。

我們已取得所有對我們於中國內地以外市場業務而言屬重大的執照、許可證、批文及證書，而該等執照、許可證、批文及證書為有效及存續。

合約安排

背景

我們是擁有開發精品移動遊戲能力及良好市場口碑的領先中國移動遊戲開發商。於往績記錄期間，我們亦從事移動遊戲運營業務。見「業務」。我們因所運營的業務而被認為從事提供增值電信服務及互聯網文化業務（「**相關業務**」）。我們透過併表聯屬實體天津祖龍及其附屬公司淮安祖龍開展移動遊戲運營業務。根據適用中國法律法規，禁止外國投資者於開展互聯網文化業務的實體持有股權，且限制其開展增值電信服務。我們根據《2019年負面清單》受外商投資限制及禁止的業務概述如下：

類別	業務
----	----

禁止類

互聯網文化業務

天津祖龍及淮安祖龍的主要業務涉及移動遊戲運營，屬《互聯網文化辦法》下的「互聯網文化活動」範疇。天津祖龍及淮安祖龍各自持有網絡文化經營許可證。根據《2019年負面清單》，禁止外國投資者於任何從事互聯網文化經營（音樂除外）的企業持有股權。

限制類

增值電信服務業務

天津祖龍及淮安祖龍的移動遊戲運營業務涉及互聯網信息服務，屬《電信條例》下的「增值電信服務」範疇。根據適用中國法律法規，外國投資者不得於任何開展有關業務的企業（電子商務、國內各方通信、存儲轉發類及呼叫中心除外）持有超過50%以上的股權。天津祖龍及淮安祖龍各自持有ICP許可證，可提供互聯網信息服務。

有關適用中國法律法規對開展互聯網文化業務及增值電信服務的中國公司的外資所有權限制的進一步詳情，見「監管概覽—有關外商投資的法規」。

誠如中國法律顧問告知，儘管天津祖龍及淮安祖龍的移動遊戲運營業務屬《電信條例》下的「增值電信服務」範疇，但外國投資者不得於任何開展該等業務的企業持有50%以上

合約安排

的股權，但各併表聯屬實體開展移動遊戲運營業務（該等業務亦屬「互聯網文化活動」範疇）必須同時持有網絡文化經營許可證以經營其移動遊戲運營主要業務，而任何外資公司不得持有任何網絡文化經營許可證。

由於上述原因，於2020年3月10日，由天津祖龍、北京幻想美人魚及登記股東訂立一系列合約安排，我們據此取得併表聯屬實體的運營控制權及享有其全部經濟利益。合約安排相關的現有協議包括：(i)獨家業務合作協議；(ii)獨家購買權協議；(iii)股份質押協議；及(iv)授權委託書。

我們相信合約安排的設計嚴謹，理由如下：

- (i) 截至最後可行日期，併表聯屬實體（淮安祖龍⁽¹⁾及海南祖龍⁽²⁾除外）各自持有有效的ICP許可證及網絡文化經營許可證。誠如中國法律顧問確認，網絡遊戲運營業務根據《互聯網文化辦法》為「互聯網文化業務」，根據《2019年負面清單》，其為禁止外商擁有。我們可以透過併表聯屬實體進行相關業務；及
- (ii) 截至最後可行日期，業務不受任何外國投資限制或禁止的公司（即北京幻想美人魚及成都幻想美人魚）全部由本公司根據重組持有，因此合約安排根據現行中國法律及法規保持並將繼續保持嚴謹設計。

外商投資電信企業管理規定的資格要求

於2001年12月11日，國務院頒布《外商投資電信企業管理規定》，並於2008年9月10日及2016年2月6日修訂。根據《外商投資電信企業管理規定》，外國投資者不得於提供增值電信服務（包括ICP服務）的公司持有超過50%的股權。工信部已就於中國成立外商投資增值電信企業的申請要求發布最新指引備忘錄。根據該指引備忘錄，申請人須提供（其中包括）其過去三年的年度報告、令人信納的資格要求證明及業務發展計劃。指引備忘錄並無就符合資格要求證明提供所需證據、記錄或文件作出任何進一步指引。再者，該指引備忘錄並非旨在提供有關申請要求的詳盡列表。

誠如中國法律顧問告知，(i)概無適用中國法律、法規或規則已就資格要求提供清晰指引或詮釋；及(ii)外國投資者是否符合資格要求最終依然須經工信部的實質審查。鑒於(i)中國當前的法律及法規禁止外商投資網路遊戲運營業務；及(ii)網絡文化經營許可證不會授予任何外商投資企業，本公司直接或間接透過持有股權擁有併表聯屬實體並不可行。

附註：

⁽¹⁾ 淮安祖龍的網絡文化經營許可證已於2020年5月10日到期。見「監管概覽—監管機構」。

⁽²⁾ 截至最後可行日期，海南祖龍尚未開始營運。其於2020年6月1日取得ICP許可證。

合約安排

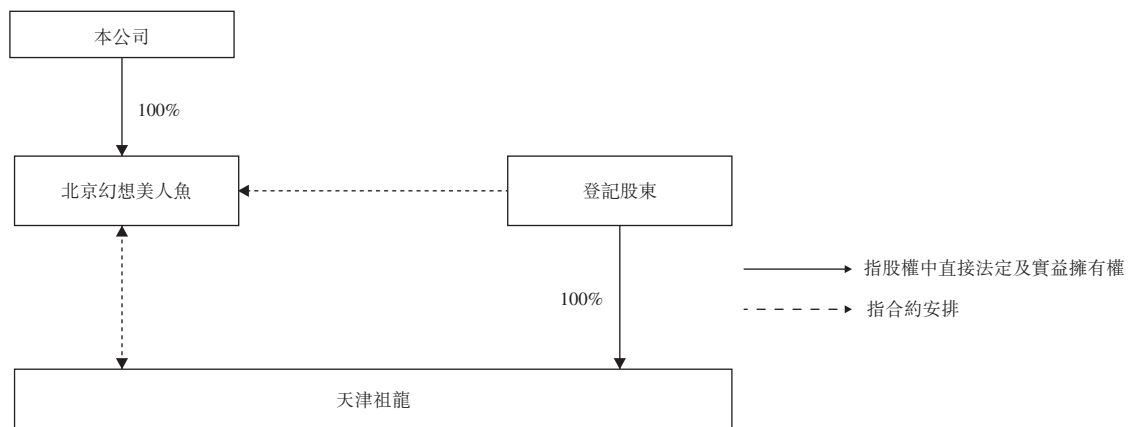
儘管資格要求缺少清晰的指引或解釋，但為盡早符合資格要求，我們已逐漸建立起海外增值電信服務業務運營的往績記錄，在中國相關法律容許外國投資者投資及直接於中國增值電信服務企業持有股權時，收購併表聯屬實體的全部股權。我們現正透過海外附屬公司擴展海外增值電信服務業務。我們已採取以下措施，以符合資格要求：

- i. 截至最後可行日期，我們透過自身海外附屬公司名心及國際遊戲發行夥伴以及經營全球業務的第三方分銷渠道商在全球發行多種區域版本的遊戲。我們計劃繼續於不同地域市場推出不同語言版本的遊戲；
- ii. 我們在海外已建立起龐大的用戶群。於最後可行日期，我們的遊戲在多個海外市場發行。我們計劃將我們的遊戲覆蓋面進一步拓展至其他海外市場；及
- iii. 截至最後可行日期，我們在海外司法權區均申領了註冊商標。

我們的代表、獨家保薦人的代表及中國法律顧問於2020年3月18日與工信部進行訪談，工信部於訪談中確認，我們所採取的有關步驟可被視為符合資格要求的合理適當證明。中國法律顧問認為，工信部是提供相關確認的主管部門且該等步驟就符合資格要求而言可屬合理適宜，惟須由工信部酌情決定。

我們的合約安排

下圖說明合約安排下各實體間的關係：



合約安排

附註：

- (1) 有關詳情，請參閱「合約安排—授權委託書」。
- (2) 有關詳情，請參閱「合約安排—獨家購買權協議」。
- (3) 有關詳情，請參閱「合約安排—股份質押協議」。
- (4) 有關詳情，請參閱「合約安排—獨家業務合作協議」。
- (5) 截至最後可行日期，登記股東為下列人士，彼等合共擁有天津祖龍100%股份。

股東	概約持股百分比
北京祖龍	56.34%
寧波龍仁	8.27%
林芝利創	12.35%
完美世界	18.05%
寧波千策	5.00%

合約安排的重要條款概述

下文載列對組成合約安排的各項具體協議的說明。

獨家業務合作協議

天津祖龍與北京幻想美人魚於2020年3月10日訂立獨家業務合作協議，據此，天津祖龍同意委聘北京幻想美人魚為其獨家服務供應商，提供全面業務支持、技術服務及諮詢服務，包括(1)管理諮詢；(2)技術諮詢；(3)技術服務；(4)業務支持；(5)營銷及推廣；(6)軟件開發、維護及升級；(7)系統維護；(8)人力資源支持；(9)設備租用；及(10)天津祖龍於中國法律及法規允許範圍內不時要求的其他相關服務。

根據獨家業務合作協議，服務費須相等於天津祖龍經扣除上年虧損(如有)、運營成本、開支、稅項及其他法定供款後的綜合淨利潤總額。儘管存在上述規定，北京幻想美人魚有權根據實際服務範圍及參考併表聯屬實體的運營情況及擴張需求調整服務費水平。天津祖龍同意在北京幻想美人魚發出付款通知後五個營業日內向北京幻想美人魚指定的銀

合約安排

行賬戶支付服務費。此外，根據獨家業務合作協議，未經北京幻想美人魚事先書面批准，天津祖龍不得亦須促使其他併表聯屬實體不訂立任何可能對其資產、義務、權利或運營產生重大影響的交易（於一般業務過程中訂立的交易除外），包括但不限於：

- (1) 出售、轉讓、抵押或以其他方式處置超過其最近期經審核資產總值15%的任何資產（惟於併表聯屬實體日常業務過程中進行者除外）、業務、管理權或收入的實益權益；
- (2) 向第三方提供超過其最近期經審核資產總值15%的任何擔保或任何財務資助或出現任何債務；
- (3) 訂立任何重大合同（合同金額不超過最近財政年度經審核利潤淨額15%及併表聯屬實體於日常業務過程中所訂立者除外）；
- (4) 任何兼併、收購或重組；及
- (5) 引致天津祖龍與北京幻想美人魚及其股東之間出現任何利益衝突。

獨家業務合作協議亦規定，北京幻想美人魚於併表聯屬實體在履行獨家業務合作協議過程中所開發或創造的任何及全部知識產權中擁有獨家專利權。董事認為，以上安排將確保併表聯屬實體的運營所產生的經濟利益流向北京幻想美人魚及至整個本集團。獨家業務合作協議自2020年3月10日（即獨家業務合作協議日期）起生效，並無固定期限。獨家業務合作協議可由北京幻想美人魚(i)透過向天津祖龍發出30日事先書面通知；(ii)根據獨家購買權協議將其於天津祖龍的全部股份及天津祖龍的全部資產轉讓予北京幻想美人魚或其指定人士後；(iii)於天津祖龍不再運營任何業務、無力償債、破產或須進行清算或解體程序時；(iv)於相關政府部門拒絕重續天津祖龍或北京幻想美人魚的已屆滿運營期時；(v)在法律允許北京幻想美人魚於天津祖龍直接或間接持有股份且北京幻想美人魚或其指定人士登記為天津祖龍股東時；或(vi)於天津祖龍違反獨家業務合作協議時，予以終止。根據合同，天津祖龍無權單方面終止與北京幻想美人魚的獨家業務合作協議。

獨家購買權協議

北京幻想美人魚、天津祖龍及登記股東於2020年3月10日訂立獨家購股權協議，據此，登記股東分別向北京幻想美人魚不可撤回地授權，可於任何時間及不時按中國法律法規所允許的最低購買價，要求登記股東向北京幻想美人魚及／或其指定的第三方全部或部分轉讓其任何或全部股份，及要求天津祖龍轉讓任何或全部資產。倘中國法律法規無明

合約安排

確指明，轉讓價須為免費或按名義價格轉讓。登記股東亦承諾，倘北京幻想美人魚根據獨家購買權協議行使購股權收購於天津祖龍的股份及／或資產，其將根據相關中國法律法規歸還向北京幻想美人魚收取的代價。

根據獨家購買權協議，登記股東及天津祖龍承諾，除非取得北京幻想美人魚事先批准，否則其將作出若干行動或避免作出若干其他行動，包括但不限於以下事項：

- (1) 未經北京幻想美人魚事先書面同意，天津祖龍不得以任何形式補充、更改或修改其組織文件，或增減其註冊資本或以其他形式變更其註冊資本的結構；
- (2) 天津祖龍須按妥善的財務與業務標準審慎有效運營其業務及交易；
- (3) 天津祖龍不得出售、轉讓、抵押或以其他方式處置天津祖龍最近期經審核資產總值超過15%任何資產、業務、其收入的法定或實益權益或允許就其資產作出任何擔保或抵押（就一般業務進行者除外）；
- (4) 天津祖龍不得產生、繼承、擔保或允許超過其最近期經審核資產總值15%的任何債務，惟已向北京幻想美人魚披露並獲其書面同意的債務除外；
- (5) 未經北京幻想美人魚事先書面同意，天津祖龍不得訂立任何金額超過其最近財政年度經審核利潤淨額15%的重大合同，惟於正常業務過程中簽立的合同或天津祖龍與本公司（或我們的任何附屬公司）訂立的合同除外；
- (6) 天津祖龍的業務運營須維持其資產價值，不允許任何對其業務或資產價值有不利影響的行動或疏忽；
- (7) 天津祖龍不得參與任何兼併或收購或投資任何實體；
- (8) 倘其資產或業務牽涉任何糾紛、訴訟、仲裁或行政程序，天津祖龍須即時通知北京幻想美人魚；
- (9) 天津祖龍不得在未經北京幻想美人魚書面同意的情況下向其股東派發任何股息。於中國相關法律及法規所允許的範圍內，每名登記股東須於接獲有關權益後儘快通知北京幻想美人魚並向北京幻想美人魚轉讓其全部應派付股息、資本股息及其他應收資產；
- (10) 天津祖龍及其聯屬公司須按北京幻想美人魚的要求向北京幻想美人魚或其指定人士提供運營及財務資料；

合約安排

- (11) 未經北京幻想美人魚事先書面同意，天津祖龍及其聯屬公司不得分拆、合併或與其他實體訂立合營協議，抑或收購其他實體或為其他實體所收購，或投資任何實體；
- (12) 天津祖龍須簽署一切必需及合適的文件，採取一切必要的妥當行動，提出一切必要的適當要求，或針對申索提出必要的適當辯護以維護天津祖龍及其聯屬公司對全部資產的擁有權；及
- (13) 倘登記股東或天津祖龍未能根據適用法律履行稅務責任及導致北京幻想美人魚行使其獨家購買權時出現障礙，則天津祖龍或登記股東須繳付稅款或向北京幻想美人魚支付相同金額以令北京幻想美人魚可代為繳稅。

獨家購買權協議自2020年3月10日起為無限定年期，直至其在以下情況終止為止：(i)由北京幻想美人魚透過向天津祖龍及登記股東發出事先書面終止通知；或(ii)將登記股東所持有的全部股份及／或天津祖龍的全部資產轉讓予北京幻想美人魚或其指定人士及向相關國家工商管理總局當地分支部門辦妥登記後。根據合同，天津祖龍及登記股東均無權終止與北京幻想美人魚的獨家購買權協議，惟中國法律法規另有規定則作別論。

股份質押協議

北京幻想美人魚、天津祖龍及登記股東於2020年3月10日訂立股份質押協議，據此，各登記股東同意將其各自於天津祖龍的所有股份質押予北京幻想美人魚作為擔保權益，以擔保履行合同責任及償還合約安排下的未償還債務。

根據股份質押協議，天津祖龍及登記股東代表以及向北京幻想美人魚保證其已作出適當安排，在登記股東破產時保障北京幻想美人魚的權益，以避免在執行股份質押協議時出現任何實際困難，並將合理促使登記股東的任何繼任者遵守相同承諾，猶如彼等為股份質押協議的訂約方一般。倘天津祖龍在質押期內宣派任何股息，北京幻想美人魚有權收取所有該等股息、所派發紅利或自質押股份產生的其他收入(如有)。倘任何登記股東或天津祖龍違反或未能履行上述任何協議規定的責任，北京幻想美人魚(作為質押權人)將有權代管全部或部分質押股份。此外，根據股份質押協議，各登記股東已向北京幻想美人魚承諾(其中包括)，未經其事先書面同意，不會轉讓其於天津祖龍的股份，亦不會就此設定或允許任何可能影響北京幻想美人魚權力及權益的質押。

股份質押協議項下的股份質押自完成向相關國家工商管理總局當地分支部門登記後生效，並將維持有效直至(i)合約安排項下的所有責任均已履行；(ii)各登記股東已根據獨家購買權協議轉讓其所有在天津祖龍的股份且質押權人可合法進行移動遊戲運營業

合約安排

務；(iii)其全部根據適用中國法律法規的規定終止；(iv)天津祖龍已根據獨家購買權協議轉讓其所有資產且質押權人可合法進行移動遊戲運營業務；或(v)股份質押協議已由北京幻想美人魚單方面終止時為止。

根據相關法律法規的規定，股份質押協議已按其條款及中國法律法規於2020年3月18日完成登記。

授權委託書

登記股東已於2020年3月10日簽立授權委託書，據此，各登記股東不可撤銷地委任北京幻想美人魚或其指定人士作為在天津祖龍行使股東權利的實際代理人，包括但不限於以下權力：(i)以登記股東代表身份根據天津祖龍公司章程召開及參與股東大會；(ii)根據相關中國法律法規及天津祖龍組織章程細則，代表登記股東行使表決權，並就擬於股東大會討論解決的事項採納決議案，及委任及選舉天津祖龍董事；(iii)以各登記股東代表的身分與任何公司登記處或其他主管部門簽署或向其呈交任何所需文件；及(iv)根據天津祖龍組織章程細則提名、選舉、指定或任免天津祖龍的法定代表、董事、監事及其他高級職員；當天津祖龍的董事及高級職員的行為損害其股東利益時，對其提起訴訟或其他法律程序；及指示董事與高級職員按照我們的意旨行事。

各境內[編纂]投資者已承諾不會採取任何違反授權委託書目的或意圖的行動，並將會避免使用自北京幻想美人魚獲取與境內[編纂]投資者及北京幻想美人魚或其股東之間可能存在任何利益衝突的任何信息。

各登記股東(不包括境內[編纂]投資者)均承諾將避免任何可能導致登記股東(不包括境內[編纂]投資者)及北京幻想美人魚或其股東之間存在利益衝突的行為或不作為。

授權委託書自2020年3月10日起生效且無固定期限，並將在以下情況下終止：(i)北京幻想美人魚單方面終止授權委託書；或(ii)法律允許北京幻想美人魚、本公司或任何附屬公司於天津祖龍直接或間接持有股份，且北京幻想美人魚或其指定人士已登記為天津祖龍的唯一股東。

合約安排

合約安排的其他主要條款

以下載述合約安排下適用協議所適用的其他主要條款：

登記股東破產時的保護及天津祖龍的實益股東身故、破產或離婚時保護本集團權益的安排

我們的登記股東包括北京祖龍、寧波龍仁、寧波千策、林芝利創及完美世界。根據合約安排，北京祖龍、寧波龍仁及寧波千策不得(其中包括)：(i)申請公司分拆、合併、破產、清算、解散及結束；或(ii)未經北京幻想美人魚事先書面同意，不得更改其控股股東、最終股東及合作夥伴。此外，北京祖龍、寧波龍仁及寧波千策各自向北京幻想美人魚承諾，倘北京祖龍、寧波龍仁或寧波千策發生破產、清算或其他情況而可能影響其行使於天津祖龍的直接或間接股權，北京祖龍、寧波龍仁或寧波千策各自的繼承人、清算人以及可能因上述事件而直接或間接獲得股權或相關權利的任何其他個人／實體不得損害或阻礙合約安排的執行。

各境內[編纂]投資者(包括林芝利創及完美世界)向北京幻想美人魚承諾，倘境內[編纂]投資者發生破產、清算或其他情況而可能影響其行使於天津祖龍的直接或間接股權，則各境內[編纂]投資者應盡合理努力促使各自的繼承人、清算人以及可能因上述事件而直接或間接獲得股權或相關權利的任何其他個人／實體執行合約安排。

北京祖龍、寧波龍仁及寧波千策持有天津祖龍的大部分投票權(合計其股權的69.61%)。北京祖龍、寧波千策及寧波龍仁各自由我們的控股股東或僱員最終擁有，有利於合約安排的執行。北京祖龍、寧波千策及寧波龍仁的最終個人股東(「**相關個人股東**」)各自己確認並向本公司承諾(i)其將簽訂所以必要文件，並採取一切必要行動以確保合約安排妥為執行；及(ii)倘其身故、能力受限制或失去工作能力、離婚或導致其無法行使其作為天津祖龍間接股東之權利的任何其他事件，其將採取一切必要措施以履行上述承諾，其繼承人(包括其配偶)及可能因上述事件而直接或間接獲得天津祖龍股權或相關權利的任何其他個人／實體將受該承諾約束，以支持及保障合約安排的執行。

相關個人股東的配偶各自亦已簽訂一份承諾(「**配偶承諾**」)(倘適用)，使(i)其不會申索任何相關個人股東於天津祖龍的直接或間接股權，因此合約安排的實施、修訂及終止將不受配偶的授權或同意所規限；(ii)其將簽訂一切所需文件，並採取一切必要行動以確保

合 約 安 排

合約安排妥為執行；及(iii)倘其自配偶獲得任何天津祖龍的直接或間接股權，根據合約安排，其將受合約安排所限並須遵守作為天津祖龍最終股東的責任，並在北京幻想美人魚要求的情況下，其將簽署形式及內容與合約安排下的協議大致相同的任何文件。

誠如中國法律顧問告知，倘登記股東破產或清算，於執行合約安排下的條款及安排以保障股東利益並無法律障礙。

爭 議 解 決

倘在條文詮釋與執行方面有任何爭議，各合約安排規定：

- (a) 訂約方應真誠磋商解決爭議；
- (b) 倘訂約方在磋商請求後30日內未能解決爭議，任何一方均可根據當時有效的北京仲裁委員會仲裁規則，將有關爭議提交北京仲裁委員會進行仲裁。仲裁須在北京進行。仲裁裁決須為最終裁決，對各方均有約束力；
- (c) 仲裁庭可裁決對我們併表聯屬實體的權益、資產及物業權益作出補救、授予禁令救濟或頒令清盤併表聯屬實體；及
- (d) 應任何一方要求，主管司法權區的法院有權在仲裁庭提供信息前或在適當情況下給予臨時補救，以支持仲裁。中國法院、香港法院、開曼群島法院和其他具司法管轄權的法院(包括但不限於本公司主要資產及併表聯屬實體所在地)應被視為具上述目的的司法管轄權。

就合約安排所載爭議解決方式及實際後果，中國法律顧問告知我們：

- (a) 審裁庭無權授予禁令救濟，亦不能根據現行中國法律法規頒令清盤併表聯屬實體；及
- (b) 由海外法院(如香港及開曼群島)授予的臨時補救或強制執行令或無法於中國獲得認可或強制執行；因此，我們倘無法執行合約安排，則或無法對併表聯屬實體進行有效控制。

由於上述原因，倘天津祖龍或登記股東違反任何合約安排，我們可能無法及時獲得足夠補救，而我們對天津祖龍進行有效控制及開展業務的能力或會受到重大不利影響。有關

合 約 安 排

詳情見「風險因素—與合約安排有關的風險—天津祖龍的股東及董事可能與我們存在利益衝突，而這可能對我們的業務產生重大不利影響」。

利益衝突

各登記股東已在授權委託書中作出不可撤銷的承諾，將處理與合約安排有關的潛在利益衝突。見「授權委託書」。

損失分擔

根據相關中國法律法規，本公司或北京幻想美人魚法律上毋須分擔併表聯屬實體的虧損或向其提供財務支援。此外，併表聯屬實體是有限責任公司，應單獨對其自身債務和損失及所擁有的資產和財產承擔責任。北京幻想美人魚擬於其認為必要時繼續向併表聯屬實體提供或協助其獲得財務支援。此外，鑒於本集團在中國的大部分業務是通過併表聯屬實體進行，該等實體持有所需的中國運營許可證及批准，且其財務狀況和經營業績根據適用會計原則併入本集團財務報表，倘併表聯屬實體出現虧損，則本公司業務、財務狀況及經營業績將受到不利影響。

清算

根據獨家購買權協議，倘中國法律法規規定須進行強制性清算，登記股東已不可撤銷地承諾，天津祖龍將遵照中國法律法規按中國法律法規所允許的無償或最低價格將所有剩餘資產轉讓予北京幻想美人魚或受讓人，當中扣除清算費用、員工薪金、社會保障費、法定補償以及未繳稅款及其他債務清償。天津祖龍將在當時生效的適用中國法律法規所允許的範圍內豁免北京幻想美人魚或受讓人因此產生的任何付款責任；或在當時生效的適用中國法律法規所允許的範圍內退還北京幻想美人魚或受讓人因該交易而產生的任何收入（如有）。

根據獨家購買權協議及獨家業務合作協議，登記股東已承諾於天津祖龍清盤時委任由北京幻想美人魚指定的委員會作為清算委員會，以管理天津祖龍的資產。然而，倘中國法律法規規定須強制清算或破產清算，則該等規定或無法根據中國法律法規強制執行。

保險

本公司並未投購保單以承擔與合約安排有關的風險。

合約安排

確認

截至最後可行日期，我們於根據合約安排透過併表聯屬實體運營業務時，並無遭遇任何中國管治機構干涉或阻礙。

合約安排的合法性

我們認為合約安排的設計嚴謹，且該等安排僅用於令本集團能合併其從事或將從事移動遊戲運營業務的併表聯屬實體的財務業績，根據適用中國法律法規，該等運營實體須受外國投資限制及／或禁止。

中國法律顧問認為：

- (i) 構成合約安排的每一項協議均為合法、有效且對協議訂約方具約束力，可根據適用中國法律法規具有可執行性，惟以下情況除外：(a)合約安排規定仲裁機構可就股份及／或資產授予補救，或授予禁令救濟及／或頒令併表聯屬實體清盤，並規定主管司法權區的法院有權在仲裁庭成立前或在適當情況下授予臨時補救支持仲裁，而根據中國法律法規，仲裁機構無權授予禁令救濟或頒令實體清盤，上述由主管法院授予的臨時補救或無法於中國獲得認可或可強制執行；及(b)合約安排規定，登記股東承諾在天津祖龍清盤時委任北京幻想美人魚指定的委員會作為清算委員會，管理天津祖龍資產；然而，倘中國法律法規規定須進行強制性清算，則該等規定可能不具有可執行性；
- (ii) 構成合約安排的每一項協議均未違反北京幻想美人魚及天津祖龍的公司章程；及
- (iii) 簽訂及履行合約安排毋須中國政府部門批准或授權，惟(a)以北京幻想美人魚為受益人質押天津祖龍的任何股份須符合有關政府部門的登記要求，此舉已於2020年3月18日正式完成；及(b)北京幻想美人魚根據獨家購買權協議行使任何獨家購買權，可能須根據當時的中國法律法規遵守有關部門批准、備案或登記規定。

中國法律顧問、我們的代表及獨家保薦人的代表於2020年3月18日與工信部進行訪談，並於2020年3月18日與天津市文化和旅遊部進行訪談，彼等已作出口頭確認，指出(i)我們的合約安排屬商業安排，不會違反相關中國法律及法規，並不用向相關機關獲得批准、同意或辦理備案，亦不會受工信部及天津市文化和旅遊局處罰；及(ii)天津祖龍持

合約安排

有的ICP許可證及網絡文化經營許可證將不會因簽立合約安排而被撤銷。中國法律顧問認為，(a)工信部為本公司主營業務的主管政府部門；(b)天津市文化和旅遊局於往績記錄期間曾為本公司主營業務的主管政府部門；及(c)於訪談中作出上述口頭確認的人士分別有權代表工信部及天津市文化和旅遊局作出該口頭確認。

基於上述分析及中國法律顧問的建議以及相關政府部門的確認，董事認為，根據適用中國法律法規，採納合約安排不太可能被視為無效，且除本節「爭議解決」及「清算」一段所述的相關條款外，合約安排下的協議按中國法律法規具有可執行性。

我們瞭解到，最高人民法院於2012年10月作出的一項判決（「**最高人民法院判決**」）及上海國際經濟貿易仲裁委員會於2010年及2012年作出的兩項仲裁裁決已令若干合約安排無效，理由是訂立該等協議意圖規避在中國的外國投資限制，違反《中華人民共和國合同法》第52條所載禁止「以合法形式掩蓋非法目的」的規定及《中華人民共和國民法通則》。據進一步報道，該等法院判決及仲裁裁決或會令(i)中國法院及／或仲裁小組更有可能對外國投資者為在中國從事受限制類或禁止類業務而通常採用的合約安排採取類似行動；及(ii)登記股東根據該等合約安排違反合同責任的動機增強。

根據《中華人民共和國合同法》第52條，於下列情況下合同為無效（其中包括）：以合法形式掩蓋非法目的；中國法律顧問認為合約安排下的協議根據《中華人民共和國合同法》第52條不會被視為「以合法形式掩蓋非法目的」，令合約安排下的協議因並非為不合法目的而訂立，原因如下：(a)合約安排的各方依法享有自願訂立合同的權利，任何人士不得非法干預；及(b)合約安排並非旨在隱瞞非法意圖，而是將併表聯屬實體所收取的經濟利益移交至本公司。

鑒於合約安排將構成本公司於[編纂]時的不獲豁免持續關連交易，故本公司已向香港聯交所尋求豁免並已獲聯交所授予豁免，有關詳情於本文件「關連交易」一節披露。

合約安排的會計處理層面

併表聯屬實體的財務業績合併

根據獨家業務合作協議，訂約方同意，作為北京幻想美人魚提供的服務的代價，天津祖龍將向北京幻想美人魚支付服務費。服務費可由北京幻想美人魚進行調整，金額相等於天津祖龍綜合利潤總額（扣除併表聯屬實體過往財政年度的累計赤字（如有）、成本、開

合約安排

支、稅項及相關法律法規規定預留或預扣的款項)。北京幻想美人魚可根據中國稅法與慣例以及併表聯屬實體的運營資金需要，自行調整服務範圍和費用。北京幻想美人魚亦有權定期收取或檢查併表聯屬實體的賬戶。因此，北京幻想美人魚有能力全權酌情通過獨家業務合作協議提取天津祖龍的所有經濟利益。

此外，根據獨家業務合作協議及獨家購買權協議，由於作出任何分派前須取得北京幻想美人魚的事先書面同意，故北京幻想美人魚對於向併表聯屬實體的權益持有人分派股息或任何其他金額擁有絕對合同控制權。倘登記股東從併表聯屬實體獲得任何利潤分配或股息，登記股東須即時向本公司支付或轉讓有關金額，惟須根據相關法律法規繳付相關稅款。

由於該等合約安排，本公司已通過北京幻想美人魚獲得對併表聯屬實體的控制權，並由本公司全權酌情決定可獲得併表聯屬實體產生的所有經濟利益回報。因此，併表聯屬實體的運營業績、資產負債及現金流量併入本公司財務報表。

董事認為，本公司可將併表聯屬實體的財務業績併入本集團財務資料，猶如併表聯屬實體是本公司的附屬公司一般。我們的申報會計師已就本集團於2017年、2018年及2019年12月31日及截至該等日期止年度的匯總財務資料發出無保留意見，內容載於本文件附錄一會計師報告。

外商投資法

背景

第十三屆全國人大於2019年3月15日正式通過2019年外商投資法並於2020年1月1日生效。2019年外商投資法規定的外商投資形式如下：

- 外國投資者在中國單獨或與其他投資者共同設立外商投資企業；
- 外國投資者獲得任何國內企業的股份、股權、財產或其他類似權益；
- 外國投資者單獨或與其他投資者共同投資中國的新項目；及
- 外國投資者通過法律、行政法規或國務院規定的任何其他方式進行投資。

合 約 安 排

2019年外商投資法規定，負面清單適用於某些行業。2019年外商投資法列出的負面清單將相關禁止類和限制類行業分別歸入禁止實施目錄和限制實施目錄。外國投資者直接或間接持有任何國內企業的股份、股權、財產或其他權益的，該國內企業不得投資於禁止實施目錄所列的任何行業。允許外國投資者在限制實施目錄中列出的行業投資，但有一定的條件。允許外國投資者投資負面清單以外的任何行業，並與國內投資按相同基準進行管理。

外國投資者投資禁止實施目錄規定的行業的，有關主管部門應當責令其停止投資活動，並在投資實施前限期處置股份、財產或者其他必要措施恢復狀態，沒收違法所得（如有）。外國投資者的投資活動違反限制實施目錄規定的行業限制性特別管理措施的，有關主管部門應當責令其改正，並採取必要措施，符合獲得特別管理措施的要求；拒不改正的，依照前款的規定處罰。

2019年外商投資法對合約安排的影響和潛在後果

中國法律顧問告知，由於合約安排沒有根據2019年外商投資法指定為外商投資，亦無相關法律、行政法規或國務院的規定已將合約安排納入為外商投資的一種形式，故2019年外商投資法不適用於合約安排，且其並無顯著改變外國投資者在外商投資領域的認定以及合約安排的認可及待遇原則。因此，倘此方面相關法律法規並無變動，構成合約安排各協議均不會受到重大影響，並將繼續合法、有效及對各訂約方具約束力。儘管如此，2019年外商投資法規定，外國投資者通過法律、行政法規和國務院規定的其他方式進行投資，可視為外商投資的一種形式。因此，未來法律、行政法規或國務院的規定，可規定合約安排作為外國投資的一種方式。然而，截至最後可行日期，合約安排將如何處理尚不確定。

倘相關業務不再屬於禁止實施目錄範圍或受《2019年負面清單》要求的某些條件和外資准入許可限制，且我們可根據中國法律法規合法經營業務，則北京幻想美人魚將行使獨家購買權協議下的認購期權收購天津祖龍的股權／資產並解除合約安排，惟須經相關政府部門的任何適用批准及與相關政府部門辦理任何申請或審批程序後方可作實。

合 約 安 排

遵守合約安排

本集團已採取以下措施，以確保本集團實施合約安排以有效經營業務及遵守合約安排：

- (1) 倘必要，實施及遵守合約安排過程中出現的重大問題或政府部門的任何監管查詢將於發生時呈報董事會審閱及討論；
- (2) 董事會將至少每年審閱一次履行及遵守合約安排的整體情況；
- (3) 本公司將於年報中披露其履行及遵守合約安排的整體情況；
- (4) 本公司將於必要時委聘外部法律顧問或其他專業顧問，協助董事會審閱合約安排的實施情況並審閱北京幻想美人魚及併表聯屬實體的法律合規情況，以處理合約安排引致的具體問題或事宜。

關連交易

關連交易

於[編纂]後，本集團成員公司與關連人士之間所訂立的多項交易將構成上市規則第14A章項下的關連交易或持續關連交易。

此外，於[編纂]後，合約安排項下擬進行的交易根據上市規則構成本公司的持續關連交易，透過合約安排，我們取得對併表聯屬實體的財務及運營政策的實際控制權，並享有其運營所得的所有經濟利益。

關連人士概要

下表載列於[編纂]後將成為我們的關連人士的各方，以及其與本集團的關係性質：

關連人士名稱	關連關係
李青先生	其中一名控股股東兼執行董事
北京祖龍	我們其中一名控股股東兼執行董事李青先生的聯繫人
完美世界股份	其中一名主要股東
完美世界集團，包括但不限於完美世界	其中一名主要股東完美世界股份及其各自聯屬公司及／或附屬公司
騰訊	其中一名主要股東
騰訊集團，包括但不限於林芝利創、騰訊計算機、騰訊雲及樂娛互動	其中一名主要股東騰訊及其各自聯屬公司及／或附屬公司

關連交易

持續關連交易概要

持續關聯交易	適用的上市規則	徵求的豁免	截至12月31日止年度的過往金額 (人民幣百萬元)	截至12月31日止年度的建議年度上限 (人民幣百萬元)
獲豁免持續關連交易				
1. 騰訊推廣及廣告服務(按開支計算)				
我們就騰訊集團產生的	14A.34	不適用	2017年：0.57	不適用
服務費	14A.52		2018年：零	
	14A.53		2019年：1.42	
	14A.76			
不獲豁免持續關連交易				
2. 與完美世界集團的遊戲合作及服務(按開支計算)				
(i) 我們就完美世界集團	14A.34	公告規定	2017年：83.30	2020年：9.50
產生的固定授權費 . . .	14A.35		2018年：31.15	2021年：6.50
	14A.49		2019年：17.81	2022年：5.30
	14A.53			
(ii) 我們就完美世界集團	14A.71			
產生的每月收益分成 .	14A.76(2)			
	14A.81			
	14A.105			
3. 完美世界圖像設計服務(按開支計算)				
我們就完美世界集團產生的	14A.34	公告規定	2017年：9.03	2020年：19.40
服務費	14A.35		2018年：4.08	2021年：15.80
	14A.49		2019年：零	2022年：14.20
	14A.53			
	14A.71			
	14A.76(2)			
	14A.81			
	14A.105			
4. 騰訊雲服務(按開支計算)				
我們就騰訊雲產生的	14A.34	公告規定	2017年：3.25	2020年：4.30
服務費	14A.35		2018年：3.98	2021年：4.40
	14A.49		2019年：3.39	2022年：4.80
	14A.53			
	14A.71			
	14A.76(2)			
	14A.81			
	14A.105			

關連交易

持續關聯交易	適用的上市規則	徵求的豁免	截至12月31日止年度的過往金額 (人民幣百萬元)	截至12月31日止年度的建議年度上限 (人民幣百萬元)
5. 於騰訊平台發行遊戲(按開支計算)				
我們就騰訊集團產生的	14A.34	公告規定	2017年：16.83	2020年：1.90
每月佣金	14A.35		2018年：8.56	2021年：0.90
	14A.49		2019年：1.90	2022年：0.40
	14A.53			
	14A.71			
	14A.76(2)			
	14A.81			
	14A.105			
6. 由騰訊獨家發行及運營遊戲(按收益計算)				
(i) 騰訊集團產生的	14A.34	公告及獨立	2017年：514.73	2020年：967.00
固定授權費	14A.35	股東批准規	2018年：350.95	2021年：1,356.50
	14A.36	定	2019年：585.69	2022年：1,617.90
(ii) 騰訊集團產生的	14A.49			
每月收益分成	14A.53至59			
	14A.71			
	14A.76			
	14A.81			
	14A.105			
7. 合約安排				
合約安排	14A.34	公告及獨立	不適用	不適用
	14A.35	股東批准規		
	14A.36	定、訂立年		
	14A.49	度上限的規		
	14A.52至59	定及期限限		
	14A.71	制在三年或		
	14A.76	以下的規定		
	14A.81			
	14A.105			

關 連 交 易

獲豁免持續關連交易

本集團的持續關連交易概要載列於下文，根據上市規則第14A章，該等交易獲豁免遵守所有申報、年度審閱、公告、通函及獨立股東批准的規定。

1. 騰訊推廣及廣告服務

我們於2020年6月22日與騰訊集團訂立遊戲合作框架協議（「騰訊遊戲合作框架協議」），據此，騰訊集團同意（其中包括）提供遊戲相關的推廣及廣告服務，而我們同意向騰訊集團支付服務費。有關騰訊遊戲合作框架協議項下其他交易的詳情，見「5.於騰訊平台發行遊戲」及「6.由騰訊獨家發行及運營遊戲」。

騰訊遊戲合作框架協議就遊戲相關推廣及廣告服務的主要條款載列如下：

- 性質。騰訊集團將提供推廣及廣告服務，包括但不限於吸納用戶流量、營銷、推廣及廣告，其可能在騰訊集團運營的社交媒體平台（例如QQ、QZone及微信）上發布數碼廣告；或交通媒體等戶外廣告。
- 年期。年期將自[編纂]起至2022年12月31日屆滿。
- 費用安排及結算。我們將向騰訊集團支付服務費，該費用可能按點擊付費、按時長付費或按展示付費計算，並將在獨立相關訂單內協定。

進行交易的理由及裨益

我們一般會於遊戲的早期委聘推廣及廣告服務，藉此籌組全面的推廣及宣傳計劃，以增加該遊戲的曝光率，使遊戲上線後即吸引到現有遊戲玩家。根據弗若斯特沙利文報告，按提供廣告服務所產生收益計算，騰訊於2019年在中國廣告平台中位列前三名。經計及騰訊集團運營的廣泛平台，我們認為向騰訊集團取得該等服務將會廣泛提升我們遊戲的市場曝光率。因此，我們就遊戲相關推廣及廣告服務訂立騰訊遊戲合作框架協議。

定價政策

本集團就騰訊集團產生的服務費乃經訂約方公平磋商，參考類似推廣及廣告活動的現行市價。根據其他獨立第三方服務供應商提供的收費報價，我們將能夠確保本集團就騰訊集團產生的費用為現行市價及按一般商業條款，不遜於本公司所獲得者。

關連交易

過往交易金額

於往績記錄期間，本集團就上述交易產生予騰訊集團的過往費用概約如下：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
		(人民幣百萬元)	
服務費	0.57	零	1.42

上市規則的涵義

由於我們應付予騰訊集團的費用的最高適用百分比率將少於5%及總代價少於3,000,000港元，故騰訊遊戲合作框架協議項下與遊戲相關的推廣及廣告服務的交易將根據上市規則第14A.76(1)條獲全面豁免遵守上市規則第14A章項下所有申報、年度審閱、公告、通函及獨立股東批准規定。倘訂約方同意服務費超過3,000,000港元或最高適用百分比率將超過5%，本公司將遵守上市規則第14A章項下所適用的申報、年度審閱、公告、通函及／或獨立股東批准規定。

不獲豁免持續關連交易

本集團的持續關連交易概要載列於下文，該等交易(i)須遵守公告及年度報告規定，惟獲豁免遵守有關通函及獨立股東批准的規定；或(ii)須遵守上市規則第14A章項下申報、年度審閱、公告、通函及獨立股東批准的規定。

2. 與完美世界集團的遊戲合作

我們於2020年6月10日與完美世界集團訂立遊戲合作框架協議(「完美世界遊戲合作框架協議」)，據此，本集團與完美世界集團同意(其中包括)與本集團合作開發及運營若干遊戲，以換取授權費及收益分成。有關完美世界遊戲合作框架協議項下其他交易的詳情，見本節「3.完美世界圖像設計服務」。合作具體範圍及付款條款須經相關訂約方個別協定。

完美世界遊戲合作框架協議有關遊戲合作的主要條款載列如下：

- 性質。完美世界集團須向我們按非獨家基準授出若干IP權，以改編及開發該IP成移動或PC版本遊戲、按獨家基準向我們授出該等遊戲的發行權及合作運營該等遊戲。

關 連 交 易

- 年期。年期自[編纂]起至2022年12月31日屆滿。
- 費用安排及結算。本集團就合作開發及運營遊戲的應付費用按以下基準計算：
 - 固定授權費；
 - 訂約方之間的收益／利潤分成；
 - 訂約方之間的預付專利使用費；及／或
 - 遊戲表現獎金。

進行交易的理由及裨益

完美世界集團擁有若干適合改編成移動或PC版本遊戲的專有IP權，且具有製作頂尖回合制遊戲的彪炳往績記錄，並在中國得到忠實的遊戲玩家。預期完美世界集團及本集團可以在遊戲開發中相互利用彼此的競爭優勢。於往績記錄期間，我們於2015年8月10日與完美世界集團就《夢幻誅仙》訂立開發及運營協議（分別經2016年10月1日及2020年2月1日的補充協議補充），據此完美世界集團同意給予我們非獨家授權以開發《夢幻誅仙》的手機版及其獨家運營權。我們已將獲授權的IP開發及將《夢幻誅仙》的PC版改編成創新的一款真3D回合制MMORPG手遊。截至2019年12月31日，《夢幻誅仙》自於2016年11月1日正式上線起錄得總流水約人民幣33億元。

定價政策

本集團將就完美世界集團產生的授權費及／或收益分成乃經訂約方公平磋商，參考(i)原創IP的質量及歡迎程度；(ii)市場上可比的IP現行收費結構及定價條款；及(iii)遊戲的潛在收益及盈利能力後釐定。根據過往就獨立授權商的原創IP支付的費用及類似IP的其他獨立授權商提供的費用報價，我們將能夠確保本集團就完美世界集團產生的費用為現行市價且按一般商業條款，不遜於本公司所獲得者。

關連交易

過往交易金額

於往績記錄期間，根據上述協議我們就完美世界集團產生的過往交易價值概約如下：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	(人民幣百萬元)		
固定授權費 ⁽¹⁾	零	零	零
收益分成	<u>83.30</u>	<u>31.15</u>	<u>17.81</u>
總計	<u>83.30</u>	<u>31.15</u>	<u>17.81</u>

附註：

(1) 由於該遊戲於2016年11月上線，協定的固定授權費於2016年產生。

建議年度上限及其基準

根據完美世界遊戲合作框架協議就遊戲合作於截至2022年12月31日止三個年度各年本集團將就完美世界集團產生的費用及／或收益分成預計將不會超出以下金額：

	截至12月31日止年度		
	2020年	2021年	2022年
	(人民幣百萬元)		
收益分成	<u>9.50</u>	<u>6.50</u>	<u>5.30</u>

估計本集團根據完美世界遊戲合作框架協議的有關遊戲合作就完美世界集團產生的收益分成的年度上限時，董事已考慮下列因素：

- (i) 《夢幻誅仙》的協定固定授權費已清付；
- (ii) 有關《夢幻誅仙》，我們就完美世界集團產生的過往收益分成；及
- (iii) 按《夢幻誅仙》於成熟階段的受歡迎度及生命周期預測其流水。由於該遊戲已達至成熟階段，預測其自2020年至2022年貢獻的收益有所減少。

上市規則的涵義

由於就完美世界遊戲合作框架協議項下的遊戲合作，本集團就完美世界集團產生的收益分成於截至2022年12月31日止三個年度各年的最高適用百分比率按年度基準預期為

關 連 交 易

0.1%或以上惟少於5%，故完美世界遊戲合作框架協議項下擬進行的該等交易於[編纂]後將須遵守上市規則第14A.35條項下公告規定以及上市規則第14A.49條及第14A.71條項下年度申報規定，惟根據上市規則第14A.76(2)條獲豁免遵守上市規則第14A章項下通函及獨立股東批准規定。

3. 完美世界圖像設計服務

我們於2020年6月10日與完美世界訂立完美世界遊戲合作框架協議，據此，我們同意委聘完美世界集團為遊戲提供圖像設計服務，且我們同意就完美世界集團所提供的該等服務支付費用。完美世界遊戲合作框架協議項下其他交易的詳情，見「2.與完美世界集團的遊戲合作」。服務的具體範圍及付款條款須由相關訂約方逐項協定。

完美世界遊戲合作框架協議有關圖像設計服務的主要條款載列如下：

- 性質。完美世界集團須向本集團提供圖像設計服務以換取服務費。
- 費用安排及結算。本集團就遊戲圖像設計服務的應付費用按以下基準計算：
 - 小時費率；及
 - 逐項報價。

進行交易的理由及裨益

本集團於遊戲開發過程中向第三方工作室外包若干勞工密集製作及加工工作，例如圖像、動畫及動態圖像設計。完美世界集團設有一支專門固定團隊負責設計及製作圖像，輔助我們的內部圖像設計團隊進行大規模遊戲製作。我們相信，向完美世界集團獲得該等服務，將使我們得以在遊戲開發過程中提升生產效率及管理生產成本。

定價政策

本集團將就完美世界集團產生的服務費乃經訂約方公平磋商，參考(i)設計要求的複雜程度；及(ii)市場上類似服務的現行收費結構及定價條款後釐定。根據其他獨立服務供應商提供的收費報價，我們將可確保本集團就完美世界集團產生的費用乃按現行市價及按一般商業條款，不遜於本公司所獲得者。

關 連 交 易

過往交易金額

於往績記錄期間，本集團就上述交易產生予完美世界集團的過往費用概約如下：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	(人民幣百萬元)		
服務費	<u>9.03</u>	<u>4.08</u>	<u>零</u>

建議年度上限及其基準

根據完美世界遊戲合作框架協議就圖像設計服務，本集團於截至2022年12月31日止三個年度各年向完美世界集團支付的預期費用將不會超出以下金額：

	截至12月31日止年度		
	2020年	2021年	2022年
	(人民幣百萬元)		
服務費	<u>19.40</u>	<u>15.80</u>	<u>14.20</u>

估計本集團根據完美世界遊戲合作框架協議的有關圖像設計服務就完美世界集團產生的費用年度上限時，董事已考慮下列因素：

- (i) 本集團就完美世界集團產生的服務費的過往金額；
- (ii) 本集團與完美世界集團合作的圖像設計工作的規模；及
- (iii) 有改編潛質的圖像設計工作數目。

上市規則的涵義

由於截至2022年12月31日止三個年度各年，本集團根據完美世界遊戲合作框架協議的有關圖像設計服務就完美世界集團產生的服務費最高適用百分比率按年度基準預期為0.1%或以上惟少於5%，故完美世界遊戲合作框架協議項下擬進行的該等交易於[編纂]後將須遵守上市規則第14A.35條項下公告規定以及上市規則第14A.49條及第14A.71條項下年度申報規定，惟根據上市規則第14A.76(2)條獲豁免遵守上市規則第14A章項下通函及獨立股東批准規定。

關 連 交 易

4. 騰訊雲服務

我們於2016年3月30日與騰訊雲訂立雲服務協議(分別經2016年6月13日及2020年1月1日的兩份補充協議補充)(「雲服務協議」)，據此，騰訊雲須於中國向我們提供雲服務，而我們須就騰訊雲提供的該等服務支付費用。雲服務協議的主要條款載列如下：

- **性質。**提供的服務包括(i)雲計算、數據存儲與CDN服務、雲安全服務、域名服務、移動通訊服務、視頻服務與人工智能產品及／或服務等雲服務；及(ii) 24小時／每週7天的售後服務並協助處理本集團在使用騰訊雲服務過程中所遇到的問題。具體範圍將由我們於下達獨立相關訂單中協定，視我們透過騰訊雲在線平台的業務需求而定。
- **年期。**年期自2020年1月1日起重續並於2022年12月31日屆滿。
- **費用安排及結算。**服務費可能以每月或每年固定費用方式支付或按流量計算；而付款方法可按預付或開出發票作出，須於獨立相關訂單中協定。騰訊雲與本集團協定按累進基準給予批量折扣。
- **終止。**雲服務協議可由雙方磋商或於任何一方出現違約或解散時終止。

進行交易的理由及裨益

我們自2015年起已將部分服務器及運算基礎設施轉移至雲服務供應商，成為中國少數幾家將雲技術整合至遊戲基礎設施的遊戲發行商之一。透過該雲基礎設施，我們能夠利用騰訊雲的多種資源，包括就我們通過分銷渠道商發行的遊戲使用騰訊雲，這在中國提供無與倫比的數據存儲可靠性及穩定性。利用雲服務，我們部分服務器已成為以雲計算為基礎，這使我們能夠根據需要高度靈活地管理服務器數量，從而大幅節省遊戲基礎設施的成本。此外，我們可透過雲端技術輕鬆增加或減少服務器數量，從而在遊戲運營能力方面擁有較強的靈活性，以及通過建立三套數據備份以達至可靠的數據存儲，並提高同時計算大量用戶數據的批量處理能力。

騰訊雲為於中國提供各種雲服務的頂尖綜合服務供應商，能提供可靠且具成本效益的服務。考慮到我們運營所需的多項雲服務，我們相信在雲服務其他供應商之中，向騰訊雲採購有關服務，將能減少我們對單一供應商的依賴。因此，我們訂立雲服務協議，以規管騰訊雲向我們提供的任何雲服務。

關連交易

定價政策

根據雲服務協議下達任何獨立相關訂單前，我們將估算自身需要、評估不同服務供應商的雲服務質量，並比較騰訊雲擬定的服務費率與其他獨立合格服務供應商提供的費率。根據其他獨立服務供應商提供的費用報價，我們將能夠確保本集團向騰訊雲支付的服務費為現行市價並符合一般商業條款，不遜於本公司所獲得者。根據此項協議，我們就於一個曆月選用的雲服務按累進基準享有並將繼續享有批量折扣。我們於有關訂單符合本公司及股東的整體最佳利益時，方會與騰訊雲下達相關訂單。

過往交易金額

於往績記錄期間，我們就上述交易產生予騰訊雲的過往費用概約如下：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	(人民幣百萬元)		
服務費	<u>3.25</u>	<u>3.98</u>	<u>3.39</u>

建議年度上限及其基準

根據雲服務協議產生予騰訊雲的預期服務費於截至2022年12月31日止三個年度各年將不會超過下列金額：

	截至12月31日止年度		
	2020年	2021年	2022年
	(人民幣百萬元)		
服務費	<u>4.30</u>	<u>4.40</u>	<u>4.80</u>

估計本集團根據雲服務協議就騰訊雲產生的服務費的年度上限時，董事已考慮下列因素：

- (i) 過往本集團有關所採購的雲服務就騰訊雲產生的費用；及
- (ii) 預期對雲服務的採購需求以及我們於雲服務供應商之中分配予騰訊雲的使用量，原因為我們會繼續於雲基礎設施使用該等服務。

關 連 交 易

上市規則的涵義

由於雲服務協議項下的有關交易於截至2022年12月31日止三個年度各年的最高適用百分比率按年度基準預期為0.1%或以上惟少於5%，故雲服務協議項下擬進行的該等交易於[編纂]後將須遵守上市規則第14A.35條項下公告規定以及上市規則第14A.49條及第14A.71條項下年度申報規定，惟根據上市規則第14A.76(2)條獲豁免遵守上市規則第14A章項下通函及獨立股東批准規定。

5. 於騰訊平台發行遊戲

我們於2020年6月22日與騰訊集團訂立騰訊遊戲合作框架協議，據此(其中包括)我們將於騰訊集團在中國運營的平台(例如騰訊應用寶)發行及運營若干遊戲。有關騰訊遊戲合作框架協議項下其他交易的詳情，見本節「1.騰訊推廣及廣告服務」及「6.由騰訊獨家發行及運營遊戲」。

騰訊遊戲合作框架協議有關在騰訊運營的平台上發行遊戲的主要條款載列如下：

- 性質。我們委聘騰訊集團作分銷渠道商，以使遊戲於騰訊集團運營的平台(例如騰訊應用寶)上發行。
- 獨家性。就我們發行的遊戲，我們一般會委聘第三方分銷渠道商(包括騰訊集團)。於往績記錄期間，騰訊集團並無於中國發行及運營該等遊戲的獨家權利。
- 定價權。本公司有權釐定其所發行遊戲的虛擬物品定價。
- 費用安排及結算。我們作為遊戲開發商兼發行商產生自該等遊戲的開支以每月佣金按固定比例計算，並將於個別相關協議協定。

進行交易的理由及裨益

我們發行自有的遊戲，我們一般會委聘不同分銷渠道商以於發行過程中達致更好的市場滲透率，從而使我們的遊戲能接觸付費玩家。根據弗若斯特沙利文報告，騰訊應用寶是中國按月活躍用戶計算最大的一線遊戲分銷渠道商，於2019年擁有約280百萬名月活躍用戶。由於騰訊應用寶在此方面為領先市場參與者，我們能透過其騰訊應用寶借助騰訊透過其騰訊應用寶在中國廣泛覆蓋的安卓用戶及遊戲玩家群，接觸並吸引大量付費玩家，從而增強我們遊戲的變現能力。

關 連 交 易

定價政策

有關於騰訊平台發行遊戲本集團就騰訊集團產生的佣金乃經訂約方公平磋商，參考(i)現行市價；及(ii)騰訊就遊戲發行商(包括本公司)收取的標準佣金費率後釐定。根據其他獨立第三方遊戲發行商提供的收費報價，我們將能夠確保本集團就騰訊集團產生的佣金為現行市價及按一般商業條款，不遜於本公司所獲得者。

過往交易金額

鑒於有關作為我們的分銷渠道商在騰訊運營的多個平台上發行遊戲的持續關連交易已經並將會與騰訊集團進行，根據上市規則第14A.81條，有關我們遊戲的第三方發行服務的所有有關交易須合併計算。

於往績記錄期間，本集團就於騰訊運營的平台上發行遊戲按合併基準計算產生的過往佣金概約如下：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	(人民幣百萬元)		
過往佣金 ⁽¹⁾	<u>16.83</u>	<u>8.56</u>	<u>1.90</u>

附註：

- (1) 於往績記錄期間，我們於騰訊運營的平台上發行四款遊戲。其中一款已於最後可行日期處於衰退階段，一款則不再運營。

建議年度上限及其基準

根據有關騰訊集團運營的平台發行遊戲的騰訊遊戲合作框架協議，本集團於截至2022年12月31日止三個年度各年產生予騰訊集團的預期佣金合共將不會超過下列金額：

	截至12月31日止年度		
	2020年	2021年	2022年
	(人民幣百萬元)		
遊戲一	0.10	零	零
遊戲二	<u>1.80</u>	<u>0.90</u>	<u>0.40</u>
總計	<u>1.90</u>	<u>0.90</u>	<u>0.40</u>

關 連 交 易

於估計本集團就騰訊集團產生的佣金的年度上限時，董事已考慮下列因素：

- (i) 過往就各遊戲向騰訊計算機產生的佣金；及
- (ii) 按遊戲的受歡迎程度及生命周期預測現時交易的流水。截至2019年12月31日，就遊戲一而言，其已進入衰退階段；就遊戲二而言，其已進入成熟階段。由於遊戲二已進入成熟階段及於其後將進入衰退階段，故預測該遊戲於2020年至2022年貢獻的收益會有所減少。

上市規則的涵義

由於根據騰訊遊戲合作框架協議，於截至2022年12月31日止三個年度各年，就騰訊集團有關在騰訊平台上發行遊戲產生的佣金的最高適用百分比率按年度基準預期為0.1%或以上惟少於5%，故騰訊遊戲合作框架協議項下擬進行的該等交易於[編纂]後將須遵守上市規則第14A.35條項下公告規定以及上市規則第14A.49條及第14A.71條項下年度申報規定，惟根據上市規則第14A.76(2)條獲豁免遵守上市規則第14A章項下通函及獨立股東批准規定。

6. 獨家發行及運營遊戲

我們於2020年6月22日與騰訊集團訂立騰訊遊戲合作框架協議，據此(其中包括)騰訊集團將在指定區域獨家發行、運營及推廣我們所開發的若干遊戲。有關騰訊遊戲合作框架協議項下其他交易的詳情，見「1.騰訊推廣及廣告服務」及「5.於騰訊平台發行遊戲」。

騰訊遊戲合作框架協議有關獨家發行及運營遊戲的主要條款載列如下：

- 性質。我們將委聘騰訊集團在指定區域發行、運營及推廣我們自研的若干遊戲。
- 獨家性。騰訊集團擁有於指定區域發行及運營遊戲的獨家權利。
- 費用安排及結算。騰訊集團就獨家發行及運營遊戲產生的費用按以下基準計算：
 - 固定授權費；
 - 收益／利潤分成；
 - 訂約方之間償還的收益／利潤分成；及／或
 - 遊戲表現花紅。

關 連 交 易

- **共同經營安排。**我們同意參與已授權予騰訊集團獨家發行及運營的遊戲的若干運營範疇，其中包括外部維護、客戶服務（例如參與遊戲查詢、遊戲內發言及圖片審核）、製作圖像、主題曲及宣傳圖、運營用戶社群以及市場推廣及公關。

進行交易的理由及裨益

與第三方遊戲發行商合作發行我們的遊戲是我們發行遊戲的主要方式，且我們擁有商業自由委聘第三方發行商，為我們自研的每款遊戲獲取最大盈利。由於騰訊是中國領先的移動遊戲發行商，為眾多高付費玩家提供遊戲平台，與其合作允許我們接觸其強大的市場資訊，從而能夠利用騰訊提供的當前市場信息，使我們的遊戲適應市場現時的喜好。因此，我們能提高遊戲的知名度及商業潛力。

騰訊集團發行及運營的遊戲一般表現出騰訊對遊戲的強烈信心及認可。我們通常於開發遊戲初期即與騰訊集團等遊戲發行商訂立有關協議，以優化遊戲的營銷成效。因此，與騰訊集團展開該等合作，預期我們的遊戲將更受玩家歡迎，有助促進口碑營銷。截至2019年12月31日，我們與騰訊集團合作發行《六龍爭霸》、《夢幻誅仙》、《萬王之王3D》及《龍族幻想》等精品遊戲，全皆於中國遊戲玩家中獲得廣泛人氣。

定價政策

交易定價將參考(i)基於騰訊內部評估系統的遊戲測試結果，涉及遊戲性質、質量及預期市場受歡迎程度；(ii)騰訊集團運營的平台產生的潛在用戶流量及流水；及(iii)按市場現行條款計算的費用安排。根據其他獨立服務供應商提供的收費報價，我們將能夠確保騰訊計算機就本集團產生的費用為現行市價及按一般商業條款，不遜於本公司所獲得者。

有關交易的費用安排可能包括以下任何一項：(i)可分期支付的固定授權費，該費用以遊戲的商業運營進度對沖；(ii)按固定比例的收益分成；及(iii)可扣除其後收益分成的初步預付費用。於往績記錄期間，該等交易已分別按公平原則磋商，並計及上述整體代價，特別是四款遊戲中只有一款涉及固定授權費及收益分成的費用結構。

關連交易

過往交易金額

鑒於有關我們四款遊戲的獨家發行及運營的持續關連交易已經並將會與騰訊集團進行，根據上市規則第14A.81條，所有該等收益性質的交易須合併計算。

於往績記錄期間，騰訊集團因上述交易就我們按合併基準計算所產生的過往價值概約如下：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	(人民幣百萬元)		
騰訊集團就本集團產生的費用 (以收益分成的形式) ⁽¹⁾	514.73	350.95	585.69

附註：

- (1) 於往績記錄期間，我們有四款遊戲由騰訊集團於中國獨家發行及運營。其中，遊戲A於2015年10月上線；遊戲B於2016年11月上線；遊戲C於2018年8月上線；及遊戲D於2019年7月上線。騰訊集團於2016年有關遊戲B產生的協定固定授權費。

建議年度上限及其基準

上述與騰訊集團進行的持續關連交易和兩個產品線中的新遊戲計劃於截至2022年12月31日止三個年度各年按獨立及合併基準計算的預期交易金額將不會超過下列金額：

	截至12月31日止年度		
	2020年	2021年	2022年
	(人民幣百萬元)		
遊戲A ⁽¹⁾	10.70	6.20	4.00
遊戲B ⁽¹⁾	50.40	34.30	28.30
遊戲C ⁽¹⁾	28.40	11.10	4.40
遊戲D ⁽¹⁾⁽²⁾	272.40 ⁽³⁾	123.20	40.00
遊戲E ⁽⁴⁾	448.10	378.30	244.20
遊戲F ⁽⁵⁾	157.00	367.60	206.70
遊戲G ⁽⁶⁾	零	435.80	281.80
項目A ⁽⁷⁾	零	零	417.70
項目B ⁽⁸⁾	零	零	390.80
總計	967.00	1,356.50	1,617.90

附註：

- (1) 就腳註(1)而言，見上文附註(1)。
 (2) 遊戲D於2019年7月在中國推出，並預期於2020年4月在日本推出。騰訊計算機及樂娛互動分別獲授於中國及日本獨家發行及運營遊戲D的授權。

關 連 交 易

- (3) 遊戲D就截至2020年12月31日止年度的年度上限包括協定固定授權費人民幣10.50百萬元。
- (4) 遊戲E預期於2020年第三季度推出並由騰訊計算機根據我們於2020年3月27日與騰訊集團訂立的獨立相關協議於中國獨家發行及運營。
- (5) 遊戲F預期於2020年第四季度推出並由騰訊計算機根據我們於2020年3月27日與騰訊集團訂立的獨立相關協議於中國獨家發行及運營。
- (6) 遊戲G預期於2021年第一季度推出並由騰訊計算機根據我們於2020年3月27日與騰訊集團訂立的獨立相關協議於中國獨家發行及運營。
- (7) 項目A現時處於遊戲開發階段，預期於2022年第一季度推出。見「業務—我們的遊戲產品線」。
- (8) 項目B現時處於遊戲開發階段。有關項目B的IP授權協議條款屬保密。見「業務—我們的遊戲產品線」。

於估計騰訊集團因上述交易就本集團產生的年度上限時，董事已考慮下列因素：

- (i) 騰訊集團因現有遊戲就本集團產生的過往授權費及收益分成金額；
- (ii) 按與騰訊集團簽訂的遊戲受歡迎程度及生命周期預測現有遊戲的流水。特別是，遊戲A、遊戲B、遊戲C及遊戲D分別於2015年10月、2016年11月、2018年8月及2019年7月上線；於最後可行日期，該等遊戲均邁進成熟期，因此於其各自上線後流水初始飆升後，預測自2020年至2022年貢獻的收益將有所減少；及
- (iii) 根據(a)與騰訊集團進行有關遊戲的相關預測表現(按流水計)的評估計算新遊戲的預期流水；及(b)基於我們的業務及運營能力的假設增長，由騰訊集團運營及發行的遊戲總流水預期增長。特別是，遊戲D預期於2020年4月在日本推出，而遊戲E、遊戲F及遊戲G預期分別於2020年第三季度、2020年第四季度及2021年第一季度在中國推出。一般而言，遊戲的早期發展階段介乎兩至八個月，於該段期間遊戲會建立玩家群及實現市場覆蓋率，之後會進入成熟期，所產生的流水會保持穩定，直至進入衰退期。

上市規則的涵義

由於根據騰訊遊戲合作框架協議，於截至2022年12月31日止三個年度各年，騰訊集團就獨家發行及運營遊戲產生的費用及／或收益項下有關的最高適用百分比率按年度基準預期超過5%，故騰訊遊戲合作框架協議項下擬進行的該等交易於[編纂]後將構成本公司

關連交易

的持續關連交易，須遵守上市規則第14A.49條、第14A.71條及第14A.72條項下年度申報規定、上市規則第14A.35條項下公告規定以及上市規則第14A.36條項下獨立股東批准規定。

7. 合約安排

背景

誠如本文件「合約安排」一節所披露，由於外商的移動遊戲業務擁有權受監管限制，我們不能直接或間接持有併表聯屬實體（持有我們運營業務所需的若干執照及許可證）的任何股權。因此，本集團已與天津祖龍及其登記股東訂立合約安排，使我們可透過併表聯屬實體於中國間接進行業務運營，同時符合適用的中國法律及法規。整個合約安排是為本集團在中國法律及法規允許的範圍內對併表聯屬實體的財務及運營政策提供有效控制而設，使我們能夠（其中包括）(i)自併表聯屬實體收取絕大部分的經濟利益，作為北京幻想美人魚向併表聯屬實體提供服務的代價；(ii)對併表聯屬實體實施有效控制；及(iii)持有獨家購買權，以於中國法律及法規允許的情況下及其範圍內收購天津祖龍的全部或部分股權及／或資產。

合約安排由一系列協議組成，包括(i)獨家業務合作協議；(ii)獨家購買權協議；(iii)股份質押協議及(iv)授權委託書，上述各項均為合約安排的不可或缺部分。有關該等協議的詳細條款，見「合約安排」。

上市規則的涵義

由於合約安排若干訂約方（分別為北京祖龍、完美世界及林芝利創）為本集團關連人士，根據上市規則，合約安排擬進行的交易於[編纂]後將構成本公司的持續關連交易。

董事（包括獨立非執行董事）認為合約安排及其項下擬進行的交易對本集團的法律架構及業務至關重要，且該等交易已經並將繼續於本集團日常及一般業務過程中按一般商業條款訂立，屬公平合理且符合本公司及其股東整體利益。因此，儘管合約安排項下擬進行的交易以及我們的任何併表聯屬實體與本集團任何成員公司將訂立的（其中包括）任何新交易、合同及協議或現有交易、合同及協議重續（該等「**新集團間協議**」，及各為「**新集團間協議**」）（其(a)僅限於合約安排項下擬進行的事宜；及(b)嚴謹設計以達致本公司的業務目的及與相關中國法律及法規的潛在衝突減至最低）技術上構成上市規則第

關 連 交 易

14A章項下的持續關連交易，但董事認為，倘該等交易須嚴格遵守上市規則第14A章所載的規定(包括(其中包括)公告、通函及獨立股東批准規定)，將帶來不必要的負擔且不切實際，並會令本公司增加不必要的行政成本。

內部監控措施

本集團設有一套獨立內部監控、會計及財務管理系統，並有獨立財務部門根據本集團本身的業務需要作出財務決策。有關本集團獨立性的進一步詳情，請見「與控股股東的關係—獨立於控股股東」及「與騰訊集團的關係—與騰訊集團的歷史交易」。

為確保持續關連交易項下相關協議的條款屬公平合理，且不遜於我們向獨立第三方提供或自獨立第三方取得的條款，而關連交易根據正常商業條款進行，我們於[編纂]後將採納下列內部監控程序：

- 我們將對關連交易採納及實施一套管理系統，而董事會及本公司不同內部部門(包括財務及法律部門)將負責有關持續關連交易的控制及日常管理；
- 董事會及本公司不同內部部門(包括財務及法律部門)將共同負責評估持續關連交易項下相關協議的條款，特別是各交易定價政策及年度上限是否公平；
- 董事會及本公司不同內部部門將定期監察相關協議的履行狀況及交易最新資訊。此外，本公司管理層亦將定期審核相關協議的定價政策；
- 董事會已設立風險管理委員會，由丁治平先生(作為主席)、李青先生及朱霖先生組成。風險管理委員會將會考慮須取得董事會及／或股東大會批准的關連交易，並向董事會提供有關意見；及
- 獨立非執行董事及核數師將對協議項下的持續關連交易進行年度審閱及提供年度確認書，以確保根據上市規則，各項交易按照協議的條款、按不遜於本公司所獲得的一般商業條款及依據相關定價政策進行。

關 連 交 易

豁免申請

與騰訊集團及完美世界集團進行的持續關連交易

有關2.與完美世界集團的遊戲合作、3.完美世界圖像設計服務、4.騰訊雲服務，及5.於騰訊平台發行遊戲的持續關連交易，預期截至2022年12月31日止三個年度就上市規則第14A章計算的最高適用百分比率按年度基準將超過0.1%惟低於5%。因此，該等持續關連交易須遵守上市規則第14A.49條及第14A.71條項下年度申報規定及上市規則第14A.35條項下公告規定。

有關6.騰訊獨家發行及運營遊戲的持續關連交易而言，預期截至2022年12月31日止三個年度就上市規則第14A章計算的最高適用百分比率按年度基準將超過5%。因此，該等持續關連交易須遵守上市規則第14A.49條及第14A.71條項下年度申報規定、上市規則第14A.35條項下公告規定及上市規則第14A.36條項下獨立股東批准規定。

由於上述持續關連交易預期將按經常性基準進行，董事認為，嚴格遵守上述公告及獨立股東批准規定將不切實際，且該等規定將引致不必要的行政成本且對我們造成沉重的負擔。因此，我們已根據上市規則第14A.105條向聯交所申請且聯交所已批准豁免有關6.騰訊獨家發行及運營遊戲嚴格遵守上市規則第14A.35條及第14A.36條項下公告及獨立股東批准規定，以及豁免有關2.完美世界遊戲合作、3.完美世界圖像設計服務、4.騰訊雲服務及5.於騰訊平台發行遊戲嚴格遵守上市規則第14A.35條項下公告規定，惟截至2022年12月31日止三個年度各年的交易總額將不超過本節所載的相關建議年度上限。本公司獨立非執行董事及核數師將審閱上述持續關連交易項下的交易是否已按本節所披露相關協議項下的主要條款及定價政策訂立。我們將根據上市規則規定每年披露獨立非執行董事及核數師的確認。除已尋求及獲授豁免的公告、通函、獨立股東批准的規定以外，本集團將遵守上市規則第14A章的相關規定。

合約安排

鑒於合約安排，我們已申請且香港聯交所已批准於[編纂]在香港聯交所[編纂]期間豁免嚴格遵守(i)上市規則第14A.105條有關合約安排項下擬進行交易的公告、通函及獨立股東批准規定；(ii)上市規則第14A.53條就合約安排項下擬進行交易訂立年度上限的規

關 連 交 易

定；及(iii)上市規則第14A.52條限制合約安排為期三年或以下的規定，惟須符合下列條件：

(i) 未經獨立非執行董事批准不得變更。

未經獨立非執行董事批准，合約安排不得作出變更。

(ii) 未經獨立股東批准不得變更。

除下文第(iv)段所述外，未經獨立股東批准，合約安排不得作出變更。一經取得獨立股東對任何變更的批准，根據上市規則第14A章，將毋須進一步作出公告或尋求獨立股東批准，除非及直至擬作進一步變更。然而，有關合約安排在本公司年報作定期報告的規定(如下文第(v)段所載)將繼續適用。

(iii) 經濟利益靈活性。

合約安排將繼續令本集團可通過以下途徑獲取來自併表聯屬實體的經濟利益：(i)本集團在中國法律及法規允許的情況下，以適用中國法律及法規允許的盡可能最低金額收購天津祖龍全部或部分股權及／或資產的購買權；(ii)併表聯屬實體所產生利潤淨額絕大部分由本集團保留的業務架構，以致毋須就根據獨家業務合作協議應付北京幻想美人魚的服務費金額訂立年度上限；及(iii)本集團對天津祖龍管理和運營的控制權，以及對天津祖龍全部投票權的實質控制權。

(iv) 重續與重訂。

基於合約安排為本公司與本公司擁有直接股權的附屬公司(一方)及併表聯屬實體(另一方)之間的關係提供可接受的框架，該框架可在現有安排到期時，或就從事與本集團相同的業務且本集團可能有意在商業利益支持下成立的任何現有或新設外商獨資企業或運營公司(包括分公司)，於毋須取得股東批准的情況下按照與現有合約安排大致相同的條款與條件重續及／或重訂。然而，從事與本集團相同的業務且本集團可能成立的任何現有或新設外商獨資企業或運營公司(包括分公司)的董事、最高行政人員或主要股東，將於重續及／或重訂合約安排時被視為本公司關連人士，而該等關連人士與本公司之間的交易(根據類似合約安排進行者除外)須遵守上市規則第14A章。此項條件須遵守相關中國法律、法規及批准。

關 連 交 易

(v) 持續申報及批准。

本集團將持續披露有關合約安排的詳情，如下：

- 遵照上市規則相關條文，在本公司的年度報告及賬目中披露各財政期間所設的合約安排。
- 獨立非執行董事將每年審核合約安排，並在相關年度的本集團年度報告及賬目中確認(i)該年度所進行的交易根據合約安排相關條文訂立；(ii)天津祖龍並無向登記股東派發股息或其他分派(其後並無另行轉交或轉讓予本集團)；及(iii)合約安排及(如有)本集團與天津祖龍於相關財政期間根據上文第(iv)段訂立、重續或重訂的任何新合同屬公平合理，或對本集團而言有利，並符合股東的整體利益。
- 本公司核數師將每年對根據合約安排進行的交易開展審核程序，並將向董事發出函件及向香港聯交所提交副本，確認交易已獲董事批准及根據相關合約安排訂立，以及天津祖龍並無向登記股東派發股息或其他分派(其後並無另行轉交或轉讓予本集團)。
- 就上市規則第14A章而言，尤其是「關連人士」的定義，各個併表聯屬實體將被視為本公司的附屬公司，但同時各個併表聯屬實體的董事、最高行政人員或主要股東及其各自的聯繫人將被視為本公司的關連人士，而該等關連人士與本集團之間的交易(根據合約安排進行者除外)將須遵守上市規則第14A章的規定。
- 併表聯屬實體將承諾，於[編纂]在香港聯交所[編纂]期間，併表聯屬實體將會使本集團管理層及本公司核數師全面獲得其相關記錄，以便本公司核數師審核關連交易。

此外，我們已向聯交所申請且香港聯交所已批准於[編纂]在香港聯交所[編纂]期間豁免嚴格遵守(i)上市規則第14A.105條有關任何該等新集團間協議(定義見上文)項下擬進行交易的公告、通函及獨立股東批准規定；(ii)上市規則第14A.53條就任何該等新集團間協議項下擬進行交易訂立年度上限的規定；及(iii)上市規則第14A.52條限制任何該等新集團間協議為期三年或以下的規定。我們將遵守上市規則的適用規定，並將於該等持續

關 連 交 易

關連交易發生任何變更時立即通知香港聯交所。倘合約安排條款有任何變更，或本集團與其任何關連人士訂立任何新協議，除非本集團向香港聯交所申請並取得個別豁免，否則須全面遵守上市規則第14A章項下的相關規定。

併表聯屬實體與本公司進行的新交易

鑒於併表聯屬實體的財務業績將併入我們的財務業績，加上併表聯屬實體與本公司之間的關係，各併表聯屬實體與本公司日後可能訂立的合約安排亦將獲豁免遵守上市規則的「持續關連交易」條文。

來自董事及獨家保薦人的確認

經考慮上述資料，董事（包括獨立非執行董事）認為，不獲豁免持續關連交易已經及將會於本集團日常及一般業務過程中訂立，按照一般或更佳的商業條款進行，有關條款屬公平合理並符合本集團及股東的整體利益，且不獲豁免持續關連交易的建議年度上限屬公平合理並符合本集團及股東的整體利益。此外，董事亦認為，就年期超過三年的合約安排的條款而言，該類合約安排訂立的期限屬公平及為正常商業慣例。

獨家保薦人已(i)審閱本集團提供的相關文件及資料，及(ii)參與本公司管理層的盡職審查及討論。根據上文所述，獨家保薦人認為，上述不獲豁免持續關連交易已經及將繼續於本公司日常及一般業務過程中進行並按正常商業條款訂立，屬公平合理，且符合本公司及股東的整體利益；而不獲豁免持續關連交易的建議年度上限屬公平合理，且符合本公司及股東的整體利益。此外，獨家保薦人亦認為，合約安排所涉相關協議的年期超過三年，就合約安排期限而言屬合理及正常業務慣例。

董事及高級管理層

董事

[編纂]後，董事會將由七名董事組成，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。董事會負責並具有管理和執行業務的一般權力，而高級管理層負責業務的日常管理。

下表載列有關董事的若干資料：

姓名	年齡	職位	角色及職責	加入本集團的時間	獲委任為董事的日期	與其他董事及高級管理層的關係
執行董事						
李青先生	45歲	董事長、執行董事兼首席執行官	整體管理、決策及策略規劃	2014年9月	2020年1月20日	無
白瑋先生	42歲	執行董事兼程序中心總經理	協助整體管理、策略規劃及產品研發決策	2015年1月	2020年3月4日	無
非執行董事						
劉銘女士	47歲	非執行董事	監督本集團的管理	2018年3月	2020年3月4日	無
閔新廣先生	46歲	非執行董事	監督本集團的管理	2018年7月	2020年3月4日	無
獨立非執行董事						
葛旋先生	48歲	獨立非執行董事	監督董事會及提供獨立判斷	2020年6月	2020年6月24日	無
朱霖先生	46歲	獨立非執行董事	監督董事會及提供獨立判斷	2020年6月	2020年6月24日	無
丁治平先生	60歲	獨立非執行董事	監督董事會及提供獨立判斷	2020年6月	2020年6月24日	無

董事及高級管理層

執行董事

李青先生，45歲，為本公司執行董事、董事長兼首席執行官。彼負責本集團整體管理、決策及策略規劃。

李先生為我們的創辦人，於遊戲開發擁有約23年經驗。於創辦本集團前，李先生於2000年8月至2004年3月擔任北京市歡樂億派科技有限公司首席設計師，在該段期間，彼負責遊戲開發。直至2014年9月，彼於完美世界集團擔任開發總監，在該段期間，彼負責遊戲開發。李先生於2014年9月創辦本集團。彼現時擔任本集團旗下多間附屬公司的董事職務。

李先生於1997年7月及2000年6月先後在北京清華大學取得物理學學士學位及核能科學與工程學碩士學位。此外，李先生亦於2010年5月在北京長江商學院取得高級工商管理碩士。

白璋先生，42歲，為本公司執行董事兼程序中心總經理。彼主要負責協助本集團的整體管理、策略規劃及產品研發決策。

白先生於信息技術和遊戲行業有逾17年經驗。於2004年4月至2015年1月，白先生在完美世界集團擔任高級管理層人員。於2015年1月，白先生加入本集團。自2018年3月起，他一直擔任本集團旗下一間附屬公司天津祖龍的董事。

白先生於1999年9月及2002年1月在北京清華大學分別取得電子工程學士學位及碩士學位。

非執行董事

劉銘女士，47歲，為本公司非執行董事。彼主要負責監督本集團的管理。

劉女士於遊戲行業擁有豐富經驗。於加入騰訊遊戲前，劉女士曾於另外兩間遊戲公司擔任行政職位。自2013年11月起，劉女士一直於騰訊運營的網路遊戲平台騰訊遊戲工作，目前擔任副總裁，彼負責監督騰訊遊戲移動遊戲的國內外分銷。自2018年3月起，他一直擔任本集團旗下一間附屬公司天津祖龍的董事。

劉女士於1998年7月在上海華東師範大學取得教育學碩士學位。

閻新廣先生，46歲，為本公司非執行董事。彼主要負責監督本集團的管理。

董事及高級管理層

閔先生自2004年4月起一直於完美世界集團工作，且目前於完美世界集團擔任主席。自2018年7月起，彼一直擔任本集團旗下一間附屬公司天津祖龍的董事。

閔先生於1997年7月在鄭州的鄭州大學取得審計學學士學位，並於2008年12月在天津南開大學取得應用經濟學碩士學位。閔先生於2001年5月獲中國財政部認可為中級會計師，並於2014年7月取得深圳證券交易所董事會秘書資格。

獨立非執行董事

葛旋先生，48歲，為獨立非執行董事。彼主要負責監督董事會及提供獨立判斷。

葛先生於金融行業擁有豐富經驗。自2013年6月起，葛先生一直為民生通惠資產管理有限公司的董事兼總經理。於1993年7月至1998年9月，彼在國信證券股份有限公司（一間於深圳證券交易所上市的公司，證券代碼：002736）曾擔任不同管理職位。於1999年1月至2000年6月，彼在博時基金管理有限公司擔任交易及投資部主任及總裁助理。於2000年7月至2002年3月，彼在鵬華基金管理有限公司擔任總裁助理、交易部總監以及投資決策委員會和風險控制委員會成員。於2002年8月至2003年12月，彼在金元證券股份有限公司擔任投資總監。於2003年12月至2010年10月，彼在華西證券股份有限公司（一間於深圳證券交易所上市的公司，證券代碼：002926）擔任副總裁及董事。於2009年9月至2013年6月，彼在民生人壽保險股份有限公司曾擔任不同管理職位。

葛先生於1993年6月在中國深圳的深圳大學取得國際貿易學士學位，並於2010年9月在中國北京長江商學院取得高級工商管理碩士。

朱霖先生，46歲，為獨立非執行董事。彼主要負責監督董事會及提供獨立判斷。

朱先生擁有會計及財務顧問的豐富經驗。於2003年10月起，彼為普華永道諮詢（深圳）有限公司北京分公司併購部高級經理。自2015年10月起，朱先生擔任北京潤衡會計師事務所的合夥人，而自2006年3月起，朱先生一直擔任北京潤勤諮詢有限公司的董事。

朱先生於1995年6月在北京中央財經大學會計系取得外國財務會計專門化學士學位。自2000年2月起，朱先生成為中國註冊會計師協會會員。自2015年3月起，朱先生擔任彩客

董事及高級管理層

化學集團有限公司(一間於香港聯交所上市的公司，股份代號：1986)的獨立非執行董事。

丁治平先生，60歲，為獨立非執行董事。彼主要負責監督董事會及提供獨立判斷。

丁先生擁有逾40年的工作經驗。自2002年4月起，丁先生一直任職於新疆國際實業股份有限公司，彼目前為董事長。於1995年11月至1997年4月，彼在中國銀行新疆分行擔任高級工程師。於2002年2月至2002年4月，彼為新疆外經貿集團有限責任公司的董事長。

丁先生於1987年9月在合肥市的合肥工業大學取得計算機科學學士學位，於1999年4月在新西蘭奧克蘭的奧克蘭商學院(Auckland Institute of Studies)取得工商管理碩士學位及於2010年5月在北京市的長江商學院取得高級工商管理碩士學位。

根據上市規則第13.51(2)條作出的其他披露

除本文件所披露者外及據董事作出一切合理查詢後所深知、全悉及確信，各董事確認(i)截至最後可行日期，彼並無於本公司及／或任何相聯法團(定義見證券及期貨條例第XV部)的股份、相關股份及債權證中擁有任何其他倉盤或淡倉；(ii)截至最後可行日期，彼與任何董事、高級管理層及／或本公司主要或控股股東概無其他關係；(iii)緊接本文件日期前三年，彼概無於證券在香港及／或海外任何證券市場上市的任何公眾公司擔任任何董事職位；及(iv)概無有關董事委任的其他事宜須敦請股東及香港聯交所垂注，或根據上市規則第13.51(2)條須予以披露。

董事及高級管理層

高級管理層

除董事外，本集團下列高級管理層成員將負責業務的日常管理及運營。下表載列有關高級管理層團隊成員的若干資料：

姓名	年齡	職位	角色及職責	加入本集團的時間	與其他董事或高級管理層的關係
李青先生	45歲	首席執行官	整體管理、決策及策略 規劃	2014年9月	無
張羽先生	43歲	引擎中心 首席技術官兼 總經理	帶領引擎技術的研究及 應用	2015年1月	無
李軼先生	40歲	副總裁兼首席 財務官	提供財務管理及制定財 務策略	2015年11月	無

李青先生為本公司首席執行官。見上文「一執行董事」一段。

張羽先生，43歲，為本公司首席技術官兼引擎中心總經理。張先生負責帶領引擎技術的研究及應用。

張先生於遊戲行業擁有豐富經驗。於2004年3月至2015年1月，張先生於完美世界集團工作一室擔任程式總監。張先生於2015年1月加入本集團，自此一直擔任本集團引擎中心總經理。

張先生於2000年7月在中國北京清華大學取得電氣工程學士學位。

李軼先生，40歲，為本公司副總裁兼首席財務官。李先生負責為本集團提供財務管理及制定財務策略。

李先生於會計及財務管理方面擁有豐富經驗。於2001年9月至2011年9月，李先生於安永（中國）企業諮詢有限公司北京辦事處的審計部及稅務部工作，彼離職前擔任高級經理。於2013年2月至2015年10月，李先生於完美世界集團擔任稅務總監。李先生於2015年11月加入本集團，自此一直擔任本集團副總裁兼首席財務官。

董事及高級管理層

李先生於2001年7月在中國北京首都經濟貿易大學取得會計學學士學位(註冊會計師)。彼於2009年9月獲北京市人力資源和社會保障局認可為註冊稅務師。彼於2019年4月取得深圳證券交易所董事會秘書資格。

除上述所披露者外，概無高級管理層成員於緊接本文件日期前三年內在任何其他上市公司擔任任何職位。

聯席公司秘書

郝莉麗女士，40歲，於[編纂]起獲委任為我們的聯席公司秘書之一。

郝女士於法律行業擁有豐富經驗。於2011年9月至2015年3月，郝女士為完美世界集團高級法律顧問，主要負責併購支援、知識產權管理及合規事務。郝女士於2016年5月加入本集團擔任本集團法律總監。彼主要負責領導本集團的法律及合規工作。

郝女士於2002年7月在北京市的中國政法大學取得經濟法學士學位，並於2003年12月在英國諾丁漢大學(University of Nottingham)取得國際商法法學碩士學位。郝女士於2006年2月獲中華人民共和國司法部頒發法律職業資格證書，並於2015年5月獲中國證券業協會頒發證券從業資格證。

霍寶兒女士，於[編纂]起獲委任為我們的聯席公司秘書之一。霍女士為方圓企業服務集團(香港)有限公司副總裁。

霍女士於向私人及上市公司提供專業企業秘書服務方面擁有豐富經驗。加入方圓企業服務集團(香港)有限公司前，霍女士於一間國際會計公司及香港聯合交易所有限公司上市科工作13年。

霍女士於香港中文大學取得工商管理榮譽學士學位，主修會計學，並於香港大學取得公司法及金融法碩士學位。霍女士為香港會計師公會會員。

我們已向香港聯交所就我們的聯席公司秘書之一郝莉麗女士的資格申請豁免，而聯交所亦已向我們授出毋須嚴格遵守上市規則第3.28條及第8.17條下規定的豁免。有關豁免的詳情，見「豁免嚴格遵守上市規則」。

董事及高級管理層

董事委員會

我們已在董事會成立以下委員會，即審核委員會、薪酬委員會、提名委員會及風險管理委員會。該等委員會按照董事會採納的職權範圍運作。

審核委員會

我們已根據上市規則第3.21條及第3.22條以及上市規則附錄14所載企業管治守則第C.3段成立審核委員會，並制定其書面職權範圍。審核委員會由三名成員組成，即朱霖先生、葛旋先生及丁治平先生。朱霖先生具有合適的會計及財務管理專業知識，並為該委員會的主席。審核委員會的主要職責包括(i)就委聘、重新委聘及罷免外部核數師向董事會提出建議；(ii)審閱財務報表；(iii)就財務申報程序提供重要意見；(iv)監督我們的內部監控及風險管理制度以及審核程序，並與管理層討論風險管理及內部監控系統，以確保管理層已履行其設立有效系統的責任；及(v)就與企業管治有關的事宜向董事會提出意見和建議。

薪酬委員會

我們已根據上市規則第3.26條及上市規則附錄14所載企業管治守則第B.1段成立薪酬委員會，並制定其書面職權範圍。薪酬委員會由三名成員組成，即葛旋先生、丁治平先生及李青先生。葛旋先生為該委員會的主席。薪酬委員會的主要職責包括(i)就董事及高級管理層的薪酬政策及架構向董事會提出建議，以及就該等薪酬政策訂立正式及具透明度的程序；及(ii)就董事及高級管理層的薪酬待遇以及僱員福利安排向董事會提出建議。

提名委員會

我們已根據上市規則附錄14所載企業管治守則第A.5段成立提名委員會，並制定其書面職權範圍。提名委員會由三名成員組成，即李青先生、葛旋先生及丁治平先生。李青先生為該委員會的主席。提名委員會的主要職責包括(i)審閱董事會的架構、規模及組成(包括其技能、知識及經驗)；及(ii)就有關委任董事及董事會繼任管理方面作出審議並向董事會提出建議。

風險管理委員會

我們已成立風險管理委員會，並制定書面職權範圍。風險管理委員會由三名成員組成，即丁治平先生、李青先生及朱霖先生。丁治平先生為該委員會的主席。風險管理委員會的主要職責包括(i)成立、維持及監督本公司風險管理政策及程序的執行，及就此向董事

董事及高級管理層

會提出推薦建議；(ii)收集及管理關連人士的資料；(iii)管理及檢討關連交易，以及控制與關連交易有關的風險；(iv)審閱關連人士及關連交易的資料並於本公司的公開披露文件中披露；(v)制定與我們的關連交易有關的規例及管理規例；及(vi)於審議關連交易後向董事會作出建議以供審批。

企業管治守則守則條文第A.2.1條

李青先生為本公司執行董事、董事長兼首席執行官。鑒於李青先生於信息技術及遊戲行業的豐富經驗，其自本集團成立起負責本集團的整體管理、決策及策略規劃，對本集團的發展及業務擴展發揮著舉足輕重的作用。由於李青先生為本集團成立的主要因由，董事會認為委任李青先生同時兼任董事長及首席執行官將不會對本集團的利益造成任何潛在損害，反之，有利於本集團的管理。此外，高級管理層及董事會由擁有豐富經驗的人士組成，彼等在運營過程中會制衡李青先生權力和權限。董事會目前由兩名執行董事（包括李青先生）、兩名非執行董事及三名獨立非執行董事組成，故其人員組成具有頗強的獨立性。

除上文所披露者外，我們已遵守上市規則附錄14所載企業管治守則項下所有守則條文的規定。

董事會多元化政策

為提升董事會效率及維持高水準的企業管治，我們採納董事會多元化政策，制定實現及維持董事會多元化的目標及方法。根據董事會多元化政策，我們於挑選董事會候選人時會考慮多項因素，包括但不限於性別、技能、年齡、專業經驗、知識、文化及教育背景、種族以及服務年限，以達致董事會多元化。最終的委任決定將取決於選定候選人的功績及將為董事會帶來的貢獻。

我們的董事擁有豐富的知識及技能，包括整體管理及策略發展、人力資源、信息技術、會計及財務管理、風險管理、企業管治以及物業及資產估值。彼等已取得各種專業學位，包括計算機科學、物理、電子工程、財務會計、經濟法學及貿易經濟。我們的三名獨立非執行董事具有不同的行業背景，佔董事會成員超過三分之一。此外，董事會成員的年齡層廣泛，介乎42歲至60歲。經考慮我們目前的業務模式及具體需求以及董事的不同背景，董事會的組成符合董事會多元化政策。

董事及高級管理層

提名委員會負責確保董事會成員的多元化。於上市後，提名委員會將不時檢討董事會多元化政策，以確保其持續行之有效，而我們將每年於企業管治報告中披露董事會多元化政策的實施情況。

[編纂]

根據上市規則第3A.19條，本公司已委任[編纂]於建議[編纂]後為我們的[編纂]。根據上市規則第3A.23條，[編纂]將就下列情況向我們提供意見：

- [編纂]任何監管公告、通函或財務報告前；
- 擬進行可能屬須予公布或關連交易的交易(包括股份發行及股份購回)時；
- 於我們建議按有別於本文件詳述的方式使用[編纂][編纂]時；
- 倘我們的業務活動、發展或業績偏離本文件所載任何預測、估計或其他資料時；及
- 於香港聯交所根據第13.10條就股份價格或成交量的不尋常波動向本公司作出查詢時。

委任年期將由[編纂]開始，並於我們就[編纂]後開始的首個完整財政年度的財務業績發表年度報告當日結束，而有關委任須經雙方同意。

董事及高級管理層的薪酬及報酬

董事及高級管理層以袍金、薪金、花紅、退休金計劃供款、津貼及實物利益的形式自本集團收取報酬。

為獎勵董事、高級管理層及僱員為本集團所作出貢獻，並吸引、激勵及挽留有技術及經驗豐富的人員為本集團未來發展及擴展奮鬥，本公司已於2020年4月1日採納受限制股份單位計劃。有關受限制股份單位計劃，請見「附錄四—法定及一般資料—D.受限制股份單位計劃」。

截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度，董事所取得的薪酬總額(包括薪金、花紅、以股份形式支付的報酬、退休金計劃供款、其他社會保障成本及其他僱員福利)分別約為人民幣17.2百萬元、人民幣3.8百萬元及人民幣4.1百萬元。

截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度，向本公司五名最高薪人士(包括董事及其他僱員)所支付的薪金、花紅、退休金計劃供款、其他社會保障成本以及其他僱員福

董事及高級管理層

利及以股份為基礎的付款分別約為人民幣164.2百萬元、人民幣8.7百萬元及人民幣13.0百萬元。

根據當前生效的安排，截至2020年12月31日止年度應付董事薪酬（不包括酌情花紅）及董事應收實物利益總額估計約為人民幣4.8百萬元。

獨立非執行董事自本公司收取袍金。所有董事均可獲本公司償付有關向本公司提供服務或執行與本公司運營有關的事宜所產生的必要合理費用，而有關款項將由本公司以董事服務袍金方式支付，有關金額（如有）由董事不時釐定，但總額不得超過全年總額（不包括其他應付款項，如列作僱傭薪酬的開支）或本公司通過普通決議案釐定的較高金額。除上文所披露者外，董事無權從本公司收取任何其他特別福利。董事薪酬由董事會釐定，在[編纂]後亦會考慮薪酬委員會經計及適用法律、法規及規則後所提出的建議。

於往績記錄期間，本集團概無向董事或五名最高薪人士支付任何薪酬，以作為彼等加入本集團或於加入本集團後的獎勵或作為彼等離職的補償。此外，概無董事於往績記錄期間放棄任何薪酬。

除上文所披露者外，於往績記錄期間，本集團概無向董事作出或應付其他款項。

與控股股東的關係

控股股東

截至最後可行日期，我們的創辦人、董事長、執行董事兼首席執行官李青先生連同本集團三名現時僱員（即張羽先生、向楠先生及白瑋先生）分別透過彼等各自的全資境外控股公司間接持有Cresc Chorus已發行股本的81.96%、6.94%、5.55%及5.55%。於重組後及緊接[編纂]完成前，境外控股公司Cresc Chorus直接持有本公司已發行股本的46.39%。由於李青先生、張羽先生、向楠先生及白瑋先生決定透過一間共同投資控股公司（即Cresc Chorus）持有彼等各自於本公司的權益，故就上市規則而言，彼等將被視為一組控股股東。

緊隨資本化發行及[編纂]完成後（假設[編纂]未獲行使），Cresc Chorus、李青先生、張羽先生、向楠先生、白瑋先生以及彼等各自的境外控股公司（即LuckQ、ZY Technology、XNZL Ltd及Wade Data）將繼續於本公司股東大會上控制30%以上股票權，並繼續作為一組控股股東。

我們業務的劃分

控股股東及董事各自確認，除本集團業務外，其（包括其各自的緊密聯繫人（本集團成員公司除外））概無於直接或間接與本集團的業務構成或可能構成競爭的業務中擁有任何權益，而須根據上市規則第8.10條予以披露。

獨立於控股股東

經考慮下列因素後，董事信納我們於[編纂]後能夠獨立於控股股東及彼等各自的緊密聯繫人進行業務。

管理獨立性

我們的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組成。董事及高級管理層成員均具備擔任本公司董事或高級管理層的相關管理及／或行業經驗。更多詳情，見「董事及高級管理層」。截至最後可行日期，概無執行董事擁有任何直接或間接與我們的業務構成或可能構成競爭的業務。

各董事知悉其作為董事的受託責任，該等責任要求（其中包括）董事為本公司的裨益及最佳利益行事，且不容許其董事職責與個人利益之間出現任何衝突。倘本公司與董事或彼等各自的緊密聯繫人之間擬訂立的任何交易中存在潛在利益衝突，則有利害關係的董事須就批准其或其任何緊密聯繫人擁有重大權益的任何合約或安排或任何其他方案的任

與控股股東的關係

何董事會決議案放棄投票，且不得計入出席有關董事會會議的法定人數。此外，我們認為獨立非執行董事能為董事會決策程序作出獨立的判斷。有關詳情，見「董事及高級管理層」。

本集團的日常運營由獨立且經驗豐富的高級管理團隊進行。我們具備獨立履行財務及會計、人力資源、業務管理及研發等所有必要行政職能的能力及人員。

基於以上所述，董事信納，董事會整體連同高級管理層團隊能夠於[編纂]後獨立履行本集團管理職責。

經營獨立性

儘管控股股東將於[編纂]後於本公司保留控股權益，我們可全權就自身業務運營作出決定及獨立開展業務。我們已設立自有組織架構，且各部門均獲分配具體職責範圍。我們亦擁有開展業務所需的所有相關許可、批准及證書，且我們在資金及僱員方面具備足夠運營能力以獨立經營及管理。我們的運營概不依賴控股股東或彼等的緊密聯繫人。我們可獨立接觸客戶及供應商並擁有獨立管理團隊（包括董事及高級管理層），處理日常業務。我們亦已建立一套內部控制程序，以促進及保持業務的獨立運營。

基於以上所述，董事信納我們的運營概不依賴控股股東，且本集團於[編纂]後有能力獨立於控股股東運營。

財務獨立性

我們已成立由財務人員團隊組成的自有財務部，負責本公司的財務控制、會計、申報、集團信貸及內部監控職能，獨立於控股股東。我們可獨立作出財務決策，而控股股東不會干涉資金用途。我們亦設有獨立穩健的審核系統、標準化的財務及會計系統以及完整的財務管理系統。我們有足夠的資金及銀行融資以獨立經營業務，並擁有足夠的內部資源及良好的信貸情況以支持我們的日常運營。我們有渠道獲得獨立第三方融資，且能夠毋須依賴控股股東或彼等各自的緊密聯繫人提供任何擔保或抵押的情況下取得有關融資。

截至最後可行日期，概無應付或應收控股股東及彼等各自的緊密聯繫人的貸款、墊款或結餘尚未悉數結清，亦無任何控股股東及彼等各自的緊密聯繫人就本集團的借款提供的任何抵押及擔保尚未完全解押或解除。

基於上文所述，董事信納，我們能於[編纂]後在財務方面獨立於控股股東及彼等各自的緊密聯繫人。

與控股股東的關係

企業管治措施

董事認為有足夠的企業管治措施管理潛在利益衝突，以保障股東的整體利益。特別是，我們將實施以下措施：

- 擁有重大利益關係的董事須全面披露與我們的利益衝突或可能衝突的事宜，且不得出席有關董事或其緊密聯繫人擁有重大利益的事宜有關的董事會會議，除非大部分獨立非執行董事指定要求有關董事出席或參與有關董事會會議；
- 我們承諾，董事會應由執行董事及非執行董事（包括獨立非執行董事）均衡組成，從而促進獨立判斷。我們已委任三名獨立非執行董事，並相信獨立非執行董事具有充分經驗、並無可能嚴重影響彼等作出獨立判斷的任何業務及／或其他關係，以及將提供公正客觀的意見以保障[編纂]的權益。有關獨立非執行董事的進一步詳情，見「董事及高級管理層—董事—獨立非執行董事」；
- 倘產生任何潛在利益衝突，即董事擁有一間公司權益，而該公司將與本集團訂立協議，於相關交易中擁有權益的董事須不參與董事會的審議程序，並須放棄投票，且於該董事會會議上不得計入有關決議案的法定人數；
- 倘於股東層面產生任何潛在利益衝突，控股股東須就相關決議案的本公司股東大會上放棄投票；
- 倘獨立非執行董事須審議本集團與控股股東及／或董事之間的任何利益衝突情況，則控股股東及／或董事須向獨立非執行董事提供一切所需資料，而本公司須遵照上市規則規定於其年度報告或以公告方式披露獨立非執行董事的決策（包括控股股東轉介給本公司的任何商機不獲接納的原因）；
- 根據上市規則附錄14所載企業管治守則，董事（包括獨立非執行董事）於適當情況下將能夠向外界尋求獨立專業意見，費用由本公司承擔；及
- 我們已委任[編纂]為我們的[編纂]，將就遵守適用法律及上市規則（包括有關董事職責及企業管治的多項上市規則規定）向我們提供意見及指引。

與騰訊集團的關係

騰訊集團

騰訊的全資附屬公司意像架構為我們的主要股東之一。緊隨[編纂]完成後並假設[編纂]未獲行使，意像架構將有權行使本公司已發行股份的表決權相當於本公司已發行股本總額約13.34%。

與騰訊集團合作

與騰訊集團的現有合作

於往績記錄期間，我們一直與騰訊集團合作，並相信我們與騰訊集團的戰略性合作將在用戶流量及雲計算基礎架構上為我們提供獨特優勢，且進一步鞏固我們的市場地位。尤其是：

遊戲合作

我們是中國自研遊戲以自有力量及與第三方發行人合作在海外市場發行的先驅，我們與騰訊集團合作(其中包括)發行、運營及分銷我們的遊戲。

就第三方發行商業模式而言，於往績記錄期間，我們已與騰訊集團合作在中國發行及運營四款遊戲。截至最後可行日期，我們在日本與樂娛互動就一款遊戲訂立額外獨家發行及運營協議，該遊戲預期於2020年4月上線。此外，我們已於2020年3月27日與騰訊集團訂立協議，內容有關獨家發行及運營三款目前正在籌備中的遊戲。

就自主發行業務模式而言，我們委聘包括騰訊計算機在內的第三方發行渠道發行我們的遊戲，並透過騰訊應用寶等騰訊集團的平台為我們的遊戲獲取新用戶。舉例而言，於往績記錄期間，我們已委聘騰訊集團發行四款遊戲。

於往績記錄期間，我們亦委聘騰訊集團在騰訊運營的平台上對若干遊戲根據需要提供推廣及廣告服務，該等服務可能在社交媒體平台(例如QQ、QZone及微信)上發布數碼廣告或交通媒體等戶外廣告。

雲基礎設施

我們已將部分伺服器及計算基礎設施轉移至雲服務供應商，成為中國少數幾家將雲技術整合至遊戲基礎設施的遊戲發行商之一。我們已與騰訊雲訂立雲服務協議，據此，騰訊雲同意向本集團提供：(i)包括雲計算、數據存儲及CDN服務、雲安全服務、域名服務、移動通信服務、視頻服務以及人工智能產品及／或服務等雲服務；及(ii)24小時／每週7天的售後服務以及協助處理本集團在使用騰訊雲服務期間所遇到的問題。本集團會根據

與騰訊集團的關係

本集團的需求透過騰訊雲線上平台選擇及下達訂單購買騰訊雲的雲服務包。該戰略合作協議的期限為一年，可每年自動重續，除非其中一方通知另一方無意重續協議。

透過我們的雲基礎設施，我們能夠利用騰訊雲的多種資源，包括雲計算、數據存儲及帶寬服務，該等服務在中國提供無與倫比的數據存儲可靠性及穩定性。利用騰訊雲服務，我們部分伺服器已成為以雲計算為基礎，這使我們能夠根據需要高度靈活地管理伺服器數量，從而大幅節省遊戲基礎設施的成本。此外，我們可透過雲輕鬆增加或減少伺服器數量，從而在遊戲運營能力方面擁有較強的靈活性，以及通過建立三套數據備份以達至可靠的數據存儲，並提高同時計算大量用戶數據的批量處理能力。

與騰訊集團的歷史交易

下文載列截至2019年12月31日止三個年度我們就第三方發行商業務模式自騰訊集團產生的收益概要：

交易性質	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	估本集團 (人民幣 百萬元)	總收益的 百分比	估本集團 (人民幣 百萬元)	總收益的 百分比	估本集團 (人民幣 百萬元)	總收益的 百分比
收益分成	514.73	39.31	350.95	40.34	585.69	54.88
固定授權費 ⁽¹⁾	<u>3.77</u>	<u>0.29</u>	<u>3.77</u>	<u>0.43</u>	<u>0.79</u>	<u>0.07</u>
	<u>518.50</u>	<u>39.60</u>	<u>354.72</u>	<u>40.77</u>	<u>586.48</u>	<u>54.95</u>

附註：

(1) 固定授權費被視為使用權安排，最初計入合同負債，然後在授權期內按比例確認為收益。

與騰訊集團的關係

下文載列截至2019年12月31日止三個年度我們與騰訊集團按開支計算的交易概要：

交易性質	截至12月31日止年度								
	2017年			2018年			2019年		
	(人民幣 百萬元)	佔本集團 總銷售及 總成本的 百分比	佔本集團 總銷售及 營銷開支 的百分比	(人民幣 百萬元)	佔本集團 總銷售及 總成本的 百分比	佔本集團 總銷售及 營銷開支 的百分比	(人民幣 百萬元)	佔本集團 總銷售及 總成本的 百分比	佔本集團 總銷售及 營銷開支 的百分比
雲服務的服務費	3.25	1.19	—	3.98	2.29	—	3.39	1.91	—
於騰訊平台自主發行遊戲的佣金	16.83	6.16	—	8.56	4.93	—	1.90	1.07	—
推廣及廣告服務 ⁽¹⁾	0.57	—	0.25	零	—	—	1.42	—	1.24
	20.65	7.35	0.25	12.54	7.22	—	6.71	2.98	1.24

附註：

(1) 有關推廣及廣告開支為銷售及營銷開支性質。

與騰訊集團的未來合作計劃

為進一步提升現有合作及發展新業務關係，我們已就下列事項與騰訊集團訂立若干持續關連交易：

- 委聘騰訊集團就我們部分遊戲提供推廣及廣告服務；
- 繼續購買騰訊集團的服務，包括但不限於雲服務、雲存儲、雲服務相關技術支援；及
- 就遊戲開發、授權以及發行及分銷加強與騰訊集團的合作，透過就我們遊戲的授權及運營進行合作以獲取更強的盈利能力。尤其是，騰訊集團與本公司於2020年3月27日訂立相關獨家發行及運營協議，內容有關將於2020年及2021年在中國推出的三款新遊戲。

董事認為我們與騰訊的關係不太可能終止或發生重大不利改變，原因為與騰訊的合作而言互利互補。有關將於[編纂]後持續的與騰訊集團的協議重要條款的進一步詳情請見「關連交易」。

與騰訊集團的關係

運營獨立於騰訊集團

經考慮以下因素，董事認為我們於任何重大方面一直獨立於騰訊集團運營我們的業務，基於以下理由：

- (i) 作為遊戲開發商，我們基於內部開發原創IP（「原創IP手遊」）及第三方IP持有人的授權IP（「授權IP手遊」）開發遊戲，並於往績記錄期間享有商業自由選擇合作的遊戲發行商。於往績記錄期間，已建立粉絲群及熱門IP上的優勢令我們能夠透過《夢幻誅仙》及《龍族幻想》等IP手遊形式迅速與受眾以及彼等各自的IP持有人就授權IP建立感情。基於卓越往績，我們強大的遊戲開發及IP運營能力使我們成為世界知名IP持有人中的首選移動遊戲開發商，從而使我們能夠採購世界一流質量和國際知名的IP。截至最後可行日期，我們已就六款遊戲暫定IP計劃，其中四款基於原創IP及兩款基於授權IP。例如，截至最後可行日期，我們正在與一間於製作奇幻系列方面具良好往績記錄的全球頂尖電影製作公司合作，將票房收入逾15億美元的科幻電影巨作的續集改編成手遊。由於我們的自主遊戲開發團隊能力出眾，連同多元化及強大的遊戲儲備，我們能夠獨立於騰訊集團經營遊戲開發業務，且我們與紫龍遊戲及智美網絡等頂尖獨立遊戲發行商建立並維持長期戰略夥伴關係。
- (ii) 根據弗若斯特沙利文報告，騰訊集團為中國移動遊戲市場價值鏈的主要市場參與者之一，且頂尖遊戲開發商以獨立第三方發行商身份與騰訊集團合作為行業慣例，藉此盡量提升遊戲的商業潛能及雙方盈利。對遊戲獨家發行及運營的高度認可提高我們的信心，並吸引高付費玩家加入我們的遊戲，原因我們於遊戲中出售虛擬物品可產生流水。由於騰訊是中國領先的移動遊戲發行商，並運營向眾多高付費玩家開放的遊戲平台，我們於往績記錄期間就若干遊戲的獨家發行及運營安排選擇與騰訊集團合作，原因是其平台使我們的遊戲能接觸到大量高付費玩家，在收益分成基準下使雙方獲取最高盈利。

我們一般透過騰訊應用寶、iOS App Store及Google Play等地方及全球多個分銷渠道商以實現遊戲發行過程中更高市場滲透率。根據弗若斯特沙利文報告，騰訊應用寶為中國月活躍用戶中最大的一級遊戲分銷渠道商，而騰訊應用寶於2019年擁有約280百萬名用戶。

與騰訊集團的關係

此外，就雲基礎設施而言，我們為中國少數幾家將雲技術整合至我們具有自主知識產權的服務器架構的遊戲發行商之一。騰訊為中國領先的互聯網增值服務供應商，提供廣泛的高質量產品及服務。於往績記錄期間，在我們的雲服務供應商中，分配予騰訊雲的雲服務購買量有所減少。董事認為，自供應商（包括騰訊集團）購買雲服務將為我們提供必要技術，有助我們進一步發展業務及使我們能夠根據需要高度靈活地管理服務器數量。因此，我們認為與騰訊集團的戰略合作符合本集團及股東的整體利益，且將不會使我們於任何重大方面對騰訊集團產生依賴。

就我們的遊戲推廣及廣告服務而言，我們一般於遊戲早期階段聘用有關服務，組織全面的營銷和推廣活動，以增加有關遊戲的曝光率並在上線後立即吸引新遊戲玩家。根據弗若斯特沙利文報告，按提供廣告服務所產生收益計算，騰訊於2019年在中國廣告平台中位列前三名。於往績記錄期間，截至2017年及2019年12月31日止年度，本集團就騰訊集團產生有關推廣及廣告服務的過往服務費分別約為人民幣0.57百萬元及人民幣1.42百萬元。經計及騰訊集團運營的廣泛平台，我們認為向騰訊集團取得該等服務將會廣泛提升我們遊戲的市場曝光率。因此，我們就遊戲相關推廣及廣告服務訂立騰訊遊戲合作框架協議。

除了在中國與騰訊的合作外，我們一直積極與於香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲的海外發行商（非關連人士）擴大全球遊戲分銷，並於往績記錄期間透過與並非由關連人士運營的分銷渠道商（例如iOS App Store及Google Play）合作，逐步加強自主發行業務。作為中國領先的移動遊戲開發商，海外發行商一般會向我們尋求早期合作，以於彼等各自市場發行我們的遊戲。鑒於各海外市場均有第三方發行商及分銷渠道商，我們於往績記錄期間與該等人士建立並維持良好的合作關係。因此，其他遊戲發行平台以及自主發行業務產生的收益貢獻預期將於未來三年獲得更強勁的增長。

我們認為，由於我們在業務的日常運營中並無於任何重大方面依賴騰訊集團，我們於[編纂]後將能夠獨立運作，尤其是我們作為遊戲開發商於採購授權IP工作及遊戲開發過程。我們擬繼續加強與騰訊集團的業務合作，且我們認為，我們與騰訊的未來戰略夥伴關係將會在用戶流量及雲技術方面賦予我們優勢，從而進一步加強我們的市場地位。尤其在遊戲合作方面，鑒於騰訊集團在中國的領先地位，我們與騰訊在遊戲方面的戰略合作賦予我們特別的優勢以增加用戶流量及實現盈利。

與騰訊集團的關係

與騰訊集團競爭

騰訊為中國互聯網增值服務的領先供應商，提供廣泛的高質量產品及服務。作為其增值服務的一部分，騰訊同時提供客戶遊戲及智能手機遊戲。根據騰訊截至2019年12月31日止年度的日期為2020年3月18日的年度業績公告，騰訊的網路遊戲收益達人民幣1,147億元。

董事認為，儘管騰訊集團亦開發及發行其自有遊戲，我們與騰訊集團的競爭不會產生影響我們[編纂]適宜性的重大問題：

- (a) 騰訊集團並非我們的控股股東，並不會以任何方式對本集團施加任何重大管理影響；
- (b) 於往績記錄期間，我們一直獨立於騰訊集團運營我們的業務，且將不會於任何重大方面對騰訊產生依賴；及
- (c) 於2019年，就自研遊戲的總流水而言，我們在國內及全球均為處於領先地位的遊戲開發商。作為加強我們與騰訊集團戰略合作的策略其中一環，我們會進一步利用與騰訊集團在遊戲授權以及發行及分銷方面的合作，務求使彼此在我們自主研發的遊戲中獲得最大盈利。董事認為，與騰訊集團的戰略合作互利互補，因此符合本公司及股東的整體利益。

主要股東

就董事所知，緊隨資本化發行及[編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)，下列各人士將於本公司股份或相關股份中擁有須根據證券及期貨條例第XV部第2及第3分部的條文向本公司及香港聯交所披露的權益或淡倉，或將直接或間接擁有附帶投票權可於所有情況下在本公司股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上的權益：

姓名／名稱	權益性質	截至最後可行日期 所持股份 ⁽¹⁾		於緊隨資本化發行及 [編纂]後所持股份 (假設[編纂] 不獲行使) ⁽¹⁾	
		數目	概約百分比	數目	概約百分比
Cresc Chorus ⁽²⁾	實益擁有人	47,335,000	46.39%	[編纂]	[編纂]%
LuckQ ⁽²⁾	受控制法團權益	47,335,000	46.39%	[編纂]	[編纂]%
李青先生 ⁽²⁾	受控制法團權益	47,335,000	46.39%	[編纂]	[編纂]%
Perfect World Interactive ⁽³⁾	實益擁有人	23,570,408	23.10%	[編纂]	[編纂]%
意像架構 ⁽⁴⁾	實益擁有人	17,870,408	17.51%	[編纂]	[編纂]%
騰訊 ⁽⁴⁾	受控制法團權益	17,870,408	17.51%	[編纂]	[編纂]%
GIC Private Limited	實益擁有人	零	—	[編纂]	[編纂]%
Green Particle	實益擁有人	8,265,000	8.10%	[編纂]	[編纂]%

附註：

- (1) 所述所有權益均為好倉。
- (2) LuckQ擁有Cresc Chorus的81.96%權益，而李青先生全資擁有LuckQ。因此，根據證券及期貨條例，LuckQ與李青先生各自被視為於Cresc Chorus持有的全部股份中擁有權益。
- (3) Perfect World Interactive由完美世界股份最終控制。
- (4) 意像架構為騰訊的全資附屬公司。根據證券及期貨條例，騰訊被視為於意像架構持有的所有股份中擁有權益。

主要股東

除以上所披露者外，董事並不知悉任何人士於緊隨資本化發行及[編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)將於股份或相關股份中擁有須根據證券及期貨條例第XV部第2及第3分部的條文向本公司及香港聯交所披露的權益或淡倉，或將直接或間接擁有附帶投票權可於所有情況下在本公司或其任何附屬公司股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上的權益。

股本

法定及已發行股本

下文說明緊接資本化發行及[編纂]完成前及完成後本公司已發行及將予發行的繳足或入賬列作繳足的法定及已發行股本：

法定股本

	<u>面值</u> (美元)
5,000,000,000股 每股面值0.00001美元的股份	50,000

資本化發行及[編纂]完成後已發行及將予發行、繳足或入賬列作繳足

假設[編纂]不獲行使，緊隨資本化發行及[編纂]完成後的本公司已發行股本將如下：

	<u>面值</u> (美元)
102,040,816股 股份於本文件日期已發行	1,020.40816
[編纂]股 股份根據資本化發行將予發行	[編纂]
<u>[編纂]股 股份根據[編纂]將予發行</u>	<u>[編纂]</u>
<u>[編纂]股 股份(總計)</u>	<u>[編纂]</u>

假設

上表假設[編纂]已成為無條件並如本文件所述據此發行股份。上表並無計及(i)[編纂]獲行使而可予配發及發行的任何股份，或(ii)本公司根據下文所指授予董事配發及發行的一般授權或購回股份的一般授權或以其他方式可能配發及發行或購回的任股份。

最低[編纂]

根據上市規則第8.08條，於[編纂]時及其後所有時間，本公司已發行股本總額至少25%須由[編纂](定義見上市規則)持有。

地位

本公司[編纂]將與現時已發行或將予發行的所有股份享有同等地位，特別是除資本化發行的權利外，將符合資格享有於本文件刊發日期後的記錄日期就股份所宣派、作出或支付的所有股息或其他分派。

股 本

須召開股東大會及類別大會的情況

根據開曼群島公司法以及大綱及細則的條款，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)將其股份劃分為多個類別；(iv)將其股份拆分為面值較小的股份；及(v)註銷未獲認購的任何股份。此外，根據開曼群島公司法的條文，本公司可透過其股東通過特別決議案削減其股本或股本贖回儲備。有關詳情見「附錄三—本公司組織章程及開曼群島公司法概要—2.組織章程細則—2.1股份—(c)更改股本」。

根據開曼群島公司法以及大綱及細則的條款，股份或任何類別股份所附全部或任何特別權利，可經由該類別已發行股份面值不少於四分之三的持有人書面同意，或經由該類別股份持有人於另行召開的股東大會上通過特別決議案批准予以修訂、修改或廢除。有關詳情見「附錄三—本公司組織章程及開曼群島公司法概要—2.組織章程細則—2.1股份—(b)更改現有股份或類別股份的權利」。

此外，本公司亦將按細則規定不時召開股東大會，其概要載於「附錄三—本公司組織章程及開曼群島公司法概要」。

發行股份的一般授權

在「[編纂]的架構—[編纂]的條件」所述的條件規限下，董事獲授一般無條件授權，以配發、發行及處置股份或可轉換為股份的證券或購股權、認股權證或認購股份或該等可換股證券的類似權利，及作出或授出將會行使或可能須行使該等權力的邀約、協議或購股權，惟董事配發或同意配發的股份總數不包括根據以下各項配發者：

- (i) 行使任何認購權、本公司不時可能發行的認股權證；
- (ii) 根據組織章程細則以配發股份代替股份的全部或部分股息的任何以股代息計劃或類似安排；
- (iii) 股東於股東大會授出的特定授權，

不得超過以下各項的總和：

- (i) 於[編纂]完成後已發行股份總數的20%；及
- (ii) 本公司根據下文「購回股份的一般授權」所述的購回股份的一般授權所購回的股份總數(如有)。

股 本

此項發行股份的一般授權將於以下時間(以最早發生者為準)屆滿：

- (i) 本公司下屆股東週年大會結束時；或
- (ii) 開曼群島任何適用法律或組織章程細則規定本公司須舉行下屆股東週年大會的日期；或
- (iii) 當股東於股東大會上以普通決議案更新、修改或撤銷授予董事的權限時。

見「附錄四—A.有關本集團的進一步資料—4.本公司股東於2020年6月24日通過的書面決議案」。

購回股份的一般授權

在「[編纂]的架構—[編纂]的條件」所述的條件規限下，董事已獲授一般無條件授權，以行使本公司一切權力購回股份，其總數不得超過緊隨[編纂]完成後的已發行股份(不包括因[編纂]獲行使而可能發行的任何股份)10%。

本授權僅與在香港聯交所或本公司證券可能上市(及就此目的獲證監會及香港聯交所認可)的任何其他交易所，按照證監會、香港聯交所的規則或規例、開曼群島公司法及所有其他適用法例作出的購回有關。香港聯交所規定須載入本文件有關股份購回的進一步資料載於「附錄四—A.有關本集團的進一步資料—4.本公司股東於2020年6月24日通過的書面決議案」一段。

此項購回股份的一般授權將於以下時間(以最早發生者為準)屆滿：

- (i) 本公司下屆股東週年大會結束時；或
- (ii) 開曼群島任何適用法律或組織章程細則規定本公司須舉行下屆股東週年大會的期限屆滿時；或
- (iii) 當股東於股東大會上以普通決議案更新、修改或撤銷授予董事的權限時。

見「附錄四—A.有關本集團的進一步資料—4.本公司股東於2020年6月24日通過的書面決議案」。

財務資料

閣下閱讀以下討論及分析時，應一併細閱本文件附錄一所載我們的經審核歷史財務資料(包括其附註)。歷史財務資料根據國際財務報告準則編製。

以下討論及分析載有反映我們當前對未來事件及財務表現看法的前瞻性陳述。該等陳述基於我們的經驗及對歷史趨勢、當前狀況及預期未來發展的認知以及我們在相關情況下認為適當的其他因素而作出的假設及分析。然而，實際結果及發展情況是否符合我們的預期及預測取決於諸多風險及不確定因素。評估我們的業務時，閣下應審慎考慮本文件所載資料(包括但不限於「風險因素」及「業務」各節)。

概覽

我們是擁有開發精品移動遊戲能力及良好市場口碑的領先中國移動遊戲開發商，主要專注於移動MMORPG遊戲的開發，並已建立卓越往績記錄。我們深徹明瞭遊戲玩家對具有優質內容的中重度化遊戲的需求，故致力於以不懈熱情和堅定不移的奉獻精神不斷推出現象級精品遊戲。我們的主營業務線包括開發與授權業務及綜合遊戲發行及運營業務。就開發與授權業務而言，我們將自研的遊戲授權予在協定期限內於特定地區或國家運營我們網路遊戲的第三方發行商。就綜合遊戲發行及運營業務而言，我們通過豐富多樣的第三方分銷渠道商及自營分銷渠道商發行遊戲。

於2017年、2018年及2019年，我們的收益分別為人民幣1,309.2百萬元、人民幣870.1百萬元及人民幣1,067.2百萬元。於2017年及2018年，我們的虧損淨額分別為人民幣159.4百萬元及人民幣75.4百萬元，而於2019年，我們的利潤淨額為人民幣120.4百萬元。於2017年、2018年及2019年，我們經調整利潤淨額分別為人民幣423.2百萬元、人民幣310.9百萬元及人民幣354.5百萬元。

編製基準

我們的歷史財務資料按照國際會計準則理事會頒布的國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)編製。

歷史財務資料按照歷史成本法編製，並經重估按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產及金融負債(均按公允價值列賬)而作出修訂。

編製符合國際財務報告準則的歷史財務資料需使用若干關鍵會計估計，亦需管理層在應用會計政策過程中作出判斷。涉及高度判斷或複雜程度或就歷史財務資料而言屬重大的假設及估計範疇於本文件附錄一附註4披露。

財務資料

我們全面追溯應用國際財務報告準則第9號、國際財務報告準則第15號及國際財務報告準則第16號，該等準則於整個往績記錄期間貫徹應用。我們相信，採納國際財務報告準則第9號、國際財務報告準則第15號及國際財務報告準則第16號，與國際會計準則第39號、國際會計準則第18號及國際會計準則第17號的規定相比，不會對往績記錄期間的財務狀況及表現造成重大影響。

影響我們經營業績的主要因素

我們的經營業績一直並預期將繼續受到若干因素的重大影響，當中不少並非我們所能控制，包括以下各項：

一般因素

我們的業務及經營業績受影響中國移動遊戲行業的一般因素所影響，其中包括：

- 中國移動遊戲市場的增長及競爭環境；
- 影響移動遊戲行業的相關法律法規、政府政策及新舉措；
- 市場參與者跟上移動網絡及技術發展的能力；及
- 中國整體經濟增長及人均可支配收入。

由於我們已經且將進一步擴大於中國內地以外的市場（包括香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲）的遊戲分銷，我們的業務及經營業績同樣受於多語言、文化、習俗、司法制度、不同糾紛解決制度及商業基礎設施的環境下影響經營業務的一般因素所規限。該等因素包括：

- 匯率波動；
- 於當地市場影響移動遊戲行業的當地相關法律法規、政府政策及新舉措；
- 當地市場的政治、經濟及社會不穩定；及
- 國際移動遊戲市場的增長及競爭環境。

任何該等一般行業狀況的不利變動均會對我們的遊戲及服務需求或我們提供服務的方式造成重大不利影響，從而對我們的經營業績造成重大不利影響。

公司特定因素

儘管我們的業務受影響移動遊戲行業的一般因素影響，我們的經營業績亦受公司特定因素影響，包括下列各項：

財務資料

我們提供獲市場高度接受的優質遊戲的能力

我們依賴成熟及經戰略化篩選且在全球市場獲高度接受的優質移動遊戲組合，以推高遊戲內購並支持我們與第三方發行及分銷渠道商的戰略關係。我們始終貫徹打造優質遊戲的獨特戰略定位，於往績記錄期間及直至最後可行日期，我們擁有14款移動遊戲，其中發行後首月產生流水超過人民幣100.0百萬元五款產品，最高記錄為超過人民幣600.0百萬元。由於我們經營所在的市場以技術瞬息萬變、行業標準不斷發展、新遊戲及更新層出不窮以及玩家喜好及需求不斷變化為特點，我們相信遊戲的高質量及持續獲得市場高度接受在很大程度上源於我們對遊戲行業的快速變動新趨勢的深切瞭解及深入洞察力。

我們增加具高消費潛力的深度參與玩家群的能力

玩家群的規模及參與度對我們的業務擴大而言至關重要。龐大參與的玩家群向我們提供優質且不斷變化的玩家反饋及行為數據。藉此，我們開發的新遊戲及改進的現有遊戲可滿足不斷變化的玩家喜好及需求。此外，業內參與者（例如遊戲發行商）因我們的玩家群規模、其具有吸引力的人群及玩家參與度水準而關注我們。於往績記錄期間，我們的玩家群取得重大增長。我們培養了深入參與的遊戲玩家社群和龐大的付費用戶群。我們的移動遊戲累計註冊玩家人數由截至2018年12月31日的95.6百萬人增加至截至2019年12月31日的121.2百萬人。2019年的平均月活躍用戶為3.4百萬人，超過2018年的3.1百萬人。

此外，由於我們的遊戲允許玩家免費下載遊玩，我們的綜合遊戲發行及運營業務收益主要依賴銷售虛擬物品獲得，我們的經營業績依賴於我們變現玩家群的能力，即增加付費玩家數量及消費。於2019年，我們所有在運營移動遊戲的平均月付費用戶達0.5百萬人，超過2018年的0.4百萬人，而所有移動遊戲的每名用戶每月平均收入為人民幣26元，超過2018年的人民幣24元。

有關我們手遊的累計註冊玩家、平均月活躍用戶、平均月付費用戶及每名用戶每月平均收入數據以及其變動的詳細分析，見「業務—我們的遊戲—我們遊戲的表現」。

我們的未來增長主要依賴於我們是否能夠保留現有玩家、吸引新玩家、保持活躍玩家群及提高遊戲變現能力。我們將繼續通過提高遊戲質量、引進新遊戲特色、服務及虛擬物品、發布多樣化遊戲內推廣以及其他活動，以刺激玩家興趣及推動遊戲內購。

我們與第三方遊戲發行及分銷渠道商的關係

我們與頂尖發行商建立長期戰略聯盟，以發行、推廣及運營我們的若干遊戲。我們亦與iOS App Store及Google Play等世界領先分銷渠道商合作在全球分銷我們的若干遊戲。基

財務資料

於我們的彪炳往績及我們開發團隊的出色表現，我們能夠通過與多方戰略合作獲取各遊戲價值鏈的長期發展機遇。

我們的五大客戶均為開發與授權業務下的發行商，於2017年、2018年及2019年分別佔交易總額的65.5%、65.8%及75.9%。我們與市場上的主要發行及分銷渠道商合作，並相信有關合作關係對於業務的增長以及收益及市場份額的增加至關重要。

我們有效利用研發開支的能力

我們所展現的開發能力是我們成功的主要因素之一。除成熟的研發體系外，我們建立了行業領軍、多個年齡群的高凝聚力的自研團隊。我們所有的遊戲均為自研遊戲，為保持競爭優勢，我們的遊戲已經過嚴格的研究、評定、開發及測試。請參閱「業務—我們的業務流程—遊戲開發」。

自主研發屬耗時的流程，在遊戲發行前需要大量初步投資，以及為產出更新及拓展包的未來資源作出重大投入。於2017年、2018年及2019年，我們分別產生研發開支人民幣455.5百萬元、人民幣327.6百萬元及人民幣389.2百萬元，佔同期總收益的34.8%、37.7%及36.5%。由於我們計劃推出更多新遊戲以提升玩家參與度及忠誠度及穩固我們於行業內的領先地位，故我們有效利用研發開支的能力將對我們的經營業績產生重大影響。

我們的遊戲及品牌的推廣及營銷

為吸引新玩家及增強品牌認知度，我們通過線上廣告、社交媒體廣告、校內公開活動及行業展覽等廣泛的廣告及推廣計劃向全球推廣我們的遊戲。我們擁有與發行及運營團隊密切合作的專業團隊，以設計並落實滿足目標玩家群體及特徵的營銷及推廣計劃。請參閱「業務—營銷及推廣」。

遊戲的推廣及廣告開支一般隨其生命周期進程波動。普遍而言，於遊戲早期增長階段，為了在上線後即增加遊戲的曝光度並吸引新玩家群體而進行的全面營銷及推廣活動通常會導致推廣及廣告開支快速增加。於遊戲的成熟階段，推廣及廣告開支因我們保持穩定推廣及營銷而趨向穩定並低於早期增長階段。當遊戲進入其衰退階段，其推廣及廣告開支一般因我們為現有玩家保持基本遊戲營運而進一步減少。

財務資料

於2017年、2018年及2019年，我們分別產生推廣及廣告開支人民幣206.5百萬元、人民幣67.8百萬元及人民幣92.8百萬元，佔總銷售及營銷開支的89.5%、72.4%及81.0%以及同期總收益的15.8%、7.8%及8.7%。由於我們繼續擴大於國內及國際的足跡，我們的營銷及品牌推广開支或於近期繼續增加。

重大會計政策及估計

部分會計政策要求我們就會計項目採用估計、假設及複雜判斷。我們應用會計政策時使用的估計及假設以及所作判斷對我們的財務狀況及經營業績有重大影響。管理層根據過往經驗及其他因素（包括行業慣例及於有關情況下對未來事件的合理預期）持續評估該等估計、假設及判斷。於往績紀錄期間，管理層的估計或假設與實際結果並無任何重大偏差，我們亦無大幅變更該等估計或假設。我們預期該等估計及假設於可見將來不會有任何重大變動。

我們於下文載列認為對我們至關重要或涉及編製財務報表所用最重要估計、假設及判斷的該等會計政策。對瞭解我們的財務狀況及經營業績而言屬重要的重大會計政策、估計、假設及判斷，詳載於本文件附錄一附註2及4。

收益確認

我們根據五步方法評估及確認收益：

- 識別客戶合同；
- 識別合同的履約責任；
- 釐定交易價；
- 分配交易價至各項履約責任；及
- 於各項履約責任獲履行時確認收益。

收益按已收或應收對價的公允價值計量，其指就所提供服務應收的金額，並在扣除折扣、退貨及增值稅後入賬。當或於貨品或服務的控制權轉讓予客戶時確認收益。視乎合同條款及合同適用法律，貨品及服務的控制權可於某一時間段或某一時間點轉讓。

我們按總額或淨額基準呈報收益，取決於我們是否為轉讓的委託人或代理。倘我們於特定產品或服務轉讓予客戶前擁有產品或服務的控制權或我們有權指定他人代表我們提供

財務資料

產品或服務，我們則為委託人。我們作為委託人的指標包括但不限於我們是否(i)為合同的主要履行方；(ii)對決定售價有選擇權；(iii)對供應商的選擇有酌情權；(iv)變更產品或履行部分服務；及(v)涉及產品規格或服務規範的釐定。

我們通過向第三方發行商授權自研遊戲的開發與授權業務以及通過多元化第三方分銷渠道商及自營分銷渠道商發行自研遊戲的綜合遊戲發行及運營業務產生收益。我們所有的遊戲都採用免費模式，允許玩家下載試玩新遊戲而毋須預付費用，我們提供各種虛擬物品以刺激玩家的遊戲內購。

開發與授權業務收益

我們將自研的遊戲授權予在協定期限內於特定地區或國家運營我們網路遊戲的第三方發行商。根據有關開發與授權業務，我們從第三方發行商獲得收益分成，並在若干情況下收取不可退還固定授權費。見「業務 — 變現及定價」。

我們評估了第三方發行商與我們於開發與授權業務方面各自的角色及相應責任。第三方發行商根據該等許可協議承擔主要責任，例如遊戲營銷及推廣、遊戲服務器託管、釐定遊戲內虛擬物品價格、選擇分銷及支付渠道，以及提供客戶服務，第三方發行商因此承擔遊戲運營過程中的重大風險及報酬。因此，當遊戲玩家支付並由第三方發行商收取現金，以及從流水中扣除分銷渠道商及支付渠道收取的佣金後，收益分成將按淨額基準確認為收益。不可退還固定授權費被視為使用權安排，初步計入合同負債，然後在許可期內按比例確認為收益。

綜合遊戲發行及運營業務收益

我們亦透過多元化第三方分銷渠道商及自營分銷渠道商(包括各種移動應用程序商店及軟件網站)直接發行遊戲。就透過第三方渠道商發行的遊戲而言，分銷渠道商有權從遊戲玩家收取的充值流水中扣取佣金。對於透過自營分銷渠道商發行的遊戲，我們自支付渠道收取扣除支付渠道服務費後的流水。見「業務 — 變現及定價」。

於綜合遊戲發行及運營業務下，我們主要負責遊戲開發及更新、釐定遊戲內虛擬物品價格以及遊戲運營(包括提供客戶服務及託管遊戲服務器)。根據該等業務安排，我們將自身視為委託人，因此我們的網路遊戲收益以總額入賬。支付給分銷渠道商及支付渠道的佣金計入收益成本。

在出售遊戲內虛擬物品後，我們通常承擔提供可令虛擬道具於遊戲中顯示並得以消耗的服務的附帶責任。因此遊戲中虛擬物品的銷售所得款項最初計入為合同負債，並在消費

財務資料

時或在付費玩家的平均遊戲期間（「玩家關係期」）被視為按比例提供相關服務之後方可確認為收益。為釐定向相關付費玩家提供服務的時間，我們已決定採取以下措施：

- 消耗性物品指可以通過一項特定的玩家操作被消耗或在預定期限內到期的遊戲內虛擬物品。我們追蹤遊戲中所有消耗性物品的消耗或到期情況。消耗性物品的相關收益在物品消耗後或到期後確認（即自合同負債轉出），我們於該類物品的責任在其消耗或到期後隨之全部轉移至玩家。
- 可持續物品指玩家只要於遊戲期間都可以使用的遊戲內虛擬物品。我們提供與該等可持續物品相關的連續服務，直到玩家不再使用該等物品為止。可持續物品的相關收益按我們對遊戲可持續虛擬物品平均有效期的最佳估計（即玩家關係期）確認。

我們會通過定期估計釐定玩家關係期，我們一般會每半年重新評估遊戲的玩家關係期。有關估計一般根據我們對歷史付費玩家行為數據及遊戲數據的分析，包括付費玩家的登入記錄及購買記錄以及遊戲的生命周期。倘於某一時刻我們缺乏足夠的數據來準確釐定某款遊戲的玩家關係期，例如新遊戲發布時，我們會根據其他相似類型遊戲的數據估計其玩家關係期，直到新遊戲確立其模式及歷史。於估計每款遊戲的玩家關係期時，我們亦考慮遊戲組合、目標玩家群體及其對不同群體玩家的吸引力。因新資料導致玩家關係期變動所引起的任何調整將作為會計估計變動入賬。

一般而言，由於玩家的參與度及忠誠度隨著遊戲生命周期的進程而提升，我們各款遊戲的玩家關係期都有增長的趨勢。於往績記錄期間，我們對《天空紀元》在海外市場及《戰艦聯盟》在中國內地及海外市場的玩家關係期進行了重大調整。該等重大調整未對我們的收益產生重大影響。

具體而言，於往績記錄期間，我們兩款遊戲的玩家關係期的重大調整如下：(i)《天空紀元》於2018年在中國內地以外地區正式推出。由於其強勁表現導致其付費玩家數據及遊戲數據發生重大變化，我們將其在中國內地以外市場的玩家關係期由2018年的39日調整為2019年的67日。該調整導致收益確認減少人民幣0.02百萬元，低於2019年總收益的0.01%；(ii)《戰艦聯盟》於2017年在中國內地市場正式推出。由於其強勁表現導致其付費玩家數據及遊戲數據發生重大變化，我們將其在中國內地市場的玩家關係期由2017年的107日調整為2018年的186日，於2019年進一步調整為213日。於2018年的調整導致收益確認減少人民幣0.5百萬元（即佔2018年總收益的0.06%），而於2019年的調整導致收益確

財務資料

認減少人民幣0.3百萬元（即佔2019年總收益的0.02%）；及(iii)《戰艦聯盟》於2017年在中國內地以外地區正式推出。由於其玩家的參與度有所變動，我們將其在中國內地以外市場的玩家關係期由2017年的111日調整至2018年的189日，於2019年進一步調整為141日。於2018年的調整導致收益確認減少人民幣0.09百萬元（即佔2018年總收益的0.01%），而於2019年的調整導致收益確認增加人民幣0.04百萬元，低於2019年總收益的0.01%。

其他收益

我們亦向其他遊戲開發商提供技術支持及升級服務，並根據規定比例自其賺取服務費。此類服務收益視未來事件（包括玩家支付並由其他遊戲開發商收取的未來現金）而定，倘能合理保證可收取，則在滿足或有事項時予以確認。

我們各款遊戲的收益確認

誠如上文所述，就直接透過第三方分銷渠道商及自營分銷渠道商發行的遊戲，我們會作為委託人，而就授權予第三方發行商發行的遊戲，我們會作為代理人。倘作為委託人，我們會管理自主發行遊戲運營的各方面，包括遊戲營銷及推廣、遊戲服務器託管、釐定遊戲內虛擬物品價格、選擇分銷及支付渠道，以及提供客戶服務。倘作為代理人，我們負責於遊戲整個生命週期內遵照第三方發行商的要求對遊戲進行持續維護、升級及優化，而第三方發行商負責管理遊戲發行及遊戲運營的主要方面。

財務資料

鑒於中國內地市場與海外市場的市場特色迥異，我們可能於一個市場內選擇自主發行遊戲，而於另一個市場選擇由第三方發行遊戲。因此，對於一款遊戲而言，我們可能於一個市場擔任委託人，而於另外一個市場擔任代理人。下表載列該等遊戲各項模式於往績記錄期間的收益貢獻：

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%
《夢幻誅仙》 ⁽¹⁾	463.2	35.4	173.5	19.9	101.2	9.5
自主發行(作為委託人)	—	—	0.8	0.1	—	—
第三方發行(作為代理人)	463.2	35.4	172.7	19.8	101.2	9.5
《天空紀元》	275.5	21.0	221.3	25.4	92.3	8.6
自主發行(作為委託人)	262.5	20.0	190.0	21.8	80.2	7.5
第三方發行(作為代理人)	13.0	1.0	31.3	3.6	12.1	1.1
《萬王之王3D》	—	—	184.1	21.2	332.2	31.1
自主發行(作為委託人)	—	—	—	—	140.3	13.1
第三方發行(作為代理人)	—	—	184.1	21.2	191.9	18.0
《龍族幻想》 ⁽²⁾	—	—	—	—	389.3	36.5
自主發行(作為委託人)	—	—	—	—	—	—
第三方發行(作為代理人)	—	—	—	—	389.3	36.5
《御劍情緣》 ⁽¹⁾	185.2	14.1	66.2	7.6	61.4	5.8
自主發行(作為委託人)	—	—	2.5	0.3	0.6	0.1
第三方發行(作為代理人)	185.2	14.1	63.7	7.3	60.8	5.7
《權力與榮耀》	162.8	12.5	58.1	6.7	24.0	2.3
自主發行(作為委託人)	114.1	8.8	21.9	2.5	9.1	0.9
第三方發行(作為代理人)	48.7	3.7	36.2	4.2	14.9	1.4
《六龍爭霸》／《六龍御天》 ⁽¹⁾	135.0	10.3	64.9	7.5	31.5	3.0
自主發行(作為委託人)	3.4	0.3	0.1	0.0	—	—
第三方發行(作為代理人)	131.6	10.0	64.8	7.5	31.5	3.0
其他	87.5	6.7	102.0	11.7	35.3	3.2
自主發行(作為委託人)	3.5	0.3	50.4	5.8	15.5	1.5
第三方發行(作為代理人)	84.0	6.4	51.6	5.9	19.8	1.7

附註：

- (1) 於最後可行日期，《夢幻誅仙》、《御劍情緣》及《六龍爭霸》／《六龍御天》僅通過第三方發行商發行。見「業務—我們的遊戲—我們現有的遊戲組合」。
- (2) 於往績記錄期間，《龍族幻想》僅通過第三方發行商發行，但於2020年亦通過自主發行。見「業務—我們的遊戲—我們現有的遊戲組合」。

合同負債及合同成本

合同負債指我們因已向客戶收取對價(或已到期收取對價)，而須向客戶轉讓貨品或服務的責任。

財務資料

我們的合同負債主要包括獲授權方支付不可退還的固定授權費的未攤銷餘額、遊戲內虛擬物品銷售的未攤銷餘額以及預先自第三方發行商收取的收益份額，其將在滿足所有收益確認標準時將其確認為收益。

合同成本主要為合同履行成本，主要包括第三方分銷渠道商收取的未攤銷佣金。其被資本化為合同履行成本，並分別於玩家關係期內攤銷，與相關收益的確認方式一致。

有關進一步詳情，請參閱本文件附錄一附註2.22。

所得稅開支

本公司根據開曼群島公司法於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，因此獲豁免繳納開曼群島所得稅。根據英屬處女群島商業公司法(經修訂)成立的本集團實體獲豁免繳納英屬處女群島所得稅。

截至2017年、2018年及2019年止年度，於香港註冊成立的實體須根據現行法例、詮釋及有關慣例就應課稅利潤按16.5%的稅率繳納香港利得稅。

本集團就於中國經營業務繳付的中國企業所得稅(「企業所得稅」)撥備根據現行法律、詮釋及其慣例，就於往績記錄期間的估計應課稅利潤按25%的一般企業所得稅率計算。

於往績記錄期間，天津祖龍於2017年起符合《企業所得稅法》項下的高新技術企業(「高新技術企業」)資質，於2017年、2018年及2019年享有15%優惠企業所得稅稅率。淮安祖龍亦於2018年起符合《企業所得稅法》項下的高新技術企業資質，於2018年及2019年享有15%的相同優惠企業所得稅稅率。此外，於往績記錄期間，霍爾果斯祖龍自於2017年根據相關中國法律及法規於特別經濟發展區註冊成立後，享有稅項優惠豁免。

於往績記錄期間，我們的所得稅開支包括即期所得稅及遞延所得稅。即期所得稅費用根據我們經營所在並產生應課稅收入的國家於資產負債表日已頒布或實質上已頒布的稅法計算。遞延所得稅採用負債法全額計提資產及負債的稅基與其在歷史財務資料中的賬面價值之間產生的暫時性差額。

有關進一步詳情，請參閱本文件附錄一附註2.18及附註11。

財務資料

有關經營業績主要組成部分的描述

下表載列經營業績概要，各行項目以絕對金額及佔我們於所示期間收益的百分比列示。

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
收益	1,309.2	870.1	1,067.2
收益成本	(273.2)	(173.6)	(177.6)
毛利	1,036.0	696.5	889.6
研發開支	(455.5)	(327.6)	(389.2)
銷售及營銷開支	(230.8)	(93.7)	(114.5)
行政開支	(99.5)	(38.9)	(57.2)
其他收入	35.6	17.0	14.1
其他(虧損)/收益淨額	(4.8)	57.7	24.1
運營利潤	281.0	311.0	366.9
財務收入	7.7	12.7	8.6
財務成本	(1.0)	(5.8)	(17.9)
財務收入/(成本)淨額	6.7	6.9	(9.3)
可轉換可贖回優先股的公允價值變動	(383.6)	(381.3)	(212.5)
除所得稅前(虧損)/利潤	(95.9)	(63.4)	145.1
所得稅開支	(63.5)	(12.0)	(24.7)
年內(虧損)/利潤	(159.4)	(75.4)	120.4
以下人士應佔(虧損)/利潤：			
—本公司擁有人	(159.2)	(74.5)	119.3
—非控股權益	(0.2)	(0.9)	1.1
	(159.4)	(75.4)	120.4
本公司擁有人應佔年內每股(虧損)/盈利 . . .	不適用	不適用	不適用
非國際財務報告準則計量指標 ⁽¹⁾ ：			
經調整利潤淨額(未經審核) ⁽²⁾	423.2	310.9	354.5

財務資料

附註：

- (1) 為補充按照國際財務報告準則呈列的歷史財務資料，我們亦使用未經審核且並非國際財務報告準則規定或按其呈列的經調整利潤淨額作為附加財務計量方法。我們相信，此項非國際財務報告準則計量指標去除管理層認為對我們的經營表現不具指示性的項目的潛在影響，有助於比較不同期間的經營表現。我們相信，此項計量指標為投資者及其他人士提供有用的資料，以通過與管理層相同方式了解及評估我們的經營業績。然而，我們呈列的經調整利潤淨額未必可與其他公司所呈列類似計量指標相比。此項非國際財務報告準則計量指標用作分析工具存在局限性，閣下不應視其為獨立於或可代替我們根據國際財務報告準則所呈報經營業績或財務狀況的分析。

- (2) 我們將經調整利潤淨額定義為期內(虧損)／利潤淨額，再加上可轉換可贖回優先股的公允價值變動、股份酬金開支、贖回負債應計利息開支及[編纂]予以調整。我們消除管理層認為對我們經營業績不具指示性的項目的潛在影響，原因為該等項目屬非現金項目或一次性開支。具體而言，可轉換可贖回優先股的公允價值變動、贖回負債應計利息開支及[編纂]於[編纂]後不會再產生。可轉換可贖回優先股的公允價值變動於[編纂]後不會再產生，原因為每股可轉換可贖回優先股[編纂]將轉換為一股股份，惟須視根據資本化發行將予配發及發行的額外股份而定。贖回負債應計利息開支於[編纂]後不會再產生，原因為與贖回負債有關的認沽期權將於[編纂]後註銷並停止生效。見「一非國際財務報告準則計量指標」。

財務資料

收益

於往績記錄期間，我們絕大部分收益來自我們的開發與授權業務以及我們的綜合遊戲發行及運營業務。下表載列我們按業務劃分的收益明細，以絕對金額及佔我們於所示期間收益的百分比列示：

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%
開發與授權	911.2	69.6	601.5	69.2	821.5	77.0
收益分成	859.4	65.6	537.3	61.8	739.8	69.3
不可退還固定授權費	51.8	4.0	64.2	7.4	81.7	7.7
綜合遊戲發行及運營	383.5	29.3	265.7	30.5	245.7	23.0
其他 ⁽¹⁾	14.5	1.1	2.9	0.3	0.0	0.0
總計	1,309.2	100.0	870.1	100.0	1,067.2	100.0

附註：

(1) 其他指我們向其他遊戲開發商提供的網絡遊戲技術支援及升級服務。見本文件附錄一會計師報告附註2.22(b)。

對於我們的開發與授權業務而言，我們將自研的遊戲授權予在協定期限內於特定地區或國家運營我們網路遊戲的第三方發行商，我們的收益通常包括收益分成及在若干情況下自該等第三方發行商收取的不可退還固定授權費。就我們的綜合遊戲發行及運營業務而言，我們主要通過多元化的第三方分銷渠道商發行遊戲，其通過支付渠道自遊戲玩家收取流水並扣除彼等有權收取的佣金，再將剩餘淨額匯款予我們。請參閱「一重大會計政策及估計—收益確認、合同負債及合同成本」。

財務資料

按遊戲劃分的收益

下表載列於所示期間五大創收遊戲的收益貢獻，均以絕對金額及佔總收益的百分比列示：

截至12月31日止年度												
遊戲	2017年				2018年				2019年			
	地區市場	收益 (人民幣 百萬元)	%	遊戲	地區市場	收益 (人民幣 百萬元)	%	遊戲	地區市場	收益 (人民幣 百萬元)	%	
《夢幻誅仙》	中國內地	456.4	34.9	《天空紀元》	中國內地	186.2	21.4	《龍族幻想》	中國內地	359.5	33.7	
	中國內地以外的市場	6.8	0.5		中國內地以外的市場	35.1	4.0		中國內地以外的市場	29.8	2.8	
《天空紀元》	中國內地	262.5	20.0	《萬王之王3D》	中國內地	148.1	17.1	《萬王之王3D》	中國內地	108.4	10.1	
	中國內地以外的市場	13.0	1.0		中國內地以外的市場	36.0	4.1		中國內地以外的市場	223.8	21.0	
《御劍情緣》	中國內地	143.2	10.9	《夢幻誅仙》	中國內地	170.0	19.5	《夢幻誅仙》	中國內地	97.1	9.1	
	中國內地以外的市場	42.0	3.2		中國內地以外的市場	3.5	0.4		中國內地以外的市場	4.1	0.4	
《權力與榮耀》	中國內地	111.1	8.6	《御劍情緣》	中國內地	49.8	5.7	《天空紀元》	中國內地	56.0	5.2	
	中國內地以外的市場	51.7	3.9		中國內地以外的市場	16.4	1.9		中國內地以外的市場	36.3	3.4	
《六龍爭霸》/ 《六龍御天》	中國內地	62.1	4.7	《六龍爭霸》/ 《六龍御天》	中國內地	36.6	4.2	《御劍情緣》	中國內地	52.1	4.9	
	中國內地以外的市場	72.9	5.6		中國內地以外的市場	28.3	3.3		中國內地以外的市場	9.3	0.9	
總計		<u>1,221.7</u>	<u>93.3</u>	總計		<u>710.0</u>	<u>81.6</u>	總計		<u>976.4</u>	<u>91.5</u>	

於往績記錄期間，我們自《夢幻誅仙》、《天空紀元》、《萬王之王3D》、《龍族幻想》及《御劍情緣》等若干標誌性遊戲獲得可觀的收益。於2017年、2018年及2019年，該五款遊戲合共分別貢獻收益的70.5%、74.1%及91.5%。請參閱「風險因素—少量標誌性遊戲每年帶來大量收益。倘我們未能推出受市場歡迎的新遊戲或延長現有最暢銷遊戲的生命周期，我們可能無法維持或增加收益，而我們的業務、財務狀況及運營業績或會受到重大不利影響」。我們預期在不久將來，我們現有及未來的標誌性遊戲將繼續產生大部分收益。截至最後可行日期，我們有八款移動遊戲產品線，涵蓋MMORPG、SLG等遊戲。有關遊戲產品線的進一步詳情，請參閱「業務—我們的遊戲—我們的遊戲產品線」。

財務資料

按地區市場劃分的收益

下表載列於所示期間按地區市場劃分的收益，以絕對金額及佔收益的百分比列示：

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%
中國內地市場	1,076.2	82.2	678.9	78.0	723.1	67.8
中國內地以外市場	233.0	17.8	191.2	22.0	344.1	32.2
香港、澳門及台灣	105.5	8.1	88.4	10.2	80.4	7.5
日本及韓國	71.3	5.4	69.2	8.0	91.0	8.5
東南亞	47.4	3.6	25.9	3.0	87.9	8.2
歐洲及美洲	8.8	0.7	7.4	0.8	84.8	8.0
其他	—	—	0.3	0.03	—	—
總計	1,309.2	100.0	870.1	100.0	1,067.2	100.0

於往績記錄期間，我們於中國內地以外市場產生的收益主要來自香港、澳門、台灣、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲等地區的業務。於2017年、2018年及2019年，我們於中國內地以外市場產生的收益分別佔總收益的17.8%、22.0%及32.2%。該等增長部分與我們為不同地區的更多人群引入優質遊戲的戰略及目標一致。

收益成本

下表載列按性質劃分的收益成本明細，以絕對金額及佔所示期間收益成本的百分比列示：

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%
分銷渠道商及支付渠道收						
取的佣金	163.1	59.7	118.5	68.3	83.8	47.2
支付IP持有人收益分成	89.4	32.7	36.0	20.7	70.1	39.5
帶寬及服務器託管費	4.2	1.5	5.8	3.3	7.6	4.3
僱員福利開支	3.9	1.4	6.0	3.5	6.0	3.4
折舊及攤銷費用	3.8	1.4	5.5	3.2	7.3	4.1
其他	8.8	3.3	1.8	1.0	2.8	1.5
總計	273.2	100.0	173.6	100.0	177.6	100.0

財務資料

收益成本主要包括(i)分銷渠道商及支付渠道收取的佣金，我們就綜合遊戲發行及運營業務下的自主發行遊戲支付該等費用；及(ii)支付IP持有人收益分成，我們為有權在遊戲中使用IP而支付的費用，一般相當於遊戲流水或我們自第三方發行商或分銷渠道商收取的金額1%至12%的等值金額。

毛利

下表載列所示期間的毛利：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
毛利	1,036.0	696.5	889.6
毛利率	79.1 %	80.1 %	83.4 %

與若干其他市場參與者相比，我們錄得相對較高的利潤，主要由於我們的商業模式具有相對較大的開發與授權業務份額，其收益分成按淨額基準入賬。

- **開發與授權業務及綜合遊戲發行及運營業務的比較。**有關開發與授權業務的成本佔開發與授權業務收益的百分比通常低於有關綜合遊戲發行及運營業務的成本佔綜合遊戲發行及運營業務收益的百分比，原因為分銷渠道商及支付渠道收取的佣金僅與綜合遊戲發行及運營業務有關。
- **中國內地與中國內地以外市場的綜合遊戲發行及運營業務比較。**有關中國內地以外市場綜合遊戲發行及運營業務的成本佔中國內地以外市場綜合遊戲發行及營運業務收益的百分比通常低於中國內地市場有關綜合遊戲發行及運營業務的成本佔中國內地市場綜合遊戲發行及營運業務收益的百分比，原因為中國內地以外市場的分銷渠道商及支付渠道收取遊戲流水一定百分比作為其佣金，通常少於中國內地市場的分銷渠道商及支付渠道所收取者。

財務資料

研發開支

下表載列研發開支主要組成部分的明細，以絕對金額及佔所示期間研發開支的百分比列示：

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%
僱員福利開支	393.2	86.3	251.5	76.8	316.4	81.3
外包技術服務開支	35.9	7.9	33.8	10.3	30.6	7.9
折舊及攤銷費用	17.5	3.8	20.9	6.4	29.6	7.6
公用事業及辦公開支	4.5	1.0	7.0	2.1	5.9	1.5
其他	4.4	1.0	14.4	4.4	6.7	1.7
總計	455.5	100.0	327.6	100.0	389.2	100.0

我們的研發開支主要包括(i)與研發人員有關的僱員福利開支(包括股份酬金開支、工資、薪金及花紅、退休金成本及其他社會保障成本、住房福利以及其他僱員福利開支)；(ii)外包技術服務開支，我們向第三方工作室支付該等費用購買音樂製作及圖形設計等服務；及(iii)與物業、廠房及設備、無形資產及租賃有關的折舊及攤銷費用。

銷售及營銷開支

下表載列銷售及營銷開支主要組成部分的明細，以絕對金額及佔所示期間銷售及營銷開支的百分比列示：

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%
推廣及廣告開支	206.5	89.5	67.8	72.4	92.8	81.0
僱員福利開支	20.3	8.8	21.6	23.1	11.3	9.9
折舊及攤銷費用	1.5	0.6	1.1	1.2	0.7	0.6
外包技術服務開支	0.9	0.4	1.9	2.0	9.0	7.9
其他	1.6	0.7	1.3	1.3	0.7	0.6
總計	230.8	100.0	93.7	100.0	114.5	100.0

銷售及營銷開支主要包括(i)推廣及廣告開支，我們為線上及線下廣告活動支付該等費用，以實施自主發行遊戲的營銷戰略；及(ii)與銷售及營銷人員有關的僱員福利開支(包括工資、薪金及花紅、退休金成本及其他社會保障成本、住房福利以及其他僱員福利開支)。

財務資料

行政開支

下表載列行政開支主要組成部分的明細，以絕對金額明細及佔所示期間行政開支的百分比列示：

	截至12月31日止年度					
	2017年		2018年		2019年	
	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%	人民幣百萬元	%
僱員福利開支	85.9	86.3	20.7	53.2	25.3	44.2
其他專業諮詢費	3.7	3.7	5.9	15.2	5.1	8.9
公用事業及辦公開支 . . .	2.6	2.6	2.2	5.7	3.5	6.1
差旅費	1.8	1.8	3.8	9.8	5.1	8.9
折舊及攤銷費用	1.6	1.6	2.4	6.2	3.6	6.3
應收賬款減值撥備	(0.7)	(0.7)	(0.3)	(0.8)	4.2	7.3
[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
其他	4.6	4.7	4.2	10.7	5.5	9.7
總計	99.5	100.0	38.9	100.0	57.2	100.0

我們的行政開支主要包括(i)與行政人員有關的僱員福利開支(包括股份酬金開支、工資、薪金及花紅、退休金成本及其他社會保障成本、住房福利以及其他僱員福利開支)；及(ii)我們支付核數師及律師行等專業人士的其他專業諮詢費。

其他收入

於2017年、2018年及2019年，其他收入分別為人民幣35.6百萬元、人民幣17.0百萬元及人民幣14.1百萬元。其他收入指已收政府補貼。

其他(虧損)／收益淨額

下表載列所示期間其他(虧損)／收益主要組成部分的明細：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產			
收益	25.0	31.7	26.6
外匯(虧損)／收益淨額	(29.9)	30.9	7.5
捐款	(0.02)	(0.02)	(10.0)
其他	0.1	(4.9)	(0.01)
總計	(4.8)	57.7	24.1

財務資料

其他(虧損)/收益主要包括：(i)按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產收益，即我們對理財產品的投資收益；及(ii)外匯(虧損)/收益淨額，該等金額主要由於人民幣與美元之間的匯率波動而產生，原因為我們擁有以美元計值的活期存款以及貿易及其他應收款項。

財務收入/(成本)淨額

財務收入指銀行結餘及定期存款等銀行存款的利息收入。財務成本主要包括我們的贖回負債應計利息開支。請參閱本文件附錄一附註10。

可轉換可贖回優先股的公允價值變動

我們所發行的優先股可於若干未來事件發生後贖回。該等工具亦附帶轉換選擇權。我們將優先股指定為按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債。其按公允價值初步確認。本文件附錄一附註25中所指的主要估值假設(包括貼現率、無風險利率、波幅及我們對未來表現的預測)用於釐定優先股公允價值，而任何該等主要估值假設的變動均將導致可轉換可贖回優先股的公允價值變動。於2017年、2018年及2019年，可轉換可贖回優先股的公允價值變動分別為人民幣383.6百萬元、人民幣381.3百萬元及人民幣212.5百萬元。有關進一步詳情，見本文件附錄一附註2.16及附註25。

所得稅開支

我們於2017年、2018年及2019年分別產生所得稅開支人民幣63.5百萬元、人民幣12.0百萬元及人民幣24.7百萬元。所得稅開支包括即期所得稅及遞延所得稅，於2017年、2018年及2019年，我們分別產生即期所得稅人民幣44.3百萬元、人民幣12.0百萬元及人民幣25.2百萬元。於2017年、2018年及2019年，已付所得稅分別為人民幣45.5百萬元、人民幣29.3百萬元及人民幣9.8百萬元。即期所得稅與已付所得稅於往績記錄期間各年存在差異，原因為由於稅務機關的相關程序規定，我們記錄所得稅的時間與實際繳納所得稅的時間存在差距。

誠如中國法律顧問告知，於往績記錄期間及直至最後可行日期，本集團各中國實體已根據中國適用的稅務法律及法規向有關稅務機關履行稅務登記，且並無發生任何對我們的業務營運產生重大不利影響的稅務糾紛、調查或索賠。

非國際財務報告準則計量指標

為補充按照國際財務報告準則呈列的歷史財務資料，我們亦使用未經審核且並非國際財務報告準則規定或按其呈列的經調整利潤淨額作為附加財務計量方法。我們相信，此項非國際財務報告準則計量指標去除管理層認為對我們的經營表現不具指示性的項目的潛在影響，有助於比較不同期間的經營表現。我們相信，此項計量指標為投資者及其他人

財務資料

士提供有用的資料，以通過與管理層相同方式了解及評估我們的經營業績。然而，我們呈列的經調整利潤淨額未必可與其他公司所呈列類似計量指標相比。此項非國際財務報告準則計量指標用作分析工具存在局限性，閣下不應視其為獨立於或可代替我們根據國際財務報告準則所呈報經營業績或財務狀況的分析。

我們將經調整利潤淨額定義為期內(虧損)/利潤淨額，再加上可轉換可贖回優先股的公允價值變動、股份酬金開支、贖回負債應計利息開支及[編纂]予以調整。我們消除管理層認為對我們經營業績不具指示性的項目的潛在影響，原因為該等項目屬非現金項目或一次性開支。具體而言，可轉換可贖回優先股的公允價值變動、贖回負債應計利息開支及[編纂]於[編纂]後不會再產生。可轉換可贖回優先股的公允價值變動於[編纂]後不會再產生，原因為每股可轉換可贖回優先股[編纂]將轉換為一股股份，惟須視根據資本化發行將予配發及發行的額外股份而定。贖回負債應計利息開支於[編纂]後不會再產生，原因為與贖回負債相關的認沽期權將於[編纂]後註銷並停止生效。下表將我們呈報期間的經調整利潤淨額與按照國際財務報告準則計算和呈列的最直接可比較財務計量(即年內(虧損)/利潤)對賬：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
(虧損)/利潤淨額與經調整利潤淨額的對賬			
期內(虧損)/利潤淨額	(159.4)	(75.4)	120.4
加：			
可轉換可贖回優先股的公允價值變動	383.6	381.3	212.5
股份酬金開支	199.0	—	—
贖回負債應計利息開支	—	5.0	16.7
[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
經調整利潤淨額(未經審核)	<u>423.2</u>	<u>310.9</u>	<u>354.5</u>

經營業績的各期間比較

2019年與2018年比較

收益

我們的收益由2018年的人民幣870.1百萬元增加22.7%至2019年的人民幣1,067.2百萬元，主要由於開發與授權業務的收益增加，部分由綜合遊戲發行及運營業務的收益減少所抵銷。

財務資料

開發與授權業務的收益由2018年的人民幣601.5百萬元增加36.6%至2019年的人民幣821.5百萬元，主要由於我們獲得的收益分成由2018年的人民幣537.3百萬元增加至2019年的人民幣739.8百萬元，且不可退還固定授權費由2018年的人民幣64.2百萬元增加至2019年的人民幣81.7百萬元。我們從第三方發行商獲得的收益分成增加，主要由於我們2019年精選新遊戲《龍族幻想》表現出色，佔2019年總收益的36.5%。此外，我們於2019年收取更多不可退還固定授權費，主要因為我們因《御劍情緣》於中國內地的表現而獲得獎金人民幣10.0百萬元，並因《萬王之王3D》於韓國的表現而獲得獎金2.0百萬美元。

為追求更高盈利能力及機遇以提高全球市場份額，我們將綜合遊戲發行及運營業務的重點從中國內地轉移到中國內地以外的市場。我們的綜合遊戲發行及運營業務收益由2018年的人民幣265.7百萬元減少至2019年的人民幣245.7百萬元，主要由於我們在中國內地自主發行遊戲的收益減少，而該等減少部分由我們在東南亞、歐洲及美洲發行的《萬王之王3D》的收益增加所抵銷，與前述重點轉移業務策略一致。

收益成本、毛利及毛利率

收益成本維持相對穩定，於2018年為人民幣173.6百萬元及於2019年為人民幣177.6百萬元，主要由於我們向IP持有人提供的收益分成增加，與我們授權IP遊戲（由有關遊戲的強勁表現所貢獻）產生的流水增加一致，特別是我們2019年精選新遊戲《龍族幻想》。有關增加部分被分銷渠道商及支付渠道收取的佣金減少所抵銷（我們為綜合遊戲發行及運營業務的自主發行遊戲支付款項），而有關減少與綜合遊戲發行及運營業務產生的收益減少一致，原因為我們將綜合遊戲發行及運營業務的重點由中國內地轉移至中國內地以外市場。

毛利由2018年的人民幣696.5百萬元增加27.7%至2019年的人民幣889.6百萬元，而2018年及2019年的毛利率分別為80.1%及83.4%。2019年毛利率增加主要由於(i)開發與授權業務收益佔總收益的百分比有所增加：經計及有關開發與授權業務的成本佔開發與授權業務收益的百分比通常低於有關綜合遊戲發行及運營業務的成本佔綜合遊戲發行及運營業務收益的百分比，毛利率增加主要歸因於2019年精選新遊戲《龍族幻想》的強勁表現，使我們的開發與授權業務收益佔我們總收益的百分比由69.2%增加至77.0%；及(ii)中國內地以外市場綜合遊戲發行及運營業務收益佔總收益的百分比有所增加：經計及有關中國內

財務資料

地以外市場綜合遊戲發行及運營業務的成本佔中國內地以外市場綜合遊戲發行及運營業務收益的百分比通常低於有關中國內地市場綜合遊戲發行及運營業務的成本佔中國內地市場綜合遊戲發行及運營業務收益的百分比。

研發開支

研發開支由2018年的人民幣327.6百萬元增加18.8%至2019年的人民幣389.2百萬元，主要由於增加研發人員數目以支持業務擴張，使與研發人員相關的僱員福利開支增加。

銷售及營銷開支

銷售及營銷開支由2018年的人民幣93.7百萬元增加22.2%至2019年的人民幣114.5百萬元，主要由於我們於2018年僅有一款自主發行的遊戲在中國內地上線，而我們於2019年通過分銷渠道商向東南亞、歐洲及美洲發行《萬王之王3D》，使推廣及廣告開支增加。該等增加部分由與銷售及營銷人員相關的僱員福利開支減少所抵銷，原因為我們為追求更高盈利能力及機遇以提高全球市場份額而減少關注於中國內地的綜合遊戲發行及運營業務，使銷售及營銷人員數目減少。

行政開支

行政開支由2018年的人民幣38.9百萬元增加47.0%至2019年的人民幣57.2百萬元，主要由於(i)僱員績效獎金增加而導致與行政人員相關的僱員福利開支有所增加，該增幅與我們的遊戲所產生的收入增幅一致；(ii)應收賬款減值增加，該增幅與應收賬款增幅一致；及(iii)[編纂]增加所致。

其他收入

其他收入由2018年的人民幣17.0百萬元減少17.1%至2019年的人民幣14.1百萬元，由於政府補貼減少。

其他(虧損)/收益淨額

我們的其他收益淨額由2018年的人民幣57.7百萬元減少58.2%至2019年的人民幣24.1百萬元，主要由於美元計值的定期存款以及應收賬款的美元兌人民幣升值幅度較小，使2019年的外匯收益淨額減少。此外，我們於2019年進行一次屬非經常性性質的捐款。

運營利潤

由於上述因素，我們於2018年的運營利潤為人民幣311.0百萬元，而2019年的運營利潤為人民幣366.9百萬元。

財務資料

財務收入／(成本)淨額

我們的財務成本淨額為人民幣9.3百萬元，而2018年則為財務收入淨額人民幣6.9百萬元，主要由於我們來自銀行存款的利息收入減少，而贖回負債應計利息開支增加。請參閱「有關若干主要資產負債表項目的討論—其他非流動負債」。

可轉換可贖回優先股的公允價值變動

我們的可轉換可贖回優先股的公允價值變動由2018年的人民幣381.3百萬元減少44.3%至2019年的人民幣212.5百萬元，主要由於本公司的估值於2019年的增幅少於2018年增幅所致。

所得稅開支

我們的所得稅開支由2018年的人民幣12.0百萬元大幅增加至2019年的人民幣24.7百萬元，與應課稅收入增幅一致。

年內虧損／利潤

由於上述因素，我們於2019年的利潤達人民幣120.4百萬元，而2018年的虧損為人民幣75.4百萬元。

2018年與2017年比較

收益

我們的收益由2017年的人民幣1,309.2百萬元減少33.5%至2018年的人民幣870.1百萬元，主要由於開發與授權業務收益下降所致。

開發與授權業務收益由2017年的人民幣911.2百萬元減少34.0%至2018年的人民幣601.5百萬元，主要由於我們獲得的收益分成由2017年的人民幣859.4百萬元減少至2018年的人民幣537.3百萬元。有關減少部分被不可退還固定授權費由2017年的人民幣51.8百萬元增加至2018年的人民幣64.2百萬元所抵銷。2018年我們自第三方發行商收取的收益分成減少，主要由於我們2018年精選新遊戲《萬王之王3D》於年內推出相對較遲所致。此外，於2018年，若干先前的主要收益來源已達致其生命周期的成熟階段或衰退階段，較2017年貢獻的收益有所減少。不可退還固定授權費的增加歸因於分銷遊戲的地區數目增加，由2017年的21個增加至2018年的28個。

綜合遊戲發行及運營業務收益由2017年的人民幣383.5百萬元減少30.7%至2018年的人民幣265.7百萬元，主要由於2017年在中國內地上線三款自主發行的新遊戲，而2018年上線一款新遊戲。因2017年上線的三款自主發行遊戲已過增長階段，該等遊戲收益於2018年大幅減少，且未能全部由2018年發行的新遊戲收益所彌補。

財務資料

收益成本、毛利及毛利率

我們的收益成本由2017年的人民幣273.2百萬元減少36.5%至2018年的人民幣173.6百萬元。收益成本減少主要由於：(i)分銷渠道商及支付渠道收取的佣金減少，其與綜合遊戲發行及運營業務所產生的收益減幅一致，此乃由於我們於2018年自主發行的遊戲較少；及(ii)我們支付IP持有人的收益分成減少，主要由於我們向《誅仙》IP持有人提供的收益分成減少，與2018年《夢幻誅仙》產生的收益減少一致。

我們的毛利由2017年的人民幣1,036.0百萬元減少32.8%至2018年的人民幣696.5百萬元，而2017年及2018年的毛利率分別為79.1%及80.1%。2018年毛利率增加主要由於(i)我們向IP持有人提供的收益分成佔收益的百分比有所減少，此乃由於授權IP遊戲產生的收益佔總收益的百分比下降；及(ii)中國內地以外市場綜合遊戲發行及運營業務收益佔總收益的百分比有所增加；經計及有關中國內地以外市場綜合遊戲發行及運營業務的成本佔中國內地以外市場綜合遊戲發行及運營業務收益的百分比通常低於有關中國內地市場綜合遊戲發行及運營業務的成本佔中國內地市場綜合遊戲發行及運營業務收益的百分比，儘管開發與授權業務收益佔總收益的百分比有所減少。

研發開支

我們的研發開支由2017年的人民幣455.5百萬元減少28.1%至2018年的人民幣327.6百萬元，主要由於2017年我們向若干研發人員支付一次性股份酬金開支人民幣151.2百萬元。

銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由2017年的人民幣230.8百萬元減少59.4%至2018年的人民幣93.7百萬元，主要由於推廣及廣告開支減少，其與綜合遊戲發行及運營業務所產生的收益減幅一致，此乃由於我們於2018年自主發行的遊戲較少。

行政開支

我們的行政開支由2017年的人民幣99.5百萬元減少60.9%至2018年的人民幣38.9百萬元，主要由於僱員福利開支減少，此乃由於我們於2017年向若干行政人員支付一次性股份酬金開支人民幣47.8百萬元。此外，於2018年，僱員績效獎金亦減少，其與我們遊戲所產生的收益減幅一致。

其他收入

我們的其他收入由2017年的人民幣35.6百萬元減少52.2%至2018年的人民幣17.0百萬元，由於政府補貼減少。

財務資料

其他(虧損)／收益淨額

2018年的其他收益淨額為人民幣57.7百萬元，而2017年的其他虧損淨額為人民幣4.8百萬元，主要由於2017年的外匯虧損淨額人民幣29.9百萬元所致，而於2018年我們以美元計值的活期存款以及應收賬款因美元兌人民幣升值產生外匯收益淨額人民幣30.9百萬元。與理財產品相關的按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產收益亦有所增加。

運營利潤

由於上述情況，我們於2017年的運營利潤為人民幣281.0百萬元，而2018年的運營利潤為人民幣311.0百萬元。

財務收入淨額

我們的財務收入淨額由2017年的人民幣6.7百萬元增加至2018年的人民幣6.9百萬元，主要由於銀行存款的利息收入增加，部分由贖回負債應計利息開支增加所抵銷。請參閱「有關若干主要資產負債表項目的討論—其他非流動負債」。

可轉換可贖回優先股份的公允價值變動

我們的可轉換可贖回優先股份的公允價值變動由2017年的人民幣383.6百萬元減少至2018年的人民幣381.3百萬元，主要由於相較2017年本公司2018年估值的增長有所減少。

所得稅開支

我們的所得稅開支由2017年的人民幣63.5百萬元減少81.1%至2018年的人民幣12.0百萬元，主要由於我們於2017年錄得較多不可稅前抵扣的開支。

年內虧損／利潤

由於上述情況，我們於2018年的虧損為人民幣75.4百萬元，而於2017年的虧損為人民幣159.4百萬元。

財務資料

有關若干主要資產負債表項目的討論

下表載列於所示日期財務狀況表的選定資料：

	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
非流動資產總值	84.6	114.8	122.2
流動資產總值	1,632.0	1,433.9	1,781.0
資產總值	1,716.6	1,548.7	1,903.2
本公司擁有人應佔權益總額	353.5	54.0	170.1
非控股權益總額	(0.2)	(1.1)	—
權益總額	353.3	52.9	170.1
非流動負債總額	941.8	1,225.2	1,466.7
流動負債總額	421.5	270.6	266.4
負債總額	1,363.3	1,495.8	1,733.1
總權益及負債	1,716.6	1,548.7	1,903.2
流動資產淨值	1,210.5	1,163.3	1,514.6

下表載列於所示日期的非流動資產及負債：

	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
非流動資產			
物業、廠房及設備	9.0	9.7	8.7
使用權資產	14.0	38.7	42.0
無形資產	34.7	33.6	44.0
預付款、其他應收款項及其他資產	20.3	26.1	20.3
遞延稅項資產	6.6	6.7	7.2
非流動資產總值	84.6	114.8	122.2
非流動負債			
合同負債	25.9	13.7	10.2
租賃負債	0.4	10.3	22.6
遞延稅項負債	0.01	—	—
可轉換可贖回優先股	915.5	1,043.7	1,259.7
其他非流動負債	—	157.5	174.2
非流動負債總額	941.8	1,225.2	1,466.7
非流動負債淨額	857.2	1,110.4	1,344.5

財務資料

下表載列於所示日期的流動資產及負債：

	截至12月31日			截至5月31日
	2017年	2018年	2019年	2020年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元 (未經審核)
流動資產				
應收賬款	294.1	280.7	545.8	382.6
預付款、其他應收款項及其他 資產	61.3	33.6	33.2	42.4
按公允價值計量且其變動計入損 益的金融資產	663.7	531.2	331.0	584.4
受限制現金	—	—	—	2.9
定期存款	229.3	—	142.7	0.4
現金及現金等價物	<u>383.6</u>	<u>588.4</u>	<u>728.3</u>	<u>638.8</u>
流動資產總值	<u>1,632.0</u>	<u>1,433.9</u>	<u>1,781.0</u>	<u>1,651.5</u>
流動負債				
應付賬款及其他應付款項	299.5	164.9	156.9	183.0
合同負債	81.0	66.9	62.4	55.0
即期所得稅負債	33.4	16.3	32.5	31.1
租賃負債	<u>7.6</u>	<u>22.5</u>	<u>14.6</u>	<u>27.1</u>
流動負債總額	<u>421.5</u>	<u>270.6</u>	<u>266.4</u>	<u>296.2</u>
流動資產淨值	<u>1,210.5</u>	<u>1,163.3</u>	<u>1,514.6</u>	<u>1,355.3</u>

於2019年12月31日，我們的流動資產淨值為人民幣1,514.6百萬元，而2020年5月31日的流動資產淨值為人民幣1,355.3百萬元，主要由於我們派付2020年2月28日宣派的股息所致。

使用權資產

國際財務報告準則第16號引入一種模式，據此承租人必須在財務狀況表上就所有租賃確認使用權資產及相應負債，惟短期租賃及低價值資產租賃除外。我們的使用權資產主要指向第三方租賃若干辦公物業。使用權資產由截至2017年12月31日的人民幣14.0百萬元大幅增加至截至2018年12月31日的人民幣38.7百萬元，並於截至2019年12月31日進一步增加至人民幣42.0百萬元，主要由於為滿足運營需求，租賃物業數目有所增加所致。

財務資料

無形資產

無形資產包括(i)版權及遊戲授權；(ii)軟件；及(iii)商標及域名。下表載列截至所示日期的無形資產：

	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
版權及遊戲授權	25.0	24.9	25.0
軟件	9.5	8.5	18.9
商標及域名	<u>0.2</u>	<u>0.2</u>	<u>0.1</u>
總計	<u>34.7</u>	<u>33.6</u>	<u>44.0</u>

我們的無形資產維持相對平穩，截至2017年12月31日為人民幣34.7百萬元及截至2018年12月31日為人民幣33.6百萬元。無形資產增加至截至2019年12月31日的人民幣44.0百萬元，主要由於就虛幻引擎4使用軟件增加所致。

有關無形資產的攤銷費用於匯總損益表的收益成本、研發開支及行政開支中支銷。

財務資料

預付款、其他應收款項及其他資產

預付款、其他應收款項及其他資產主要包括(i)可收回增值稅；(ii)預付IP持有人收益分成；(iii)租金押金；及(iv)合同履約成本(主要包括第三方分銷渠道商收取的未攤銷佣金)。下表載列截至所示日期的預付款、其他應收款項及其他資產：

	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
非流動			
預付IP持有人收益分成	18.9	18.9	18.9
租金押金	—	6.1	—
其他	1.4	1.1	1.4
非流動預付款、其他應收款項及其他資產總額	20.3	26.1	20.3
流動			
可收回增值稅	33.8	13.7	3.6
合同履約成本	12.5	11.7	13.4
租金押金	4.0	0.7	6.8
應收利息	1.9	0.7	1.5
預付廣告開支	1.8	0.1	0.01
預付IP持有人收益分成	0.03	0.2	0.2
[編纂]預付款	[編纂]	[編纂]	[編纂]
其他	7.3	6.5	6.4
流動預付款、其他應收款項及其他資產總額	61.3	33.6	33.2
預付款、其他應收款項及其他資產總額	81.6	59.7	53.5

預付款、其他應收款項及其他資產由截至2017年12月31日的人民幣81.6百萬元減少26.8%至截至2018年12月31日的人民幣59.7百萬元，主要因為於2017年的集團內購買服務，使我們截至2017年12月31日的可收回增值稅金額較大，且部分有關可收回增值稅金額已於2018年根據相關稅收政策扣除。有關減少部分由租金押金增加所抵銷，原因為我們簽訂了新租賃以滿足運營需求，且重續租賃使得絕大部分流動租金押金轉換為非流動租金押金。

預付款、其他應收款項及其他資產由截至2018年12月31日的人民幣59.7百萬元進一步減少至截至2019年12月31日的人民幣53.5百萬元，主要由於可收回增值稅根據有關稅收政策於2019年進一步扣除，故截至2019年12月31日的可收回增值稅金額較少所致。

財務資料

合同負債

合同負債主要包括(i)不可退還固定授權費的未攤銷結餘；(ii)遊戲內虛擬物品銷售的未攤銷結餘；及(iii)我們自第三方發行商收到的預收收益分成。見「一重大會計政策及估計—收益確認、合同負債及合同成本—合同負債及合同成本」。

下表載列截至所示日期的合同負債：

	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
流動			
不可退還固定授權費的未攤銷結餘	43.7	35.4	25.5
遊戲內虛擬物品銷售的未攤銷結餘	30.8	26.7	34.3
預收收益分成	6.5	4.8	2.6
流動合同負債總額	81.0	66.9	62.4
非流動			
不可退還固定授權費的未攤銷結餘	25.9	13.7	10.2
非流動合同負債總額	25.9	13.7	10.2
合同負債總額	106.9	80.6	72.6

合同負債由截至2017年12月31日的人民幣106.9百萬元減少24.6%至截至2018年12月31日的人民幣80.6百萬元，並進一步減少至截至2019年12月31日的人民幣72.6百萬元，主要由於不可退還固定授權費需予攤銷的部分減少，致使該等費用的未攤銷結餘減少所致。

財務資料

租賃負債

國際財務報告準則第16號引入單一承租人會計模式，據此，除若干例外情況外，會於資產負債表就所有租賃確認資產及負債。租賃負債包括本文件附錄一附註2.26所指的租賃付款淨現值。下表載列截至所示日期的租賃負債：

	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
流動租賃負債	7.6	22.5	14.6
非流動租賃負債	<u>0.4</u>	<u>10.3</u>	<u>22.6</u>
總計	<u>8.0</u>	<u>32.8</u>	<u>37.2</u>

租賃負債由截至2017年12月31日的人民幣8.0百萬元大幅增加至截至2018年12月31日的人民幣32.8百萬元，並進一步增加至截至2019年12月31日的人民幣37.2百萬元，主要由於為滿足運營需求而增加租賃物業數目。

可轉換可贖回優先股

我們所發行的優先股可於若干未來事件發生後贖回。除非優先股持有人可要求本公司於報告期末後12個月內贖回優先股，否則優先股分類為非流動負債。

可轉換可贖回優先股由截至2017年12月31日的人民幣915.5百萬元增長14.0%至截至2018年12月31日的人民幣1,043.7百萬元，主要由於因本公司估值增加，使在2018年完美世界及林芝利創所持優先股的公允價值增加所致，其部分由完美世界所持優先股公允價值減少所抵銷，有關減少原因為(i)完美世界轉讓若干優先股(見「有關若干主要資產負債表項目的討論—其他非流動負債」)及(ii)我們向完美世界宣派及派付股息。

可轉換可贖回優先股由截至2018年12月31日的人民幣1,043.7百萬元增加20.7%至截至2019年12月31日的人民幣1,259.7百萬元，主要由於因本公司估值增加，使在2019年完美世界及林芝利創所持優先股的公允價值增加所致。

其他非流動負債

截至2017年12月31日，我們概無其他非流動負債，而截至2018年12月31日我們有就授予天津祖龍當時股東認沽期權的贖回負債人民幣157.5百萬元。於2018年8月24日，北京祖龍與完美世界訂立股權轉讓協議，據此，完美世界同意向北京祖龍轉讓天津祖龍的4.49%股權(「轉讓股本」)，代價為人民幣157.2百萬元(「交易價格」)。交易完成後，轉讓股本持作附帶認沽期權的股本，倘合資格首次公開發售(定義見本文件附錄一附註25)未能於支付交易價格當日起計四年期間內落實，則天津祖龍可按贖回價格(定義見本文

財務資料

件附錄一附註26)購回轉讓股本。因此，我們以贖回價格現值人民幣152.5百萬元確認該贖回負債。該金額與轉讓股本公允價值的差額被視為視作注資。贖回負債應計的利息入賬列作財務成本。

其他非流動負債由截至2018年12月31日的人民幣157.5百萬元增加至截至2019年12月31日的人民幣174.2百萬元，主要由於有關贖回負債應計的利息開支所致。

應收賬款

應收賬款主要包括(i)我們於開發與授權業務中有權向第三方發行商收取但尚未向我們支付的收益分成及不可退還固定授權費及(ii)於綜合遊戲發行及運營業務中第三方分銷渠道商向玩家收取但尚未向我們支付的銷售所得款項。我們根據預期信貸虧損就應收賬款減值計提撥備。

下表載列截至所示日期的應收賬款：

	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
應收賬款	297.5	283.8	553.1
減：應收賬款減值撥備	(3.4)	(3.1)	(7.3)
應收賬款淨額	294.1	280.7	545.8

雖然遊戲產生的收益於2018年有所下降，但應收賬款淨額保持相對穩定，截至2017年12月31日為人民幣294.1百萬元及截至2018年12月31日為人民幣280.7百萬元，主要因為遊戲《萬王之王3D》於年內相對較後時間上線，使得2018年由我們自騰訊就該遊戲應收的收益分成於年底前仍未悉數結算。應收賬款淨額自截至2018年12月31日的人民幣280.7百萬元大幅增加至截至2019年12月31日的人民幣545.8百萬元，該增幅與我們於2019年的收益增長一致，尤其是因為我們與2019年7月上線的《龍族幻想》相關的收益於年底前仍未悉數結算。

財務資料

下表載列截至所示日期基於收益確認日期的應收賬款的賬齡分析：

	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
最多三個月	208.7	192.2	231.0
關聯方應佔	89.4	138.0	140.8
第三方應佔	119.3	54.2	90.2
三至六個月	62.3	58.5	282.4
關聯方應佔	25.8	35.9	259.2
第三方應佔	36.5	22.6	23.2
六個月至一年	9.8	33.1	39.5
關聯方應佔	4.1	4.2	24.2
第三方應佔	5.7	28.9	15.3
一年以上	16.7	—	0.2
關聯方應佔	16.7	—	—
第三方應佔	0.0	—	0.2
總計	297.5	283.8	553.1

於往績記錄期間，我們的應收賬款大部分於少於一年未收回。為管理應收賬款產生的風險，我們與第三方發行商及分銷渠道商保持頻繁溝通，以確保有效的信貸控制。我們亦已制定政策確保信貸期乃向具有良好信貸記錄的客戶作出，而管理層對彼等進行定期信貸評估。我們一般向客戶提供90至150日相對較長的信貸期，主要由於我們處於行業價值鏈的發展末端，而遊戲玩家的流水須經過其他行業參與者後才到達我們一端。客戶良好的信貸記錄及我們與客戶之間穩定的關係亦促成我們向其提供較長的信貸期，我們認為客戶結欠我們的尚未償還應收賬款結餘的信貸風險相當低。高級管理層會定期審閱逾期結餘的可收回性，並根據違約風險及預期信貸虧損率的假設為該等應收賬款適時作出減值撥備。財務部門會每月向相關項目的經理匯報逾期超過一個月的應收賬款，而經理將負責收回應收賬款。經高級管理層批准後，未收回的應收賬款結餘會予以撇銷。

於2017年、2018年及2019年，應收賬款周轉天數分別為104日、120日及139日。於往績記錄期間，應收賬款的平均周轉天數一般不超出授予第三方分銷渠道商及第三方發行商的信貸期。我們於2018年錄得的應收賬款平均周轉天數較2017年更長，主要由於我們的收益減少大於我們的應收賬款。我們於2019年錄得的應收賬款平均周轉天數較2018年更長，其主要由於應收賬款增幅較收益增幅較高。

財務資料

截至2017年12月31日關聯方應佔的應收賬款約人民幣136.0百萬元或100.0%及截至2017年12月31日第三方應佔的應收賬款約人民幣161.5百萬元或100.0%已於截至2018年12月31日結清。因此，截至2017年12月31日的應收賬款人民幣297.5百萬元或100%已於截至2018年12月31日結清。截至2018年12月31日關聯方應佔的應收賬款約人民幣178.1百萬元或100.0%及截至2018年12月31日第三方應佔的應收賬款約人民幣105.5百萬元或99.8%已於截至2019年12月31日結清。因此，截至2018年12月31日的應收賬款約人民幣283.6百萬元或99.9%已於截至2019年12月31日結清。截至2019年12月31日關聯方應佔的應收賬款約人民幣404.6百萬元或95.4%及截至2019年12月31日第三方應佔的應收賬款約人民幣105.0百萬元或81.5%已於截至最後可行日期結清。因此，截至2019年12月31日的應收賬款約人民幣509.6百萬元或92.1%已於截至最後可行日期結清。截至最後可行日期，根據我們與第三方發行商及分銷渠道商的溝通以及過往經驗，我們認為，截至最後可行日期尚未結清的所有逾期款項將可收回。

按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產

於往績記錄期間，按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產均來自於中國大型知名商業銀行發行的理財產品的投資，如興業銀行、中國光大銀行及招商銀行。該等理財產品主要投資於在中國的銀行同業拆放市場或交易所報價的低風險及具流通性的工具，包括國庫券、公司債券、中期票據及銀行同業存款。總體而言，發行銀行對任何理財產品的本金或回報均無保障或擔保。於往績記錄期間，就我們於理財產品的每項投資，我們均收回100%本金。於往績記錄期間，我們理財產品的實際回報率介乎2.78%至6.30%之間，且通常於不少於6個月到期。我們購買該等理財產品以管理短期流動資金。作為我們庫務功能的一部分，我們積極購買及贖回理財產品。於2017年、2018年及2019年，我們分別購入理財產品人民幣37億元、人民幣31億元及人民幣26億元，並分別獲得出售理財產品所得款項人民幣33億元、人民幣32億元及人民幣28億元。按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產由截至2017年12月31日的人民幣663.7百萬元減少20.0%至截至2018年12月31日的人民幣531.2百萬元，並進一步減少37.7%至截至2019年12月31日的人民幣331.0百萬元，主要由於若干銀行發行的理財產品到期而我們予以贖回。

我們面臨與按公允價值計量且其變動計入損益計量的該等投資有關的信貸風險。於報告期末的最高風險為該等投資的賬面值。我們的專職經理負責購買、監控及調整理財產品、評估有關風險及我們的流動資金、編製分析及定期向管理團隊匯報。彼等提交的計劃包括將予購買的投資組合及相關回報風險、產品年期及我們整體流動資金的分析。有關投資的投資政策及內部監控程序的詳情，請參閱「業務—風險管理及內部監控—投資風險管理」。

財務資料

應付賬款及其他應付款項

下表載列截至所示日期我們應付賬款及其他應付款項的明細：

	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
應付賬款	153.4	98.8	84.8
工資負債	99.5	49.6	51.0
應付稅項	31.8	7.4	10.1
其他	14.8	9.1	11.0
總計	299.5	164.9	156.9

應付賬款

應付賬款主要包括(i)作為收益分成應付IP持有人款項；(ii)應付推廣及廣告服務供應商款項；及(iii)應付外包合作夥伴款項。下表載列截至所示日期的應付賬款：

	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
作為收益分成應付IP持有人款項	126.5	95.5	73.1
應付推廣及廣告服務供應商款項	23.6	2.0	9.7
應付外包合作夥伴款項	2.7	0.6	1.2
其他	0.6	0.7	0.8
應付賬款淨額	153.4	98.8	84.8

應付賬款由截至2017年12月31日的人民幣153.4百萬元減少35.6%至截至2018年12月31日的人民幣98.8百萬元，主要由於(i)我們已向完美世界結算作為收益分成的應付IP持有人款項；及(ii)應付推廣及廣告服務供應商的服務費減少，其與我們自主發行的新遊戲數量下降保持一致。應付賬款由截至2018年12月31日的人民幣98.8百萬元進一步減少14.2%至截至2019年12月31日的人民幣84.8百萬元，主要由於我們已向完美世界結算付款，作為我們向IP持有人提供的收益分成，其中部分由《萬王之王3D》於2019年在東南亞、歐洲及美洲上線而應付推廣及廣告服務供應商的款項增加所抵銷。

財務資料

下表載列截至所示日期基於確認日期的應付賬款的賬齡分析：

	截至12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
最多六個月	52.3	20.3	72.9
六個月至一年	90.5	23.4	10.3
一年以上	<u>10.6</u>	<u>55.1</u>	<u>1.6</u>
總計	<u>153.4</u>	<u>98.8</u>	<u>84.8</u>

於2017年、2018年及2019年，我們的應付賬款周轉天數分別為148日、262日及186日。自2017年至2018年，應付賬款周轉天數的增加與應收賬款周轉天數的增加大體一致，原因是我們通常於收到客戶付款後方與IP持有人及服務供應商結清款項。然而，儘管應收賬款周轉天數增加，我們於2018年至2019年的應付賬款周轉天數仍然減少，主要由於我們向完美世界結算付款，作為去年我們向《誅仙》IP持有人提供的收益分成。

於2020年5月31日，截至2019年12月31日的應付賬款約人民幣18.9百萬元或22.3%已結清。

工資負債

工資負債由截至2017年12月31日的人民幣99.5百萬元減少50.2%至截至2018年12月31日的人民幣49.6百萬元，主要由於僱員績效獎金減少，其與遊戲產生的收益減少一致。截至2019年12月31日，工資負債增至人民幣51.0百萬元，主要由於僱員績效獎金增加，與遊戲所得收益增加一致。該增加部分由截至2019年12月31日的應付薪金減少所抵銷，原因為自2019年1月起，發薪日由次月10號調整為當月月底。

應付稅項

應付稅項主要指應付增值稅及應付個人所得稅。應付稅項由截至2017年12月31日的人民幣31.8百萬元減少76.7%至截至2018年12月31日的人民幣7.4百萬元，主要由於僱員績效獎金減少使得應付個人所得稅減少。應付稅項由截至2018年12月31日的人民幣7.4百萬元增加36.5%至截至2019年12月31日的人民幣10.1百萬元，主要由於僱員績效獎金增加，導致應付個人所得稅增加。

財務資料

主要財務比率

下表載列於所示期間的主要財務比率：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
收益增長(%)	不適用	(33.5)	22.7
毛利率 ⁽¹⁾ (%)	79.1	80.1	83.4
淨利率 ⁽²⁾ (%)	(12.2)	(8.7)	11.3
非國際財務報告準則計量指標：經調整淨利率 ⁽³⁾ (%)	32.3	35.7	33.2

附註：

- (1) 毛利率等於毛利除以期內收益再乘以100%。
- (2) 淨利率等於(虧損)/利潤淨額除以期內收益再乘以100%。
- (3) 經調整淨利率等於期內經調整利潤淨額除以期內收益再乘以100%。

有關影響各期間主要財務比率及經營業績的因素討論，請參閱「一經營業績的各期間比較—2019年與2018年比較」及「一經營業績的各期間比較—2018年與2017年比較」。

流動資金及資金資源

我們過往主要以經營業務所產生的現金，其次以股權及債務融資撥付我們的現金需求。

截至2017年、2018年及2019年12月31日，我們分別擁有現金及現金等價物人民幣383.6百萬元、人民幣588.4百萬元及人民幣728.3百萬元。展望未來，我們相信可通過結合經營活動產生的現金、不時自資本市場籌集的其他資金以及自[編纂]獲取的[編纂]淨額滿足流動資金需求。

財務資料

現金流量

下表載列於所示期間的現金流量：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
經營活動產生的現金淨額	625.7	135.4	100.6
投資活動(所用)／產生的現金淨額	(621.1)	396.9	58.4
融資活動產生／(所用)的現金淨額	37.8	(341.9)	(24.1)
現金及現金等價物增加淨額	42.4	190.4	134.9
年初現金及現金等價物	371.4	383.6	588.4
現金及現金等價物匯兌(虧損)／收益	(30.2)	14.4	5.0
年末現金及現金等價物	383.6	588.4	728.3

經營活動產生的現金淨額

經營活動產生的現金淨額主要包括期內除所得稅前虧損／利潤，並經以下調整：(i)非現金及非經營項目；及(ii)運營資金變動。

於2019年，經營活動產生的現金淨額為人民幣100.6百萬元，主要歸因於除所得稅前利潤人民幣145.1百萬元，並經以下調整：(i)加回非現金及非經營項目，主要包括可轉換可贖回優先股公允價值變動人民幣212.5百萬元及使用權資產折舊人民幣23.7百萬元，部分由理財產品公允價值收益人民幣26.6百萬元所抵銷；及(ii)運營資金變動(主要包括預付款、其他應收款項及其他資產減少人民幣7.3百萬元，部分由應收賬款增加人民幣269.3百萬元、合同負債減少人民幣8.0百萬元以及應付賬款及其他應付款項減少人民幣7.5百萬元所抵銷)。

於2018年，經營活動產生的現金淨額為人民幣135.4百萬元，主要歸因於除所得稅前虧損人民幣63.4百萬元，並經以下調整：(i)加回非現金及非經營項目(主要包括可轉換可贖回優先股公允價值變動人民幣381.3百萬元，部分由理財產品公允價值收益人民幣31.7百萬元及匯兌收益淨額人民幣30.9百萬元所抵銷)；及(ii)運營資金變動(主要包括預付款、其他應收款項及其他資產減少人民幣19.6百萬元及應收賬款減少人民幣13.7百萬元，部分由應付賬款及其他應付款項減少人民幣127.0百萬元以及合同負債減少人民幣26.3百萬元所抵銷)。

於2017年，經營活動產生的現金淨額為人民幣625.7百萬元，主要歸因於除所得稅前虧損人民幣95.9百萬元，並經以下調整：(i)加回非現金及非經營項目(主要包括可轉換可贖回優先股公允價值變動人民幣383.6百萬元、股份酬金開支人民幣199.0百萬元及匯兌虧損淨額人民幣29.9百萬元，部分由理財產品公允價值收益人民幣25.0百萬元所抵銷)；及(ii)運營資金變動(主要包括應收賬款減少人民幣160.5百萬元以及應付賬款及其他應付款項增加人民幣30.4百萬元，部分由預付款、其他應收款項及其他資產增加人民幣35.0百萬元所抵銷)。

財務資料

投資活動(所用)／產生的現金淨額

於2019年，投資活動產生的現金淨額為人民幣58.4百萬元，主要歸因於分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品到期所得款項人民幣2,776.7百萬元及理財產品投資收入人民幣25.2百萬元，部分由購買分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品人民幣2,575.0百萬元及購買定期存款人民幣142.7百萬元所抵銷。

於2018年，投資活動產生的現金淨額為人民幣396.9百萬元，主要歸因於分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品到期所得款項人民幣3,190.0百萬元及定期存款到期所得款項人民幣440.9百萬元，部分由購買分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品人民幣3,062.7百萬元及購買定期存款人民幣195.7百萬元所抵銷。

於2017年，投資活動所用現金淨額為人民幣621.1百萬元，主要歸因於購買分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品人民幣3,715.1百萬元及購買定期存款人民幣229.8百萬元，部分由分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品到期所得款項人民幣3,339.9百萬元所抵銷。

融資活動產生／(所用)現金淨額

於2019年，融資活動所用現金淨額為人民幣24.1百萬元，主要歸因於租賃付款的本金部分人民幣22.5百萬元。

於2018年，融資活動所用現金淨額為人民幣341.9百萬元，主要歸因於已付股息人民幣325.0百萬元。

於2017年，融資活動產生現金淨額為人民幣37.8百萬元，主要歸因於發行可轉換可贖回優先股所得款項人民幣260.0百萬元，部分由已付股息人民幣200.0百萬元及租賃付款的本金部分人民幣21.2百萬元所抵銷。

債務

截至2017年、2018年及2019年12月31日以及2020年5月31日(即我們發出的債務聲明最後可行日期)，我們並無任何借款。截至2020年5月31日，我們有未動用銀行融資人民幣50.7百萬元。

截至2017年、2018年及2019年12月31日以及2020年5月31日，我們的流動及非流動租賃負債分別為人民幣8.0百萬元、人民幣32.8百萬元、人民幣37.2百萬元及人民幣153.3百萬元，主要為我們就向第三方租賃若干物業及車輛的未償付款項。

除上文所述者以及截至2020年5月31日於正常業務過程中的集團內負債及一般應付賬項外，我們並無任何重大按揭、抵押、債權證、貸款資本、債務證券、貸款、銀行透支或其他類似債務、融資租賃或租購承擔、承兌負債(一般貿易票據除外)、承兌信貸或擔保。

財務資料

或然負債

截至2017年、2018年及2019年12月31日以及2020年5月31日，我們並無任何重大或然負債。

資本開支及資本承諾

資本承諾

下表載列我們於所示期間資本開支的明細：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣百萬元	人民幣百萬元	人民幣百萬元
購買無形資產	32.0	12.6	20.1
購買物業、廠房及設備	3.5	6.8	5.7
總計	<u>35.5</u>	<u>19.4</u>	<u>25.8</u>

我們過往資本開支主要包括購買無形資產以及購買物業、廠房及設備。於往績記錄期間，我們主要從經營業務產生的現金撥付資本開支需求。於2017年、2018年及2019年，我們的資本開支分別為人民幣35.5百萬元、人民幣19.4百萬元及人民幣25.8百萬元。

我們計劃使用經營業務產生的現金及自[編纂]獲取的[編纂]淨額撥付計劃資本開支。請參閱「未來計劃及[編纂]用途」。我們可能根據持續的業務需求重新分配將用於資本開支的資金。

資本承諾

於2017年、2018年及2019年12月31日，我們就無形資產不可取消購買協議項下的資本承諾分別為零、人民幣13.7百萬元及人民幣30.0百萬元。

資產負債表外承擔及安排

截至最後可行日期，我們並無訂立任何資產負債表外安排。

重大關聯方交易

有關於往績記錄期間關聯方交易的更多詳情，請參閱本文件附錄一附註31。

董事認為，於往績記錄期間，我們與關聯方的交易為按公平基準進行，該等交易並無扭曲我們的經營業績或使過往業績無法反映未來表現。

財務資料

金融風險披露

我們面臨各種金融風險，包括市場風險、信貸風險及流動資金風險。

金融風險因素

市場風險

市場風險為金融工具的公允價值或未來現金流量會因市價變動而隨之波動的風險。市場風險包括三類風險，而該等風險因外匯匯率（外匯風險）、市場價格（價格風險）及現金流量及公允價值利率（現金流量及公允價值利率風險）產生。

外匯風險

我們通過第三方發行商在中國內地以外的市場經營國際業務，須面臨各種貨幣引致的外匯風險，主要涉及美元。外匯風險主要來自以附屬公司功能貨幣以外的貨幣計值的已確認資產及負債。於往績記錄期間，我們並無對沖任何外幣波動。

倘外幣兌人民幣升值／貶值5%，而所有其他變量維持不變，由於換算以非人民幣貨幣計值的貨幣資產淨值產生的外匯收益／虧損淨額，於2017年、2018年及2019年的年內（虧損）／利潤將分別減少／增加約人民幣23.6百萬元、減少／增加人民幣11.4百萬元及增加／減少人民幣16.1百萬元。

價格風險

我們就所持有在匯總資產負債表分類為按公允價值計量且其變動計入損益計量的投資面臨價格風險。我們並無面臨商品價格風險。為管理投資產生的價格風險，我們將投資組合多樣化。投資組合的多元化根據我們設定的限制進行。

敏感度分析的釐定基於報告期末按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產的價格風險。倘我們持有的相關工具的公允價值上升／下降1%，則2017年、2018年及2019年的（虧損）／利潤將會分別減少／增加約人民幣6.6百萬元、減少／增加人民幣5.3百萬元及增加／減少人民幣3.3百萬元。

現金流量及公允價值利率風險

由於除現金及現金等價物以及定期存款外，我們並無重大計息資產及負債，故我們的收入及現金流量基本上不受市場利率變動的影響。

財務資料

信貸風險

信貸風險指金融工具的一方無法履行其責任而給另一方造成財務虧損的風險。我們所面臨的信貸風險與現金及現金等價物、存入銀行的定期存款、應收賬款及其他應收款項有關。上述各類金融資產的賬面值為我們面臨與金融資產相關的最大信貸風險。

風險管理

信貸風險按組別基準進行管理。於提供標準付款及交付條款及條件前，財務團隊負責管理及分析各新客戶的信貸風險。評估客戶及其他債務人的信貸質量時，我們會計及彼等的財務狀況、過往經驗及其他因素等各類因素。

為管理來自現金及現金等價物以及定期存款的風險，我們與中國內地的國有金融機構及中國境外聲譽卓著的國際金融機構交易。該等金融機構近期並無違約史。預期信貸虧損接近零。

我們亦面臨與按公允價值計量且其變動計入損益計量的債務投資相關的信貸風險。於報告期末的最高風險為該等投資的賬面值。

金融資產減值

應收賬款

就應收賬款而言，我們應用國際財務報告準則第9號簡化方法來計量預期信貸虧損，並對所有應收賬款採用全期預期虧損撥備。為計量預期信貸虧損，應收賬款已根據共同信貸風險特徵及信貸評級進行分組。

預期虧損率基於過往付款情況、過往虧損率及外部信貸評級機構頒布的數據，已調整以反映影響客戶結算應收款項能力的宏觀經濟因素的當前及前瞻性資料。我們已將客戶提供服務所在國家的國內生產總值識別為最相關的因素，並根據國內生產總值的預期變動相應調整過往虧損率。

於無法合理預期可收回情況時，撇銷應收賬款。無法合理預期可收回情況的跡象包括（其中包括）債務人無法與我們達成還款計劃及有跡象顯示存在嚴重財務困難。

應收賬款的減值虧損於運營利潤內列示為「行政開支」。期後收回的先前已撇銷款項列賬計入相同項目。

財務資料

其他應收款項

其他應收款項減值按12個月預期信貸虧損或全期預期信貸虧損計量，視乎信貸風險自初始確認以來有否顯著增加而定。倘應收款項信貸風險自初始確認以來顯著增加，則其減值按全期預期信貸虧損計量。管理層根據歷史還款記錄及過往經驗就其他應收款項的可收回性進行定期收款評估及個別評估。鑒於與債務人合作的歷史、應收彼等款項的良好收款歷史及前瞻性估計，預期信貸虧損微不足道。

流動資金風險

流動資金風險指無法獲得充足資金或無法及時以合理價格平倉以履行到期義務的風險。

我們旨在維持充足的現金及現金等價物。由於相關業務的動態性質使然，我們通過維持充足的現金及現金等價物維持資金靈活性。

有關我們按資產負債表日期至合同到期日的剩餘期間將我們的非衍生金融負債分類至相關到期類別的分析詳情，請參閱本文件附錄一附註3.1(c)。

公允價值估計

我們使用下列公允價值層級計量金融工具的公允價值，該等公允價值層級可反映作出計量時所採用的輸入數據的可觀察程度及重要性：

- 第一級：在活躍市場上買賣的金融工具(如公開買賣的衍生工具及股本證券)的公允價值乃按於報告期末的市場報價釐定。本集團所持有金融資產採用的市場報價為當時買盤價。該等工具計入第一級。
- 第二級：未在活躍市場上買賣的金融工具(例如場外衍生工具)的公允價值採用估值技術釐定。該等估值技術盡量採用可觀察市場數據，並盡可能不倚賴實體特定估計。倘計算工具公允價值所需的所有重大輸入數據均可觀察，則該工具計入第二級。
- 第三級：倘一項或多項重大輸入數據並非以可觀察市場數據為基礎，則該工具計入第三級。對於非上市股本證券而言便是如此。

於往績記錄期間，我們按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產分類為第三級公允價值計量(即我們對中國大型知名商業銀行發行的理財產品的投資)。請參閱「有關若干主要資產負債表項目的討論—按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產」。該等金融資產的公允價值根據現金流量貼現模型釐定，並使用預期回報率作為貼現率。有關更多詳情，請見本文件附錄一的附註3.3。

財務資料

對於分類為第三級公允價值計量的理財產品投資，我們(i)根據所持的每項理財產品的預期回報，對該等投資的公允價值計量進行審核並達成共識；及(ii)落實投資政策和內部監控程序，確保第三級金融資產的公允價值計量具合理性，請參閱「業務—風險管理及內部監控—投資風險管理」。

申報會計師對我們於往績記錄期間歷史財務資料的意見載於本文件附錄一。

對於分類為第三級公允價值計量的理財產品投資，獨家保薦人已採取必要的盡職審查步驟，包括但不限於：(i)審閱會計師報告的相關附註；及(ii)與本公司及申報會計師討論關於按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產的估值的主要基準、方法及假設。基於所進行的盡職審查，獨家保薦人認為，申報會計師與我們就理財產品進行的第三級公允價值估計時已採取適當步驟。

股息

我們為根據開曼群島法律註冊成立的控股公司。因此，任何未來股息的派付及其金額將取決於能否自我們的附屬公司收到股息。中國法律要求外資企業以其除稅後利潤彌補其累計虧損，並分配至少10%的餘下除稅後利潤(如有)來撥付法定儲備，直至其法定儲備總額超過其註冊資本的50%。

於2017年、2018年及2019年，我們的主要經營實體天津祖龍向天津祖龍當時的股東分別宣派及派付股息人民幣200.0百萬元、人民幣325.0百萬元及零。此外，一份股息派付計劃於2020年2月28日獲批准，據此，天津祖龍將向所有當時的股東分派現金股息人民幣350.0百萬元，而截至2020年4月1日我們已支付該股息的總額。務請閣下注意，過往股息分派並不代表我們未來股息分派政策，且未必可用作釐定我們未來可能宣派或派付股息水平的參考或基準。目前，我們並無制定正式的股息政策或固定股息分派比率。未來任何股息宣派及派付將由董事全權酌情決定，並將取決於我們實際及預期經營業績、現金流量及財務狀況、整體業務狀況及業務策略、預期運營資金要求及未來擴展計劃、法律、監管及其他合同限制，以及董事認為相關的其他因素。任何股息宣派及派付以及其金額將須遵守我們的組織章程文件及開曼群島公司法。我們的股東於股東大會可批准宣派股息，金額不得超過董事建議的金額。股息僅可從我們的利潤及合法可供分派的儲備中撥款宣派或派付。

據本公司開曼群島法律顧問衡力斯律師事務所告知，開曼群島獲豁免公司在通過償債能力測試及符合公司組織章程及細則條文(如有)的情況下，可動用利潤、保留盈利或股份溢價派付股息。本公司董事須確信彼等於股息獲宣派及派付時已履行彼等的授信責任，並信納本公司將於派付股息後能夠繼續償還其到期債務。倘動用股份溢價派付股

財務資料

息，開曼群島公司法第34(2)條載有一項法定測試，規定公司可動用股份溢價賬向股東派付股息，「前提是除非於緊隨建議分派或派付股息日期後，該公司能夠在日常業務過程中償還其到期債務，否則不得動用股份溢價賬向股東分派或派付股息」。即使本公司錄得虧損，開曼群島公司法概無並無條文明確禁止本公司動用股份溢價賬宣派及派付股息。

運營資金

經計及我們可獲得的財務資源，包括庫存現金及現金等價物、經營產生的預期現金流量及[編纂]估計[編纂]淨額，董事認為我們有充足運營資金可滿足現時及本文件日期起未來至少12個月的需求。

可供分派儲備

截至最後可行日期，本公司並無任何可供分派儲備。

[編纂]

[編纂]指專業費用、[編纂]及有關[編纂]產生的其他費用。我們預計將產生[編纂]約人民幣[編纂]元(或[編纂]港元)(基於指示性[編纂]範圍的中位數及假設[編纂]並未獲行使)，而預計有關[編纂]將佔[編纂][編纂]約[編纂]%。於2019年，我們產生[編纂]人民幣[編纂]元，其中人民幣[編纂]元已費用化及人民幣[編纂]元已入賬為預付款，並將在[編纂]完成時資本化。於2019年12月31日至[編纂]完成後，我們預期進一步產生[編纂]約人民幣[編纂]元，其中約人民幣36.5百萬元預期予以費用化，而餘下約人民幣[編纂]元直接歸屬於發行[編纂]並將予資本化。董事預期該等開支不會對我們於2020年的經營業績造成重大影響。

[編纂]經調整有形資產淨值報表

下文闡述根據上市規則第4.29條及基於下文所載附註編製的[編纂]經調整有形資產淨值報表，以供說明[編纂]對截至2019年12月31日本公司擁有人應佔匯總有形資產淨值的影響，猶如[編纂]已於該日發生。

財務資料

編製[編纂]經調整有形資產淨值報表為僅供說明用途，且由於其假設性質使然，其未必能真實反映我們在[編纂]於截至2019年12月31日或任何未來日期已完成情況下的匯總有形資產淨值。

於2019年						
12月31日 轉換優先股對						
本公司擁有人		本公司擁有人			本公司擁有人	
應佔本集團	應佔有形資產			應佔本集團	每股[編纂]	
經審核匯總	淨值的估計	[編纂]估計	[編纂]估計	經調整	經調整有形資產淨值	
有形資產淨值	影響	[編纂]淨額	[編纂]淨額	有形資產淨值	(附註4)	
(附註1)	(附註2)	(附註3)				
人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣元	港元

基於[編纂]

每股[編纂]港元 126,069 [編纂] [編纂] [編纂] [編纂] [編纂]

基於[編纂]

每股[編纂]港元 126,069 [編纂] [編纂] [編纂] [編纂] [編纂]

附註：

- (1) 於2019年12月31日，本公司擁有人應佔本集團經審核匯總有形資產淨值(摘錄自本文件附錄一所載會計師報告)按於2019年12月31日本公司擁有人應佔本集團經審核匯總資產淨值人民幣170,102,000元計算，並已就2019年12月31日的無形資產人民幣44,033,000元調整。
- (2) (a) A系列優先股及B系列優先股將於[編纂]後自動轉換為已繳足普通股。轉換後，優先股將由負債重新分類為權益。就本[編纂]財務資料而言，本公司擁有人應佔有形資產淨值將增加人民幣1,259,648,000元，猶如A系列優先股及B系列優先股已於2019年12月31日轉換為普通股。有關金額乃基於該等優先股於截至2019年12月31日的相關賬面值計算。
- (b) 待[編纂]後，北京祖龍所持天津祖龍的優先股將轉換為普通股。優先股將由負債重新分類為權益。就本[編纂]財務資料而言，本公司擁有人應佔有形資產淨值將增加人民幣174,195,000元，猶如北京祖龍所持天津祖龍的優先股已於2019年12月31日轉換為普通股。有關金額乃基於該等優先股於截至2019年12月31日的相關賬面值計算。
- (3) [編纂]估計[編纂]淨額分別基於指示性[編纂]每股[編纂]港元及[編纂]港元計算得出，當中經扣除本公司應付[編纂]及其他相關開支(不包括已於往績記錄期間入賬的[編纂]約人民幣4,907,000元)，且不計及[編纂]或根據受限制股份單位計劃授出的購股權獲行使而可能發行的任何股份或本公司根據發行股份的一般授權及購回股份的一般授權而可能授出及發行或購回的任何股份。
- (4) 每股[編纂]有形資產淨值乃於作出上段所述調整後按已發行746,000,002股股份計算(包括上文附註(2)所述完成將優先股轉換為已繳足普通股，惟不包括下文附註(5)所述於2019年12月31日後的股份認購及受

財務資料

限制股份單位計劃項下未歸屬的29,400,000股股份)，並假設[編纂]及資本化發行已於2019年12月31日完成，惟不計及[編纂]及根據受限制股份單位計劃授出的購股權獲行使而可能發行的任何股份。

- (5) 除上文所披露者外，概無作出任何其他調整，以反映於2019年12月31日以後的任何貿易結果或本集團訂立的其他交易。其中，並無計及以下交易：
- (a) 於2020年2月28日批准的股息分派計劃，據此，天津祖龍將向其當時股東分派現金股息人民幣350,000,000元。
- (b) 本公司與Perfect World Interactive及意像架構於2020年3月4日訂立的境外股份認購協議，據此，Perfect World Interactive及意像架構各自以人民幣50,000,000元等值的美元進一步認購1,020,408股C-2系列優先股。

假設已發行758,000,000股股份(不包括受限制股份單位計劃項下未歸屬的29,400,000股股份)及經計及上述有關股息及境外股份認購協議的影響，根據[編纂][編纂]港元及[編纂]港元計算，每股[編纂]經調整有形資產淨值將分別為人民幣[編纂]元([編纂]港元)及人民幣[編纂]元([編纂]港元)。

- (6) 就本[編纂]經調整有形資產淨值而言，以人民幣列賬的金額乃按1.00港元兌人民幣0.91496元的匯率換算為港元。

無重大不利變動

經進行董事認為屬適當的充分盡職審查工作並經審慎周詳考慮後，董事確認，截至本文件日期，我們的財務、運營或交易狀況或前景自2019年12月31日(即本文件附錄一所呈報期間的截止日期)以來概無發生任何重大不利變動，且自2019年12月31日以來亦無發生任何對本文件附錄一所載資料有重大影響的事件。

根據上市規則第13.13至13.19條須予披露的事項

董事確認，截至最後可行日期，概無任何情況導致須根據上市規則第13.13至13.19條的規定作出披露。

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

未來計劃及[編纂]用途

未來計劃

有關我們未來計劃的詳細描述，請參閱「業務—我們的策略」。

[編纂]用途

假設[編纂]為每股股份[編纂]港元(即本文件中所述[編纂]範圍的中位數)，我們估計，我們將收取[編纂][編纂]約[編纂]港元(經扣除我們就[編纂]已付或應付的[編纂]及其他估計開支並假設[編纂]未獲行使後)。為配合我們的策略，我們對[編纂][編纂]的擬定用途及有關金額載列如下：

- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]元)預期將用於增強我們的開發能力及技術以及擴大我們的遊戲組合。我們預期於2020年至2022年期間在國內及全球推出八款手機遊戲，涵蓋MMORPG、SLG及其他類型。見「業務—我們的遊戲—我們的遊戲產品線」。我們致力於通過在人才資源、研發、遊戲技術及網絡基礎設施方面投入大量資金以不斷開發高質量的遊戲。具體而言，我們有意作如下分配：
 - (i) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年通過提供具有競爭力的薪酬及股權激勵計劃，招聘200多名遊戲開發及美術設計人才，尤其是精於次世代遊戲技術的人才；就遊戲儲備中的遊戲項目而言，60%的新員工將被分配至《三國群英傳》、項目C及項目D的遊戲項目團隊，於最後可行日期全皆處於遊戲提案階段；約30%的新員工會將支援項目A及項目B的開發，其他專注將於市場研究及準遊戲提案工作；就職能而言，約50%、35%及15%的新員工將分別為美術設計師、遊戲開發人員及遊戲工程師。
 - (ii) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年通過增加研發開支豐富我們的遊戲產品組合，以拓展遊戲類型及遊戲玩法，及在聲音及視覺效果方面提高遊戲質量；
 - (iii) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來三年將遊戲技術升級，以確保持續開發精品遊戲，一般通過以下方式達成：(a)深化與世界頂尖遊戲引擎開發商的合作以定制尖端遊戲引擎；及(b)開發專有引擎技術；及
 - (iv) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年在技術及網絡基礎設施作出投資，一般通過以下方式進行：(a)購買更多服務器；及(b)將數據分析系統升級，以分析遊戲玩家行為、人口統計數據及參與度數據。

未來計劃及[編纂]用途

- [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]元)預期將用於擴展我們的遊戲發行及運營業務，特別是海外市場。我們將鞏固於香港、澳門、台灣、韓國及日本的市場地位，並進一步拓展歐洲及北美等地區的業務，且於印度及拉美等新興地區的市場建立據點。見「業務—我們的策略—拓展海外市場及產業價值鏈，持續提升全球業務規模」。為便利策略的實施，我們有意作如下分配：
 - (i) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年加強我們與全球的主流媒體及分銷渠道商的關係，一般通過以下方式進行：(a)透過iOS App Store、Google Play、Tap Tap、騰訊應用寶及華為應用市場等國內外分銷渠道商發行我們更多的遊戲，並投放更多資金於招攬移動用戶的宣傳活動中；(b)利用各種流量獲取渠道推動用戶暢玩我們的遊戲，以及進一步擴大我們的玩家群；及(c)與Facebook、Google、YouTube及Instagram等數字營銷代理商合作，以掌握市場的知識及應用數據與分析的竅門，從而按特定受眾的興趣及喜好製作目標廣告；見「業務—我們的策略—拓展海外市場及產業價值鏈，持續提升全球業務規模」；
 - (ii) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年加強線下營銷計劃，一般通過以下方式進行：(a)聘請名人擔任我們的遊戲大使，並組織遊戲大使及遊戲玩家的線下聚會；及(b)參加行業博覽會及行業會議，例如中國內地舉行的中國國際數碼互動娛樂展覽會、中國動漫遊戲會議、騰訊新文創生態大會及虛幻引擎技術開放日以及於美國舉行的遊戲開發商大會；及
 - (iii) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來三年用於進一步建立我們的海外發行及運營團隊，見「業務—我們的策略—持續加強研發及運營能力」；在[編纂]的5%用於擴展海外發行及運營團隊之中，我們預期在未來三年將[編纂]的3%至4.2%用於薪酬開支。
- [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]元)預期將用於為行業價值鏈中的上下游業務進行戰略收購及投資提供資金，並對側重於泛娛樂或技術、媒體及電信的投資基金進行投資。具體而言，我們有意作如下分配：
 - (i) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來一年內用於尋求側重於泛娛樂或技術、媒體及電信的投資基金進行投資，藉此加強我們與上下游公司的合作；預期目標投資基金的基金經理須在投資股票及／或債券或其他固定收益證券方面具有豐富經驗及良好的投資往績記錄；

未來計劃及[編纂]用途

- (ii) [編纂]淨額約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年內用於投資及收購開發商，以使我們的遊戲組合多元化發展並加速業務的增長潛力；在考慮收購開發商時，我們主要評估以下因素：(a)目標公司於遊戲開發的往績記錄，考慮管理團隊的專業知識及目標公司核心成員曾參與的具代表性項目；及(b)目標公司美術設計團隊的創新及創造能力；及
- (iii) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年內用於投資及收購國內及海外遊戲發行商及分銷渠道商，以鞏固我們於中國移動遊戲行業的龍頭地位及擴大我們的國際影響力；在考慮收購遊戲發行商及分銷渠道商時，我們主要評估以下因素：(a)目標公司線上網絡流量及線下資源的規模；及(b)目標公司在指定市場的表現及行業經驗，以與我們現有業務發揮協同效益。

有關我們的投資政策，見「業務—風險管理及內部監控—投資風險管理」。有關我們投資及收購戰略，見「業務—我們的策略—尋求戰略投資及收購機會」。截至最後可行日期，我們並無有關投資或收購的正式承諾或協議。

- [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]百萬元)預期將用於擴大我們的IP儲備及豐富我們的內容供應。具體而言，我們有意作如下分配：
 - (i) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年內用於與國際領先IP持有人合作，通過改編打造國際頂尖移動遊戲，鞏固我們的全球品牌；及
 - (ii) [編纂]約[編纂]%或[編纂]港元，於未來兩年內用於採購及製作具備商業價值且市場前景良好，以動畫、文學、遊戲及電影等不同形式打造的IP。
- [編纂]的約[編纂]%或[編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]元)預期將用於運營資金及一般企業用途。

未來計劃及[編纂]用途

我們估計，我們將收到下表所載金額的[編纂][編纂]（經扣除我們就[編纂]所應付的[編纂]及估計開支後）：

	根據 建議[編纂] 範圍的下限 [編纂]港元	根據 建議[編纂] 範圍的中位數 [編纂]港元	根據 建議[編纂] 範圍的上限 [編纂]港元
假設[編纂]未獲行使	約[編纂]港元	約[編纂]港元	約[編纂]港元
假設[編纂]獲全面行使	約[編纂]港元	約[編纂]港元	約[編纂]港元

倘[編纂][編纂]（包括行使[編纂][編纂]）不多於或少於預期，我們將按比例對以上用途的[編纂]分配作出調整。

倘[編纂][編纂]並未即時用於上述用途，又或我們無法按計劃實行計劃的任何部分，則於相關法律及法規所允許的範圍內，我們目前擬將有關[編纂]存入持牌商業銀行或其他認可金融機構的計息銀行賬戶，只要此舉被視為符合本公司的最佳利益。於此情況下，我們將遵守上市規則項下的適用披露規定。

[編 纂]

香港[編纂]

[編纂]

[編纂]安排及開支

[編纂]

[編纂]

[編纂]

終止理由

[編纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

彌償保證

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂] 於本公司中的權益

[編 纂]

向本公司提供的其他服務

[編 纂]

[編 纂]、[編 纂] 及 [編 纂] 提供的其他服務

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編 纂]

[編纂] 的 架 構 及 條 件

[編纂]

[編纂] 的 架 構 及 條 件

[編纂]

[編纂] 的 架 構 及 條 件

[編纂]

[編纂] 的 架 構 及 條 件

[編纂]

[編纂] 的 架 構 及 條 件

[編纂]

[編纂] 的 架 構 及 條 件

[編纂]

[編纂] 的 架 構 及 條 件

[編纂]

[編纂] 的 架 構 及 條 件

[編纂]

[編纂] 的 架 構 及 條 件

[編纂]

[編纂] 的 架 構 及 條 件

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

如何申請 [編纂]

[編纂]

以下第I-1至I-3頁為本公司申報會計師羅兵咸永道會計師事務所(香港執業會計師)發出的會計師報告全文，以供收錄於本文件。此會計師報告乃按照香港會計師公會頒布的香港投資通函呈報準則第200號「投資通函內就歷史財務資料出具的會計師報告」的要求擬備，並以本公司董事及獨家保薦人為收件人。



羅兵咸永道

致祖龙娱乐有限公司列位董事及中國國際金融香港證券有限公司就歷史財務資料出具的會計師報告

序言

本所(以下簡稱「我們」)謹此就祖龙娱乐有限公司(「貴公司」)及其附屬公司(統稱為「貴集團」)的歷史財務資料作出報告(載於第I-4至I-64頁)，此等歷史財務資料包括於2017年、2018年及2019年12月31日的匯總資產負債表以及截至該日止年度各年(「往績記錄期間」)的匯總損益表、匯總全面(虧損)/收益表、匯總權益變動表和匯總現金流量表，以及主要會計政策概要及其他解釋資料(統稱為「歷史財務資料」)。第I-4至I-64頁所載的歷史財務資料為本報告的組成部分，其擬備以供收錄於 貴公司日期為2020年6月30日有關 貴公司股份在香港聯合交易所有限公司主板進行[編纂]的文件(「文件」)內。

董事就歷史財務資料須承擔的責任

貴公司董事須負責根據歷史財務資料附註1.4及2.1所載的呈列及編製基準擬備真實而中肯的歷史財務資料，並對其認為為使歷史財務資料的擬備不存在由於欺詐或錯誤而導致的重大錯誤陳述所必需的內部控制負責。

申報會計師的責任

我們的責任是對歷史財務資料發表意見，並將我們的意見向閣下報告。我們已按照香港會計師公會（「會計師公會」）頒佈的香港投資通函呈報準則第200號「投資通函內就歷史財務資料出具的會計師報告」執行我們的工作。該準則要求我們遵守道德規範，並規劃及執行工作以對歷史財務資料是否不存在任何重大錯誤陳述獲取合理保證。

我們的工作涉及執程序以獲取有關歷史財務資料所載金額及披露的證據。所選擇的程序取決於申報會計師的判斷，包括評估由於欺詐或錯誤而導致歷史財務資料存在重大錯誤陳述的風險。在評估該等風險時，申報會計師考慮與該實體根據歷史財務資料附註1.4及2.1所載的呈列及編製基準擬備真實而中肯的歷史財務資料相關的內部控制，以設計適當的程序，但目的並非對該實體內部控制的有效性發表意見。我們的工作亦包括評價董事所採用會計政策的恰當性及作出會計估計的合理性，以及評價歷史財務資料的整體列報方式。

我們相信，我們所獲得的證據能充足及適當地為我們的意見提供基礎。

意見

我們認為，就本會計師報告而言，該等歷史財務資料已根據歷史財務資料附註1.4及2.1所載的呈列及編製基準，真實而中肯地反映了貴集團於2017年、2018年及2019年12月31日的匯總財務狀況，及貴集團於往績記錄期間的匯總財務表現及匯總現金流量。

根據香港聯合交易所有限公司證券上市規則（「上市規則」）及公司（清盤及雜項條文）條例下事項出具的報告

調整

在擬備歷史財務資料時，並無對載於第I-4頁中所界定的相關財務報表作出調整。

股息

我們提述歷史財務資料附註13，當中載列有關 貴集團現時旗下公司就往績記錄期間所派付股息的資料，並陳述祖龙娱乐有限公司概無就往績記錄期間派付股息。

貴公司並無法定財務報表

貴公司自註冊成立日期並未有擬備任何法定財務報表。

羅兵咸永道會計師事務所
執業會計師
香港，2020年6月30日

附錄一

會計師報告

I 貴集團歷史財務資料

編製歷史財務資料

下文所載歷史財務資料構成本會計師報告必不可少的一部分。

作為歷史財務資料基礎的 貴集團於往績記錄期間的財務報表（「相關財務報表」）已由羅兵咸永道會計師事務所根據國際審計與鑒證準則理事會（「國際審計與鑒證準則理事會」）頒布的國際審計準則審核。

除非另有指明，歷史財務資料以人民幣呈列且全部數值均約整為最接近千位數（人民幣千元）。

匯總損益表

	第II節 附註	截至12月31日止年度		
		2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
收益	5	1,309,207	870,067	1,067,246
收益成本	8	(273,173)	(173,538)	(177,623)
毛利		1,036,034	696,529	889,623
研發開支	8	(455,469)	(327,632)	(389,224)
銷售及營銷開支	8	(230,783)	(93,723)	(114,476)
行政開支	8	(99,539)	(38,914)	(57,225)
其他收入	6	35,578	16,979	14,099
其他(虧損)/收益淨額	7	(4,775)	57,712	24,055
運營利潤		281,046	310,951	366,852
財務收入		7,683	12,628	8,605
財務成本		(1,013)	(5,753)	(17,928)
財務收入/(成本)淨額	10	6,670	6,875	(9,323)
可轉換可贖回優先股的公允價值變動	25	(383,563)	(381,331)	(212,455)
除所得稅前(虧損)/利潤		(95,847)	(63,505)	145,074
所得稅開支	11	(63,520)	(11,876)	(24,709)
年內(虧損)/利潤		(159,367)	(75,381)	120,365
以下人士應佔(虧損)/利潤：				
— 貴公司擁有人		(159,206)	(74,531)	119,354
— 非控股權益		(161)	(850)	1,011
		(159,367)	(75,381)	120,365
貴公司擁有人應佔年內每股 (虧損)/盈利	12	不適用	不適用	不適用

附錄一

會計師報告

匯總全面(虧損)/收益表

	第II節 附註	截至12月31日止年度		
		2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
年內(虧損)/利潤		<u>(159,367)</u>	<u>(75,381)</u>	<u>120,365</u>
其他全面(虧損)/收入，扣除稅項： 會重新分類至損益的項目				
貨幣換算差額		(857)	(648)	342
不會重新分類至損益的項目				
自有信貸風險產生的可轉換可贖回 優先股公允價值變動	25	<u>(16,411)</u>	<u>(1,552)</u>	<u>(3,455)</u>
年內全面(虧損)/收入總額		<u><u>(176,635)</u></u>	<u><u>(77,581)</u></u>	<u><u>117,252</u></u>
以下人士應佔：				
— 貴公司擁有人		(176,474)	(76,731)	116,241
— 非控股權益		<u>(161)</u>	<u>(850)</u>	<u>1,011</u>
		<u><u>(176,635)</u></u>	<u><u>(77,581)</u></u>	<u><u>117,252</u></u>

附錄一

會計師報告

匯總資產負債表

	第II節 附註	於12月31日		
		2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
資產				
非流動資產				
物業、廠房及設備	14	8,991	9,666	8,708
使用權資產	16	13,975	38,697	41,968
無形資產	15	34,650	33,639	44,033
預付款、其他應收款項及其他資產	19	20,373	26,047	20,261
遞延稅項資產	27	6,598	6,701	7,188
		<u>84,587</u>	<u>114,750</u>	<u>122,158</u>
流動資產				
應收賬款	18	294,108	280,722	545,775
預付款、其他應收款項及其他資產	19	61,209	33,582	33,318
按公允價值計量且其變動計入損益的金 融資產	20	663,749	531,197	330,968
定期存款	21(b)	229,285	—	142,663
現金及現金等價物	21(a)	383,609	588,391	728,318
		<u>1,631,960</u>	<u>1,433,892</u>	<u>1,781,042</u>
資產總值		<u><u>1,716,547</u></u>	<u><u>1,548,642</u></u>	<u><u>1,903,200</u></u>
權益及負債				
貴公司擁有人應佔權益				
匯總股本	22	8,111	8,111	577,975
其他儲備	23	195,512	197,990	189,877
保留盈利／(累計虧損)		149,791	(152,240)	(597,750)
		353,414	53,861	170,102
非控股權益		<u>(161)</u>	<u>(1,011)</u>	<u>—</u>
權益總額		<u><u>353,253</u></u>	<u><u>52,850</u></u>	<u><u>170,102</u></u>

附錄一

會計師報告

	第II節 附註	於12月31日		
		2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
負債				
非流動負債				
合同負債	5	25,934	13,667	10,171
租賃負債	16	358	10,341	22,643
遞延稅項負債	27	11	—	—
可轉換可贖回優先股	25	915,505	1,043,738	1,259,648
其他非流動負債	26	—	157,468	174,195
		<u>941,808</u>	<u>1,225,214</u>	<u>1,466,657</u>
流動負債				
應付賬款及其他應付款項	28	299,508	164,900	156,864
合同負債	5	81,012	66,865	62,375
即期所得稅負債		33,399	16,286	32,582
租賃負債	16	<u>7,567</u>	<u>22,527</u>	<u>14,620</u>
		<u>421,486</u>	<u>270,578</u>	<u>266,441</u>
負債總額		<u><u>1,363,294</u></u>	<u><u>1,495,792</u></u>	<u><u>1,733,098</u></u>
總權益及負債		<u><u>1,716,547</u></u>	<u><u>1,548,642</u></u>	<u><u>1,903,200</u></u>

附錄一

會計師報告

匯總權益變動表

	第II節 附註	貴公司擁有人應佔				非控股	
		匯總股本	其他儲備	保留盈利	小計	權益	權益總額
		人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2017年1月1日結餘		7,000	4,997	457,780	469,777	—	469,777
全面虧損							
年內虧損		—	—	(159,206)	(159,206)	(161)	(159,367)
其他全面虧損							
會重新分類至損益的項目							
貨幣換算差額		—	(857)	—	(857)	—	(857)
不會重新分類至損益的項目							
自有信貸風險產生的可轉換							
可贖回優先股公允價值變動	25	—	(16,411)	—	(16,411)	—	(16,411)
全面虧損總額		—	(17,268)	(159,206)	(176,474)	(161)	(176,635)
與以擁有人身份行事的							
擁有人交易							
注資		1,111	—	—	1,111	—	1,111
分派至法定儲備		—	8,783	(8,783)	—	—	—
股份酬金	24	—	199,000	—	199,000	—	199,000
股息	13	—	—	(140,000)	(140,000)	—	(140,000)
與以擁有人身份行事的							
擁有人交易總額		1,111	207,783	(148,783)	60,111	—	60,111
於2017年12月31日結餘		8,111	195,512	149,791	353,414	(161)	353,253

附錄一

會計師報告

	第II節 附註	貴公司擁有人應佔					非控股 權益	權益總額
		匯總股本	其他儲備	保留盈利／ (累計虧損)	小計			
		人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元		
於2018年1月1日結餘		8,111	195,512	149,791	353,414	(161)	353,253	
全面虧損								
年內虧損		—	—	(74,531)	(74,531)	(850)	(75,381)	
其他全面虧損								
會重新分類至損益的項目								
貨幣換算差額		—	(648)	—	(648)	—	(648)	
不會重新分類至損益的項目								
自有信貸風險產生的可轉換 可贖回優先股公允價值變動	25	—	(1,552)	—	(1,552)	—	(1,552)	
全面虧損總額		—	(2,200)	(74,531)	(76,731)	(850)	(77,581)	
與以擁有人身份行事的 擁有人交易								
注資	26	—	4,678	—	4,678	—	4,678	
股息	13	—	—	(227,500)	(227,500)	—	(227,500)	
與以擁有人身份行事的 擁有人交易總額		—	4,678	(227,500)	(222,822)	—	(222,822)	
於2018年12月31日結餘		8,111	197,990	(152,240)	53,861	(1,011)	52,850	

附錄一

會計師報告

	第II節 附註	貴公司擁有人應佔				非控股	
		匯總股本	其他儲備	保留盈利	小計	權益	權益總額
		人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2019年1月1日結餘		8,111	197,990	(152,240)	53,861	(1,011)	52,850
全面收入							
年內利潤		—	—	119,354	119,354	1,011	120,365
其他全面收入／(虧損)							
會重新分類至損益的項目							
貨幣換算差額		—	342	—	342	—	342
不會重新分類至損益的項目							
自有信貸風險產生的可轉換							
可贖回優先股公允價值變動	25	—	(3,455)	—	(3,455)	—	(3,455)
全面收益總額		—	(3,113)	119,354	116,241	1,011	117,252
與以擁有人身份行事的							
擁有人交易							
股份重組	22	569,864	(5,000)	(564,864)	—	—	—
與以擁有人身份行事的							
擁有人交易總額		569,864	(5,000)	(564,864)	—	—	—
於2019年12月31日結餘		<u>577,975</u>	<u>189,877</u>	<u>(597,750)</u>	<u>170,102</u>	<u>—</u>	<u>170,102</u>

附錄一

會計師報告

匯總現金流量表

	第II節 附註	截至12月31日止年度		
		2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
經營活動的現金流量				
經營產生的現金	29	665,178	157,763	103,260
已收利息		6,033	6,929	7,120
已付所得稅		(45,518)	(29,269)	(9,792)
經營活動產生的現金淨額		625,693	135,423	100,588
投資活動的現金流量				
購買物業、廠房及設備		(3,541)	(6,807)	(5,720)
購買無形資產		(31,964)	(12,647)	(20,070)
購買分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品	20	(3,715,089)	(3,062,700)	(2,575,030)
購買定期存款		(229,808)	(195,725)	(142,663)
定期存款到期所得款項		—	440,858	—
分類為按公允價值計量且其變動計入損益的資產的理財產品到期所得款項		3,339,882	3,189,991	2,776,740
定期存款利息收入		—	6,915	—
理財產品投資收入		19,414	36,997	25,158
投資活動(所用)／產生的現金淨額		(621,106)	396,882	58,415

附錄一

會計師報告

	第II節 附註	截至12月31日止年度		
		2017年 人民幣千元	2018年 人民幣千元	2019年 人民幣千元
融資活動的現金流量				
發行可轉換可贖回優先股所得款項	25	260,000	—	—
發行匯總股本的所得款項		—	1,111	—
銀行借款所得款項		3,000	—	—
償還銀行借款		(3,000)	—	—
租賃付款本金部分	29	(21,244)	(17,345)	(22,527)
已付股息	13、25	(200,000)	(325,000)	—
已付利息		(947)	(667)	(1097)
[編纂]付款		[編纂]	[編纂]	[編纂]
融資活動產生／(所用)的現金淨額		37,809	(341,901)	(24,056)
現金及現金等價物增加淨額		42,396	190,404	134,947
年初現金及現金等價物		371,419	383,609	588,391
現金及現金等價物匯兌(虧損)／收益		(30,206)	14,378	4,980
年末現金及現金等價物	21	383,609	588,391	728,318

II 歷史財務資料附註

1 一般資料、重組及呈列基準

1.1 一般資料

祖龙娱乐有限公司(「貴公司」)於2020年1月2日根據開曼群島公司法第22章(1961年第3號法例，經綜合及修訂)在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。貴公司的註冊辦事處為[編纂](地址為4th Floor, Harbour Place, 103 South Church Street, P.O. Box 10240, Grand Cayman KY1-1002, Cayman Islands)。

貴公司為投資控股公司。貴公司及其附屬公司(統稱「貴集團」)主要在中華人民共和國(「中國」)及其他國家和地區從事開發運營移動遊戲(「[編纂]業務」)。

1.2 貴集團的歷史

貴公司註冊成立及下文附註1.3所述的貴集團重組(「重組」)完成前，於整個往績記錄期間，[編纂]業務通過祖龍(天津)科技股份有限公司(「天津祖龍」)及其附屬公司(包括北京幻想美人魚科技有限公司(「北京幻想美人魚」)、成都幻想美人魚科技有限公司(「成都幻想美人魚」)、淮安祖龍科技有限公司(「淮安祖龍」)、霍爾果斯祖龍科技發展有限公司(「霍爾果斯祖龍」)、名遊有限公司(「名遊」)及名心有限公司(「名心」)(統稱「運營實體」))進行。

天津祖龍於2015年4月15日在中國成立為有限責任公司。其由北京祖龍遊戲科技有限公司(「北京祖龍」)創立並最初擁有全部權益，而北京祖龍由李青先生、張羽先生、向楠先生及白璋先生分別擁有81.96%、6.94%、5.55%及5.55%權益。

於2015年8月18日，完美世界遊戲有限責任公司(「完美世界」)作出額外注資，天津祖龍的註冊資本由人民幣7.0百萬元增加至人民幣10.0百萬元，其導致可轉換可贖回優先股增加。於完美世界完成有關投資後，天津祖龍由北京祖龍及完美世界分別擁有70.00%及30.00%權益。

於2017年1月11日，天津祖龍、北京祖龍、林芝利創信息技術有限公司(「林芝利創」)與寧波龍仁企業管理合夥企業(有限合夥)(「寧波龍仁」)訂立一份增資協議(其已增加匯總股本及可轉換可贖回優先股)。該協議完成後，天津祖龍由北京祖龍、完美世界、林芝利創及寧波龍仁分別擁有54.81%、23.49%、13.00%及8.70%權益。

於2018年8月24日，北京祖龍與完美世界訂立股權轉讓協議，據此，完美世界同意向北京祖龍轉讓其於天津祖龍的4.49%股權。於有關股權轉讓完成後，天津祖龍由北京祖龍、完美世界、林芝利創及寧波龍仁分別擁有59.30%、19.00%、13.00%及8.70%權益。

於2019年1月14日，天津祖龍轉為股份有限公司而其註冊資本增加至人民幣100.0百萬元，其登記股東按彼等各自的股權比例作出額外注資。

於2019年12月2日，天津祖龍獲寧波梅山保稅港區千策企業管理合夥企業(有限合夥)(「寧波千策」)額外注資。於有關注資完成後，天津祖龍由北京祖龍、完美世界、林芝利創、寧波龍仁及寧波千策分別擁有56.34%、18.05%、12.35%、8.27%及5.00%權益。

1.3 貴集團重組

為籌備 貴公司[編纂]於香港聯合交易所有限公司主板[編纂]， 貴集團已進行重組，據此其於從事[編纂]業務公司的實益權益已轉讓予 貴公司。重組詳情載列如下：

(i) 境外重組

於2019年底，北京祖龍、寧波龍仁及寧波千策各自的最終實益擁有人於英屬處女群島（「英屬處女群島」）註冊成立了一系列公司，包括Cresc Chorus Limited（「Cresc Chorus」）、Green Particle Limited（「Green Particle」）及Smooth Ebony Limited（「Smooth Ebony」）。Smooth Ebony根據受限制股份單位計劃（定義見附註24(b)）作為控股公司持有股份。

於2020年1月2日， 貴公司在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，法定股本為50,000美元（「美元」），分為5,000,000,000股每股面值0.00001美元的股份。同日， 貴公司向獨立第三方[編纂]發行一股股份後，該股份其後轉讓予Cresc Chorus，本公司由(i)Cresc Chorus擁有56,335,000股股份；(ii)Green Particle擁有8,265,000股股份；及(iii)Smooth Ebony擁有5,000,000股股份。

於2020年3月4日， 貴公司、其附屬公司、天津祖龍、淮安祖龍及天津祖龍登記股東的境外投資公司（即Cresc Chorus、Green Particle、Smooth Ebony、Perfect World Interactive Entertainment Co., Ltd.（「Perfect World Interactive」）及意像架構投資（香港）有限公司（「意像架構」）（統稱「境外股東」）（其中包括）訂立境外股份認購協議及境外股東協議。根據境外股份認購協議， 貴公司已配發而Perfect World Interactive及意像架構分別以名義代價每股1.0美元認購 貴公司18,050,000股A系列優先股及12,350,000股B系列優先股，從而可大體反映其各自（分別為完美世界及林芝利創）於天津祖龍的權利、責任及股權，而其聯屬公司的權利於境內股東協議中反映。

於2020年3月4日根據境外股份認購協議，Cresc Chorus（作為賣方）同意出售，而Perfect World Interactive及意像架構（作為買方）各自同意以代價人民幣220.0百萬元購買 貴公司4,500,000股普通股。該等股份於交割後重新指定為C-1系列優先股，其將確認為可轉換可贖回優先股。Cresc Chorus收取的代價按C-1系列優先股的公允價值釐定。C-1系列優先股的公允價值超過已轉讓普通股的公允價值將被視為以股份為基礎的付款，並於2020年確認為開支。

於同日，Perfect World Interactive及意像架構（其中包括）訂立境外股份認購協議，據此，其以人民幣50.0百萬元等值的美元進一步認購1,020,408股C-2系列優先股，其將確認為可轉換可贖回優先股。

於2020年1月7日，Archosaur Entertainment Limited（「Archosaur Entertainment」）在英屬處女群島註冊成立為英屬處女群島商業有限公司，初始法定股本為50,000美元，分為50,000股每股面值1.0美元的股份。註冊成立後，一股股份（相當於Archosaur Entertainment全部已發行股本）按面值發行和配發予 貴公司。於有關發行及配發完成後，Archosaur Entertainment成為 貴公司直接全資附屬公司。

重組前，名心及名遊由天津祖龍全資擁有。為進行重組，於2020年2月3日，天津祖龍將其於名遊的所有股份轉讓予Archosaur Entertainment。於2020年3月4日，天津祖龍將其於名心的股份轉讓予Archosaur Entertainment。

(ii) 境內重組

於2020年1月14日，天津祖龍將北京幻想美人魚的2.00%股權轉讓予獨立第三方Liu Yongji先生。於2020年3月10日，根據名遊（作為受讓人）與天津祖龍和Liu Yongji先生（作為轉讓人）各自訂立的股權轉讓協議，名遊已收購北京幻想美人魚全部股權，其後北京幻想美人魚成為中國的外商獨資企業和 貴公司的間接全資附屬公司。

附錄一

會計師報告

自2020年1月16日起，天津祖龍及淮安祖龍已開始轉移其非限制業務。實體資產（如電腦設備及設施）、知識產權、員工及有關運營非限制業務的業務合同已轉移予北京幻想美人魚及成都幻想美人魚。

根據（其中包括）北京幻想美人魚、天津祖龍與其登記股東所訂立日期為2020年3月10日的一系列合約安排統稱「合約安排」，北京幻想美人魚可行使及維持對經營的控制權，並幾乎從天津祖龍及其不時成立的附屬公司（統稱「併表聯屬實體」）的業務及經營中獲得所有經濟利益。因此，併表聯屬實體可被視為北京幻想美人魚的受控制結構實體，並由 貴公司最終控制及併表。合約安排的進一步詳情載於下文附註2.2(a)(i)。

於重組完成後， 貴公司成為組成 貴集團的其他公司的控股公司。

於重組完成後及於本報告日期， 貴公司於下列附屬公司擁有直接或間接權益：

附屬公司名稱	附屬公司性質	註冊成立／成立 地點及時間	註冊資本	於以下日期持有的股權			本報告 日期	主要活動及運營地點	附註
				12月31日					
				2017年	2018年	2019年			
貴公司直接持有									
Archosaur Entertainment Limited	英屬處女群島， 英屬處女群島 商業有限公司	英屬處女群島／ 2020年1月7日	50,000美元	不適用	不適用	不適用	100%	英屬處女群島投資 控股	(f)
貴公司間接持有									
北京幻想美人魚科技 有限公司	中華人民共和國， 有限公司	中國北京／ 2014年9月9日	人民幣 10,000,000元	100%	100%	100%	100%	中國移動遊戲開發	(a)
名心有限公司	香港， 有限公司	香港／ 2014年10月23日	8,000,000港元 （「港元」）	100%	100%	100%	100%	香港海外移動遊戲 運營	(e)
祖龍（天津）科技 股份有限公司	中華人民共和國， 股份有限公司	中國天津／ 2015年4月15日	人民幣 105,263,157元	100%	100%	100%	100%	中國移動遊戲運營	(a)
淮安祖龍科技 有限公司	中華人民共和國， 有限公司	中國淮安／ 2016年8月19日	人民幣 10,000,000元	100%	100%	100%	100%	中國移動遊戲運營	(a)
霍爾果斯祖龍 科技發展有限公司	中華人民共和國， 有限公司	中國霍爾果斯／ 2017年3月29日	人民幣 10,000,000元	100%	100%	100%	不適用	中國移動遊戲開發	(c)
名遊有限公司	香港， 有限公司	香港／ 2019年8月5日	10,000,000美元	不適用	不適用	100%	100%	香港移動遊戲運營	(f)
成都幻想美人魚 科技有限公司	中華人民共和國， 有限公司	中國成都／ 2019年12月10日	人民幣 10,000,000元	不適用	不適用	100%	100%	中國移動遊戲開發	(f)
海南祖龍科技有限 公司	中華人民共和國， 有限公司	中國海南／2020年 4月14日	人民幣 10,000,000元	不適用	不適用	不適用	100%	中國移動遊戲運營	(f)

附錄一

會計師報告

附屬公司名稱	附屬公司性質	註冊成立／成立 地點及時間	註冊資本	於以下日期持有的股權				主要活動及運營地點	附註
				12月31日			本報告 日期		
				2017年	2018年	2019年			
淮安至尊網絡科技 有限公司	中華人民共和國， 有限公司	中國淮安／ 2014年12月17日	人民幣 10,000,000元	100%	100%	不適用	不適用	中國移動遊戲開發	(d) (g)
鯤鵬(天津)科技 有限公司	中華人民共和國， 有限公司	中國天津／ 2017年8月15日	人民幣100,000元	80%	80%	不適用	不適用	中國移動遊戲開發	(b) (g)
天津龍宇信息技術 有限公司	中華人民共和國， 有限公司	中國天津／ 2017年8月24日	人民幣100,000元	100%	100%	不適用	不適用	中國移動遊戲運營	(b) (g)

附註：

- (a) 該等附屬公司截至2017年12月31日止年度的法定核數師為上會會計師事務所(特殊普通合夥)北京分所，而其截至2018年12月31日止年度的法定核數師為立信會計師事務所有限公司。截至2019年12月31日止年度該等附屬公司的法定核數師為北京首律會計師事務所(普通合夥)。
- (b) 該等附屬公司由於並無實質業務且該等實體註冊成立所在地的適用法律並無法定核數規定，故並無就截至2017年12月31日止年度編製法定財務報表。該等附屬公司截至2018年12月31日止年度的法定核數師為立信會計師事務所有限公司。
- (c) 該附屬公司截至2017年12月31日止年度的法定核數師為上會會計師事務所(特殊普通合夥)北京分所。該附屬公司由於並無實質業務且該實體註冊成立所在地的適用法律並無法定核數規定，故並無就截至2018年及2019年12月31日止年度編製法定財務報表。該附屬公司於2020年4月1日已撤銷註冊。
- (d) 由於該附屬公司現無實質業務且該實體註冊成立所在地的適用法律並無法定核數規定，故並無編製法定財務報表。
- (e) 該附屬公司截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度的核數師為SRF Partner & Co. Certified Public Accountants Hong Kong Branch。
- (f) 由於該等附屬公司於2019年或2020年新成立，故並無編製法定財務報表。
- (g) 於2019年，該等附屬公司已撤銷註冊。

該等於中國成立的附屬公司根據適用於中國企業的相關會計準則及財務法規編製法定財務報表。

貴集團旗下所有公司已採用12月31日作為財政年度結算日。

貴集團主要附屬公司位於中國，其大部分交易以人民幣結算。人民幣兌換為外國貨幣須遵守中國政府頒布的外匯管制規則及法規。於2017年、2018年及2019年12月31日，除外匯管制條例施加的限制外，貴集團獲取或使用資產能力及清償貴集團債務的能力並無受到重大限制。

1.4 呈列基準

緊接重組前及緊隨重組後，[編纂]業務由天津祖龍及其附屬公司進行。根據重組，[編纂]業務由北京幻想美人魚實際控制並由 貴公司最終控制，有關控制方式為通過直接持有股權及合約安排。 貴公司與其他在重組期間新成立的公司於重組前概無涉及任何業務，且該等公司的營運並不符合業務的定義。重組僅為[編纂]業務的重組，並不導致業務實質及[編纂]業務管理層或擁有人發生任何變動。因此，通過重組產生的 貴集團可視為[編纂]業務的延續，且貴集團現時旗下公司的歷史財務資料採用[編纂]業務於所有呈列期間的賬面值呈列。

貴集團現時旗下公司之間的集團內公司間交易、結餘及未變現收益／虧損在匯總時予以對銷。

2 主要會計政策概要

編製歷史財務資料所應用的主要會計政策載列如下。除另有註明外，該等政策已於整個往績記錄期間內貫徹應用。

2.1 編製基準

編製歷史財務資料應用的主要會計政策根據國際財務報告準則（「國際財務報告準則」）編製。歷史財務資料按歷史成本法編製，並通過對按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產及金融負債（以公允價值列賬）進行重估而作出修訂。

編製符合國際財務報告準則的歷史財務資料需要使用若干關鍵會計估計，亦需要管理層在應用 貴集團會計政策過程中行使其判斷。涉及高度判斷或極為複雜的範疇，或涉及對歷史財務資料屬重大的假設及估計的範疇披露於下文附註4。

國際財務報告準則第9號「金融工具」（「國際財務報告準則第9號」）及國際財務報告準則第15號「來自客戶合同的收益」（「國際財務報告準則第15號」）於2018年1月1日或之後開始的財政年度強制生效。國際財務報告準則第16號「租賃」（「國際財務報告準則第16號」）於2019年1月1日或之後開始的財政年度強制生效。編製歷史財務資料時，該等新準則連同於2019年1月1日及之前開始的財政年度強制生效的其他新生效準則、準則修訂本及詮釋已於整個往績記錄期間貫徹應用於 貴集團。

於往績記錄期間，以下新準則以及現有準則的修訂本及詮釋已頒布但尚未生效且 貴集團並無提早採納。根據 貴集團的現時評估， 貴公司的董事預期，採納該等新準則及於其生效時並不會對 貴集團的財務狀況及表現造成重大影響。

準則及修訂本	於以下日期或之後開始的 年度期間生效
經修訂財務報告概念框架	2020年1月1日
國際會計準則第1號及國際會計準則第8號（修訂本）—重大的定義	2020年1月1日
國際財務報告準則第3號（修訂本）—業務的定義	2020年1月1日
國際財務報告準則第17號保險合同	2021年1月1日
國際財務報告準則第10號及國際會計準則第28號（修訂本）—投資者與其聯營公司或合營企業之間的資產銷售或注資	待定

附錄一

會計師報告

2.2 附屬公司

(a) 綜合入賬

附屬公司是指 貴集團對其擁有控制權的實體（包括結構性實體）。當 貴集團承受因參與實體的活動而產生的可變回報，或對該等回報享有權利，並有能力透過其對該實體的權力影響該等回報時，則 貴集團控制該實體。附屬公司自控制權轉移至 貴集團之日起綜合入賬，並自控制權終止之日起取消綜合入賬。

公司間的交易、集團公司間的交易結餘及未變現收益予以對銷。未變現虧損亦予以對銷，除非有關交易證明所轉讓資產出現減值。附屬公司的會計政策已經變更（倘有必要），以確保與 貴集團採納的政策相一致。

於附屬公司業績及權益中的非控股權益分別於匯總損益表、全面收益表、權益變動表及資產負債表中單獨呈列。

(i) 透過合約安排控制的附屬公司

誠如附註1.3所述， 貴公司的全資附屬公司北京幻想美人魚已與天津祖龍及其權益持有人訂立合約安排，包括獨家業務合作協議、獨家購股權協議、股份質押協議及授權委託書，令北京幻想美人魚及 貴集團集團得以：

- 對併表聯屬實體行使有效控制；
- 行使併表聯屬實體權益持有人的表決權；
- 收取併表聯屬實體產生的絕大部分經濟利益回報，作為北京幻想美人魚提供技術支援、顧問及其他服務的回報；
- 獲得以中國法律及法規允許的最低購買價自各相關權益持有人購買天津祖龍全部或部分股本權益的不可撤回獨家權利。北京幻想美人魚可隨時行使該等期權直至其收購天津祖龍的全部股本權益；
- 自各相關權益持有人獲得天津祖龍的全部股本權益的質押，作為天津祖龍應付北京幻想美人魚所有款項的抵押品，及保證天津祖龍履行合約安排下的責任。

由於合約安排， 貴集團有權對併表聯屬實體行使權力，自其參與併表聯屬實體的活動獲得可變回報，利用其對併表聯屬實體的權力有能力影響該等回報，故被視為控制併表聯屬實體。因此， 貴公司視併表聯屬實體為受控制實體，並將該等實體的財務狀況及經營業績綜合併入 貴集團於往績記錄期間的匯總財務報表內（有關呈列基準的詳情請參閱上文第II節附註1.4）。

儘管如此，在為 貴集團提供對併表聯屬實體的直接控制權方面，合約安排未必如同直接法定擁有權有效，中國法律體系中的不明朗因素可能妨礙 貴集團對併表聯屬實體業績、資產及負債的實益權利。 貴公司董事基於法律顧問的意見認為，合約安排符合中國相關法律及法規，並具有法律約束力且可強制執行。

(ii) 業務合併

貴集團應用收購法將業務合併入賬。就收購附屬公司轉讓的代價為所轉讓資產、對收購對象的前擁有人所產生負債及 貴集團所發行股權的公允價值。所轉讓代價包括或然代價安排產生的任何資產或負債的公允價值。業務合併中所收購的可識別資產以及所承擔的負債及或然負債，初步按收購日期的公允價值計量。

貴集團按個別收購基準確認收購對象的任何非控股權益。屬現時擁有權益且賦予其持有人在清盤時可按比例享有該實體資產淨值的收購對象非控股權益按公允價值或按佔收購對象的可識別資產淨值的已確認金額的現時擁有權益比例計量。非控股權益的所有其他部分按收購日期的公允價值計量，惟國際財務報告準則規定按其他計量基準計量則除外。

收購相關成本於產生時列為開支。

倘按階段完成業務合併，則收購方之前所持有收購對象股權於收購日期的賬面值須重新計量為於收購日期的公允價值；重新計量產生的任何收益或虧損於損益中確認。

倘遞延結算現金代價的任何部分，未來應付款項將按交換日期的現值貼現。所用貼現率為實體的增量借貸率，即根據可比較條款及條件可自獨立融資機構獲得的類似借貸的利率。或然代價分類為權益或金融負債。分類為金融負債的金額隨後重新計量至公允價值，而公允價值變動則於損益內確認。

所轉讓代價、收購對象的任何非控股權益金額及收購對象的任何先前股權於收購日期的公允價值超過所收購可識別資產淨值公允價值的金額獲確認為商譽。就議價購買而言，倘所轉讓代價、已確認非控股權益及之前持有的經計量權益總和低於所收購附屬公司資產淨值的公允價值，則有關差額將直接於損益表內確認。

集團內公司間交易、集團公司之間交易的結餘及未變現收益均予以對銷。未變現虧損亦予以對銷。附屬公司呈報的金額已作出必要調整，以確保與貴集團的會計政策一致。

(iii) 不導致控制權變動的附屬公司擁有權益變動

不導致失去控制權的非控股權益交易按權益交易入賬—即以彼等作為擁有人的身份與附屬公司擁有人進行交易。任何已付代價的公允價值與相關應佔所收購附屬公司資產淨值賬面值的差額，在權益中入賬。向非控股權益出售而產生的收益及虧損，亦在權益中入賬。

(iv) 出售附屬公司

貴集團失去控制權時，於實體的任何保留權益按失去控制權當日的公允價值重新計量，有關賬面值變動在損益中確認。就其後入賬列作聯營公司、合營企業或金融資產的保留權益而言，其公允價值為初始賬面值。此外，先前就該實體於其他全面收入（「其他全面收入」）確認的任何金額按猶如貴集團已直接出售有關資產或負債的方式入賬。這可能意味著先前在其他全面收入確認的金額重新分類至損益或轉撥至適用國際財務報告準則指定／允許的另一權益類別。

(b) 獨立財務報表

於附屬公司的投資按成本減減值入賬。成本包括投資的直接應佔成本。附屬公司業績按貴公司已收及應收股息入賬。

倘自相關投資收取的股息超出附屬公司於股息宣派期間的全面收入總額，或倘獨立財務報表內所列投資的賬面值超出綜合財務報表所示投資對象資產淨值（包括商譽）的賬面值，則須對於附屬公司的投資進行減值測試。

2.3 分部報告

經營分部的報告方式與提供予主要營運決策人的內部報告方式一致。負責分配資源及評估經營分部表現的主要營運決策人已確定為 貴集團的執行董事。

2.4 外幣換算

(a) 功能及呈列貨幣

貴集團旗下各實體財務報表所包括的項目均以該實體營運所在主要經濟環境的貨幣（「功能貨幣」）計量。貴公司的功能貨幣為港元，但 貴公司於中國的附屬公司的功能貨幣為人民幣。貴集團於往績記錄期間的主要業務均於中國進行。除另有指明外，貴集團釐定其歷史財務資料以人民幣呈列，其亦為 貴集團的呈列貨幣。

(b) 交易及結餘

外幣交易均按交易或估值（倘重新計量項目）當日的現行匯率換算為功能貨幣。因該等交易結算及按年末匯率換算以外幣計值的貨幣資產及負債而產生的外匯收益及虧損，於損益表中確認。

與借款有關的外匯收益及虧損於損益表內呈列為「財務收入／（成本）淨額」。所有其他外匯收益及虧損按淨額基準於損益表內呈列為「其他（虧損）／收益淨額」。

以外幣按公允價值計量的非貨幣項目乃使用釐定公允價值當日的匯率換算。按公允價值列賬的資產及負債的換算差額乃呈報為公允價值收益或虧損的一部分。舉例而言，非貨幣資產及負債（如所持按公允價值計量且其變動計入損益的權益）的換算差額乃於損益確認為公允價值收益或虧損的一部分，而非貨幣資產（如分類為按公允價值計量且其變動計入其他全面收入的權益）的換算差額於其他全面收入確認。

(c) 貴集團旗下公司

功能貨幣有別於呈列貨幣的所有 貴集團旗下實體（未使用惡性通貨膨脹經濟體的貨幣）的業績及財務狀況均按以下方式換算為呈列貨幣：

- 各資產負債表的資產及負債按照該資產負債表結算日的收市匯率換算；
- 各損益表的收支按照平均匯率換算，除非該平均匯率並非各交易日現行匯率的累積影響的合理近似值，在此情況下，則收支按照交易日的匯率換算；及
- 所有產生的外幣換算差額均於其他全面收入內確認。

因收購海外實體而產生的商譽及公允價值調整，均作為海外實體的資產及負債處理，並以收市匯率換算。所產生的貨幣換算差額於其他全面收入確認。

2.5 物業、廠房及設備

物業、廠房及設備按歷史成本減折舊入賬。歷史成本包括收購該等項目直接應佔的開支。

其後成本僅在與該項目有關的未來經濟利益很可能流入 貴集團，且該項目的成本能可靠計量時，方納入資產的賬面值或確認為獨立資產（如適用）。作為獨立資產入賬的任何部件的賬面值於被更換時終止確認。其他所有維修及保養乃於其產生的財政期間自損益扣除。

折舊乃於其估計可使用年期（或如屬租賃物業裝修，則為較短租期，載列如下）內採用直線法將其成本分攤至其剩餘價值計算：

辦公設備	4年
傢具	4年
租賃物業裝修	估計可使用年期或剩餘租期（以較短者為準）

資產的剩餘價值及可使用年期於各報告期末檢討及調整（如適用）。

若資產的賬面值高於其估計可收回金額，則其賬面值將即時撇減至可收回金額（附註2.7）。

出售損益按所得款項與賬面值的差額釐定，並於匯總損益表「其他（虧損）／收益淨額」確認。

2.6 無形資產

(a) 軟件

已購電腦軟件按購買及使其達致特定軟件用途所產生的成本予以資本化。該等成本於其三至十年的估計可用年期內攤銷，並在匯總損益表內經營開支下的攤銷內入賬。估計可使用年期為合約權利或該軟件可為本集團帶來經濟利益的估計期間，以較短者為準。

(b) 版權及遊戲授權

版權初步按成本入賬並按直線法於其估計為一至五年的可使用年期內攤銷。

根據 貴集團與知識產權（「IP」）持有人訂立的若干線上移動遊戲協議， 貴集團向IP持有人支付不可返還預付授權費以使 貴集團有權使用該等IP開發線上移動遊戲。 貴集團將授權費確認為一項無形資產。該無形資產於相關線上移動遊戲作商業上線後在預期經濟壽命或相關線上移動遊戲介乎二至五年的授權期（以較短者為準）內以直線法攤銷。

(c) 商標及域名

商標及域名初步按收購及使用所產生的成本確認及計量。該等成本以直線法於商標及域名估計為五至十年的可使用年期內攤銷，並在匯總損益表內經營開支下的攤銷內入賬。估計可使用年期為有效註冊期間，在該期間內有關商標及域名可為貴集團帶來經濟利益。

2.7 非金融資產減值

具有無限使用年期的無形資產或未達到可使用狀態的無形資產毋須攤銷及按年進行減值測試。進行減值測試的其他資產在發生事件或狀況有變顯示賬面值未必能收回時進行減值審閱。減值虧損乃就資產的賬面值超出其可收回金額的金額確認。可收回金額是指資產的公允價值減銷售成本與使用價值兩者中的較高者。就評估減值而言，資產按可獨立識別現金流量的最低層次分類（現金產生單位）。出現減值的非金融資產（商譽除外）將於各報告日期檢討是否有可能作出減值撥回。

附錄一

會計師報告

2.8 投資及其他金融資產

(i) 分類

貴集團按以下計量類別將其金融資產分類：

- 其後按公允價值計量（計入其他全面收入或計入損益）的金融資產，及
- 按攤銷成本計量的金融資產。

有關分類取決於實體管理金融資產的業務模式以及現金流量的合約條款。

對於按公允價值計量的資產而言，其收益及虧損將計入損益或其他全面收入。對於非持作買賣的權益工具投資而言，其將取決於貴集團在初步確認時是否作出不可撤銷的選擇而將其入賬為按公允價值計量且其變動計入其他全面收入（「按公允價值計量且其變動計入其他全面收入」）的權益工具。

當及僅當管理該等資產的業務模式發生變化時，貴集團方會將債務投資重新分類。

(ii) 確認及終止確認

以常規方式買賣的金融資產均於交易日（即貴集團承諾買賣資產當日）確認。當貴集團從該等金融資產收取現金流量的權利已屆滿或已轉移，且貴集團已將擁有權的絕大部分風險及回報轉讓，則終止確認該等金融資產。

(iii) 計量

於初步確認時，貴集團按公允價值加（倘金融資產並非按公允價值計量且其變動計入損益（「按公允價值計量且其變動計入損益」））收購該金融資產直接應佔的交易成本計量。按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產的交易成本於損益中支銷。

在釐定具有嵌入衍生工具的金融資產的現金流量是否純粹為本金及利息付款時，須從其整體考慮。

債務工具

債務工具其後計量視乎貴集團管理資產的業務模型及資產的現金流量特性而定。貴集團將其債務工具分類為三種計量類別：

- **攤銷成本：**倘持有資產旨在收取合約現金流量且該等現金流量純粹為本金及利息付款，則該等資產按攤銷成本計量。該等金融資產的利息收入以實際利率法計入財務收入。終止確認所產生的任何收益或虧損直接於損益中確認，並連同外匯收益及虧損於「其他（虧損）／收益淨額」中呈列。減值虧損於損益表中的行政開支呈列。
- **按公允價值計量且其變動計入其他全面收入：**倘持有資產的目的為收取合約現金流量及銷售金融資產，且資產的現金流量純粹為本金及利息付款時，則按公允價值計量且其變動計入其他全面收入計量。賬面值變動計入其他全面收入，而減值損益、利息收入及外匯損益於損益中確認。於終止確認金融資產時，過往於其他全面收入確認的累計收益或虧損由權益重新分類至損益並於「其他（虧損）／收益淨額」中確認。該等金融資產的利息收入乃使用實際利率法計入財務收入。外匯損益於「其他（虧損）／收益淨額」中呈列，而減值開支於損益表的「行政開支」中呈列。
- **按公允價值計量且其變動計入損益：**不符合攤銷成本或按公允價值計量且其變動計入其他全面收入標準的資產乃以按公允價值計量且其變動計入損益計量。其後按公允價值計量且其變動計入損益計算的債務投資的損益於其產生期間在損益中確認並在「其他（虧損）／收益淨額」中呈列為淨值。

權益工具

貴集團其後以公允價值計量所有權益投資。當貴集團管理層已選擇於其他全面收入呈列權益投資的公允價值收益及虧損，則公允價值收益及虧損於終止確認投資後不會重新分類至損益。有關投資的股息於貴集團收取款項的權利確立時繼續於損益確認為其他收入。

按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產的公允價值變動於損益表中確認為「其他(虧損)/收益淨額」(倘適用)。按公允價值計量且其變動計入其他全面收入計量的權益投資的減值虧損(及減值虧損撥回)不會因公允價值的其他變動而分開列報。

(iv) 減值

貴集團對其有關按攤銷成本及按公允價值計量且其變動計入其他全面收入列賬的債務工具的預期信貸虧損進行前瞻性評估。所應用的減值方法取決於信貸風險是否大幅增加。

就應收賬款而言，貴集團應用國際財務報告準則第9號允許的簡化方法，其中要求全期預期虧損須於初步確認應收款項後確認。有關進一步詳情，請參閱附註3.1。

2.9 抵銷金融工具

當有法定可強制執行抵銷已確認金額的權利，並有意按淨額基準結算或同時變現資產及結算負債時，金融資產與負債可相互抵銷，並在資產負債表內報告其淨額。法定可強制執行權利不得以發生未來事件為條件，且必須可在正常業務過程中及貴公司或對手方違約、資不抵債或破產時強制執行。

2.10 衍生工具

衍生工具以衍生工具合約訂立當日的公允價值進行初始確認，並於各報告期末以公允價值進行後續重新計量。

不符合對沖會計處理的任何衍生工具公允價值變動即時在損益中確認，並計入「其他(虧損)/收益淨額」。

2.11 應收賬款及其他應收款項

應收賬款指就日常業務過程中提供的服務而應向客戶收取的款項。倘預期於一年或以內(或在較長時間的情況下於日常業務運營週期內)收回應收賬款及其他應收款項，則該等款項分類為流動資產，否則將呈列為非流動資產。

應收賬款初始以無條件的代價款額確認，惟倘其包含重大融資成分則除外，在此情況下則按公允價值確認。貴集團持有應收賬款的目的旨在收取合同現金流量，因此其後使用實際利率法按攤銷成本對其進行計量。有關貴集團就應收賬款的會計處理的進一步資料及貴集團減值政策的描述請分別參閱附註18及附註3.1。

2.12 現金及現金等價物

就呈列現金流量表而言，現金及現金等價物包括庫存現金、金融機構活期存款、原到期日為三個月或以下且隨時可轉換為確認金額現金及價值變動風險不重大的其他短期高流動性投資。

2.13 股本

普通股獲分類為權益。

發行新股份或購股權直接有關的增量成本在權益內列作自所得款項扣除稅項的扣減。可轉換可贖回優先股獲分類為負債(附註25)。

2.14 應付賬款

應付賬款為日常業務過程中自供應商獲得貨品或服務的付款責任。倘付款為於一年或以內(或在較長時間的情況下於日常業務運營週期內)到期，則應付賬款分類為流動負債，否則呈列為非流動負債。

應付賬款初始按公允價值確認，其後採用實際利率法按攤銷成本計量。

2.15 借款及借款成本

借款初始按公允價值(扣除已產生的交易成本)確認。借款其後按攤銷成本列賬；所得款項(扣除交易成本)與贖回價值間的任何差額使用實際利率法於借款期間在損益表中確認。

除非 貴集團有無條件權利可將負債的結算遞延至報告期末後最少12個月，否則借款分類為流動負債。

直接歸屬於收購、建設或生產合資格資產的一般及指定借款成本於備妥有關資產以作其擬定用途或銷售所需的期間內資本化。合資格資產指須經一段長時間處理以達致其擬定用途或銷售的資產。

指定借款尚未運用於合資格資產前作短暫投資而產生的投資收入於可作資本化借款成本內扣除。

所有其他借款成本均於產生期間在損益內確認。

2.16 可轉換可贖回優先股

貴集團發行的具有優先權的股本(「優先股」)在若干未來事件發生時可予贖回。該等工具亦附帶轉換選擇權。

貴集團將優先股指定為按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債。此類股份初步按公允價值確認。任何直接應佔交易成本於損益中確認為財務成本。與 貴公司自有信貸風險有關的公允價值變動成分於其他全面收入確認。與信貸風險有關計入其他全面收入的款項毋須循環計入損益，惟須於變現時轉入保留盈利。與市場風險有關的公允價值變動於損益確認。

除非優先股持有人可要求 貴公司於報告期末後12個月內贖回優先股，否則優先股分類為非流動負債。

2.17 贖回負債

贖回負債產生於 貴集團授出的認沽期權，當中交易對手有權要求 貴集團於達成若干條件時購買交易對手持有的權益工具。由於 貴集團並無擁有無條件避免根據認沽期權支付現金或其他金融資產的權利，故 貴集團按贖回負債的估計未來現金流出現值確認金融負債。

其後，倘 貴集團修改其付款預估， 貴集團將調整金融負債的賬面值，以反映按金融工具原實際利率計量的經修訂估計未來現金流出現值，而有關調整將於匯總損益表內確認。倘認沽期權到期而未交付，則負債的賬面值重新分類至權益。除非認沽期權可於報告期末後12個月內行使，否則贖回負債分類為非流動負債。

2.18 即期及遞延所得稅

期內稅項開支包括即期及遞延稅項。稅項於損益表內確認，惟與於其他全面收入或直接於權益確認的項目有關者除外。於此情況下，稅項亦分別於其他全面收入或直接於權益中確認。

(a) 即期所得稅

即期所得稅支出按 貴公司的附屬公司經營及產生應課稅收益所在國家於資產負債表日期已頒布或實際頒布的稅務法例計算。管理層定期就適用稅務法例詮釋評估報稅情況，並於適當時按預期向稅務機關繳付的金額作出撥備。

(b) 遞延所得稅

遞延所得稅以負債法就資產及負債的稅基與其於綜合財務報表的賬面值之間的暫時差額悉數計提撥備。然而，倘遞延稅項負債因商譽的初始確認而產生，則不予確認。倘遞延所得稅乃源自業務合併以外交易初始確認的資產或負債，而在交易時並不影響會計或應課稅利潤或虧損，則亦不予入賬處理。遞延所得稅以報告期末前已頒布或實際頒布的稅率（及法例）而釐定，並預期於相關遞延所得稅資產變現或遞延所得稅負債清償後採用。

倘可能有未來應課稅利潤以動用該等暫時差額及虧損，則會確認遞延稅項資產。

倘 貴公司能控制撥回暫時差額的時間，且該等差額可能不會於可見將來撥回，則不會就海外業務投資賬面值與稅基之間的暫時差額確認遞延稅項負債及資產。

當有法定可執行權利將即期稅項資產與負債抵銷，且遞延稅項結餘涉及同一稅務機關時，則可將遞延稅項資產與負債相互抵銷。當實體有法定可執行權利進行抵銷且有意按淨額基準清償或同時變現資產及清償負債時，即可將即期稅項資產與稅項負債相互抵銷。

即期及遞延稅項於損益確認，惟與於其他全面收入或直接於權益確認的項目有關者除外。在此情況下，稅項亦分別於其他全面收入或直接於權益中確認。

2.19 僱員福利

(a) 退休金及社會責任

貴集團旗下公司根據其經營所處的當地條件及慣例運作多項界定供款計劃。界定供款計劃指退休金及其他社會福利計劃，據此， 貴集團向一個獨立實體支付定額供款。倘有關基金並無持有充足資產就僱員服務向所有僱員支付當前及過往期間的福利， 貴集團並無法定或推定責任支付進一步供款。該等供款於到期時確認為勞務成本。

(b) 僱員應享假期

僱員應享的年假於應計給僱員時確認。就截至資產負債表日期僱員已提供的服務產生的年假的估計負債計提撥備。

僱員應享病假及分娩假期直至休假時方予確認。

(c) 獎勵計劃

當貴集團因僱員已提供的服務而產生現有法定或推定支付獎勵的責任，而責任金額能可靠估計時，則將獎勵的預計成本確認為負債。分紅及獎勵計劃的負債預期於一年內結算並按預期於結算時將予支付的金額計量。

2.20 以權益結算股份為基礎的付款安排

以股份為基礎的付款安排指貴集團自僱員獲得服務而作為貴集團權益工具的對價。就換取授出權益工具而獲得僱員服務的公允價值確認為開支。

以股份為基礎的報酬福利會通過僱員獎勵計劃向僱員提供。根據2017年計劃(定義見附註24)，由寧波龍仁向僱員授出的股本權益於授出日期即時歸屬。於該日期，所授出資本權益的市值確認為僱員福利開支，並於權益相應增加。

2.21 撥備

貴集團因過往事件而招致現時法定或推定責任，且很有可能須撥出資源以清償責任，並能可靠估計該金額時，則確認撥備。一概不就日後經營虧損確認撥備。

如有多項類似責任，清償責任時須流出資源的可能性乃經考慮整體責任類別後釐定。即使就同一責任類別所包含的任何一個項目而言流出資源的可能性較小，仍須確認撥備。

撥備乃採用稅前利率按預期清償責任所需開支的現值計量，該稅前利率反映市場當時對貨幣時間價值的評估及該責任的特定風險。因時間流逝而增加的撥備確認為利息開支。

2.22 收益確認

貴集團根據五步方法評估及確認收益：

- 識別客戶合同
- 識別合同的履約責任
- 釐定交易價
- 分配交易價至各項履約責任
- 於各項履約責任獲履行時確認收益

收益按已收或應收對價的公允價值計量，其指就所提供服務應收的金額，並在扣除折扣、退貨及增值稅後入賬。當或於貨品或服務的控制權轉讓予客戶時確認收益。視乎合同條款及合同適用法律，貨品及服務的控制權可於某一時間段或某一時間點轉讓。

(a) 網路遊戲收益

貴集團為移動及PC遊戲開發商兼發行商。貴集團主要通過綜合遊戲發行及運營業務(即通過貴集團自有分銷渠道商及其他分銷渠道商發行遊戲)及其開發與授權業務獲得網路遊戲收益。

貴集團的網路遊戲採用免費遊玩模式，玩家可免費遊玩，如玩家想兌換遊戲內虛擬物品（包括消耗性及可持續虛擬物品），則須付費購買遊戲內代幣。

貴集團按總額或淨額基準呈報收益，取決於貴集團是否為交易的委託人或代理。倘貴集團於特定產品或服務轉讓予客戶前擁有產品或服務的控制權或有權指定他人代表其提供產品或服務，貴集團則為委託人。貴集團作為委託人的指標包括但不限於其是否(i)為合同的主要履行方；(ii)對決定售價有選擇權；(iii)對供應商的選擇有酌情權；(iv)變更產品或履行部分服務；及(v)涉及產品規格或服務規範的釐定。

貴集團作為代理人

(i) 開發與授權收益

貴集團通過將其自主研發遊戲授權予協定期限內於特定地區或國家運營貴集團遊戲的第三方遊戲發行商（「發行商」）獲得收益。授權費通常包括不可退還的固定授權費（預付款或根據特定付款時間表）及根據規定條款計算的可變授權費用。

貴集團評估了發行商與貴集團於向玩家提供遊戲體驗方面各自的角色及責任，並認為，發行商應根據該等授權安排承擔主要責任，因為其負責遊戲的市場營銷及推廣、遊戲服務器託管、釐定遊戲內虛擬物品價格，選擇分銷及支付渠道，以及提供客戶服務，發行商因此根據授權安排已經承擔了遊戲運營過程中的重大風險及報酬。因此，根據發行商自玩家獲得的收益的規定百分比計算出的可變授權費（收益分成）在銷售產生時按淨額基準確認為收益。不可退還的固定授權費被視為使用權安排，最初計入合同負債，然後在許可期內按比例確認為收益。

貴集團作為委託人

(ii) 綜合遊戲發行及運營收益

貴集團亦透過其自營分銷渠道商或其他分銷渠道商（包括各種移動應用程序商店及軟件網站）（統稱為「分銷渠道商」）運營其自研遊戲。貴集團通過支付渠道及分銷渠道商向玩家出售遊戲內代幣。因此支付渠道及分銷渠道商有權收取佣金，該佣金將自玩家收取的所得款項總額中提取並扣除，其淨額將匯付予貴集團。

貴集團主要負責遊戲開發及更新、釐定遊戲內虛擬物品價格以及遊戲運營（包括提供客戶服務及託管遊戲服務器）。根據該等安排，貴集團將自身視為委託人，因此其網路遊戲收益以總額入賬。支付給分銷渠道商及支付渠道的佣金計入收益成本。

在出售遊戲內虛擬物品後，貴集團通常承擔提供可令虛擬道具於遊戲中顯示並得以消耗的服務的附帶責任。因此遊戲中虛擬物品的銷售所得款項最初計入為合同負債，並僅在消費時或在付費玩家的平均遊戲期間（「玩家關係期」）按比例提供相關服務之後方可確認為收益。為釐定向相關付費玩家提供服務的時間，貴集團已決定採取以下措施：

- 消耗性物品指可以通過一項特定的玩家操作被消耗或在預定期限內到期的遊戲內虛擬物品。貴集團追蹤遊戲中所有消耗性物品的消耗或到期情況。消耗性物品的相關收益在物品消耗後或到期後確認（即自合同負債轉出），貴集團於該類物品的責任在其消耗或到期後隨之全部轉移至玩家。
- 可持續物品指玩家只要於遊戲期間都可以使用的遊戲內虛擬物品。貴集團提供與該等可持續物品相關的連續服務，直到玩家不再使用該等物品為止。可持續物品的相關收益按貴集團對適用遊戲可持續虛擬物品平均有效期的最佳估計（即玩家關係期）確認。

貴集團估計玩家關係期，並每半年重新評估一次。倘數據不足以釐定某款遊戲的玩家關係期，例如於新遊戲發布時，將使用其他相似類型遊戲的數據估計其玩家關係期，直到新遊戲確立其模式及歷史。於估計每款遊戲的玩家關係期時，貴集團亦考慮遊戲組合、目標玩家群體及其對不同人群玩家的吸引力。預期應用可持續虛擬物品的估計使用壽命變動而產生的調整。

(b) 網路遊戲技術支持及升級服務的收益

貴集團作為代理人

貴集團亦向其他遊戲開發商提供技術支持及升級服務，並根據規定比例自其賺取服務收益。有關可變費用視未來事件（包括玩家支付並由其他遊戲開發商收取的未來現金）而定，倘能合理保證可收取，則在滿足或有事項時予以確認。

(c) 合同負債及合同成本

合同負債指貴集團已向客戶收取對價（或已到期收取對價），而須向客戶轉讓貨品或服務的責任。貴集團的合同負債主要包括預先自客戶收取的收益分成、網路遊戲遊戲內虛擬物品銷售的未攤銷收益，以及獲授權方支付不可退還的固定授權費，其中貴集團仍有附帶責任，並將在滿足所有收益確認標準時將其確認為收益。

合同成本主要與合同履行成本有關，主要包括分銷渠道商收取的未攤銷佣金。其被資本化為合同履行成本，並分別於玩家關係期內攤銷，與相關收益的確認方式一致。

2.23 利息收入

按攤銷成本計量的金融資產的利息收入採用實際利率法計算並於損益中確認。利息收入按實際利率乘以金融資產賬面總值計算，惟後續會發生信貸減值的金融資產除外。就信貸減值金融資產而言，實際利率應用於金融資產賬面淨值（扣除虧損撥備後）。

2.24 研發成本

內部研發項目開支根據其性質以及研發活動最終形成無形資產是否具有重大不確定性，分類為研究成本及開發成本。

研究成本於發生時計入當期損益。開發成本同時滿足下列條件的，予以資本化：

- 完成該無形資產以使其能夠使用或出售在技術上具有可行性；
- 管理層有意完成該無形資產並使用或出售；
- 具有使用或出售該無形資產的能力；
- 能夠證明該無形資產產生經濟利益的方式；
- 具備充足的技術、財務及其他資源以完成該無形資產的開發，並使用或出售該無形資產；及
- 歸屬於該無形資產開發階段的開支能夠可靠地計量。

內部產生的無形資產開發成本指資產滿足上述確認條件日期至該資產可供使用日期產生的開支總和。與無形資產有關的已資本化的開發成本包括材料成本、使用或耗費的服務及創建資產期間產生的僱員成本。

資本化開發成本使用直線法於其估計可使用年期攤銷。

不滿足上述條件的開發成本將於發生時在損益中確認。

以往確認為支出的開發成本不會於往後期間確認為資產。

截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度，貴集團並無資本化任何開發成本。

2.25 政府補貼

當能夠合理地保證政府補貼將可收取及貴集團符合補貼的附帶條件時，貴集團會將政府補貼按其公允價值確認。與成本有關的政府補貼遞延入賬，並於需要匹配擬補償的相關成本期間於損益中確認。

2.26 租賃

租賃確認為使用權資產，並於租賃資產可供貴集團使用之日確認為相應負債。

合同可能包含租賃及非租賃成分。貴集團按照租賃及非租賃成分相應的獨立價格，將合同對價分配至租賃及非租賃成分。

租賃產生的資產及負債初步以現值基準計量。租賃負債包括下列租賃付款的淨現值：

- 固定付款(包括實質上的固定付款)，減去任何應收租賃優惠
- 基於指數或利率的可變租賃付款，採用於開始日期的指數或利率初步計量
- 貴集團於剩餘價值擔保下預計應付的金額
- 倘貴集團合理確定行使購買選擇權，則為該選擇權的行使價，及
- 倘租期反映貴集團行使該選擇權，則支付終止租賃的罰款。

根據合理確定延續選擇權支付的租賃付款亦計入負債計量之內。

租賃付款使用租賃中隱含的利率進行貼現。倘無法輕易確定該利率(為貴集團租賃的一般情況)，則使用承租人的增量借款利率，即個別承租人在類似經濟環境中按類似條款、抵押及條件借入獲得與使用權資產具有類似價值的資產所需資金而必須支付的利率。

為釐定增量借款利率，貴集團：

- 在可能情況下，使用個別承租人最近獲得的第三方融資為出發點作出調整，以反映自獲得第三方融資以來融資條件的變動
- 使用累加法，首先就天津祖龍所持有租賃的信貸風險(最近並無第三方融資)調整無風險利率，及
- 進行特定於租賃的調整，例如期限、國家、貨幣及抵押。

租賃付款於本金與財務成本之間作出分配。財務成本在租賃期間於損益扣除，藉以令各期間的負債餘額的期間利率一致。

附錄一

會計師報告

使用權資產按成本計量，包括以下各項：

- 租賃負債的初始計量金額
- 在開始日期或之前支付的任何租賃付款減去已收任何租賃優惠
- 任何初始直接成本，及
- 修復費用。

使用權資產一般於資產可使用年期或租期（以較短者為準）按直線法折舊。倘 貴集團合理確定行使購買選擇權，則使用權資產於相關資產的可使用年內予以折舊。

與短期物業租賃相關的付款以直線法於損益確認為開支。短期租賃為租期12個月或以下的租賃。

2.27 股息分派

貴公司股東的股息分派於其股東或董事（倘適用）批准股息的期間內於 貴集團的財務報表中確認為負債。

3 金融風險管理

3.1 金融風險披露

貴集團的業務使其面臨各種金融風險：市場風險（包括貨幣風險、公允價值利率風險、現金流量利率風險及價格風險）、信貸風險及流動資金風險。 貴集團的整體風險管理計劃著重於金融市場的不可預測性，並力求盡量降低對 貴集團財務表現的潛在不利影響。風險管理由 貴集團高級管理層執行。

(a) 市場風險

(i) 外匯風險

貴集團通過海外發行商經營國際業務，須面臨各種貨幣引致的外匯風險，主要涉及美元。外匯風險主要來自以 貴集團附屬公司功能貨幣以外的貨幣計值的已確認資產及負債。於往績記錄期間， 貴集團並無對沖任何外幣波動。

貴集團持有的金融資產人民幣等值的賬面值（其各自的功能貨幣以外的貨幣計值）概述如下：

	於12月31日					
	2017年		2018年		2019年	
	港元	美元	港元	美元	港元	美元
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
現金	2,958	278,033	3,718	252,932	59,002	160,960
應收賬款	804	46,392	1,538	10,838	5,107	11,962
定期存款	—	229,285	—	—	—	142,314
	<u>3,762</u>	<u>553,710</u>	<u>5,256</u>	<u>263,770</u>	<u>64,109</u>	<u>315,236</u>

倘外幣兌人民幣升值／貶值5%，而所有其他變量維持不變，由於換算以非人民幣的貨幣計值的貨幣資產淨值產生的外匯收益／虧損淨額，於截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度的年內（虧損）／利潤將減少／增加約人民幣23,632,000元、減少／增加人民幣11,430,000元及增加／減少人民幣16,074,000元。

附錄一

會計師報告

(ii) 價格風險

貴集團就所持有分類為在匯總資產負債表按公允價值計量且其變動計入損益計量的投資面臨價格風險。貴集團並無面臨商品價格風險。為管理投資產生的價格風險，貴集團將投資組合多樣化。投資組合的多元化根據貴集團設定的限制進行。

敏感度分析的釐定基於報告期末按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產的價格風險。倘貴集團持有的相關工具的公允價值上升／下降1%，則截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度的(虧損)／利潤將會分別減少／增加約人民幣6,637,000元、減少／增加人民幣5,312,000元及增加／減少人民幣3,310,000元。

(iii) 現金流量及公允價值利率風險

由於除現金及現金等價物以及定期存款外，貴集團並無重大計息資產及負債，故貴集團的收入及現金流量基本上不受市場利率變動的影響。

(b) 信貸風險

信貸風險來自現金及現金等價物以及存入銀行的定期存款、應收賬款其他應收款項。上述各類金融資產的賬面值為貴集團面臨的與相應類別金融資產相關的最大信貸風險。

(i) 風險管理

信貸風險按組別基準進行管理。於提供標準付款及交付條款及條件前，財務團隊負責管理及分析各新客戶的信貸風險。評估其客戶及其他債務人的信貸質量時，貴集團會計及彼等的財務狀況、過往經驗及其他因素等各類因素。

現金及現金等價物以及定期存款主要存放於中國內地的國有金融機構及中國境外聲譽卓著的國際金融機構。該等金融機構近期並無違約史。預期信貸虧損接近零。

貴集團亦面臨與按公允價值計量且其變動計入損益計量的債務投資相關的信貸風險。於報告期末的最高風險為該等投資的賬面值。

(ii) 金融資產減值

應收賬款

貴集團應用國際財務報告準則第9號簡化方法來計量預期信貸虧損，並對所有應收賬款採用全期預期虧損撥備。為計量預期信貸虧損，應收賬款已根據共同信貸風險特徵及信貸評級進行分組。

預期虧損率基於過往付款情況、過往虧損率及外部信用評級機構發布的數據，已調整以反映影響客戶結算應收款項能力的宏觀經濟因素的當前及前瞻性資料。貴集團已將客戶提供服務所在國家的國內生產總值識別為最相關的因素，並根據該等因素的預期變動相應調整過往虧損率。

按此基礎，於2017年、2018年及2019年12月31日的虧損撥備釐定如下：

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
賬面總值(人民幣千元)(附註18)	297,545	283,810	553,112
預期信貸虧損率	1.16%	1.09%	1.33%
應收賬款減值撥備(人民幣千元)	<u>(3,437)</u>	<u>(3,088)</u>	<u>(7,337)</u>

附錄一

會計師報告

於無法合理預期可收回情況時，撤銷應收賬款。無法合理預期可收回情況的跡象包括(其中包括)債務人無法與 貴集團達成還款計劃及有跡象顯示存在嚴重財務困難。

應收賬款的減值虧損於運營利潤內列示為「行政開支」。期後收回的先前已撤銷的款項列賬計入相同項目。

其他應收款項

其他應收款項減值按12個月預期信貸虧損或全期預期信貸虧損計量，視乎信貸風險自初始確認以來有否顯著增加而定。倘應收款項信貸風險自初始確認以來顯著增加，則其減值按全期預期信貸虧損計量。管理層根據歷史還款記錄及過往經驗就其他應收款項的可收回性進行定期收款評估及個別評估。鑒於與債務人合作的歷史、應收彼等款項的良好收款歷史及前瞻性估計，預期信貸虧損微不足道。

(c) 流動資金風險

貴集團旨在維持充足的現金及現金等價物。由於相關業務的動態性質使然， 貴集團通過維持充足的現金及現金等價物維持資金靈活性。

下表按於資產負債表日期至合同到期日的剩餘期間分析 貴集團按相關到期組別劃分的非衍生金融負債。由於貼現的影響並不重大，因此12個月內到期的結餘等於其賬面結餘。

	一年內	一至兩年	兩至五年	五年以上	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
貴集團					
於2017年12月31日					
應付賬款及其他應付款項(不包括					
工資負債及應付稅項)(附註28) . . .	168,172	—	—	—	168,172
租賃負債	7,706	295	74	—	8,075
	<u>175,878</u>	<u>295</u>	<u>74</u>	<u>—</u>	<u>176,247</u>
於2018年12月31日					
應付賬款及其他應付款項(不包括					
工資負債及應付稅項)(附註28) . . .	107,956	—	—	—	107,956
租賃負債	23,623	10,433	53	—	34,109
其他非流動負債	—	—	207,480	—	207,480
	<u>131,579</u>	<u>10,433</u>	<u>207,533</u>	<u>—</u>	<u>349,545</u>
於2019年12月31日					
應付賬款及其他應付款項(不包括					
工資負債及應付稅項)(附註28) . . .	95,753	—	—	—	95,753
租賃負債	15,950	5,570	16,797	2,841	41,158
其他非流動負債	—	—	207,480	—	207,480
	<u>111,703</u>	<u>5,570</u>	<u>224,277</u>	<u>2,841</u>	<u>344,391</u>

截至2017年、2018年及2019年12月31日，誠如附註25所述，贖回優先股的最大風險為合同贖回價格。

附錄一

會計師報告

3.2 資本管理

貴集團的資本管理目標是保障貴集團持續經營的能力，從而為擁有人提供回報及為其他擁有人提供利益，以及維持最佳資本架構以降低資本成本。

貴集團透過定期審核資本架構監察資本。作為此審核的一部分，貴公司董事考慮資本成本及與已發行股本相關的風險。貴集團可能會調整向擁有人派付的股息金額、向擁有人退還資本、發行新股份或購回貴公司股份。貴公司董事認為，貴集團的資本風險較低。

3.3 公允價值估計

下表按計量公允價值所用估值技術之輸入數據的層級分析貴集團於2017年、2018年及2019年12月31日按公允價值列賬的金融工具。有關輸入數據在公允價值層級中分類為以下三個等級：

- 第一級：在活躍市場上買賣的金融工具(如公開買賣衍生工具及股本證券)的公允價值乃按於報告期末的市場報價釐定。貴集團所持有金融資產採用的市場報價為當時買盤價。該等工具計入第一級。
- 第二級：未在活躍市場上買賣的金融工具(例如場外衍生工具)的公允價值採用估值技術釐定。該等估值技術盡量採用可觀察市場數據，並盡可能不倚賴實體特定估計。倘計算工具公允價值所需的所有重大輸入數據均可觀察，則該工具計入第二級。
- 第三級：倘一項或多項重大輸入數據並非以可觀察市場數據為基礎，則該工具計入第三級。對於非上市股本證券而言便是如此。

於2017年、2018年及2019年12月31日，概無貴集團的金融負債及金融資產按使用第一級或第二級輸入數據的公允價值計量。

下表呈列貴集團按使用第三級輸入數據的公允價值計量的金融資產及金融負債。

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
資產			
—按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產(附註20) . . .	<u>663,749</u>	<u>531,197</u>	<u>330,968</u>
負債			
—可轉換可贖回優先股(附註25)	<u>915,505</u>	<u>1,043,738</u>	<u>1,259,648</u>

評估金融工具所用特定估值技術包括：

- 市場報價或交易商就同類工具的報價。
- 其他技術，如貼現現金流量分析，乃用於釐定金融工具的公允價值。

截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度，按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產及可轉換可贖回優先股的第三級工具的變動已於附註20及附註25披露。截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度，第一級與第二級的工具概無轉移至第三級。

附錄一

會計師報告

第三級工具的組成部分包括銀行理財產品投資及優先股。由於該等工具並無於活躍市場交易，故其公允價值已使用適用方法釐定。下表概述銀行理財產品投資第三級公允價值計量所使用的重大不可觀察輸入數據的定量資料。

估值技術	重大不可觀察 輸入數據	百分比或比率範圍			公允價值對輸入數據的敏感程度
		於12月31日			
		2017年	2018年	2019年	
理財產品 . . . 貼現現金 流量模式	預期回報率	3.90%至 6.30%	3.25%至 4.15%	2.78%至 3.90%	於2017年、2018年及2019年12月31日，預期回報率增加／減少50個基點將使公允價值增加／減少人民幣661,972元、人民幣188,278元及人民幣392,431元。

優先股估值所用的主要假設載於附註25。優先股公允價值受天津祖龍股權價值變動的影響。倘所有其他變量維持不變，天津祖龍股權價值增加／減少10%，則截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度的虧損將分別增加約人民幣83,761,000元及減少人民幣83,578,000元、增加人民幣97,789,000元及減少人民幣97,450,000元、增加人民幣121,649,000元及減少人民幣121,157,000元。

4 重大會計估計及判斷

估計及判斷乃根據過往經驗及其他因素(包括在有關情況下對未來事件的合理預期)作持續評估。

貴集團對未來作出估計及判斷。顧名思義，所得會計估計很少與相關實際結果一致。導致於下個財政年度對資產及負債賬面值作出重大調整的重大風險的估計及假設載列如下。

(a) 對 貴集團自營網路遊戲收益中玩家關係期的估計

誠如附註2.22所述，貴集團在玩家關係期按比例確認網路遊戲服務中出售虛擬物品的收益。每款遊戲的玩家關係期乃根據貴集團的最佳估計釐定，當中計及於評估時的所有已知及相關資料。此類估計每半年重新評估一次。因新資料導致玩家關係期變動所引起的任何調整將作為會計估計變動入賬。

(b) 收益確認

根據貴集團與第三方遊戲發行商或分銷渠道商簽署的網路遊戲授權及運營安排，貴集團於遊戲開發及自研遊戲運營中的責任基於各款遊戲而有所不同。貴集團按總額或淨額基準呈報收益，取決於貴集團是否為交易的委託人或代理。貴集團作為委託人的指標包括但不限於其是否(i)為合同的主要履行方；(ii)對決定售價有選擇權；(iii)對供應商的選擇有酌情權；(iv)變更產品或履行部分服務；及(v)涉及產品規格或服務規範的釐定。

(c) 可轉換可贖回優先股的公允價值

天津祖龍所發行的可轉換可贖回優先股並無於活躍市場買賣，而相關公允價值則採用估值技術釐定。貴集團採用貼現現金流量法釐定天津祖龍的相關股權價值，採用期權定價法及權益分配模型釐定可轉換可贖回優先股的公允價值。主要假設（如視作清算時間、贖回時間或首次公開發售事件以及各種情景發生的可能性）均基於貴集團的最佳估計作出。（附註25）

(d) 以股份為基礎的報酬開支確認

貴集團根據僱員激勵計劃向合資格僱員授出天津祖龍若干股本權益。於授出日期的股本權益公允價值使用估值技術釐定。貴集團採用貼現現金流量法，並由董事及第三方估值師對包括相關權益價值、無風險利率、預期波幅及股息收益率在內的假設進行重大估計。（附註24）

(e) 應收賬款及其他應收款項的減值撥備

應收賬款及其他應收款項的減值撥備乃基於違約風險的假設及預期虧損率的假設而作出。貴集團基於貴集團的過往歷史、現有市況及各報告期末的前瞻性估計運用判斷作出該等假設及為減值計算甄選輸入數據。有關重大假設及所用輸入數據的詳情載於附註3.1(b)。

(f) 所得稅

貴集團須繳納中國及其他司法權區所得稅。於釐定該等司法權區各自的所得稅撥備時需作出判斷。於日常業務過程中存在最終稅項釐定方式並不確定的交易及計算。倘該等事宜的最終稅務結果有別於初始記錄的金額，則有關差額將影響作出有關釐定期間的所得稅及遞延所得稅撥備。

倘管理層認為可能存在可使用暫時性差額或稅項虧損抵銷的未來應課稅盈利，則確認與若干暫時性差額有關的遞延所得稅資產及稅項虧損。當預期有別於最初估計時，有關差額將影響有關估計出現變動期間遞延所得稅資產及稅項費用的確認。

附錄一

會計師報告

5 分部資料及收益

貴集團的業務活動提供單獨的財務資料，由主要經營決策者定期審閱及評估。經過該評估，貴公司董事認為，貴集團的業務乃以單一分部運營及管理，因此並無呈列分部資料。

於2017年、2018年及2019年12月31日，貴集團絕大部分非流動資產位於中國。

截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度的收益如下。誠如附註2.22所披露，貴集團視本身為「開發與授權業務」及「其他業務」安排的代理人，並按淨額基準將收益列賬；而貴集團則視本身為「綜合遊戲發行及運營業務」安排的主要負責人，並按總額基準將收益列賬。

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
網路遊戲收益			
— 開發與授權			
收益分成	859,440	537,258	739,810
不可退還的固定授權費	51,816	64,175	81,739
— 綜合遊戲發行及運營	383,460	265,683	245,685
其他 (附註(a))	14,491	2,951	12
	<u>1,309,207</u>	<u>870,067</u>	<u>1,067,246</u>
網路遊戲收益			
— 移動遊戲	1,279,238	864,667	1,066,936
— PC遊戲	15,478	2,449	298
其他 (附註(a))	14,491	2,951	12
	<u>1,309,207</u>	<u>870,067</u>	<u>1,067,246</u>
確認收益的時間			
— 於某一時間點	873,931	547,144	763,208
— 於某一時間段	435,276	322,923	304,038
	<u>1,309,207</u>	<u>870,067</u>	<u>1,067,246</u>

附註：

(a) 其他指我們向其他遊戲開發商提供的網絡遊戲技術支援及升級服務。

截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度的收益約人民幣858,101,000元、人民幣572,079,000元及人民幣809,971,000元分別來自五大單一外部客戶。

截至2017年12月31日止年度的收益約人民幣518,495,000元及人民幣167,669,000元分別來自單一外部客戶，其各佔總收益10%以上。

截至2018年12月31日止年度的收益約人民幣354,713,000元為來自佔總收益10%以上的一名單一外部客戶。

截至2019年12月31日止年度的收益約人民幣586,487,000元為來自佔總收益10%以上的一名單一外部客戶。

附錄一

會計師報告

下表列示按客戶位置劃分的來自外部客戶的收益金額明細。

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
按地理劃分的收益分部			
國內	1,076,203	678,932	723,070
海外	233,004	191,135	344,176
	<u>1,309,207</u>	<u>870,067</u>	<u>1,067,246</u>

貴集團已確認以下與客戶合同有關的資產及負債：

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
合同成本			
流動			
網路遊戲收益的合同履約成本	<u>12,472</u>	<u>11,703</u>	<u>13,406</u>
合同負債			
流動			
遊戲內虛擬物品銷售的未攤銷收益	30,818	26,710	34,279
預收收益分成	6,470	4,813	2,575
不可退還固定授權費的未攤銷結餘	<u>43,724</u>	<u>35,342</u>	<u>25,521</u>
	<u>81,012</u>	<u>66,865</u>	<u>62,375</u>
非流動			
不可退還固定授權費的未攤銷結餘	<u>25,934</u>	<u>13,667</u>	<u>10,171</u>
	<u>106,946</u>	<u>80,532</u>	<u>72,546</u>

合同成本主要與合同履行成本有關，主要包括分銷渠道商收取的未攤銷佣金。其被資本化為合同履行成本，並分別於玩家關係期內攤銷，與相關收益的確認模式一致。

合同負債主要指 貴集團網路遊戲服務中遊戲內虛擬物品銷售的未攤銷收益、不可退還的固定授權費以及預先自客戶收取的收益分成，其中 貴集團於報告日期仍有附帶責任。

附錄一

會計師報告

就合同負債確認的收益

下表列示於本報告期間確認的收益與結轉合同負債的相關性：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
計入年初合同負債結餘的已確認收益			
遊戲內虛擬物品銷售的未攤銷收益	154	30,818	26,710
預收收益分成	19,428	5,075	4,813
不可退還固定授權費的未攤銷結餘	41,879	43,724	35,342
	<u>61,461</u>	<u>79,617</u>	<u>66,865</u>

未履行長期網路遊戲授權合同

下表載列分攤至長期網路遊戲授權安排的交易價格所產生的未履行履約責任。

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
分攤至年末部分或全部未履行的長期網路遊戲授權安排的交易價格總額	<u>69,658</u>	<u>49,009</u>	<u>35,692</u>

管理層預計，於2017年12月31日，分攤至未履行合同的交易價格人民幣43,724,000元、人民幣21,465,000元及人民幣4,469,000元將於2018財政年度、2019財政年度及2020財政年度確認為收益。

管理層預計，截至2018年12月31日，分攤至未履行合同的交易價格人民幣35,342,000元、人民幣10,066,000元及人民幣3,601,000元將於2019財政年度、2020財政年度及2021財政年度確認為收益。

管理層預計，截至2019年12月31日，分攤至未履行合同的交易價格人民幣25,521,000元及人民幣10,171,000元將於2020財政年度及2021財政年度確認為收益。

上文披露的金額不包括受限制可變代價。

所有其他在線遊戲授權安排的期限為一年或一年以內，或根據發生時間結算。如國際財務報告準則第15號的規定所允許，分攤至未履約合同的交易價格不予披露。

6 其他收入

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
政府補貼	<u>35,578</u>	<u>16,979</u>	<u>14,099</u>

若干附屬公司收取的政府補貼主要與該等公司於當地的發展有關。該等補貼並未訂明任何特定用途，亦無尚未達成的條件或者或然事項。

附錄一

會計師報告

7 其他(虧損)/收益淨額

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產收益	24,954	31,736	26,639
外匯(虧損)/收益淨額	(29,872)	30,875	7,453
捐款	(20)	(20)	(10,029)
其他	163	(4,879)	(8)
	<u>(4,775)</u>	<u>57,712</u>	<u>24,055</u>

8 按性質劃分的開支

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
僱員福利開支(附註9)	503,282	299,800	359,017
推廣及廣告開支	206,490	67,850	92,763
分銷渠道商及支付渠道收取的佣金	163,068	118,489	83,781
支付IP持有人收益分成	89,434	36,038	70,147
外包技術服務	37,147	35,936	39,984
折舊及攤銷費用(附註14、15及16)	24,411	29,949	41,092
增值稅進項轉出及附加稅	11,322	4,601	5,930
公用事業及辦公開支	8,442	10,328	9,938
帶寬及服務器託管費	4,206	5,829	7,649
差旅費	3,773	14,102	6,321
應收賬款減值撥備	(667)	(349)	4,249
核數師酬金	156	236	71
[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
其他專業諮詢費	3,705	5,922	5,105
其他	4,195	5,076	7,594
	<u>1,058,964</u>	<u>633,807</u>	<u>738,548</u>

9 僱員福利開支

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
工資、薪金及花紅	248,134	225,864	281,499
其他社會保障成本、住房福利及其他僱員福利	26,770	33,615	34,928
退休金成本—界定供款計劃	29,378	40,321	42,590
股份酬金(附註24)	199,000	—	—
	<u>503,282</u>	<u>299,800</u>	<u>359,017</u>

附錄一

會計師報告

(a) 五名最高薪酬人士

截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度各年，貴集團五名最高薪酬人士包括0位、2位及1位董事，其酬金已載於下列附註(b)所列示的分析。截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度各年，應付餘下5名、3名及4名最高薪酬人士的酬金如下：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
基本工資	4,205	3,784	4,528
花紅	8,100	650	5,398
其他社會保障成本及住房福利	359	243	340
退休金成本—界定供款計劃	285	195	230
股份酬金	151,240	—	—
	<u>164,189</u>	<u>4,872</u>	<u>10,496</u>

酬金介乎以下範圍：

酬金範圍(港元)	人數		
	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
1,500,001港元至2,000,000港元	—	1	—
2,000,001港元至2,500,000港元	—	2	—
2,500,001港元至3,000,000港元	—	—	2
3,000,001港元至3,500,000港元	—	—	2
29,500,001港元至30,000,000港元	2	—	—
30,500,001港元至31,000,000港元	1	—	—
48,500,001港元至49,000,000港元	1	—	—
50,500,001港元至60,000,000港元	1	—	—
	<u>5</u>	<u>3</u>	<u>4</u>

(b) 董事福利及權益

截至2017年12月31日止年度，各董事的酬金載列如下：

董事姓名	袍金	工資	花紅	股份酬金	退休金	其他社會保障	總計
					成本—界定供款成本	成本、住房福利及其他僱員福利	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
執行董事							
李青	—	1,912	11,332	—	51	63	13,358
白瑋	—	1,278	2,400	—	61	77	3,816
	<u>—</u>	<u>3,190</u>	<u>13,732</u>	<u>—</u>	<u>112</u>	<u>140</u>	<u>17,174</u>

附錄一

會計師報告

截至2018年12月31日止年度，各董事的酬金載列如下：

董事姓名	袍金	工資	花紅	股份酬金	退休金 成本—界定 供款成本	其他社會保障 成本、住房 福利及其他 僱員福利	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
執行董事							
李青	—	1,987	—	—	55	69	2,111
白瑋	—	1,327	250	—	66	83	1,726
	<u>—</u>	<u>3,314</u>	<u>250</u>	<u>—</u>	<u>121</u>	<u>152</u>	<u>3,837</u>

截至2019年12月31日止年度，各董事的酬金載列如下：

董事姓名	袍金	工資	花紅	股份酬金	退休金 成本—界定 供款成本	其他社會保障 成本、住房 福利及其他 僱員福利	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
執行董事							
李青	—	2,232	173	—	50	76	2,531
白瑋	—	1,360	92	—	60	88	1,600
	<u>—</u>	<u>3,592</u>	<u>265</u>	<u>—</u>	<u>110</u>	<u>164</u>	<u>4,131</u>

李青先生及白瑋先生於2020年1月20日及2020年3月4日分別獲委任為 貴公司的執行董事。劉銘女士及閔新廣先生於2020年3月4日獲委任為 貴公司的非執行董事。葛旋先生、朱霖先生及丁治平先生於2020年6月24日獲委任為 貴公司的獨立非執行董事。於往績記錄期間，概無委任非執行董事及獨立非執行董事且概無以非執行董事或獨立非執行董事身份收取的任何董事酬金。

上文所示酬金指該等董事身為 貴集團旗下公司僱員自 貴集團收取的酬金。

於往績記錄期間，概無董事放棄任何酬金。

該等董事概無以 貴公司或 貴集團旗下公司董事的身份獲支付任何董事袍金。

於往績記錄期間， 貴公司或 貴集團旗下公司概無支付任何酬金作為加入 貴公司或 貴集團旗下公司的獎勵或作為離職補償。

於往績記錄期間，概無董事收取或將收取任何退休福利或離職福利。

於往績記錄期間， 貴公司概無為獲取董事的服務而向任何第三方支付代價。

於往績記錄期間，概無以董事或該等董事的受控制法人團體及關連實體為受益人的貸款、準貸款及其他交易安排。

附錄一

會計師報告

除歷史財務資料附註其他部分所披露者外，於年末或往績記錄期間的任何時間，概無存在 貴公司所訂立對 貴集團業務而言屬重大，且 貴公司董事於當中直接或間接擁有重大權益的交易、安排及合同。

10 財務收入／(成本)淨額

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
財務收入			
利息收入	7,683	12,628	8,605
財務成本			
應計贖回負債的利息開支(附註26)	—	(4,996)	(16,727)
其他利息開支	(947)	(667)	(1,097)
其他	(66)	(90)	(104)
	(1,013)	(5,753)	(17,928)
財務收入／(成本)淨額	6,670	6,875	(9,323)

11 所得稅開支

截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度， 貴集團的所得稅開支分析如下：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
即期所得稅	44,252	11,990	25,196
遞延稅項(附註27)	19,268	(114)	(487)
	63,520	11,876	24,709

(a) 開曼群島及英屬處女群島所得稅

貴公司根據開曼群島公司法於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，因此獲豁免繳納開曼群島所得稅。根據英屬處女群島商業公司法(經修訂)成立的 貴集團實體獲豁免繳納英屬處女群島所得稅。

(b) 香港所得稅

截至2017年、2018年及2019年止年度，於香港註冊成立的實體須根據現行法例、詮釋及有關慣例就應課稅利潤按16.5%的稅率繳納香港利得稅。

(c) 中國企業所得稅(「企業所得稅」)

有關 貴集團於中國經營業務的所得稅撥備根據現行法例、詮釋及有關慣例就於往績記錄期間的應課稅利潤按25%的稅率計算。

根據企業所得稅法，天津祖龍被認定為「高新技術企業」(「高新技術企業」)，自2017年起為期三年。因此，截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度，天津祖龍就其估計應課稅利潤有權享受優惠所得稅稅率15%。

附錄一

會計師報告

根據企業所得稅法，淮安祖龍被認定為「高新技術企業」(「高新技術企業」)，自2018年起為期三年。因此，截至2018年及2019年12月31日止年度，淮安祖龍就其估計應課稅利潤有權享受優惠所得稅稅率15%。此前，淮安祖龍並無應用優惠所得稅稅率。

霍爾果斯祖龍於2017年根據中國有關法律及法規在經濟特區註冊成立，並有權享有企業所得稅的免稅優惠，其已於2020年4月1日已撤銷註冊。

貴集團除稅前(虧損)/利潤稅項與使用中國法定所得稅稅率將會產生的理論金額的差異如下：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
除所得稅前(虧損)/利潤	(95,847)	(63,505)	145,074
按中國法定所得稅稅率25%計算的稅項	(23,962)	(15,876)	36,269
以下各項的稅項影響：			
若干附屬公司的優惠所得稅利益的影響	22,012	15,510	(6,911)
不同稅率適用於貴集團不同附屬公司的影響	(989)	(8,079)	(6,353)
未確認遞延所得稅資產的稅項虧損	253	1,394	1,287
研發開支的額外抵扣	(27,730)	(29,972)	(26,761)
不可扣稅開支(附註(a))	87,441	57,339	33,709
動用未確認遞延所得稅資產的稅項虧損	(3,836)	(530)	(1,592)
毋須繳納香港利得稅的外國收入	—	(12,938)	(6,327)
因適用稅率變動而重新計量遞延稅項	4,399	—	—
其他	5,932	5,028	1,388
所得稅開支	63,520	11,876	24,709

附註：

- (a) 不可扣稅開支主要包括可轉換可贖回優先股的不可抵扣公允價值變動、股份酬金開支及超過抵扣限制的其他開支。

附錄一

會計師報告

12 每股(虧損)/盈利

由於往績記錄期間進行重組及匯總呈列業績(如上文附註1.3所披露)，載入每股(虧損)/盈利資料就本報告而言並無意義，故並無呈列該等資料。

13 股息

貴公司自註冊成立起並未派付或宣派股息。

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
天津祖龍向其當時控股公司宣派及派付的股息	140,000	227,500	—

附註：

(a) 由於股息率及享有股息的股份數目就本報告而言並無意義，故並無呈列該等資料。

14 物業、廠房及設備

	辦公設備	傢具	租賃物業裝修	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2017年1月1日				
成本	6,652	186	4,008	10,846
累計折舊	(1,346)	(41)	(1,216)	(2,603)
賬面淨值	<u>5,306</u>	<u>145</u>	<u>2,792</u>	<u>8,243</u>
截至2017年12月31日止年度				
年初賬面淨值	5,306	145	2,792	8,243
添置	3,123	101	1,052	4,276
折舊支出	(1,892)	(52)	(1,584)	(3,528)
年末賬面淨值	<u>6,537</u>	<u>194</u>	<u>2,260</u>	<u>8,991</u>
於2017年12月31日				
成本	9,775	287	5,060	15,122
累計折舊	(3,238)	(93)	(2,800)	(6,131)
賬面淨值	<u>6,537</u>	<u>194</u>	<u>2,260</u>	<u>8,991</u>

附錄一

會計師報告

	辦公設備	傢具	租賃物業裝修	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
截至2018年12月31日止年度				
年初賬面淨值	6,537	194	2,260	8,991
添置	2,777	32	2,361	5,170
出售	—	—	—	—
折舊支出	(2,642)	(72)	(1,781)	(4,495)
年末賬面淨值	<u>6,672</u>	<u>154</u>	<u>2,840</u>	<u>9,666</u>
於2018年12月31日				
成本	12,552	319	7,421	20,292
累計折舊	<u>(5,880)</u>	<u>(165)</u>	<u>(4,581)</u>	<u>(10,626)</u>
賬面淨值	<u>6,672</u>	<u>154</u>	<u>2,840</u>	<u>9,666</u>
截至2019年12月31日止年度				
年初賬面淨值	6,672	154	2,840	9,666
添置	3,882	66	831	4,779
出售	(30)	—	—	(30)
折舊支出	(3,243)	(79)	(2,385)	(5,707)
年末賬面淨值	<u>7,281</u>	<u>141</u>	<u>1,286</u>	<u>8,708</u>
於2019年12月31日				
成本	16,404	385	8,252	25,041
累計折舊	<u>(9,123)</u>	<u>(244)</u>	<u>(6,966)</u>	<u>(16,333)</u>
賬面淨值	<u>7,281</u>	<u>141</u>	<u>1,286</u>	<u>8,708</u>

折舊開支於匯總損益表中扣除如下：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
收益成本	89	192	220
研發開支	2,868	3,724	4,734
銷售及營銷開支	245	233	154
行政開支	<u>326</u>	<u>346</u>	<u>599</u>
	<u>3,528</u>	<u>4,495</u>	<u>5,707</u>

附錄一

會計師報告

15 無形資產

	軟件	版權及 遊戲授權	商標及域名	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2017年1月1日				
成本	3,058	10,251	274	13,583
累計攤銷	(773)	(731)	(45)	(1,549)
賬面淨值	2,285	9,520	229	12,034
截至2017年12月31日止年度				
年初賬面淨值	2,285	9,520	229	12,034
添置	8,394	19,044	—	27,438
攤銷支出	(1,199)	(3,588)	(35)	(4,822)
年末賬面淨值	9,480	24,976	194	34,650
於2017年12月31日				
成本	11,452	29,295	274	41,021
累計攤銷	(1,972)	(4,319)	(80)	(6,371)
賬面淨值	9,480	24,976	194	34,650
截至2018年12月31日止年度				
年初賬面淨值	9,480	24,976	194	34,650
添置	2,160	4,717	—	6,877
攤銷支出	(3,017)	(4,836)	(35)	(7,888)
年末賬面淨值	8,623	24,857	159	33,639
於2018年12月31日				
成本	13,612	34,012	274	47,898
累計攤銷	(4,989)	(9,155)	(115)	(14,259)
賬面淨值	8,623	24,857	159	33,639
截至2019年12月31日止年度				
年初賬面淨值	8,623	24,857	159	33,639
添置	15,441	6,687	—	22,128
攤銷支出	(5,147)	(6,552)	(35)	(11,734)
年末賬面淨值	18,917	24,992	124	44,033
於2019年12月31日				
成本	29,053	40,699	274	70,026
累計攤銷	(10,136)	(15,707)	(150)	(25,993)
賬面淨值	18,917	24,992	124	44,033

附錄一

會計師報告

攤銷費用於匯總損益表中按以下類別支銷：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
收益成本	3,162	4,735	6,451
研發開支	1,171	2,048	3,565
行政開支	489	1,105	1,718
	<u>4,822</u>	<u>7,888</u>	<u>11,734</u>

16 租賃

(a) 於匯總資產負債表確認的金額

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
使用權資產			
物業	10,008	36,494	41,527
車輛	3,967	2,203	441
	<u>13,975</u>	<u>38,697</u>	<u>41,968</u>

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
租賃負債			
流動	7,567	22,527	14,620
非流動	358	10,341	22,643
	<u>7,925</u>	<u>32,868</u>	<u>37,263</u>

截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度，使用權資產的添置分別為人民幣5,729,000元、人民幣42,288,000元及人民幣26,922,000元。

(b) 於匯總損益表確認的金額

損益表列示以下與租賃有關的金額：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
使用權資產折舊支出			
物業	14,298	15,803	21,888
車輛	1,763	1,763	1,763
	<u>16,061</u>	<u>17,566</u>	<u>23,651</u>

附錄一

會計師報告

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
利息開支(計入財務成本)	867	667	1,097
與短期租賃有關的開支(計入收益成本、研發開支、 銷售及營銷開支以及行政開支)	442	2,697	546
	<u>1,309</u>	<u>3,364</u>	<u>1,643</u>

截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度，租賃現金流出總額分別為人民幣23,647,000元、人民幣20,742,000元及人民幣23,787,000元。

(c) 貴集團的租賃活動及其會計處理方法

貴集團租賃各類辦公室及車輛。租賃合同的固定期限通常為6個月至5年。租賃期限按個別基準磋商並載有廣泛的條款及條件。租賃協議並不附加任何契諾，惟出租人持有的租賃資產的抵押權益除外。租賃資產不可用作借款的抵押品。

(d) 延續選擇權

延續選擇權計入 貴集團的大多數物業租賃。於管理 貴集團營運所用資產方面，將使用該等延續選擇權以盡量擴大營運靈活性。所持延續選擇權僅可由 貴集團行使，相關出租人不得行使。

17 按類別劃分的金融工具

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
根據資產負債表的資產			
按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產(附註20)	663,749	531,197	330,968
按攤銷成本計量的金融資產			
— 應收賬款(附註18)	294,108	280,722	545,775
— 按金及其他應收款項	11,946	12,352	13,483
— 定期存款(附註21(b))	229,285	—	142,663
— 現金及現金等價物(附註21(a))	383,609	588,391	728,318
	<u>1,582,697</u>	<u>1,412,662</u>	<u>1,761,207</u>
根據資產負債表的負債			
按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債			
— 可轉換可贖回優先股(附註25)	915,505	1,043,738	1,259,648
按攤銷成本計量的金融負債			
— 應付賬款及其他應付款項(不包括工資負債及 應付稅項)(附註28)	168,172	107,956	95,753
— 其他非流動負債(附註26)	—	157,468	174,195
租賃負債(附註16)	7,925	32,868	37,263
	<u>1,091,602</u>	<u>1,342,030</u>	<u>1,566,859</u>

附錄一

會計師報告

18 應收賬款

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
應收賬款	297,545	283,810	553,112
減：應收賬款減值撥備	(3,437)	(3,088)	(7,337)
應收賬款淨額	<u>294,108</u>	<u>280,722</u>	<u>545,775</u>

下表載列按客戶類型劃分的應收賬款賬面總值：

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
關聯方(附註31(c))	135,985	178,052	424,168
第三方	<u>161,560</u>	<u>105,758</u>	<u>128,944</u>
	<u>297,545</u>	<u>283,810</u>	<u>553,112</u>

貴集團的應收賬款賬面總值以下列貨幣計值：

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
人民幣	231,004	218,491	473,782
美元	65,737	63,781	74,223
港元	<u>804</u>	<u>1,538</u>	<u>5,107</u>
	<u>297,545</u>	<u>283,810</u>	<u>553,112</u>

貴集團可授予其客戶的信貸期介乎90至150日。根據收益確認日期的應收賬款賬齡分析如下：

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
最多3個月	208,676	192,155	230,963
3至6個月	62,304	58,503	282,397
6個月至1年	9,801	33,152	39,463
1年以上	<u>16,764</u>	<u>—</u>	<u>289</u>
	<u>297,545</u>	<u>283,810</u>	<u>553,112</u>

附錄一

會計師報告

貴集團的應收賬款減值撥備變動如下：

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
年初	(4,104)	(3,437)	(3,088)
減值撥備	(234)	(1,018)	(4,249)
減值撥回	901	1,367	—
年末	<u>(3,437)</u>	<u>(3,088)</u>	<u>(7,337)</u>

就已減值應收款項計提及解除的撥備已計入匯總損益表中的「行政開支」。

於報告日期面臨的最大信貸風險為應收賬款的賬面值。貴集團並無持有任何抵押品作抵押。

19 預付款、其他應收款項及其他資產

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
計入非流動資產			
預付IP持有人收益分成(附註(a))	18,868	18,868	18,868
租金押金	—	6,068	—
其他	1,505	1,111	1,393
	<u>20,373</u>	<u>26,047</u>	<u>20,261</u>
計入流動資產			
可收回增值稅	33,825	13,713	3,633
合同履約成本(附註5)	12,472	11,703	13,406
預付IP持有人收益分成(附註(a))	31	165	176
租金押金	3,980	737	6,825
應收利息	1,907	691	1,485
預付廣告開支	1,756	134	8
[編纂]預付款	[編纂]	[編纂]	[編纂]
其他	7,238	6,439	6,496
	<u>61,209</u>	<u>33,582</u>	<u>33,318</u>

附註：

(a) 當遊戲產生的流水達致預定的標準門檻，預付IP持有人收益分成將攤銷至成本。

附錄一

會計師報告

20 按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
理財產品投資(附註(a))	<u>663,749</u>	<u>531,197</u>	<u>330,968</u>

截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度，按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產的變動如下：

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
年初	283,002	663,749	531,197
添置	3,715,089	3,062,700	2,575,030
出售	(3,359,296)	(3,226,988)	(2,801,898)
已變現及未變現收益	<u>24,954</u>	<u>31,736</u>	<u>26,639</u>
年末	<u>663,749</u>	<u>531,197</u>	<u>330,968</u>
於匯總損益表確認且計入上述結餘的未變現收益	<u>6,749</u>	<u>1,487</u>	<u>2,968</u>

附註：

- (a) 貴集團購買中國若干主要商業銀行發行的若干理財產品。貴集團將其於該等理財產品的投資分類為按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產。該等投資的公允價值乃根據貴集團持有的各種理財產品的預期回報估計得出。

21 銀行結餘及現金

(a) 現金及現金等價物

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
銀行及庫存現金	<u>383,609</u>	<u>588,391</u>	<u>728,318</u>

現金及現金等價物以下列貨幣計值：

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
人民幣	81,203	243,770	366,025
美元	299,448	340,903	303,291
港元	<u>2,958</u>	<u>3,718</u>	<u>59,002</u>
	<u>383,609</u>	<u>588,391</u>	<u>728,318</u>

附錄一

會計師報告

將在中國以人民幣計值的結餘換算為外幣須遵守中國政府頒布的外匯管制規則及法規。

(b) 定期存款

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元

即期

初始期限超過三個月的定期存款	229,285	—	142,663
----------------	---------	---	---------

定期存款以下列貨幣計值：

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元

美元	229,285	—	142,663
----	---------	---	---------

於2017年12月31日、2018年12月31日及2019年12月31日，到期日超過三個月的定期存款的年利率分別介乎2.47%至2.65%、零及0.65%至2.65%。

22 匯總股本

就歷史財務資料而言，於往績記錄期間的匯總股本指經公司間交易及結餘對銷後 貴集團旗下公司的匯總股本。於往績記錄期間的匯總股本變動主要包括：

	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於1月1日	7,000	8,111	8,111
一名當時股東注資(a)	1,111	—	—
股份重組(b)	—	—	569,864
於12月31日	8,111	8,111	577,975

附註：

- (a) 於2017年1月11日，天津祖龍與寧波龍仁訂立增資協議，據此，寧波龍仁向天津祖龍增資人民幣1,111,000元。
- (b) 於2019年1月14日，天津祖龍轉型為股份有限公司。有關股份重組後，其他儲備人民幣5,000,000元及保留盈利人民幣564,864,000元轉撥至匯總股本。

附錄一

會計師報告

23 其他儲備

	資本儲備	法定儲備	股份酬金儲備	貨幣換算差額	其他	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2017年1月1日	—	5,000	—	(3)	—	4,997
股份酬金(附註24)	—	—	199,000	—	—	199,000
分派至法定儲備	—	8,783	—	—	—	8,783
自有信貸風險產生的可轉換 可贖回優先股公允價值 變動(附註25)	—	—	—	—	(16,411)	(16,411)
貨幣換算差額	—	—	—	(857)	—	(857)
於2017年12月31日	<u>—</u>	<u>13,783</u>	<u>199,000</u>	<u>(860)</u>	<u>(16,411)</u>	<u>195,512</u>
於2018年1月1日	—	13,783	199,000	(860)	(16,411)	195,512
注資(附註26)	4,678	—	—	—	—	4,678
自有信貸風險產生的可轉換 可贖回優先股公允價值變動 (附註25)	—	—	—	—	(1,552)	(1,552)
貨幣換算差額	—	—	—	(648)	—	(648)
於2018年12月31日	<u>4,678</u>	<u>13,783</u>	<u>199,000</u>	<u>(1,508)</u>	<u>(17,963)</u>	<u>197,990</u>
於2019年1月1日	4,678	13,783	199,000	(1,508)	(17,963)	197,990
股份重組(附註22)	—	(5,000)	—	—	—	(5,000)
自有信貸風險產生的可轉換 可贖回優先股公允價值 變動(附註25)	—	—	—	—	(3,455)	(3,455)
貨幣換算差額	—	—	—	342	—	342
於2019年12月31日	<u>4,678</u>	<u>8,783</u>	<u>199,000</u>	<u>(1,166)</u>	<u>(21,418)</u>	<u>189,877</u>

24 股份支付

(a) 天津祖龍僱員獎勵計劃—2017年計劃

於2017年8月6日，天津祖龍董事會批准設立僱員獎勵計劃(「2017年計劃」)，旨在向對貴集團成功營運作出貢獻的合資格參與者提供獎勵及獎賞。該計劃的合資格參與者包括天津祖龍的僱員。

截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度，根據2017年計劃授予貴集團僱員的股份獎勵於匯總損益表中確認的總開支分別為人民幣199,000,000元、零及零。

附錄一

會計師報告

天津祖龍預留於僱員獎勵平台寧波龍仁8.7%的資本權益總額，以獎勵若干合資格參與者。於2017年12月27日，承授人支付寧波龍仁每1%股權人民幣1元的授出價格後，資本權益以享有寧波龍仁股權份額的形式授出。授出的資本於授出日期即時歸屬。

(i) 授出的資本公允價值

貴集團已採用貼現現金流量法釐定天津祖龍相關股權公允價值，並釐定相關資本權益的公允價值。主要假設由 貴集團根據最佳估計釐定，並概述如下：

於2017年12月27日

無風險利率	3.84%
股息收益率	—
預期波動率	53.40%
每單位資本公允價值	179.48

(b) 受限制股份單位計劃

於2020年1月2日， 貴集團向Smooth Ebony Limited配發合共5,000,000股股份，該公司作為根據 貴公司受限制股份單位計劃（「受限制股份單位計劃」）以信託方式所持股份的財產授予人。截至2017年、2018年及2019年12月31日止年度，概無根據受限制股份單位計劃授出權益工具。（附註33(b)）

25 可轉換可贖回優先股

於2015年8月10日，天津祖龍向完美世界發行人民幣143,017,000元的若干資本權益。於2017年1月11日，天津祖龍向林芝利創發行人民幣260,000,000元的若干資本權益。發行該等資本權益後，完美世界、林芝利創（統稱為「投資者」）與天津祖龍訂立多份股東協議（「國內股東協議」），其中完美世界及林芝利創獲授若干優先權。

優先權的主要條款概述如下：

如國內股東協議所界定，於天津祖龍清算、解散、清盤或進行任何其他清算後，所有依法可供分配予股東的資產及資金（於理賠所有債權人的索賠及法律可能首肯的索賠後）應優先分配予投資者，其次分配予天津祖龍所有其他股東。優先清算金額須相等於就優先股所宣派但未派付的任何股息加上以下較高者：(i)完美世界／林芝利創於天津祖龍累計投資金額的若干預定金額加上林芝利創按年利率8%利息（單利）；(ii)在假設天津祖龍可供分派資產將按比例分派予投資。

發生以下任一事件後，完美世界及林芝利創有權隨時規定及要求向北京祖龍、寧波龍仁、李青先生、向楠先生、張羽先生、白瑋先生及天津祖龍贖回其全部或部分優先股：(i)未能進行合資格首次公開發售（天津祖龍股份於國內或任何其他國際認可的證券交易所進行的首次公開發售或通過重組與上市公司進行的資本運作）或股東決議案批准於林芝利創優先股發行日期起五年內出售天津祖龍全部或絕大部分資產；(ii)任何重大違反北京祖龍、寧波龍仁、李青先生、向楠先生、張羽先生及白瑋先生的內資股東協議；(iii)若干管理層成員的任何重大不誠實行為或欺詐。支付的贖回價須相當於以下金額：(i)完美世界／林芝利創於天津祖龍為林芝利創累計投資金額的若干預定金額，加上(ii)年利率8%的利息（單利），及(iii)任何就此宣派但未派付的股息。

投資者有權將其於天津祖龍的投資轉換為於 貴公司的等額投資。

附錄一

會計師報告

可轉換可贖回優先股的變動載列如下：

	人民幣千元
於2017年1月1日	315,531
發行優先股	260,000
公允價值變動	399,974
包括：自有信貸風險產生的公允價值變動	16,411
已宣派及派付股息	<u>(60,000)</u>
於2017年12月31日	<u>915,505</u>
計入「可轉換可贖回優先股公允價值變動」的年內未變現總收益及公允價值變動	<u>323,563</u>
於2018年1月1日	915,505
轉撥至其他非流動負債(附註26)	(157,150)
公允價值變動	382,883
包括：自有信貸風險產生的公允價值變動	1,552
已宣派及派付股息	<u>(97,500)</u>
於2018年12月31日	<u>1,043,738</u>
計入「可轉換可贖回優先股公允價值變動」的年內未變現總收益及公允價值變動	<u>283,831</u>
於2019年1月1日	1,043,738
公允價值變動	215,910
包括：自有信貸風險產生的公允價值變動	<u>3,455</u>
於2019年12月31日	<u>1,259,648</u>
計入「可轉換可贖回優先股公允價值變動」的年內未變現總收益及公允價值變動	<u>212,455</u>

貴公司聘請第三方評估機構協助釐定優先股的公允價值。天津祖龍的相關股份價值乃採用貼現現金流量法釐定，而優先股於發行日期及各報告日期末的公允價值乃採納權益分配模式釐定。

用於釐定優先股公允價值的主要估值假設如下：

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
貼現率	20.00%	18.00%	18.00%
無風險利率	3.84%	2.68%	2.17%
波幅	53.40%	48.36%	50.12%

貼現率按截至各估值日期的加權平均資本成本估計。無風險利率根據截至估值日期的中國政府債券的收益估算，而其到期年限等於退出事件預期年期。波幅乃基於賣出時間相若的可比較公司股份於估值日期前一段時間的股價每日收益率的年化標準差估算。贖回特點及清算優先權的可能性權重以董事的最佳估計為基礎。除上文採納的假設外，於每個估值日期釐定優先股公允價值時亦計入貴集團對未來表現的預測。

附錄一

會計師報告

26 其他非流動負債

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
授予天津祖龍當時股東認沽期權的贖回負債(a)	—	157,468	174,195

附註：

- (a) 於2018年8月24日，北京祖龍與完美世界訂立股權轉讓協議，據此，完美世界同意向北京祖龍轉讓於天津祖龍的4.49%股權（「轉讓股本」），代價為人民幣157,150,000元（「交易價格」）。交易結束後，倘合資格首次公開發售未能於交易價格付款日期起計四年期間內作實，轉讓股本持作附帶認沽期權可售回予天津祖龍的股本，價格為相當於交易價格減北京祖龍持有轉讓股本期間已收股息另加按年利率8%單利以及任何有關已宣派但尚未支付的股息（「贖回價格」）。因此，貴集團以贖回價格現值人民幣152,472,000元確認該贖回負債。該金額與轉讓股本公允價值的差額被視為視作注資（附註23）。贖回負債應計的利息入賬列作財務成本（附註10）。

27 遞延所得稅

遞延稅項資產及遞延稅項負債分析如下：

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
遞延稅項資產總值	9,436	8,641	9,218
根據抵銷規定抵銷遞延稅項負債	(2,838)	(1,940)	(2,030)
遞延稅項資產淨值	6,598	6,701	7,188
— 預期於12個月內收回	1,971	1,941	6,396
— 預期於12個月後收回	4,627	4,760	792
遞延稅項負債總額	(2,849)	(1,940)	(2,030)
根據抵銷規定抵銷遞延稅項負債	2,838	1,940	2,030
遞延稅項負債淨額	(11)	—	—
— 預期於12個月內收回	(11)	—	—

附錄一

會計師報告

遞延稅項資產總值賬目變動如下：

	應收賬款減值	稅項虧損	合同負債	總計
	撥備			
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2017年1月1日	707	25,314	15	26,036
於匯總損益表(扣除)/計入	(247)	(20,833)	4,480	(16,600)
於2017年12月31日	<u>460</u>	<u>4,481</u>	<u>4,495</u>	<u>9,436</u>
於2018年1月1日	460	4,481	4,495	9,436
於匯總損益表扣除	(181)	—	(614)	(795)
於2018年12月31日	<u>279</u>	<u>4,481</u>	<u>3,881</u>	<u>8,641</u>
於2019年1月1日	279	4,481	3,881	8,641
於匯總損益表計入/(扣除)	512	215	(150)	577
於2019年12月31日	<u>791</u>	<u>4,696</u>	<u>3,731</u>	<u>9,218</u>

遞延稅項負債總額賬目變動如下：

	按公允價值	合同成本	總計
	計量且其變動計入損益的金融資產公允價值變動		
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2017年1月1日	(181)	—	(181)
於匯總損益表扣除	(830)	(1,838)	(2,668)
於2017年12月31日	<u>(1,011)</u>	<u>(1,838)</u>	<u>(2,849)</u>
於2018年1月1日	(1,011)	(1,838)	(2,849)
於匯總損益表計入	788	121	909
於2018年12月31日	<u>(223)</u>	<u>(1,717)</u>	<u>(1,940)</u>
於2019年1月1日	(223)	(1,717)	(1,940)
於匯總損益表(扣除)/計入	(222)	132	(90)
於2019年12月31日	<u>(445)</u>	<u>(1,585)</u>	<u>(2,030)</u>

遞延所得稅資產就結轉稅項虧損及可扣減暫時差額而確認，以有可能透過日後的應課稅利潤變現有關稅項利益為限。於2017年、2018年及2019年12月31日，貴集團並無就可轉換為未來應課稅收入分別人民幣3,130,000元、人民幣6,586,000元及人民幣5,365,000元的累計稅項虧損確認人民幣783,000元、人民幣1,647,000元及人民幣1,341,000元的遞延所得稅資產。該等稅項虧損將於2018年至2022年到期。

附錄一

會計師報告

28 應付賬款及其他應付款項

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
應付賬款	153,423	98,775	84,831
工資負債	99,547	49,588	51,048
應付稅項	31,789	7,356	10,063
其他	14,749	9,181	10,922
	<u>299,508</u>	<u>164,900</u>	<u>156,864</u>

下表載列按客戶類型劃分的應付賬款賬面值：

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
關聯方(附註31(c))	124,836	91,016	18,191
第三方	28,587	7,759	66,640
	<u>153,423</u>	<u>98,775</u>	<u>84,831</u>

基於確認日期的應付賬款賬齡分析如下：

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
6個月以內	52,318	20,346	72,946
6個月至1年	90,511	23,370	10,269
超過1年	10,594	55,059	1,616
	<u>153,423</u>	<u>98,775</u>	<u>84,831</u>

附錄一

會計師報告

29 現金流量資料

(a) 經營活動產生的現金

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
除所得稅前(虧損)/利潤	(95,847)	(63,505)	145,074
調整：			
無形資產攤銷(附註15)	4,822	7,888	11,734
物業、廠房及設備折舊(附註14)	3,528	4,495	5,707
使用權資產折舊(附註16)	16,061	17,566	23,651
應收賬款減值撥備(附註8)	(667)	(349)	4,249
股份酬金(附註24)	199,000	—	—
理財產品的公允價值變動(附註20)	(24,954)	(31,736)	(26,639)
可轉換可贖回優先股的公允價值變動(附註25)	383,563	381,331	212,455
財務(收入)/成本淨額	(6,736)	(6,965)	9,219
淨匯兌差額	29,872	(30,875)	(4,637)
運營資金變動：			
應收賬款減少/(增加)	160,547	13,735	(269,302)
預付款、其他應收款項及其他資產(增加)/減少	(35,018)	19,626	7,276
應付賬款及其他應付款項增加/(減少)	30,390	(127,034)	(7,541)
合同負債增加/(減少)	617	(26,414)	(7,986)
經營活動產生的現金	<u>665,178</u>	<u>157,763</u>	<u>103,260</u>

附錄一

會計師報告

(b) 融資活動產生的負債對賬

	融資活動產生的負債			
	租賃負債	可轉換可贖回 優先股	其他非流動 負債	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2017年1月1日	23,439	315,531	—	338,970
現金流量	(22,111)	260,000	—	237,889
可轉換可贖回優先股的公允價值變動(附註25)	—	399,974	—	399,974
已宣派及派付股息	—	(60,000)	—	(60,000)
其他非現金變動—應計利息	867	—	—	867
其他非現金變動—租賃負債增加	5,730	—	—	5,730
於2017年12月31日	7,925	915,505	—	923,430
現金流量	(18,012)	—	—	(18,012)
可轉換可贖回優先股的公允價值變動(附註25)	—	382,883	—	382,883
已宣派及派付股息	—	(97,500)	—	(97,500)
其他非現金變動—應計利息	667	—	4,996	5,663
其他非現金變動—租賃負債增加	42,288	—	—	42,288
轉撥至其他非流動負債(附註26)	—	(157,150)	152,472	(4,678)
於2018年12月31日	32,868	1,043,738	157,468	1,234,074
現金流量	(23,624)	—	—	(23,624)
可轉換可贖回優先股的公允價值變動(附註25)	—	215,910	—	215,910
其他非現金變動—應計利息	1,097	—	16,727	17,824
其他非現金變動—租賃負債增加	26,922	—	—	26,922
於2019年12月31日	37,263	1,259,648	174,195	1,471,106

30 承諾

(a) 資本承諾

於各報告期末，貴集團根據不可撤銷購買協議具有以下資本承諾。

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
無形資產	—	13,726	29,998

(b) 經營租賃承諾

貴集團有不可撤銷的經營租賃協議，初始期限為12個月或以內。貴集團於2017年、2018年及2019年12月31日承諾的短期租賃組合與短期租賃開支於附註16披露的短期租賃組合相似。

31 關聯方交易

除其他附註所披露者外，於往績記錄期間，貴集團與其關聯方進行了以下重大交易。貴公司董事認為，關聯方交易於正常業務過程中進行，並按貴集團與各關聯方之間商定的條款進行。

(a) 關聯方名稱及與其關係

以下公司為貴集團於往績記錄期間與貴集團存在結餘及／或交易的關聯方。

公司	關係
深圳市騰訊計算機系統有限公司	對 貴集團有重大影響的一名股東的附屬公司
Perfect Game Speed Company Limited	對 貴集團有重大影響的一名股東的附屬公司
完美世界(重慶)互動科技有限公司	對 貴集團有重大影響的一名股東的附屬公司
完美世界(北京)軟件科技發展有限公司	對 貴集團有重大影響的一名股東的附屬公司
成都完美時空網絡技術有限公司	對 貴集團有重大影響的一名股東的附屬公司
騰訊雲計算(北京)有限責任公司	對 貴集團有重大影響的一名股東的附屬公司
重慶完美君柏影視文化有限公司	對 貴集團有重大影響的一名股東的附屬公司
完美世界(重慶)網絡發展有限公司	對 貴集團有重大影響的一名股東的附屬公司
北京騰訊文化傳媒有限公司	對 貴集團有重大影響的一名股東的附屬公司
樂娛互動香港有限公司	對 貴集團有重大影響的一名股東的附屬公司

附錄一

會計師報告

(b) 與關聯方的重大交易

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
提供服務：			
深圳市騰訊計算機系統有限公司	518,495	354,713	586,487
Perfect Game Speed Company Limited	6,631	1,721	12
完美世界(重慶)互動科技有限公司	7,822	1,230	—
完美世界(北京)軟件科技發展有限公司	5,760	1,168	—
	<u>538,708</u>	<u>358,832</u>	<u>586,499</u>

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元

購買服務：

成都完美時空網絡技術有限公司	64,567	22,246	11,871
完美世界(北京)軟件科技發展有限公司	31,654	13,526	7,683
深圳市騰訊計算機系統有限公司	17,398	8,558	1,899
完美世界(重慶)互動科技有限公司	7,164	—	—
騰訊雲計算(北京)有限責任公司	3,255	3,980	3,391
重慶完美君柏影視文化有限公司	283	1,415	—
完美世界(重慶)網絡發展有限公司	—	2,596	—
北京騰訊文化傳媒有限公司	—	—	1,415
	<u>124,321</u>	<u>52,321</u>	<u>26,259</u>

(c) 與關聯方的年末結餘

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
應收關聯方款項：			
深圳市騰訊計算機系統有限公司	109,567	176,717	424,168
Perfect Game Speed Company Limited	23,173	103	—
完美世界(重慶)互動科技有限公司	2,800	1,216	—
完美世界(北京)軟件科技發展有限公司	445	16	—
	<u>135,985</u>	<u>178,052</u>	<u>424,168</u>

應收關聯方款項主要來自銷售交易。應收款項為無抵押性質且免息。

附錄一

會計師報告

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
應付關聯方的合同負債：			
深圳市騰訊計算機系統有限公司	6,918	3,145	2,358
樂娛互動香港有限公司	—	—	5,244
	<u>6,918</u>	<u>3,145</u>	<u>7,602</u>

自貿易交易產生的應付關聯方的合同負債。

	於12月31日		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
應付關聯方款項：			
完美世界(北京)軟件科技發展有限公司	39,347	33,527	6,025
成都完美時空網絡技術有限公司	85,012	56,900	11,944
騰訊雲計算(北京)有限責任公司	177	292	222
重慶完美君柏影視文化有限公司	300	—	—
完美世界(重慶)網絡發展有限公司	—	297	—
	<u>124,836</u>	<u>91,016</u>	<u>18,191</u>

(d) 主要管理人員酬金

主要管理人員包括 貴公司執行董事及高級管理層團隊的其他成員。已付或應付予主要管理人員的僱員服務酬金列示如下：

	截至12月31日止年度		
	2017年	2018年	2019年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
工資、薪金及花紅	22,573	6,310	7,360
其他社會保障成本、住房福利及其他僱員福利	280	304	328
退休金成本—界定供款計劃	223	243	220
股份酬金	<u>23,880</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
	<u>46,956</u>	<u>6,857</u>	<u>7,908</u>

32 或然負債

於2017年、2018年及2019年12月31日， 貴集團概無任何重大或然負債。

33 期後事項

除本報告披露者外，於2019年12月31日後發生以下重大事件：

- (a) 根據天津祖龍於2020年2月28日的股東決議案，天津祖龍已向其當時股東宣派並將派付人民幣350百萬元股息。該股息已於2020年4月1日派付。

- (b) 於2020年4月1日及2020年6月24日，受限制股份單位（「受限制股份單位」）所代表的3,059,700股及121,000股相關股份分別根據 貴公司於2020年4月1日批准並採納的受限制股份單位計劃授予 貴集團若干僱員。

根據受限制股份單位計劃，在承授人於整個適用歸屬日期受僱於 貴集團或向 貴集團提供服務的前提下，受限制股份單位應於 貴公司[編纂]起計12、24及36個月後的首個交易日分別歸屬40%、30%及30%。

由於 貴集團將獲取該等僱員的僱傭或服務以換取獲授受限制股份單位，與收取僱員的服務有關以股份為基礎的報酬開支將於歸屬期間確認為開支。將予支銷的總金額按授出日期所授出的受限制股份單位公允價值釐定，且計及預期將歸屬的受限制股份單位數目。

- (c) 於2020年初爆發2019冠狀病毒病疫情（「2019冠狀病毒病疫情」）後，國家已經及繼續於全國落實多項預防及監控措施。 貴集團一直密切關注2019冠狀病毒病疫情的發展，並評估其對 貴集團財務狀況及經營業績的影響。截至本報告日期， 貴集團尚未發現2019冠狀病毒病疫情對財務報表造成任何重大不利影響。

III 貴公司歷史財務資料

於2019年12月31日， 貴公司尚未註冊成立，因此於該日期並無資產、負債或可供分派儲備。

IV 期後財務報表

貴公司或 貴集團目前旗下任何公司並無就2019年12月31日後及直至本報告日期的任何期間編製經審核財務報表。

除本報告所披露者外， 貴公司或 貴集團現時旗下任何公司並無就2019年12月31日後的任何期間宣派股息或作出分派。

本文件為草擬本，其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

附錄二

[編纂] 財務資料

[編纂]

本文件為草擬本，其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

附錄二

[編纂] 財務資料

[編纂]

本文件為草擬本，其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

附錄二

[編纂] 財務資料

[編纂]

本文件為草擬本，其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

附錄二

[編纂] 財務資料

[編纂]

本文件為草擬本，其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

附錄二

[編纂] 財務資料

[編纂]

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

以下為本公司組織章程大綱及細則若干條文以及開曼群島公司法若干方面的概要。

本公司於2020年1月2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。本公司的組織章程文件包括其組織章程大綱及細則。

1. 組織章程大綱

1.1 大綱規定(其中包括)本公司股東的責任為有限，且本公司的成立宗旨不受限制(故而包括作為一間投資公司)，且本公司擁有並能夠隨時或不時行使一名自然人或法團無論作為委託人、代理、訂約人或其他身份可以行使的任何及一切權力，及鑒於本公司為獲豁免公司，除為促進在開曼群島以外地區的業務外，本公司將不會在開曼群島與任何人士、商號或法團進行業務來往。

1.2 本公司可通過特別決議案就大綱中任何宗旨、權力或其他事項對大綱作出更改。

2. 組織章程細則

細則於2020年6月24日獲有條件採納。細則若干條文概要如下。

2.1 股份

(a) 股份類別

本公司股本包括普通股。

(b) 更改現有股份或類別股份的權利

在開曼群島公司法的規限下，倘本公司股本在任何時間分拆為不同類別股份，任何類別股份附有的全部或任何特別權利(除非該類別股份的發行另有規定)，可經由該類別已發行股份面值不少於四分之三的持有人書面同意，或經由該類別股份持有人在另行召開的股東大會上通過特別決議案批准而作出更改、修訂或廢除。細則中有關股東大會的條文經作出必要修訂後，將適用於各另行召開的股東大會，惟會議(續會除外)所需的法定人數不得少於兩名合共持有(或倘股東為公司，則其正式授權代表)或由受委代表持有該類別已發行股份面值不少於三分之一的人士。該類別股份的每名持有人均應有權於股票表決時就其所持每股股份投一票，而任何親身或由受委代表出席大會的該類別股份的持有人可要求以投票方式表決。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

除非有關股份的發行條款所附權利另行明文規定，否則賦予任何股份或類別股份持有人的任何特別權利，均不得因增設或發行與該等股份享有相同地位的額外股份而被視為已予變更。

(c) 更改股本

本公司可藉股東通過普通決議案以：(a)增設其認為數目屬權宜的新股份，以增加其股本；(b)將其全部或任何股本合併或分拆為面額高於或低於其現有股份的股份；(c)將其股份劃分為多個類別，並將任何優先、遞延、合資格或特別權利、特權或條件附於該等股份；(d)將其股份或任何股份分拆為面額少於當時大綱規定的數額的股份；(e)註銷任何於決議案通過當日仍未獲任何人士承購或同意承購的股份，並按所註銷的股份數額削減股本金額；(f)就不附帶任何投票權股份的配發及發行制定條款；(g)更改其股本的結算貨幣；及(h)透過法律許可的任何方式並在法律規定的任何條件的規限下削減其股份溢價賬。

(d) 轉讓股份

根據開曼群島公司法及聯交所的規定，所有股份轉讓均須以一般或通用格式或董事會批准的其他格式的轉讓文據進行，並必須親筆簽署，倘轉讓人或承讓人為結算所(定義見細則)或其代名人，則可以親筆簽署、機印簽署或以董事會不時批准的其他方式簽署。

轉讓文據須由轉讓人及承讓人雙方或其代表簽立，惟董事會可豁免轉讓人或承讓人簽立轉讓文據或接受機印簽立轉讓文據。有關股份以承讓人名義登記於本公司股東名冊前，轉讓人仍視為該股份的持有人。

董事會有絕對酌情決定權隨時及不時將[編纂]總冊的任何股份轉至任何股東名冊分冊，或將任何股東名冊分冊的任何股份轉至[編纂]總冊或任何其他股東名冊分冊。

除非獲得董事會另行同意，否則[編纂]總冊的股份不得移往任何股東名冊分冊，而任何股東名冊分冊的股份亦不得移往[編纂]總冊或任何其他股東名冊分冊。所有移送及其他所有權文件必須送呈登記。倘股份在任何股東名冊分冊登記，則須在相關登記處辦理；倘股份在[編纂]總冊登記，則須在[編纂]總冊所在地辦理。

董事會有絕對酌情決定權拒絕就轉讓未繳足股份予其不批准的人士或轉讓任何本公司擁有留置權的任何股份辦理登記。其亦可拒絕登記根據任何購股權計劃而發行且仍受轉讓限制或轉讓予超過四名聯名持有人的股份的轉讓。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

除非已就轉讓文據向本公司繳付聯交所可能釐定須支付的最高款額，而轉讓文據已正式繳付印花稅(如適用)，且僅涉及一類股份，並連同有關股票及董事會合理要求顯示轉讓人轉讓權的其他證明(倘轉讓文據由其他人士代為簽署，則該人士的授權證明)送交有關登記處或[編纂]總冊的地點，否則董事會可拒絕承認任何轉讓文據。

根據上市規則，暫停辦理股份過戶可按董事會決定的時間或期間進行，惟暫停辦理期間每年不得超過30個完整日(或本公司股東根據普通決議案釐定的較長期間，惟有關期間於任何年度不可延長超過60日)。

繳足股份不受任何轉讓限制(聯交所批准除外)及不受留置權限制。

(e) 本公司購回自身股份的權力

本公司可在若干限制下購回自身股份，惟董事會僅可根據細則或聯交所及／或香港證券及期貨事務監察委員會不時頒布的任何守則、規則或規定不時實施的適用規定，代表本公司行使該項權力。

倘本公司購入可贖回股份進行贖回，而並非透過市場或以招標方式購入股份須受限於最高價格。倘通過招標購入，則有關招標須向全體股東一視同仁地發出。

(f) 本公司任何附屬公司擁有本公司股份的權力

細則並無關於附屬公司擁有本公司股份的條文。

(g) 催繳股款及沒收股份

董事會可不時在其認為適當的情況下向股東催繳彼等分別就所持股份而尚未繳付的任何款項(無論按股份的面值或以溢價形式計算)，而不按照該等股份配發條件於所定時間作出還款。催繳股款可一次付清或分期繳付。倘任何催繳股款或分期股款在指定付款日期或之前尚未繳付，則欠款的一名或多名人士須按董事會釐定的利率(不超過年息20%)支付由指定付款日期至實際付款日期之間有關款項的利息，惟董事會可豁免繳付全部或部分有關利息。董事會可在其認為適當情況下收取股東願意就其所持任何股份墊付的全部應付的未催繳、未付款或應付分期股款或其任何部分(無論以貨幣或貨幣等值形式)，而本公司可按董事會所決定不超過年利率20%的利率(如有)支付此等墊付款項的利息。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

倘股東未能於指定付款日期繳付任何催繳股款或分期催繳股款，則董事會可於仍未繳付該催繳股款或分期股款任何部分的時間內，向股東發出不少於14日通知要求股東支付尚欠的催繳股款或分期股款，連同任何累計及直至實際付款日期為止可能累計的利息。該通知須指定通知要求股款須於該日或之前支付的另一個日期（不早於通知日期起計14日屆滿時）且亦須指定付款地點。該通知亦須表明，倘在指定時間或之前仍未付款，則有關催繳股款的股份將可被沒收。

倘股東不按任何有關通知的要求辦理，則該通知所涉及的任何股份其後可在支付通知所要求的款項前，隨時由董事會藉決議案予以沒收。有關沒收將包括就已沒收股份所宣派但於沒收前仍未實際支付的一切股息及花紅。

股份被沒收的人士將不再為有關被沒收股份的股東，惟彼仍有責任向本公司支付截至沒收日期應就該等股份支付本公司的全部股款，連同（倘董事會酌情決定要求）由沒收日期至付款日期止期間的有關利息，利率由董事會釐定，惟不得超過年息20%。

2.2 董事

(a) 委任、退任及免職

董事會有權隨時或不時委任任何人士為董事，以填補董事會臨時空缺或增加現有董事會董事人數至股東於股東大會可能釐定的董事人數上限（如有）。任何由此委任以填補臨時空缺的董事，任期僅至其獲委任後本公司第一次股東大會為止，屆時須於會上膺選連任。任何由此委任加入現有董事會的董事，僅可任職至其獲委任後本公司第一次股東週年大會為止，並合資格於會上膺選連任。於釐定將於股東週年大會上輪席退任的董事或董事人數時，將不會計及任何獲董事會如此委任的董事。

在每屆股東週年大會上，當時在任的三分之一董事須輪席退任。然而，若董事人數並非三的倍數，則最接近但不少於三分之一的人數應為董事須退任人數。每年將退任的董事須為自上次獲選連任或委任後任職時間最長的董事，但若多名董事於同一日獲選連任，則以抽籤決定須退任的董事（除非彼等另行協定）。

除退任董事外，任何人士如未獲董事會推薦參選，均無資格在任何股東大會上膺選董事職務，除非表明有意建議該名人士膺選董事的通知書及該名人士表明願意參選的通知書經已送抵本公司總辦事處或登記處。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

該等通知書須於不早於寄發相關大會通告翌日起至不遲於該大會舉行日期前七日止期間寄發，而有關通知的通知期最少須有七日。

並無規定須持有本公司任何股份方合資格擔任董事職務，亦無任何有關加入董事會或退任董事職位的特定年齡上限或下限。

本公司可通過普通決議案將任何任期未滿的董事撤職（惟此舉不影響該董事就其與本公司所訂任何合同遭違反的損失而提出的任何申索），亦可通過普通決議案委任他人接任。任何獲如此委任的董事須遵守輪席退任的條文。董事人數不得少於兩名。

董事職位在下列情況下出缺：

- (i) 辭任；
- (ii) 身故；
- (iii) 經裁定其精神不健全，且董事會議決解除其職務；
- (iv) 破產或接獲接管令，或暫停付款或與其債權人全面訂立債務重整協議；
- (v) 彼因法律施行而被禁止或不再出任董事；
- (vi) 未特別告假而連續六個月缺席董事會會議，且董事會議決將其撤職；
- (vii) 有關地區（定義見細則）的證券交易所要求終止其董事職務；或
- (viii) 被董事所需過半數或根據細則免除董事職務。

董事會可不時委任一名或多名成員出任董事總經理、聯席董事總經理或副董事總經理或擔任本公司任何其他職位或行政職位，有關任期及有關條款概由董事會釐定，且董事會可撤回或終止任何該等委任。董事會亦可將其任何權力授予董事會認為適當的由有關董事或其他人士所組成的委員會，並可不時撤銷該項授權或撤銷委任及解散任何該等委員會（不論全部或部分及就人士或目的而言），惟所組成的每個委員會在行使被授予的權力時，須遵守董事會不時對其施行的任何法規。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

(b) 配發及發行股份及認股權證的權力

在開曼群島公司法、大綱及細則條文的規限下，並在不損害任何股份或類別股份持有人獲賦予的任何特權的情況下，任何股份均可在附帶本公司通過普通決議案決定(如無任何決定或倘無作出特別規定，則由董事會釐定)的有關權利或限制(不論在股息、投票、退還資本或其他方面)下發行。本公司可在任何股份的發行條款中訂明，一旦發生某特定事件或於指定日期後，本公司或股份持有人可選擇贖回股份。

董事會可根據其不時釐定的條款發行可認購本公司任何類別股份或其他證券的認股權證。

如認股權證屬不記名認股權證，若遺失證書，概不補發，除非董事會在無合理疑點的情況下信納原有證書已被銷毀，且本公司已就發出任何該等補發證書獲得董事會認為形式適當的彌償。

在開曼群島公司法、細則及(倘適用)有關地區內任何證券交易所規則條文的規限下，且在不影響任何股份或任何股份類別當時所附帶的任何特別權利或限制的情況下，本公司所有未發行股份均由董事會處置，董事會可全權酌情決定向其認為適當的人士、按有關時間、對價、條款及條件提呈、配發、授予購股權，或以其他方式處置該等未發行股份，但前提是不得折讓發行任何股份。

在配發、提呈發售、就此授出購股權或出售股份時，倘董事會認為如不辦理註冊聲明或其他特別手續，而向登記地址位於任何特定地區或多個地區的股東或其他人士作出任何有關配發、提呈發售、授出購股權或出售股份即屬或可能屬違法或不可行，則本公司及董事會均無責任進行上述行為。然而，因上述者而受影響的股東，不論就任何目的而言，概不屬或不被視為另一類別股東。

(c) 出售本公司或其任何附屬公司資產的權力

由於細則並無載列關於出售本公司或其任何附屬公司資產的明確條文，董事會可行使及作出本公司可行使或作出或批准的一切權力、行動及事宜，而並非細則或開曼群島公司法規定須由本公司於股東大會上行使或作出的權力、行動及事宜，惟倘本公司於股東大會上規管該等權力或行動，則有關規例不得使董事會先前在該規例訂定前屬有效的任何行動失效。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

(d) 借款權力

董事會可行使本公司的全部權力籌集或借入資金，以及將本公司所有業務、財產及未催繳資本或其中任何部分按揭或抵押，並可在開曼群島公司法的規限下發行本公司的債權證、債權股證、債券及其他證券（不論直接地或以作為本公司或任何第三方的任何債項、責任或義務的附屬抵押品方式）。

(e) 酬金

董事有權收取由董事會或本公司（視具體情況而定）在股東大會上不時釐定的金額，作為彼等服務的一般酬金。除非另有釐定該金額的決議案指示，否則金額將按董事同意的比例及方式在各董事之間分配，或倘並未獲有關同意，則在彼等之間平均分配，或倘任何董事的任期僅為應付酬金的期間內的某一段時間，該董事須按有關比例收取酬金。董事亦應有權報銷所有因出席任何董事會會議、委員會會議或股東大會或因執行其董事職責而以其他方式合理產生的開支。該等酬金應為董事因擔任本公司任何受薪職位或職務而有權就有關職位或職務收取的酬金以外的酬勞。

倘任何董事應本公司要求履行董事會認為超逾董事一般職責的服務，則董事會可決定向該董事支付有關特別或額外酬金，作為該名董事在其一般酬金以外的額外或替代酬勞。獲委任為董事總經理、聯席董事總經理、副董事總經理或其他行政人員的執行董事可收取董事會可不時釐定的有關酬金以及其他福利及津貼。該等酬金為董事一般酬金以外的酬勞。

董事會可自行或與本公司的附屬公司或與本公司有業務聯繫的公司共同合作或協定設立，或自本公司撥款至任何計劃或基金，向本公司僱員（於本段及下段所使用的該詞應包括於本公司或其任何附屬公司擔任或曾擔任任何行政職位或任何有酬職位的任何董事或前任董事）及前僱員及彼等的受養人或任何一個或多個類別的有關人士提供退休金、醫療津貼或撫恤金、人壽保險或其他福利。

董事會亦可向僱員及前僱員及彼等的受養人或任何該等人士支付、訂立協議（不論是否受任何條款或條件所規限）支付或授出可撤回或不可撤回的退休金或其他福利，包括該等僱員或前僱員或彼等的受養人根據上述任何有關計劃或基金所享有或可能享有者（如有）以外的退休金或福利。倘董事會認為該等退休金或福利屬合適，可在僱員實際退休前、預計退休時或在實際退休時或實際退休後隨時授予僱員。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

(f) 離職補償或付款

支付任何現任董事或前任董事作為其離職補償或作為其退任的對價或有關其退任的款項（董事按合同或法定規定有權收取的款項除外）必須經本公司在股東大會上批准。

(g) 向董事提供貸款及貸款抵押

本公司不得直接或間接向董事或本公司任何控股公司的董事或彼等各自的任何緊密聯繫人提供貸款，就任何人士向董事或本公司任何控股公司的董事或彼等各自的任何緊密聯繫人所提供的貸款訂立任何擔保或提供任何抵押，或（倘任何一名或多名董事共同或個別或直接或間接持有另一間公司的控股權益）向另一間公司提供貸款或就任何人士向該另一間公司所提供的貸款訂立任何擔保或提供任何抵押。

(h) 披露與本公司或其任何附屬公司所訂合同中的權益

董事可於任期內兼任本公司的任何其他職位或受薪職務（本公司核數師一職除外），其任期及條款可由董事會釐定，並可在任何其他細則所規定或據此享有的任何酬金以外，就出任該其他職位或受薪職務以任何形式收取額外酬金。董事可於本公司擁有權益的任何其他公司作為或出任董事、高級職員或股東，且毋須就其作為該其他公司的董事、高級職員或股東而收取的任何酬金或其他利益而向本公司或股東交待。董事會亦可安排由本公司持有或擁有的任何其他公司的股份賦予的表決權，依據其認為合適的方式在各方面行使，包括行使該表決權贊成任何有關委任董事或任何該等董事出任該其他公司的董事或高級職員的決議案。

董事或候任董事毋須因其職位而喪失與本公司訂立合同的資格，而任何有關合同或任何董事以任何方式於其中擁有權益的任何其他合同或安排亦毋須被撤銷，任何董事亦毋須僅因其擔任該職位或因該職位而負有的受信關係而導致訂有上述合同或擁有上述權益而就任何有關合同或安排所產生的任何利潤向本公司交待。倘董事以任何形式於與本公司訂立的合同或安排或擬訂合同或安排中擁有重大權益，該董事須於實際可行的情況下在最早召開的董事會會議中申報其權益性質。

本公司無權因直接或間接在任何股份中擁有權益的一名或多名人士未能向本公司披露其權益，而凍結或以其他方式損害任何股份附帶的任何權益。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

董事不得就有關彼或其任何緊密聯繫人擁有重大權益的任何合同、安排或建議的任何董事會決議案進行投票或計入法定人數內，而倘其進行投票，則其對該項決議案的票數將不予計算，亦不會被計入法定人數內，但該項禁制不適用於任何下列事項：

- (i) 就董事或其任何緊密聯繫人應本公司或其任何附屬公司的要求或為本公司或其任何附屬公司的利益借出款項或招致或承擔的債務，向該董事或其緊密聯繫人作出任何抵押或彌償保證；
- (ii) 就本公司或其任何附屬公司的債務或責任向第三方作出任何抵押或彌償保證，而董事或其緊密聯繫人根據一項擔保或彌償保證或透過作出抵押就有關債務或責任個別或共同承擔全部或部分責任；
- (iii) 涉及[編纂]本公司或本公司可能發起或於其中擁有權益的任何其他公司的[編纂]、債權證或其他證券以供認購或購買的任何建議，而董事或其緊密聯繫人在發售的[編纂]或[編纂]中以參與者身份擁有權益或將擁有權益；
- (iv) 任何涉及本公司或其任何附屬公司僱員福利的建議或安排，包括採納、修改或執行以下任何一項：(i)董事或其緊密聯繫人可能從中獲益的任何僱員股份計劃或任何股份獎勵；或(ii)任何與本公司或其任何附屬公司的董事、其緊密聯繫人及僱員有關的退休基金或退休、身故或傷殘福利計劃，且並無給予任何董事或其緊密聯繫人任何與該計劃或基金有關的各類人士一般所未獲賦予的特權或利益；及
- (v) 董事或其緊密聯繫人僅因其於本公司的股份、債權證或其他證券擁有權益，而與本公司股份、債權證或其他證券的其他持有人以相同方式擁有權益的任何合同或安排。

2.3 董事會議事程序

倘董事會認為適當，可在世界上任何地方舉行會議以處理事務、將會議延期及以其他方式規管會議。在任何會議上提出的問題，須由大多數票決定。倘票數相同，則會議主席有權投第二票或決定票。

2.4 更改組織章程文件及本公司名稱

於開曼群島法律准許的範圍內及在細則的規限下，本公司僅可通過特別決議案所授批准更改或修訂本公司的大綱及細則以及更改本公司名稱。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

2.5 股東大會

(a) 特別及普通決議案

本公司的特別決議案須在正式發出指明擬提呈決議案為特別決議案的通告的股東大會上由親身或由受委代表出席並有權投票的股東或其委任代表，或倘股東為公司，則由其正式授權代表或受委代表以不少於四分之三的大多數票通過。

根據開曼群島公司法，本公司須於通過任何特別決議案後15日內，將其副本送呈開曼群島公司註冊處處長。

而普通決議案則指有權親身出席並投票的本公司股東或其委任代表，或倘股東為公司，則由其正式授權代表或受委代表以過半數票通過的決議案，而大會通告已正式發出。

由全體股東或其代表簽署的書面決議案，將被視為於正式召開及舉行的本公司股東大會上正式通過的普通決議案(及在適用情況下，為以上述方式獲通過的特別決議案)。

(b) 表決權及要求投票表決的權利

在任何一個或多個類別的股份當時所附有關投票表決的任何特別權利、限制或特權的規限下，於任何股東大會：(a)如以投票方式表決，則每名親身或由受委代表出席或(倘股東為公司)由其正式授權代表出席的股東每持有一股於本公司股東名冊上以其名義登記的繳足或入賬列作繳足股份可投一票(惟催繳股本或分期付款前繳足或入賬列作繳足的股份金額不能就此目的視為股份繳足金額)；及(b)如以舉手方式表決，則每名親身(或倘股東為公司，則由其正式授權代表)或由受委代表出席的股東可投一票。倘股東為結算所(定義見細則)或其代名人，並委任一名以上的受委代表，則每名受委代表於舉手表決時均可投一票。在投票表決時，凡有權投一票以上的股東毋須盡投其選票或以同樣方式投下所有選票。

於任何股東大會所提呈表決的決議案均以投票方式進行表決(會議主席可根據上市規則允許決議案以舉手方式表決除外)。倘允許以舉手方式表決，在以舉手方式表決的結果宣布前或當時可按下列人士(在各情況下按親身或由受委代表或正式授權公司代表出席的股東)要求以投票方式表決：

- (i) 最少兩名股東；
- (ii) 任何一名或多名股東，其所持投票權不少於有權在大會上投票的全體股東的總投票權的十分之一；或

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

(iii) 一名或多名股東，其所持有賦予權利可在大會上投票的本公司股份的繳足總金額合共不少於所有賦予該權利的股份的繳足總金額的十分之一。

倘本公司股東為結算所或其代名人，則該股東可授權其認為適當的一名或多名人士作為其在本公司任何大會或本公司任何類別股東大會的代表，惟倘授權予一名以上人士，則有關授權須列明每名獲授權人士所代表的股份數目及類別。根據本條文獲授權的人士應被視為毋須進一步事實證明而獲正式授權，並有權代表結算所或其代名人行使相同權利及權力(包括個別以舉手方式表決的權利)，猶如其為個人股東。

倘本公司知悉，上市規則規定任何股東須就任何特定決議案放棄投票，或限制其僅可就任何特定決議案投贊成票或反對票，則該名股東或其代表違反該規定或限制所投的任何票數將不予點算。

(c) 股東週年大會

除採納細則的年度外，本公司必須每年舉行一次股東週年大會。有關大會須不得遲於上屆股東週年大會舉行後15個月內，或聯交所可能許可的較長期間，於董事會可能釐定的有關時間及地點舉行。

(d) 大會通告及議程

本公司的股東週年大會須於發出最少21日(且不得少於20個營業日)書面通告後召開，而本公司任何其他股東大會則須發出最少14日(且不得少於10個營業日)書面通告後召開。該通告不包括送達或被視為送達之日及發出通告當日，且須列明大會舉行時間、地點及議程，以及須於會上考慮的決議案詳情，倘有特別事項，則須列明該事項的一般性質。

除另有明確載述外，任何根據細則將予作出或發出的通告或文件(包括股票)須以書面形式作出或發出，並可由本公司親自、以郵寄方式按有關股東的登記地址，或(倘屬通告)以在報章刊登廣告的方式，送達予任何股東。任何登記地址位於香港以外地區的股東，可書面知會本公司一個香港地址，該地址將就此被視為其登記地址。根據開曼群島公司法及上市規則，本公司亦可通過電子方式向任何股東送達或寄發通告或文件。

儘管本公司可於較上述者為短的時間通知召開大會，惟倘獲以下股東同意，則有關大會可被視作已正式召開：

(i) 倘屬股東週年大會，則獲全體有權出席及於會上投票的本公司股東同意；及

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

- (ii) 倘屬任何其他大會，則獲大多數有權出席及於會上投票的股東(持有本公司總投票權不少於95%)同意。

於股東特別大會上處理的所有事項均被視為特別事項。於股東週年大會上處理的所有事項亦被視為特別事項，惟若干日常事項則被視為普通事項。

(e) 會議及另行召開的類別股東會議的法定人數

除非於大會處理事項時及直至大會結束時出席大會人數達到法定人數，否則不得於任何股東大會上處理任何事項。

股東大會的法定人數為兩名親身(或倘股東為公司，則由其正式授權代表)或由受委代表出席並有權投票的股東。就召開批准修訂類別權利而另行召開的類別股東會議(續會除外)而言，所需的法定人數為兩名持有或由受委代表代其持有該類別已發行股份面值不少於三分之一的人士。

(f) 受委代表

凡有權出席本公司大會及於會上投票的本公司股東，均有權委任另一名人士作為受委代表，代其出席及投票。持有兩股或以上股份的股東可委任一名以上受委代表出席本公司股東大會或類別股東會議及於會上投票。受委代表毋須為本公司股東，並有權行使所代表的個人股東可行使的相同權力。此外，公司股東的受委代表有權行使所代表股東的相同權力，猶如個人股東所能行使者。以投票或舉手方式表決時，股東可親身(或倘股東為公司，則由其正式授權代表)或由受委代表投票。

委任受委代表的文據須以書面作出並由委任人或其書面正式授權代理人親筆簽署，或倘委任人為公司，則須加蓋公司印章或由正式授權的高級職員或代理人親筆簽署。各委任受委代表的文據(不論供指定大會或其他大會所用)的格式須符合董事會可能不時批准者，惟不排除使用雙向格式。任何向股東發出以供其委任受委代表出席處理任何事項的股東特別大會或股東週年大會並於會上投票的表格，須能夠讓股東按其意願指示受委代表就處理任何有關事項的各項決議案投贊成票或反對票(或在並無作出指示的情況下，就此行使其酌情權)。

(g) 股東要求召開大會

股東特別大會須由一名或多名股東(於提呈要求當日持有不少於本公司有權於股東大會上投票的實繳股本十分之一)要求而予以召開。有關要求須以書面形式遞交董事會或本公司秘書，以要求董事會召開股東特別大會，處理有關要求內訂明的任何事宜。有關會

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

議須於遞交該等要求後的兩個月內舉行。倘董事會於遞交上述請求後的21日內未能召開有關會議，則提出要求的股東可以相同方式召開會議，而其因董事會未能召開會議而產生的一切合理開支，將由本公司償付。

2.6 賬目及審核

董事會須安排妥善保存賬冊，記錄本公司收支款項、本公司的資產及負債以及開曼群島公司法所規定以真實中肯地反映本公司事務狀況以及列示及解釋有關交易所需的一切其他事項(包括本公司所有的貨品買賣)。

本公司的賬冊須保存於本公司總辦事處或董事會認為適當的其他地點，並可供任何董事隨時查閱。任何股東(董事除外)概無權查閱本公司任何賬目、賬冊或文件，惟獲開曼群島公司法賦予權利或合資格司法權區的法院判決或董事會或本公司於股東大會上所批准者除外。

於股東週年大會舉行日期前不少於21日，董事會須不時安排編製資產負債表及損益賬(包括法律所規定須隨附的所有文件)，並連同董事會報告與核數師報告的副本於股東週年大會上提交本公司。根據細則的規定，該等文件的副本連同股東週年大會通告，須於大會舉行日期前不少於21日寄交有權收取本公司股東大會通告的所有人士。

在有關地區證券交易所的規則的規限下，本公司可根據有關地區證券交易所的規則，向同意及選擇收取財務報表概要的股東寄發財務報表概要，以代替詳盡財務報表。財務報表概要必須連同有關地區證券交易所的規則可能規定的任何其他文件，一併於股東大會舉行日期前不少於21日寄發予該等同意及選擇收取財務報表概要的股東。

本公司須委任核數師，任期至下屆股東週年大會結束為止，有關委任的條款及職責可由董事會協定。核數師酬金須由本公司於股東大會或由董事會(倘獲股東授權)釐定。股東可能於核數師任期屆滿前的任何時間，於根據細則召開及舉行的股東大會上通過特別決議案罷免核數師，並須通過普通決議案於該會上委任新的核數師代替罷免的核數師於剩餘任期內履行其職責。

本公司的財務報表須由核數師根據公認的香港會計準則、國際會計準則或聯交所可能批准的其他相關準則進行審核。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

2.7 股息及其他分派方式

本公司可於股東大會上宣布以任何貨幣向股東派付股息，惟所宣派股息不得超過董事會建議金額。

除任何股份所附權利或發行條款另有規定外：

- (a) 所有股息須按獲派股息股份的實繳股款宣派及派付，惟就此而言，在催繳前已就股份所繳股款將不會被視為股份的實繳股款；
- (b) 所有股息的分派及派付，均須按派息期間任何一段或多段時間內實繳股款的比例而作出；及
- (c) 董事會可從應付任何股東的任何股息或其他款項中，扣除該股東目前因催繳股款、分期付款或其他原因而應付本公司的所有款項(如有)。

倘董事會或本公司於股東大會上議決派付或宣派股息，董事會可議決：

- (i) 以配發入賬列作繳足股份的方式支付全部或部分股息，惟有權獲派股息的股東可選擇收取全部或部分現金股息以代替配發；或
- (ii) 有權獲派股息的股東可選擇獲配發入賬列作繳足股份以代替全部或部分股息。

本公司在董事會建議下亦可通過普通決議案議決配發入賬列作繳足股份以全數支付本公司任何特定股息，而不給予股東選擇收取現金股息代替配發的權利。

以現金向股份持有人派付的任何股息、紅利或其他應付款項，均可以支票或股息單的形式支付，並郵寄予持有人。每張寄出的支票或股息單均以其收件人為抬頭人，郵誤風險概由有關持有人或聯名持有人承擔，而有關支票或股息單一經銀行兌現，即表示本公司已解除該項責任。兩名或以上聯名持有人當中任何一名人士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。

如董事會或本公司已於股東大會上議決派付或宣派股息，董事會可進一步議決以分派任何類別指定資產的方式支付全部或部分股息。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

董事會可在其認為適當的情況下，向任何願意預繳股款的股東收取有關其持有任何股份的全部或任何部分未催繳及未付股款或應付分期股款（以現金或現金等值項目繳付），並可就預繳的全部或任何部分股款按董事會可能釐定不超過百分之二十的年利率（如有）支付利息，惟預繳催繳股款不會令股東有權就股份或有關股東於催繳前已預繳股款的部分股份收取任何股息或行使作為股東的任何其他權利或特權。

所有於宣派一年後未獲認領的股息、紅利或其他分派款項，可由董事會用作投資或其他用途，收益撥歸本公司所有，直至獲認領為止，而本公司不會就此成為有關款項的受託人。所有於宣派後六年內仍未獲認領的股息、紅利或其他分派款項，可由董事會沒收，沒收後撥歸本公司所有。

本公司就或有關於任何股份應付的股息或其他款項概不附帶利息。

倘股息支票或股息單連續兩次未獲兌現，或股息支票或股息單在首次寄發後因無人接收而被退回，本公司可行使權力不再以郵寄方式寄發股息支票或股息單。

2.8 查閱公司記錄

倘本公司股本的任何部分於聯交所上市，則任何股東均可免費查閱本公司存置於香港的任何股東名冊（惟暫停辦理股東名冊登記時除外），並可要求獲提供該股東名冊各方面的影印本或節錄本，猶如本公司乃根據香港公司條例註冊成立並受其規限。

2.9 少數股東遭欺詐或壓制時的權利

細則並無有關少數股東遭欺詐或壓制時的權利的條文。然而，本公司股東可引用開曼群島法律若干救濟措施，有關概要見本附錄第3.6段。

2.10 清盤程序

有關本公司由法院清盤或自願清盤的決議案須為特別決議案。

在任何一個或多個類別股份當時所附有關於分派清盤後剩餘可用資產的任何特別權利、特權或限制的規限下：

- (a) 倘本公司清盤，且可供分派予本公司股東的資產超過足以償還清盤開始時的全部繳足股本，則超額資產將根據該等股東分別所持股份的繳足金額按比例分配予股東；及

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

- (b) 倘本公司清盤，且可供分派予股東的資產不足以償還全部實繳股本，則該等資產仍會分派，惟該等資產的損失將盡可能根據股東分別持有已繳付股本按比例由股東承擔。

倘本公司清盤(不論自願清盤或遭法院頒令清盤)，則清盤人可於獲得特別決議案批准及開曼群島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以實物或現物形式分發予股東，而不論該等資產為一類財產或不同類別的財產，清盤人可就此為前述將予分配的任何一類或多類財產釐定其認為公平的價值，並可決定股東或不同類別股東及同類股東間的分配方式。清盤人於獲得類似授權的情況下，可將任何部分資產授予清盤人認為適當而為股東利益而設的信託的受託人，惟不得強迫股東接納任何涉及債務的股份或其他財產。

2.11 認股權儲備

在開曼群島公司法並無禁止及在遵守開曼群島公司法的前提下，倘本公司已發行可認購股份的認股權證，而本公司採取的任何行動或進行的任何交易會導致該等認股權證的認購價降至低於因行使該等認股權證而將予發行股份的面值，則須設立認購權儲備，用以繳足該等股份認購價與面值的差額。

3. 開曼群島公司法

本公司於2020年1月2日根據開曼群島公司法在開曼群島註冊成立為獲豁免公司。開曼群島公司法的若干條文載列如下，惟本節並不表示包含所有適用條文及例外情況，亦不表示總覽開曼群島公司法及稅務方面的一切事宜(該等條文或與有利益關係的各方可能較熟悉的司法權區的同類條文有所不同)。

3.1 公司業務

作為獲豁免公司，本公司必須主要於開曼群島以外地區經營其業務。本公司須每年向開曼群島公司註冊處提交周年報表存檔，並按其法定股本數額支付費用。

3.2 股本

根據開曼群島公司法，開曼群島公司可發行普通股、優先股或可贖回股份或上述任何組合的股份。倘公司按溢價發行股份以換取現金或其他代價，須將相當於該等股份溢價總額或總值的款項撥入名為股份溢價賬的賬項內。視乎公司的選擇，該等條文或不適用於

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

該公司根據考慮收購或註銷任何其他公司股份後所作的任何安排而配發及按溢價發行的股份溢價。在組織章程大綱及細則條文(如有)的規限下，公司可以其不時釐定的方式動用股份溢價賬，包括但不限於下列各項：

- (a) 支付分派或派付股息予股東；
- (b) 繳足將發行予股東以作為繳足紅股的公司未發行股份；
- (c) 按開曼群島公司法第37條規定的任何方式；
- (d) 撤銷公司開辦費用；及
- (e) 撤銷發行公司股份或債權證的費用或就此支付的佣金或給予的折讓。

儘管有上述規定，除非在緊隨建議分派或派付股息日期後，公司可償還其日常業務過程中到期的債務，否則不得動用股份溢價賬向股東作出任何分派或派付任何股息。

在法院確認後，倘獲組織章程細則授權，則擁有股本的股份有限公司或擔保有限公司可藉特別決議案以任何方式削減其股本。

3.3 購回公司或其控股公司股份的財務資助

開曼群島法例並無明文限制公司向他人提供財務資助以購回或認購其本身或其控股公司的股份。因此，如就適當目的建議提供財務資助時，公司董事審慎秉誠地履行其職責且符合公司利益，公司可提供該等財務資助。有關資助須以公平方式進行。

3.4 公司及其附屬公司購回股份及認股權證

擁有股本的股份有限公司或擔保有限公司，如其組織章程細則許可，則可發行由公司或股東可選擇贖回或有責任贖回的股份。為免生疑問，根據公司組織章程細則的規定，公司修改任何股份所附權利屬合法，以規定有關股份將予或有責任按此方式贖回。此外，倘該公司獲得其組織章程細則授權，則可購回其本身的股份，包括任何可贖回股份；倘組織章程細則未就購回股份的方式及條款授權，則須經公司通過普通決議案批准購回股份的方式及條款。除非有關股份已悉數繳足，否則公司不得贖回或購回其股份。再者，倘有關贖回或購回將導致公司再無除持作庫存股份的股份以外的任何已發行股份，則公

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

司不得贖回或購回其任何股份。此外，除非於緊隨建議付款的日期後公司仍有能力償還其在日常業務過程中到期的債項，否則公司自股本中撥款贖回或購回其本身股份屬違法。

倘公司已購回或贖回或獲返還的股份乃根據開曼群島公司法第37A(1)條的規定所持有，則有關股份不得視為已註銷，而應獲分類為庫存股份。任何該等股份須繼續獲分類為庫存股份，直至該等股份根據開曼群島公司法予以註銷或轉讓為止。

開曼群島公司可根據有關認股權證文據或證書的條款及條件購回其本身的認股權證。開曼群島法例並無規定公司組織章程大綱或細則須載有容許有關購回的具體規定。公司董事可根據組織章程大綱賦予的一般權力買賣及處理一切個人財產。

附屬公司可持有其控股公司的股份，而在若干情況下，亦可收購該等股份。

3.5 股息及分派

開曼群島公司法規定如具備償付能力且公司組織章程大綱及細則有所規定(如有)，公司可動用股份溢價賬派付股息及作出分派。此外，根據於開曼群島可能具說服力的英國案例法，股息可以利潤派付。

倘公司持有庫存股份，概不得就庫存股份宣派或派付股息，亦不得以現金或其他方式對公司資產作出其他分配(包括清盤時向股東分派任何資產)。

3.6 保障少數股東及股東訴訟

預期開曼群島法院通常會依循英國案例法的先例(尤其是Foss vs. Harbottle案例的判決及其例外情況)，該等先例允許少數股東以公司名義提出代表訴訟或引申訴訟，以質疑超越權限、違法、欺詐少數股東的行為(本公司控制者為過失方)或在須以認可(或特別)大多數票通過的決議案中的違規行為(並未獲得該大多數票)。

倘公司(並非銀行)將其股本分為股份，則法院可根據持有公司不少於五分之一已發行股份的股東提出的申請，委任一名調查員調查公司業務，並按該法院指示呈報有關事務。此外，公司的任何股東均可向法院申請清盤，倘法院認為公司清盤乃屬公平公正，則可頒布清盤令。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

一般而言，股東對公司的索賠，須根據適用於開曼群島的一般合同法或民事侵權法，或根據公司組織章程大綱及細則賦予股東的個別權利有可能遭違反而提出。

3.7 出售資產

概無明確限制董事出售公司資產的權力，然而，除了須根據英國普通法（開曼群島法院通常所遵循者）履行受信責任，為正當目的真誠地並以符合公司最佳利益的方式行事以外，預期董事亦應本著合理審慎的人士於類似情況下應有的標準，以盡責、勤勉態度及專長履行責任。

3.8 會計及審核規定

公司須妥為保存下列各項的賬目記錄：(i)公司所有收支款項；(ii)公司所有貨品買賣；及(iii)公司的資產及負債。

如賬冊不能真實公平反映公司事務及解釋有關交易，則不視為適當存置賬冊。

倘公司在其註冊辦事處以外的任何地方或在開曼群島的任何其他地方存置其賬冊，則在稅務資訊機關（Tax Information Authority）根據開曼群島《稅務資訊機關法》（Tax Information Authority Law）（2017年修訂本）送達命令或通知後，按該命令或通知的規定，在其註冊辦事處以電子形式或任何其他媒介提供其賬冊副本或其任何部分。

3.9 外匯管制

開曼群島並無外匯管制規定或貨幣限制。

3.10 稅項

根據開曼群島《稅務優惠法》（2018年修訂本）第6條，本公司已獲財政司司長承諾：

- (a) 開曼群島並無法例對本公司或其業務的所得利潤或收入或收益或增值徵稅；及
- (b) 本公司毋須：
 - (i) 就本公司的股份、債券或其他責任；或
 - (ii) 以預扣全部或部分《稅務優惠法》（2018年修訂本）第6(3)條所界定任何有關款項的方式。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

對本公司作出的承諾由2020年1月6日起有效期為20年。

開曼群島目前並無就利潤、收入、收益或增值向個人或公司徵收任何稅項，亦無屬繼承稅或遺產稅性質的稅項。除不時可能就若干文據徵收若干適用的印花稅外，開曼群島政府並無徵收對本公司而言可能屬重大的其他稅項。

3.11 轉讓時的印花稅

開曼群島對開曼群島公司股份轉讓並不徵收印花稅，惟轉讓在開曼群島擁有土地權益的公司的股份除外。

3.12 貸款予董事

概無明文禁止公司貸款予其任何董事。然而，公司組織章程細則可能規定禁止在特定情況下提供該等貸款。

3.13 查閱公司記錄

公司股東並無獲賦予查閱或取得公司股東名冊或公司記錄副本的一般權利，惟彼等享有公司組織章程細則內可能載有的權利。

3.14 股東名冊

開曼群島獲豁免公司可於該公司不時釐定的任何國家或地區（無論於開曼群島境內或境外）存置[編纂]及任何股東名冊分冊。概無規定獲豁免公司須向開曼群島公司註冊處處長提交任何股東名單。因此，股東名稱及位址並非公開資料，不可供公眾查閱。然而，獲豁免公司在稅務資訊機關根據開曼群島《稅務資訊機關法》（2017年修訂本）送達指令或通知後，應在其註冊辦事處以電子形式或任何其他媒介提供須予提供的有關股東名冊，包括任何股東名冊分冊。

3.15 董事及高級職員名冊

根據開曼群島公司法，本公司須於註冊辦事處存置一份董事、替任董事及高級職員名冊。公司註冊處提供該公司現任董事（以及適用時，該公司現任替任董事）的名單，以供任何人士查閱（查閱須支付費用）。本公司須將董事或高級職員名冊副本送呈開曼群島公司註冊處處長備案，而該等董事或高級職員的任何變動（包括該等董事或高級職員更改姓名）必須30天內通知註冊處處長。

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

3.16 清盤

開曼群島公司可：(i)根據法院命令；(ii)由其股東自願提出；或(iii)在法院監督下進行清盤。

法院在若干特定情況下(包括在法院認為將該公司清盤實屬公平公正的情況下)有權頒令清盤。

倘公司根據特別決議案議決自願清盤或倘公司因無法償還到期債務而於股東大會上議決自願清盤，則公司(特定規則所適用的有限存續公司除外)可自願清盤。倘自願清盤，則該公司須由清盤開始時起停止營業，惟倘繼續營業或對其清盤有利者則屬例外。自願清盤人一經委任，董事的一切權力即告終止，惟倘公司於股東大會上或清盤人批准該等權力延續者則屬例外。

倘屬股東提出的公司自願清盤，則須委任一名或以上清盤人，以負責公司事務清盤及分派其資產。

待公司事務完全清盤後，清盤人必須編製有關清盤的報告及賬目，顯示清盤及出售公司財產的程式，並於其後召開公司股東大會，以向公司提呈賬目並就此加以解釋。

倘公司已通過決議案自願清盤，則清盤人或任何分擔人或債權人可向法院申請頒令，在法院監督下延續清盤過程，該申請須基於以下理由：(i)公司並無或可能並無償債能力；或(ii)就分擔人及債權人利益而言，法院的監督將有助於更加有效、經濟地或迅速進行公司清盤。倘監管令生效，則其就各方面而言猶如一項由法院規定進行公司清盤的指令，惟已開始的自願清盤及自願清盤人的先前行動均屬有效，且對公司及其正式清盤人具約束力。

為執行公司清盤程序及協助法院，可委任一名或以上人士為正式清盤人。法院可委任其認為適當的有關人士臨時或以其他方式擔任該職位，且倘超過一人獲委任擔任該職位，則法院須表明正式清盤人須作出或獲授權作出的任何行為應否由全部或任何一名或以上有關人士作出。法院亦可決定正式清盤人於獲委任時是否須給予任何及須給予何種抵押品；倘並無委任正式清盤人，或在該職位懸空的任何期間，公司的所有財產均由法院保管。

3.17 重組

重組及合併可由出席就此目的召開的大會的股東或債權人(視情況而定)相當於75%價值的大多數人批准，其後可經法院批准。有異議的股東有權向法院表示正尋求批准的交易將不能為股東所持股份提供公平價值，惟倘無證據顯示管理層有欺詐或不誠實的行為，

附錄三 本公司組織章程及開曼群島公司法概要

則法院不大可能僅因上述理由而不批准該項交易，且倘該項交易獲批准及完成，則有異議的股東將不會獲得類似美國公司有異議的股東一般所能享有的估值權利的權利（即按照法院就其股份釐定的價值獲付現金的權利）。

3.18 收購

倘一間公司提出收購另一間公司的股份，且在提出收購要約後四個月內，不少於百分之九十的要約收購股份的持有人接納收購，則要約人在上述四個月屆滿後的兩個月內，可隨時發出通知，要求有異議的股東按要約條款轉讓其股份。有異議的股東可在該通知發出後一個月內向法院提出反對轉讓。有異議的股東須證明法院應行使其酌情權，惟除非有證據顯示要約人與接納要約的股份持有人之間存在欺詐或不誠實或勾結，以不公平手段迫退少數股東，否則法院不大可能行使上述酌情權。

3.19 彌償保證

開曼群島法律並無限制公司組織章程細則可規定對高級職員及董事作出彌償保證的限度，惟法院認為屬違反公眾政策的任何有關條文則除外，例如表示對構成罪行的後果作出彌償保證的條文。

3.20 經濟實質

開曼群島實施2018年國際稅務合作（經濟實質）法（於2019年1月1日生效），連同開曼群島稅務資訊局不時頒布的指引註釋。本公司須自2019年7月1日起遵守經濟實質規定並就其是否開展任何相關活動於開曼群島作出年度報告，倘若如此，其須滿足經濟實質測試。

4. 一般事項

本公司有關開曼群島法律的法律顧問衡力斯律師事務所已向本公司發出一份意見書，概述公司法的若干方面。誠如附錄五「備查文件」一段所述，此意見書連同公司法的副本可供查閱。任何人士如欲查閱開曼群島公司法的詳細概要，或欲瞭解該等法律與其較熟悉的任何司法權區法律間的差異，務須諮詢獨立法律意見。

附錄四

法定及一般資料

A. 有關本集團的進一步資料

1. 本公司註冊成立

本公司於2020年1月2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。因此，本公司的公司架構及細則受開曼群島相關法律所規限。組織章程細則及大綱的概要載於本文件附錄三。我們的註冊辦事處位於[編纂](地址為4/F, Harbour Place, 103 South Church Street, P.O. Box 10240, Grand Cayman KY1-1002, Cayman Islands)。

我們於香港的主要營業地點為香港灣仔皇后大道東248號陽光中心40樓。本公司於2020年3月23日根據公司條例第16部登記為非香港公司。香港居民霍寶兒女士(通訊地址為香港灣仔皇后大道東248號陽光中心40樓)已獲委任為我們的授權代表，於香港接收法律程序文件及通知。

截至本文件日期，本公司總部位於中國北京東城區和平里東街11號航星科技園8號4樓。

2. 本公司法定及已發行股本的變動

於註冊成立日期，本公司的法定股本為50,000.0美元，分為5,000,000,000股每股面值為0.00001美元的股份。

本公司股本自其註冊成立以來發生以下變動：

- (a) 於2020年1月2日註冊成立時，本公司按下列方式發行每股面值0.00001美元的普通股：
 - (i) 向獨立第三方[編纂]發行一股普通股，其後，該股份於同日按面值代價轉讓予 Cresc Chorus；
 - (ii) 向 Cresc Chorus 發行 56,334,999 股普通股；
 - (iii) 向 Green Particle 發行 8,265,000 股普通股；及
 - (iv) 向 Smooth Ebony 發行 5,000,000 股普通股；
- (b) 於2020年3月4日，本公司向 Perfect World Interactive 發行的 18,050,000 股 A 系列優先股及 1,020,408 股 C-2 系列優先股；
- (c) 於2020年3月4日，本公司向意像架構發行 12,530,000 股 B 系列優先股及 1,020,408 股 C-2 系列優先股；

附錄四

法定及一般資料

- (d) 於2020年3月4日，Cresc Chorus向Perfect World Interactive及意像架構各自轉讓4,500,000股普通股，合共9,000,000股普通股。該等股份已重新劃分為C-1系列優先股；及
- (e) 緊隨資本化發行及[編纂]完成後，且並無計及[編纂]獲行使後可能發行的任何股份，本公司已發行股本為50,000美元，分為5,000,000,000股股份，每股面值0.00001美元，其中[編纂]將以繳足或入賬列為繳足方式發行，而4,212,600,000股股份仍未發行。

除上文所披露者外，本公司股本自其註冊成立以來並無任何其他變動。

3. 附屬公司及併表聯屬實體的股本變動

我們的附屬公司及併表聯屬實體載於本文件附錄一會計師報告。

於緊接本文件日期前兩年內，下列附屬公司及併表聯屬實體已成立／註冊成立：

附屬公司／併表聯屬實體名稱	成立／註冊成立地點	成立／註冊成立日期	已發行及實繳資本／ 註冊資本
Archosaur Entertainment . . .	英屬處女群島	2020年1月7日	50,000美元
名遊	香港	2019年8月5日	10,000,000美元
成都幻想美人魚	中國	2019年12月10日	人民幣10,000,000元

除本文件「歷史及重組—我們的公司歷史」所披露者外，於緊接本文件日期前兩年內，任何附屬公司及併表聯屬實體的股本概無變動。

4. 本公司股東於2020年[編纂]通過的書面決議案

於2020年[編纂]，本公司股東通過下列書面決議案，待本文件所載[編纂]的條件達成且[編纂]於[編纂]項下的責任成為無條件(包括(倘相關)因[編纂](為其本身及代表[編纂])豁免其項下任何條件)且該等責任並無根據其各自的條款終止後：

- (a) 本公司批准及採納組織章程大綱及細則，自[編纂]起生效；

附錄四

法定及一般資料

- (b) [編纂]、[編纂]及[編纂]已獲批准(可由董事(或董事會設立的任何委員會)全權酌情釐定作出有關修訂)，且董事或董事會設立的任何委員會已獲授權進行所有彼等認為必要的事宜，以使[編纂]、[編纂]及[編纂]生效；
- (c) 授予董事一般無條件授權，以(其中包括)配發、發行及處置股份或可轉換為股份的證券或購股權、認股權證或類似權利，以認購股份或該等可換股證券及作出或授出可能需要行使該等權力的全面要約、協議或購股權，惟董事配發或同意將予配發的股份總數(不包括根據(a)行使本公司可能不時發行的任何認購權或認股權證而可能發行的股份；(b)根據細則配發股份以代替股份全部或部分股息的任何以股代息計劃或類似安排；(c)股東於股東大會上授出的特別授權)不得超過下列兩項的總和：(i)[編纂]完成後已發行股份總數的20%(不包括根據[編纂]將予發行的任何股份)；及(ii)本公司根據下文(d)段所述購回股份的一般授權所購回股份的總數(如有)，該授權自通過決議案起一直有效，直至以下最早者為止：下屆股東週年大會結束時；開曼群島任何適用法律或細則要求我們舉行下屆股東週年大會的期限屆滿；或股東於本公司股東大會上通過普通決議案更新、更改或撤銷授予董事授權當日(「適用期間」)；
- (d) 授予董事一般無條件授權，以行使本公司一切權力，購回總數不超過[編纂]完成後已發行股份總數10%的股份(不包括根據[編纂]將予發行的任何股份)，有關授權於適用期間一直有效；及
- (e) 擴大上文(c)項所述的一般無條件授權，方式為於董事根據該一般授權可能配發及發行的股份總數加入相當於本公司根據上文(d)段所述購回授權所購回的股份總數，惟有關擴大數額不得超過[編纂]完成後已發行股份總數的10%(不包括根據[編纂]將予發行的任何股份)。

5. 公司重組

有關重組的詳情，請參閱「歷史及重組」。

附錄四

法定及一般資料

B. 有關我們業務的進一步資料

1. 重大合同概要

本公司或本集團任何成員公司於本文件日期前兩年內所訂立屬重大或可能屬重大的合同（並非在日常業務過程中訂立的合同）如下：

- (a) 完美世界與北京祖龍就轉讓於天津祖龍的股權所訂立日期為2018年8月24日的股份轉讓協議；
- (b) 由（其中包括）完美世界、林芝利創、李青先生、張羽先生、向楠先生及白瑋先生就天津祖龍所訂立日期為2018年7月30日的股東協議；
- (c) 由（其中包括）天津祖龍、完美世界、林芝利創、寧波龍仁、李青先生、張羽先生、向楠先生及白瑋先生就天津祖龍所訂立日期為2019年1月1日的補充股東協議；
- (d) 由（其中包括）天津祖龍、完美世界、林芝利創、寧波龍仁、李青先生、張羽先生、向楠先生及白瑋先生就終止境內股東協議所訂立日期為2020年3月10日的終止協議；
- (e) 天津祖龍及Liu Yongji先生所訂立日期為2019年12月31日的股權轉讓協議，內容有關以代價人民幣0.2百萬元轉讓北京幻想美人魚的2%權益；
- (f) 天津祖龍、Liu Yongji先生及名遊所訂立日期為2020年2月20日的股權轉讓協議，內容有關以代價人民幣10.0百萬元轉讓北京幻想美人魚的100%權益；
- (g) 由（其中包括）天津祖龍及北京幻想美人魚所訂立日期為2020年1月16日的業務合同及人員抽調協議，以轉讓多份業務合同及抽調人員；
- (h) 天津祖龍及北京幻想美人魚所訂立日期為2020年1月16日的資產轉讓協議，內容有關轉讓多項固定資產；
- (i) 淮安祖龍及北京幻想美人魚所訂立日期為2020年1月16日的資產轉讓協議，內容有關轉讓多項固定資產；
- (j) 天津祖龍及北京幻想美人魚所訂立日期為2020年1月16日的資產轉讓協議，內容有關轉讓軟件版權；
- (k) 天津祖龍與Archosaur Entertainment所訂立日期為2020年2月3日的股份轉讓協議，據此，天津祖龍同意以代價1.0美元向Archosaur Entertainment轉讓其於名遊的全部股份；

附錄四

法定及一般資料

- (l) 天津祖龍與Archosaur Entertainment所訂立日期為2020年3月4日的股份轉讓協議，據此，天津祖龍同意以代價約人民幣121.4百萬元向Archosaur Entertainment轉讓其於名心的全部股份；
- (m) 由(其中包括)Cresc Chorus、意像架構及本公司所訂立日期為2020年3月4日的股份購買協議，據此，Cresc Chorus同意向意像架構出售，而意像架構同意以代價人民幣220.0百萬元購買4,500,000股本公司股份；
- (n) 境外股份認購協議；
- (o) 境外股東協議；
- (p) 獨家業務合作協議，於「合約安排」內進一步闡述；
- (q) 獨家購股權協議，於「合約安排」內進一步闡述；
- (r) 股份質押協議，於「合約安排」內進一步闡述；
- (s) 授權委託書，於「合約安排」內進一步闡述；
- (t) 本公司、[編纂]及獨家保薦人所訂立日期為2020年6月26日的[編纂]協議，於「[編纂]」進一步闡述；
- (u) 本公司、[編纂]及獨家保薦人所訂立日期為2020年6月26日的[編纂]協議，於「[編纂]」進一步闡述；
- (v) 本公司、[編纂]及獨家保薦人所訂立日期為2020年6月26日的[編纂]協議，於「[編纂]」進一步闡述；
- (w) 本公司、[編纂]及獨家保薦人所訂立日期為2020年6月26日的[編纂]協議，於「[編纂]」進一步闡述；
- (x) 本公司、[編纂]及獨家保薦人所訂立日期為2020年6月26日的[編纂]協議，於「[編纂]」進一步闡述；及
- (y) [編纂]。

附錄四


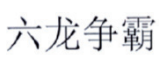






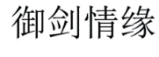
法定及一般資料

2. 知識產權

(a) 商標

(i) 註冊商標

於最後可行日期，我們已註冊下列我們認為對我們的業務而言屬重大的商標：

編號	商標	類別	註冊擁有人	註冊地點	註冊編號	屆滿日期
1.		9	天津祖龍	中國	16970417	2026年7月20日
		41		中國	16970416	2026年7月20日
		42		中國	20025623	2027年7月6日
2.		9	天津祖龍	中國	17886898	2026年10月20日
		41		中國	17886897	2026年10月20日
		42		中國	17886896	2026年10月20日
3.		9	天津祖龍	馬來西亞	2016055597	2026年3月30日
		41		馬來西亞	2016055600	2026年3月30日
4.		9	天津祖龍	新加坡	40201605612V	2026年3月27日
		41		新加坡	40201605614W	2026年3月27日
5.		9	天津祖龍	泰國	1050430	2026年7月6日
		41		泰國	1050431	2026年7月6日
		42		泰國	1050432	2026年7月6日
6.		9	天津祖龍	台灣	01773519	2026年5月31日
		41		台灣	01773519	2026年5月31日
		42		台灣	01773519	2026年5月31日
7.	Lục Long Tranh Bá 3D	9	天津祖龍	越南	4201609097	2026年4月4日
		41		越南	4201609097	2026年4月4日
8.	천명	41	天津祖龍	韓國	410373272	2026年9月29日
9.		9	天津祖龍	中國	18201471	2026年12月6日
		41		中國	18201470	2026年12月6日
		42		中國	18201472	2026年12月6日
10.		16	天津祖龍	中國	22886738	2028年2月27日
		25		中國	22886763	2028年2月27日
		28		中國	22886791	2028年2月27日
		35		中國	22886515	2028年2月27日
11.		9	天津祖龍	中國	22902822	2028年2月27日
		38		中國	22902951	2028年2月27日
		41		中國	22902854	2028年2月27日



附錄四

法定及一般資料

編號	商標	類別	註冊擁有人	註冊地點	註冊編號	屆滿日期
12.	御劍情緣	9	天津祖龍	台灣	105050509	2027年4月30日
		41		台灣	105050835	2027年4月30日
		42		台灣	105050839	2027年4月30日
13.		9	天津祖龍	台灣	105050504	2027年4月30日
		41		台灣	105050833	2027年4月30日
		42		台灣	105050836	2027年4月30日
14.	御劍情緣 御劍情緣	9	天津祖龍	香港	303850434	2026年7月25日
		41		香港	303850434	2026年7月25日
		42		香港	303850434	2026年7月25日
15.		9	天津祖龍	新加坡	40201706443U	2027年4月12日
		41		新加坡	40201706444S	2027年4月12日
		42		新加坡	40201706445V	2027年4月12日
16.		9	天津祖龍	馬來西亞	2017057400	2027年4月28日
		41		馬來西亞	2017057405	2027年4月28日
		42		馬來西亞	2017057414	2027年4月28日
17.		9	天津祖龍	泰國	170128310	2027年8月9日
		41		泰國	170128311	2027年8月9日
		42		泰國	170128312	2027年8月9日
18.		9	天津祖龍	韓國	40201763419	2028年4月16日
		41		韓國	40201763419	2028年4月16日
19.	蜀山缥缈录	9	天津祖龍	中國	18576851	2027年1月20日
		41		中國	18576850	2027年1月20日
		42		中國	18576849	2027年1月20日
20.	蜀山玄真录	9	天津祖龍	中國	19333217	2027年4月20日
		41		中國	19333216	2027年4月20日
		42		中國	19333215	2027年4月20日
21.		9	天津祖龍	香港	303867977	2026年8月11日
		41		香港	303867977	2026年8月11日
		42		香港	303867977	2026年8月11日
22.	权力与荣耀	9	天津祖龍	中國	21108682	2027年10月27日
		41		中國	21108654	2027年10月27日
		42		中國	21108689	2027年10月27日
23.		9	天津祖龍	香港	304220414	2027年7月26日
		41		香港	304220414	2027年7月26日
		42		香港	304220414	2027年7月26日
24.		9	天津祖龍	台灣	01908849	2028年4月15日
		41		台灣	01912809	2028年4月30日
		42		台灣	01912858	2028年4月30日

附錄四

法定及一般資料

編號	商標	類別	註冊擁有人	註冊地點	註冊編號	屆滿日期
25.		9	天津祖龍	韓國	401394438	2028年9月5日
		41		韓國	401394438	2028年9月5日
		42		韓國	401394438	2028年9月5日
26.	舰队联盟	9	天津祖龍	中國	19214028	2027年4月13日
		41		中國	19214027	2027年4月13日
		42		中國	19214026	2027年4月13日
27.	舰队争霸	9	天津祖龍	中國	19291985	2027年4月20日
		41		中國	19291984	2027年4月20日
		42		中國	19291983	2027年4月20日
28.	海战联盟	9	天津祖龍	中國	19291979	2027年4月20日
		41		中國	19291978	2027年4月20日
29.	舰炮与鱼雷	9	天津祖龍	中國	20158953	2027年7月20日
		41		中國	20158952	2027年7月20日
		42		中國	20158951	2027年7月20日
30.	龙族幻想	9	淮安祖龍 北京分公司	中國	23202957	2028年3月6日
		41		中國	23203010	2029年8月6日
		41		中國	28363940	2029年2月20日
		42		中國	23203339	2028年3月6日
31.	龍族幻想	9	名心	台灣	107077796	2029年5月31日
		41		台灣	107077796	2029年5月31日
		42		台灣	107077796	2029年5月31日
32.	龙族幻想	9	天津祖龍	香港	304805064	2029年1月16日
		41		香港	304805064	2029年1月16日
		42		香港	304805064	2029年1月16日
33.	龙族幻想	9	天津祖龍	新加坡	40201901969W	2029年1月28日
		41		新加坡	40201901969W	2029年1月28日
		42		新加坡	40201901969W	2029年1月28日
34.		9	名心	台灣	108044338	2029年12月15日
		41		台灣	108044338	2029年12月15日
		42		台灣	108044338	2029年12月15日
35.	新王崛起	9	淮安祖龍	中國	36054499	2029年9月6日
		41		中國	36055470	2029年9月6日
		42		中國	36050437	2029年9月6日
36.	铁甲荣光	9	淮安祖龍	中國	36054516	2029年9月13日
		41		中國	36070644	2029年9月6日
		42		中國	36071466	2029年9月6日
37.	雄主	9	淮安祖龍	中國	36052261	2029年9月13日
		41		中國	36051480	2029年9月6日

附錄四

法定及一般資料

編號	商標	類別	註冊擁有人	註冊地點	註冊編號	屆滿日期
38.	驯龙猎人	9	淮安祖龍	中國	37482979	2030年1月20日
		41		中國	37473954	2030年1月13日
		42		中國	37483040	2030年1月13日
39.	丛林物语	9	淮安祖龍	中國	37479911	2030年1月20日
		41		中國	37483013	2030年1月13日
		42		中國	37467663	2030年1月13日
40.	猎龙物语	9	淮安祖龍	中國	37403440	2029年11月27日
		41		中國	37412692	2029年12月6日
		42		中國	37407295	2029年12月6日
41.		9	名遊	香港	305135526	2029年12月5日
		35				
		41 42				
42.	Zloong Games	9	名遊	香港	305145246	2029年12月16日
		35				
		41 42				
43.	Archosaur Games	9	名遊	香港	305145255	2029年12月16日
		35				
		41 42				
44.	 祖龙娱乐	9	名遊	香港	305145264	2029年12月16日
		41				
		42				
45.	烽云志	9	淮安祖龍	中國	40321502	2030年3月27日
		41		中國	40332700	2030年3月27日
		42		中國	40314960	2030年3月27日

(ii) 待審批商標申請

於最後可行日期，我們已申請註冊以下我們認為對我們的業務屬重大的商標：

編號	商標	類別	申請人	申請地點	註冊編號	申請日期
1.	Dragon Raja	9	天津祖龍	美國	88403360	2019年4月27日
		41		美國	88403363	2019年4月27日
		42		美國	88403366	2019年4月27日
2.	Dragon Raja	9	天津祖龍	馬來西亞	TM2019019610	2019年5月31日
		41		馬來西亞	TM2019019612	2019年5月31日
		42		馬來西亞	TM2019019615	2019年5月31日
3.	Dragon Raja	9	天津祖龍	加拿大	1963898	2019年5月21日
		41		加拿大	1963898	2019年5月21日
		42		加拿大	1963898	2019年5月21日
4.	Dragon Raja	9	天津祖龍	泰國	190135085	2019年9月11日
		41		泰國	190135086	2019年9月11日
		42		泰國	190135087	2019年9月11日

附錄四

法定及一般資料

(b) 專利

(i) 註冊專利

於最後可行日期，我們並無任何已註冊專利。

(ii) 待審批專利申請

於最後可行日期，我們已申請註冊以下我們認為對我們的業務屬重大的專利：

編號	專利	類別	申請人	申請地點	申請編號	申請日期
1.	一種管理遊戲配置的代碼生成方法及配套工具	發明	天津祖龍	中國	201810217569.1	2018年3月16日
2.	一種基於Lua腳本語言的軟件開發輔助系統	發明	天津祖龍	中國	201710787612.3	2017年9月4日
3.	一種基於Unity引擎的更新文件打包方法及打包工具	發明	天津祖龍	中國	201710787597.2	2017年9月4日

(c) 域名

於最後可行日期，我們已註冊下列我們認為對我們的業務而言屬重大的域名：

編號	域名	註冊擁有人	註冊日期	屆滿日期
1.	zulong.com	天津祖龍	2004年8月18日	2023年8月17日

附錄四

法定及一般資料

(d) 版權

於最後可行日期，我們已註冊下列我們認為對我們的業務而言屬重大的版權：

(i) 軟件版權

編號	版權名稱	版權擁有人	版本	版權註冊編號	註冊地點	註冊日期
1.	祖龍《戰艦聯盟》 移動平台遊戲 軟件V1.0	天津祖龍	V1.0	2016SR087431	中國	2016年4月26日
2.	《六龍御天國際版》 移動平台遊戲 軟件V1.0	天津祖龍	V1.0	2016SR183051	中國	2016年7月15日
3.	祖龍《天空紀元》 移動平台遊戲 軟件V1.0	淮安祖龍	V1.0	2017SR087625	中國	2017年3月22日
4.	祖龍《萬王之王3D》 移動平台遊戲 軟件V1.0	淮安祖龍	V1.0	2017SR090409	中國	2017年3月24日
5.	祖龍《瑯琊榜： 風起長林》移動 平台遊戲軟件 V1.0	淮安祖龍	V1.0	2017SR090471	中國	2017年3月24日
6.	《萬王之王3D OL》 網絡平台遊戲 軟件V1.0	淮安祖龍	V1.0	2017SR415874	中國	2017年8月1日

附錄四

法定及一般資料

編號	版權名稱	版權擁有人	版本	版權註冊編號	註冊地點	註冊日期
7.	《幻想神域》移動平台遊戲軟件 V1.0	淮安祖龍	V1.0	2018SR195194	中國	2018年3月22日
8.	祖龍《迷失之夜》移動平台遊戲軟件 V1.0	天津祖龍	V1.0	2018SR324748	中國	2018年5月10日
9.	祖龍《龍族》移動平台遊戲軟件 V1.0	淮安祖龍	V1.0	2018SR495016	中國	2018年6月28日
10.	祖龍《三國群英傳：新王崛起》移動遊戲軟件 V1.0	淮安祖龍	V1.0	2019SR0105038	中國	2019年1月29日
11.	祖龍《諾亞之心》移動遊戲軟件 V1.0	淮安祖龍	V1.0	2019SR0783225	中國	2019年7月29日
12.	祖龍《足球夢工廠》 ⁽¹⁾ 移動遊戲軟件 V1.0	天津祖龍	V1.0	2019SR0948736	中國	2019年9月11日
13.	《六龍御天》移動平台遊戲軟件 V1.0	北京幻想美人魚	V1.0	2020SR0145839	中國	2020年2月18日

附註：

(1) 該遊戲易名為《足球夢工廠》。

附錄四

法定及一般資料

編號	版權名稱	版權擁有人	版本	版權註冊編號	註冊地點	註冊日期
14.	祖龍《六龍爭霸》 移動平台遊戲 軟件V2.0	天津祖龍	V2.0	2020SR0193982	中國	2020年2月28日
15.	祖龍《青丘狐傳說》 移動平台遊戲 軟件V1.0	天津祖龍	V1.0	2020SR0193980	中國	2020年2月28日
16.	祖龍《御劍情緣》 移動平台遊戲 軟件V1.0	天津祖龍	V1.0	2020SR0193979	中國	2020年2月28日
17.	《權力與榮耀》移動 平台遊戲軟件 V1.0	天津祖龍	V1.0	2020SR0193981	中國	2020年2月28日
18.	祖龍《九州天空城》 移動平台遊戲 軟件V1.0	淮安祖龍	V1.0	2020SR0227017	中國	2020年3月9日
19.	龍族幻想移動平台 遊戲軟件V1.0	淮安祖龍	V1.0	2020SR0227006	中國	2020年3月9日

附錄四

法定及一般資料

(ii) 文本版權

編號	版權名稱	版權擁有人	版權註冊編號	註冊地點	註冊日期
1.	高小狸表情包	天津祖龍	國作登字-2016-F-00216583	中國	2016年4月8日
2.	小灰表情包	天津祖龍	國作登字-2016-L-00274065	中國	2016年8月9日
3.	祖龍娛樂	天津祖龍	國作登字-2020-F-01023499	中國	2020年4月24日

C. 有關董事及主要股東的進一步資料

1. 權益披露

(a) 董事及主要行政人員的權益及淡倉

緊隨資本化發行及[編纂](假設[編纂]未獲行使)完成後，據董事所知，董事及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，擁有於股份[編纂]後須根據證券及期貨條例第XV部第7及第8分部知會本公司及香港聯交所的權益或淡倉(包括根據證券及期貨條例的有關條文被當作或視為擁有的權益或淡倉)，或須根據證券及期貨條例第352條記入該條所指的登記冊的權益或淡倉，或須根據上市規則附錄十所載上市發行人董事進行證券交易的標準守則知會本公司及香港聯交所的權益及淡倉如下：

董事姓名	身份／權益性質	所持股份數目 ⁽¹⁾	已發行股本的概約百分比 ⁽²⁾
李青先生	受控法團權益 ⁽³⁾	[編纂]	[編纂]%
白璋先生	受控法團權益 ⁽⁴⁾	[編纂]	[編纂]%

附註：

(1) 所有上述權益均為好倉。

附錄四

法定及一般資料

- (2) 基於緊隨資本化發行及[編纂](假設[編纂]未獲行使)完成後的已發行股份總數[編纂]股計算。
- (3) LuckQ由李青先生全資擁有。因此，就證券及期貨條例第XV部而言，李青先生被視為於LuckQ所持有的有關股份數目中擁有權益。
- (4) Wade Data由白瑋先生全資擁有。因此，就證券及期貨條例第XV部而言，白瑋先生被視為於Wade Data Services Limited所持有的有關股份數目中擁有權益。

(b) 主要股東權益

除本文件「主要股東」一節所披露者外，董事概不知悉任何其他人士(並非董事或本公司主要行政人員)，在股份[編纂]後於股份或相關股份中擁有須根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部條文向本公司披露的權益及淡倉，或直接或間接擁有附帶權利可於任何情況下在本公司股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上的權益。

2. 服務合同詳情

各執行董事及非執行董事(即李青先生、白瑋先生、劉銘女士及閆新廣先生)已與本公司訂立服務協議，初步任期由[編纂]起計為期三年，直至其中一方向另一方發出不少於三個月的書面通知終止為止，惟須按組織章程大綱及細則所規定膺選連任。

各執行董事及非執行董事有權享有下文載列的有關基本薪金。

各獨立非執行董事將與本公司訂立委任函。各委任函的條款及條件在各重大方面相近。各獨立非執行董事的任期由[編纂]起計初步為期三年，惟可於相關委任函所訂明若干情況下予以終止。

除上述者外，董事概無與本公司或本集團任何成員公司訂立或擬訂立服務合同，惟於一年內到期或可由僱主終止而毋須支付賠償(法定賠償除外)的合同除外。

3. 董事薪酬

截至2019年12月31日止三個年度各年，所產生的薪酬總額(包括袍金、薪金、退休金計劃供款、以股份為基礎的薪酬開支、酌情花紅、住房及其他津貼以及其他實物利益)分別約為人民幣17.2百萬元、人民幣3.8百萬元及人民幣4.1百萬元。

除本文件所披露者外，截至2019年12月31日止三個年度各年，本集團任何成員概無已付或應付董事的其他金額。

附錄四

法定及一般資料

根據於本文件日期仍具效力的現有安排，本公司於截至2020年12月31日止年度應付董事的薪酬(包括實物利益但不包括酌情花紅)總額估計約為人民幣4.8百萬元。

4. 已收代理費或佣金

除本文件所披露者外，董事或名列本附錄「E.其他資料—8.專家資格」的任何人士概無於本文件日期前兩年內就發行或出售本公司或本集團任何成員公司的資本收取任何佣金、折扣、代理費、經紀佣金或其他特別條款。

5. 免責聲明

除本文件所披露者外：

- (a) 董事概無於本公司或其相聯法團(定義見證券及期貨條例第XV部)的股份、相關股份及債權證中，擁有於股份[編纂]後須根據證券及期貨條例第XV部第7及8分部知會我們及香港聯交所的任何權益或淡倉(包括根據證券及期貨條例的有關該等條文被當作或視作擁有的權益及淡倉)，或須根據證券及期貨條例第352條登記於該條所述登記冊內的權益或淡倉，或須根據董事及上市公司進行證券交易的標準守則知會我們及香港聯交所的權益或淡倉；
- (b) 就董事所知，概無任何人士於股份及相關股份中擁有須根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部的規定須向我們及香港聯交所披露的權益或淡倉，或直接或間接擁有附帶權利可在所有情況下在本集團任何其他成員公司的股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上的權益；
- (c) 董事或名列本附錄「E.其他資料—8.專家資格」的任何人士概無於我們正在創建，或於本公司或本集團任何成員公司於緊接本文件日期前兩年內所收購、出售或租賃，或本公司或本集團任何成員公司擬收購、出售或租賃的任何資產中擁有任何權益；
- (d) 除與[編纂]協議有關者外，概無董事及名列本附錄「E.其他資料—8.專家資格」的任何一方於本文件日期存續並於對本集團業務而言屬重大的任何合同或安排中擁有重大權益；
- (e) 除與[編纂]協議有關者外，名列本附錄「E.其他資料—8.專家資格」的人士概無：
 - (i) 於股份或本集團任何成員公司的任何股份中擁有任何法定或實益權益；
 - 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證券的權利(無論可否依法強制執行)；及

附錄四

法定及一般資料

- (f) 董事或彼等的緊密聯繫人(定義見上市規則)或任何股東(據董事所知持有我們已發行股本5%以上者)概無於我們的五大供應商或五大客戶中擁有任何權益。

D. 受限制股份單位計劃

以下為於2020年4月1日通過董事決議案批准及採納的受限制股份單位計劃的主要條款概要。由於受限制股份單位計劃並不涉及本公司授出購股權以認購新股份，故受限制股份單位計劃不受上市規則第17章的條文所規限。

1. 受限制股份單位計劃的目的

受限制股份單位計劃的目的為透過向董事、高級管理層及僱員提供擁有本公司股權的機會，獎勵彼等為本集團作出的貢獻，以吸引、鼓勵及留聘技術熟練以及經驗豐富的人員為本集團的未來發展及擴張而努力。

2. 受限制股份單位

每份受限制股份單位代表一股相關股份(假設[編纂]已完成)。因此，受限制股份單位賦予受限制股份單位計劃參與者(「受限制股份單位參與者」)有條件權利，可於受限制股份單位歸屬時獲得股份(扣除任何稅項、印花稅及董事會全權酌情決定的其他適用費用)。受限制股份單位可包括(倘董事會全權酌情指明)該等股份相關的現金及非現金收入、股息或分派及／或非現金及非實物分派的銷售所得款項。

3. 受限制股份單位計劃參與者

合資格根據受限制股份單位計劃獲授受限制股份單位的人士包括本公司或本集團任何成員公司董事、高級管理層及現有僱員或高級職員或本集團任何成員公司(「受限制股份單位合資格人士」)。董事會酌情甄選根據受限制股份單位計劃獲授受限制股份單位的受限制股份單位合資格人士。

4. 受限制股份單位計劃年期

受限制股份單位計劃將自受限制股份單位計劃的採納日期(即2020年4月1日)起計十(10)年期間有效(根據其條款提前終止者除外)(「受限制股份單位計劃期間」)，其後不再授出任何受限制股份單位，惟該受限制股份單位計劃的條文在所有其他方面仍具十足效力及作用，且於受限制股份單位計劃期間授出的受限制股份單位可根據其發行條款繼續行使。

附錄四

法定及一般資料

5. 授出及接納

(i) 作出要約

董事會可以其本身可能釐定格式的函件（「受限制股份單位授予函」）向董事會甄選的受限制股份單位合資格人士（「受限制股份單位獲選人士」）作出授出限制股份單位的要約。受限制股份單位授予函會列明受限制股份單位獲選人士的姓名、接納受限制股份單位的方式、獲授的受限制股份單位數目及受限制股份單位所代表的相關股份數目、歸屬準則及條件、歸屬時間表、受限制股份單位的行使價（如適用），以及董事會認為必要且與受限制股份單位計劃並無不符的該等其他詳情，並要求受限制股份單位獲選人士承諾按受限制股份單位的授出條款持有受限制股份單位並遵守受限制股份單位計劃的規定。

(ii) 接納要約

受限制股份單位獲選人士可按受限制股份單位授予函所載方式接納授出受限制股份單位的要約。一經接納，受限制股份單位被視為自受限制股份單位授予函日期（「受限制股份單位授出日」）將予授出。

(iii) 授出限制

在以下任何情況下，董事會不得向任何受限制股份單位獲選人士授出任何受限制股份單位：

- 未就有關授出取得任何相關監管機構的必要批准；
- 證券法或法規規定須就授出受限制股份單位或就受限制股份單位計劃刊發招股章程或其他發售文件（除非董事會另有決定）；
- 授出受限制股份單位會導致本公司、本集團任何成員公司或彼等任何董事違反任何適用證券法律、規則或法規；或
- 根據受限制股份單位計劃授出任何受限制股份單位會造成超過受限制股份單位的數目上限。

6. 根據受限制股份單位計劃授出受限制股份單位的數目上限

根據受限制股份單位計劃授出的受限制股份單位數目上限總數（不包括根據受限制股份單位計劃的規則已失效或註銷的受限制股份單位）不得超過5,000,000，可根據任何資本化發行或資本重組作出任何調整。

7. 受限制股份單位所附權利

受限制股份單位參與者並無於受限制股份單位的任何相關股份中擁有任何附帶權益，除非及直至受限制股份單位已由受限制股份單位參與者歸屬及行使為止。此外，受限制股份單位參與者不得於該等受限制股份單位歸屬及行使前就其相關股份行使投票權。於該

附錄四

法定及一般資料

等受限制股份單位歸屬及行使前，受限制股份單位受託人應獨立於本公司、本公司任何關連人士及其各自的緊密聯繫人行使受限制股份單位的相關股份所附帶的表決權。除非董事會全權酌情在發出的受限制股份單位計劃授予函中指明，受限制股份單位參與者並無任何權利就受限制股份單位的任何相關股份收取任何現金或非現金收入、股息或分派及／或非現金及非實物分派的銷售所得款項。

8. 股份所附權利

就任何受限制股份單位轉讓予受限制股份單位參與者的任何股份須受細則的所有條文所規限，並與轉讓當日（或倘本公司於該日暫停辦理股份過戶登記手續的，則為恢復辦理股份過戶登記手續的首日）已發行繳足股份享有同地位。因此，該等股份將賦予有關持有人權利獲取於轉讓當日（或倘本公司於該日暫停辦理股份過戶登記手續，則為恢復辦理股份過戶登記手續的首日）或其後支付或作出的全部股息或其他分派。

9. 出讓受限制股份單位

根據受限制股份單位計劃授出的受限制股份單位屬各受限制股份單位參與者個人所有，不得轉讓。受限制股份單位參與者不得進行出售、轉讓、出讓、抵押、按揭、設立產權負擔、對沖或設立對或有關受限制股份單位受託人（定義見下文第11段）以信託方式代受限制股份單位參與者持有的任何財產、受限制股份單位或當中的任何權益或利益而有利任何其他人士的任何權益。

10. 受限制股份單位歸屬

董事會可釐定受限制股份單位的歸屬準則、條件及時間表，而該等準則、條件及時間表須於受限制股份單位授予函中訂明。

在歸屬準則、條件及時間表已獲達成、履行、達致或豁免後的一段合理時間內，我們將向各相關受限制股份單位參與者發出歸屬通知（「歸屬通知」）。歸屬通知將確認已獲達成、履行、達致或豁免的歸屬準則、條件及時間表的程度以及所涉及的股份數目（及（倘適用）該等股份相關的現金或非現金收入、股息或分派及／或非現金及非實物分派的銷售所得款項）。

倘歸屬條件未獲達成而有關條件未獲授豁免，則受限制股份單位須根據董事會全權酌情釐定的條件予以註銷。

11. 委聘受限制股份單位受託人

本公司已根據由（其中包括）本公司（作為委託人）及受限制股份單位受託人（作為受託人）所訂立日期為2020年4月1日的信託契據委聘趙同同先生、劉冰先生、劉文偉先生、吳盛鶴先生、肖洲先生、王樂先生及王遠明先生（統稱為「受限制股份單位受託人」）擔任受託人以協助管理受限制股份單位計劃。本公司可(i)向受限制股份單位受託人配發及發行其將持有的股份，該等股份將用作補足受限制股份單位於行使後涉及的股份及／或(ii)指示並促使受限制股份單位受託人自任何股東接收現有股份或購買現有股份（不論是否於市場上購買）以補足受限制股份單位於行使後涉及的股份。

附錄四

法定及一般資料

本公司須促使以董事會可能全權酌情釐定的任何方式向受限制股份單位受託人提供足夠資金，以使受限制股份單位受託人可履行其有關管理受限制股份單位計劃的責任。根據受限制股份單位計劃授出及將予授出的受限制股份單位的所有相關股份均會轉讓、配發或發行予受限制股份單位受託人。

12. 行使受限制股份單位

受限制股份單位參與者所持有且擁有歸屬通知證明已歸屬的受限制股份單位可由受限制股份單位參與者向受限制股份單位受託人送達書面行使通知並向本公司送達其副本予以全部或部分行使。受限制股份單位須按每[編纂][編纂]股股份或按其完整倍數(惟仍然未予行使的受限制股份單位數目不足一[編纂]者除外)行使。

於行使通知內，受限制股份單位參與者須要求受限制股份單位受託人，而董事會須指示並促使受限制股份單位受託人於五(5)個營業日內向受限制股份單位參與者轉讓已行使受限制股份單位涉及的股份(及(倘適用)該等股份的現金及非現金收入、股息或分派及／或非現金及非實物分派的銷售所得款項)，即本公司已向受限制股份單位受託人配發及發行列作繳足股份，或受限制股份單位受託人已透過購買現有股份或透過向任何股東收取的現有股份而獲得者，惟受限制股份單位參與者須支付行使價(倘適用)以及就向受限制股份單位受託人進行轉讓或接受限制股份單位受託人所指示的所有稅項、印花稅、徵費及費用。

儘管存在前述規定，倘參與者於上文所指明的期間內會或可能會因上市規則或任何其他適用法律而不得買賣[編纂]，則應在上市規則或任何其他適用法律、法規或規則允許進行有關買賣當日後盡快向有關受限制股份單位參與者配發及發行或轉讓(視乎情況而定)相關[編纂]。

13. 收購時的權利

倘向全體股東(或除要約人及／或受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股東)發出全面要約(無論以收購要約、合併或其他類似方式)以收購股份，而收購股份的全面要約獲批准且於所有方面成為或宣布成為無條件，則即使歸屬期尚未開始，受限制股份單位參與者的受限制股份單位將即時歸屬。

14. 和解或安排時的權利

倘本公司與股東或債權人之間擬就本公司重組或本公司其與任何其他公司或若干公司的合併計劃達成和解或安排，且本公司已向股東發出召開股東大會以考慮及酌情批准該等和解或安排的通知並已取得股東批准，則即使歸屬期尚未開始，受限制股份單位參與者的受限制股份單位將即時歸屬。

15. 自願清盤時的權利

倘於受限制股份單位計劃期間內通過本公司自願清盤（就重組、合併或安排計劃者除外）的有效決議案，則所有尚未歸屬的受限制股份單位將被視為已即時歸屬。在此情況下，概不會向受限制股份單位參與者轉讓任何股份，亦不會向其支付任何現金替代物，惟受限制股份單位參與者將有權按與股東相等的基準於清盤時從可供分配的資產中收取其就受限制股份單位本可收取的有關款項。

16. 受限制股份單位失效

(i) 受限制股份單位全面失效

在下列情況下，任何未歸屬的受限制股份單位將即時自動失效：

- 受限制股份單位參與者因任何理由終止受僱或服務；或
- 受限制股份單位參與者試圖或採取任何行動以出售、轉讓、出讓、抵押、按揭、設立產權負擔、對沖或設立對或有關任何受限制股份單位而有利任何其他人士的任何權益或受限制股份單位項下的任何權益或利益。

(ii) 倘於任何時間，受限制股份單位參與者：

- 於受僱期間未能將全部時間及精力投入本集團業務或盡最大努力發展本集團業務及利益；
- 於受僱於本集團期間在未經本公司事先書面同意的情況下進行本集團業務之外的任何競爭性或其他業務；及／或
- 違反與本集團訂立的僱傭合同或應對本集團承擔的其他責任（包括但不限於若干限制性契諾），

則所有未歸屬受限制股份單位及已歸屬但未行使的受限制股份單位將自動失效，而該受限制股份單位參與者不得就受限制股份單位或相關股份提出任何申索。

倘受限制股份單位參與者因退休、身故或殘疾而終止受僱或服務於本公司或本集團任何成員公司，董事會應全權酌情決定及應通知受限制股份單位參與者有關已授予該受限制股份單位參與者的任何未歸屬受限制股份單位能否歸屬及有關受限制股份單位的歸屬期。倘董事會決定有關受限制股份單位不得歸屬，則有關受限制股份單位將自動註銷，自受限制股份單位參與者終止僱傭或服務當日起生效。

附錄四

法定及一般資料

17. 註銷受限制股份單位

董事會可酌情註銷任何尚未歸屬或失效的受限制股份單位，惟前提是：

- (i) 在與核數師或董事會委任的獨立財務顧問協商後，由本公司或其附屬公司向受限制股份單位參與者支付相等於董事會所釐定於註銷日受限制股份單位公允價值的金額；
- (ii) 本公司或相關附屬公司向受限制股份單位參與者提供與將予註銷受限制股份單位等值的替代獎勵（或根據任何其他受限制股份單位計劃、購股權計劃或股份相關獎勵計劃授出購股權）；或
- (iii) 董事會作出任何受限制股份單位參與者可能同意的安排，作為註銷其受限制股份單位的補償。

18. 資本架構重組

倘本公司進行資本化發行、供股、股本合併、拆細或削減，則董事會可全權酌情在其認為適當的情況下，對尚未行使的受限制股份單位相關股份的數目或等值金額作出公平調整，以保障受限制股份單位參與者的權益。

19. 修訂受限制股份單位計劃

除受限制股份單位計劃所規定者外，董事會可隨時修改受限制股份單位計劃的任何條款。受限制股份單位計劃如有任何修訂，須向所有受限制股份單位參與者發出書面通知。倘受限制股份單位計劃條款及條件出現任何屬性質重大的修改或向受限制股份單位授出的條款有所變動而該等變動將對任何受限制股份單位參與者任何仍屬有效的權利造成重大不利影響，則須取得於董事會批准修訂受限制股份單位計劃或已授出受限制股份單位條款（視乎情況而定）的相關決議案通過當日由受限制股份單位參與者所持相當於所有相關受限制股份單位面值的四分之三的受限制股份單位參與者的同意，除非有關修改或變動根據受限制股份單位計劃的現有條款自動生效。董事會對受限制股份單位計劃的條款及條件或已授出受限制股份單位的條款（視乎情況而定）的任何建議修訂是否屬重大擁有最終決定權。

20. 終止受限制股份單位計劃

董事會可於受限制股份單位計劃期間屆滿前隨時終止受限制股份單位計劃。就於受限制股份單位計劃終止運作前根據受限制股份單位計劃的規則授出的受限制股份單位而言，受限制股份單位計劃的條文仍具十足效力及作用。本公司或相關附屬公司須通知受限制股份單位受託人及所有受限制股份單位參與者有關終止情況，以及受限制股份單位受託人以信託方式代受限制股份單位參與者持有的任何財產（包括但不限於所持有的任何股份）及尚未行使受限制股份單位的處理方式。

21. 管理受限制股份單位計劃

董事會有權管理受限制股份單位計劃，包括有權解釋及詮釋受限制股份單位計劃的規則及根據該計劃授出的受限制股份單位的條款。董事會可授權董事會轄下委員會管理受限制股份單位計劃。董事會亦可在其認為適當的情況下委任一名或多名獨立第三方承包商協助管理受限制股份單位計劃及授出與管理受限制股份單位計劃有關的權力及／或職能。

董事會根據受限制股份單位計劃作出的決定毋須一致，可有選擇地向根據該計劃獲授予或合資格獲授受限制股份單位的人士作出。倘董事為受限制股份單位參與者，則除其本身權益外及在細則的規限下，其可就有關受限制股份單位計劃（其自身參與者除外）的任何董事會決議案投票，並可保留該計劃項下的受限制股份單位。

各受限制股份單位參與者須放棄就（其中包括）受限制股份單位或股份的價值及數目或受限制股份單位或股份相關的等值現金及由董事會管理受限制股份單位計劃提出任何異議的權利。

22. 一般事項

截至2020年6月24日，本公司已根據受限制股份單位計劃向146名受限制股份單位參與者授出受限制股份單位，該受限制股份單位計劃涉及的相關股份相當於本公司已發行股本總數約4.90%。假設於[編纂]的已發行股份總數（假設[編纂]不獲行使）將為[編纂]股，則截至2020年[編纂]授予受限制股份單位參與者的受限制股份單位將相當於18,702,516股相關股份。

於本文件日期，根據受限制股份單位計劃授出的受限制股份單位詳情及歸屬期詳情載於下文「23. 根據受限制股份單位計劃授出的受限制股份單位詳情」一段。

附錄四

法定及一般資料

23. 根據受限制股份單位計劃授出的受限制股份單位詳情

有關以下授出的受限制股份單位參與者中，概無董事、本公司高級管理層或附屬公司及併表聯屬實體的董事。有關緊接2020年4月1日及2020年[編纂]授出受限制股份單位後根據受限制股份單位計劃向本集團管理層員工及僱員授出受限制股份單位以及該等承授人的詳情載於下文：

於本集團持有職位的部門	獲授予受限制股份單位的僱員數目	以受限制股份單位代表的相關股份數目	授出日期	佔持股概約百分比 ⁽¹⁾
研究及開發	123	2,361,500 121,000	2020年4月1日 2020年6月24日	2.31% 0.12%
發行及運營中心	7	110,000	2020年4月1日	0.11%
行政	16	588,200	2020年4月1日	0.58%
總計	146	3,180,700		3.12%

附註：

(1) 根據截至2020年[編纂]已發行的股份總數。

上述根據受限制股份單位計劃授予受限制股份單位的承授人毋須就該等受限制股份單位付款。

除非本公司另行釐定及以書面如此知會受限制股份單位參與者且受[編纂]所規限，否則該等受限制股份單位按下述者歸屬：

- (i) 受限制股份單位中40%於[編纂]起計12個月失效後首個交易日；
- (ii) 受限制股份單位中30%於[編纂]起計24個月失效後首個交易日；及
- (iii) 受限制股份單位中30%於[編纂]起計36個月失效後首個交易日。

24. 已授出尚未行使的受限制股份單位

緊隨以上載列授出受限制股份單位後，已向任何受限制股份單位參與者授出有關3,180,700股相關股份的受限制股份單位。本公司擬於[編纂]後授出進一步受限制股份單位。

附錄四

法定及一般資料

E. 其他資料

1. 遺產稅

董事獲悉本公司或本集團任何成員公司不大可能承擔任何重大遺產稅責任。

2. 訴訟

除「業務一進行中法律訴訟」披露者外，截至最後可行日期，我們概無涉及任何重大訴訟、仲裁或申索，且就董事所知，我們亦無尚未了結或提出或面臨任何將會對我們的經營業績或財務狀況產生重大不利影響的重大訴訟、仲裁或申索。

3. 獨家保薦人

獨家保薦人已代表本公司向上市委員會申請批准本文件所述的已發行[編纂]及將予發行及出售[編纂](包括根據[編纂]獲行使而可能發行的股份)[編纂]及買賣。獨家保薦人符合上市規則第3A.07條所載適用於保薦人的獨立性標準。就獨家保薦人作為[編纂]保薦人服務而應付的費用為[編纂]美元，由本公司支付。

4. 開辦費用

本公司的開辦費用約為138.9百萬港元，由本公司支付。

5. 發起人

本公司並無上市規則所指的發起人。緊接本文件日期前兩年內，本公司概無就[編纂]及本文件內所述的關聯交易向任何發起人支付、配發或給予或擬支付、配發或給予任何現金、證券或其他利益。

6. 雙語文件

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4條的豁免規定，本文件中英文版本乃獨立刊發。

7. 約束力

倘根據本文件提出申請，本文件即具效力，使所有有關人士須受公司(清盤及雜項條文)條例第44A及44B條所有適用條文(罰則條文除外)約束。

附錄四

法定及一般資料

8. 專家資格

以下為提供本文件所載意見或建議的專家(定義見上市規則及公司條例)的資格：

名稱	資格
中國國際金融香港證券有限公司	根據證券及期貨條例從事第1類(證券交易)、第2類(期貨合約交易)、第4類(就證券提供意見)、第5類(就期貨合約提供意見)及第6類(就機構融資提供意見)受規管活動的持牌法團
羅兵咸永道會計師事務所	專業會計師條例(第50章)所指的執業會計師及財務匯報局條例(第588章)所指的註冊公眾利益實體核數師
天元法律事務所	本公司有關中國法律的法律顧問
衡力斯律師事務所	本公司有關開曼群島法律的法律顧問
周啟邦律師事務所	本公司有關香港法律的法律顧問(僅與香港附屬公司的正式註冊成立、存續及有效營運有關)
北京韜安律師事務所	本公司有關中國法律的法律顧問(僅與「業務一進行中法律訴訟」所述的大神圈訴訟有關)
弗若斯特沙利文	獨立行業顧問

9. 專家同意書

本附錄「一E.其他資料—8.專家資格」所述專家已各自就刊發本文件發出同意書，同意按本文件所載形式及內容轉載其報告及／或函件及／或法律意見(視情況而定)及引述其名稱，且迄今並無撤回同意書。

名列上文的專家概無於本公司或本集團任何成員公司擁有任何股東權益，亦無認購或提名他人認購本公司或本集團任何成員公司權益的任何權利(不論可否依法強制執行)。

10. 概無重大不利變動

董事確認，自2019年12月31日(即本集團最近期經審核綜合財務報表編製日期)以來，本集團的財務或貿易狀況或前景概無重大不利變動。

附錄四

法定及一般資料

11. 其他事項

- (a) 除本文件所披露者外：
- (i) 緊接本文件日期前兩年內，本公司或本集團任何成員公司概無發行或同意發行繳足或部分實繳股款的任何股份或借貸資本，以換取現金或現金以外的代價；
 - (ii) 本公司或本集團任何成員公司概無就發行或出售任何股份或借貸資本授出或同意授出任何佣金、折扣、經紀佣金或其他特別條款；
 - (iii) 緊接本文件日期前兩年內，概無就認購、同意認購、促使認購或同意促使認購本公司或本集團任何成員公司的任何股份而向任何人士支付或應付任何佣金（向[編纂]支付的佣金除外）；
 - (iv) 本公司或本集團任何成員公司概無發行或同意發行創辦人股份、管理層股份或遞延股份；及
 - (v) 本公司概無未償還的可換股債務證券或債權證；
- (b) 本公司或本集團任何成員公司的股份或借貸資本概無附帶購股權或有條件或無條件同意附帶購股權；
- (c) 名列本附錄「一E.其他資料—8.專家資格」的人士概無於本集團任何成員公司的任何股份中擁有實益權益或以其他方式擁有權益，亦無認購或提名他人認購本集團任何成員公司任何證券的任何權利或購股權（不論可否依法強制執行）；
- (d) 概無放棄或同意放棄未來股息的安排；
- (e) 董事確認，緊接本文件日期前12個月內，本公司業務並無出現任何中斷而可能或已經對本公司的財務狀況造成重大影響。
- (f) 本公司[編纂]將由[編纂][編纂]存置於開曼群島，而香港股東名冊分冊將由[編纂][編纂]存置。所有轉讓文件及其他股份所有權文件須送交[編纂]，以辦理登記手續。本公司已作出一切必要安排使股份獲准納入[編纂]；及
- (g) 本公司的股份及債務證券（如有）概無於任何其他證券交易所[編纂]或買賣，亦無尋求或擬尋求任何[編纂]或買賣批准。

附錄五

送呈公司註冊處處長及備查文件

A. 送呈香港公司註冊處處長的文件

連同本文件副本一併送呈香港公司註冊處處長登記的文件包括：

- (a) [編纂]的副本；
- (b) 本附錄「一E.其他資料—9.專家同意書」所述的書面同意書；及
- (c) 本附錄「一B.有關我們業務的進一步資料—1.重大合同概要」所述各重大合同的副本。

B. 備查文件

下列文件副本自本文件刊發日期起計14日(包括當日)的正常營業時間內，由上午九時正至下午五時正，於紀曉東律師行(有限法律責任合夥)與北京市天元律師事務所香港分所聯營(地址為香港中環德輔道中26號華懋中心二期7樓702室)可供查閱：

- (a) 組織章程大綱及組織章程細則；
- (b) 羅兵咸永道會計師事務所編製的會計師報告，全文載於「附錄一—會計師報告」；
- (c) 組成本集團的公司截至2019年12月31日止三個年度的經審核匯總財務報表；
- (d) 羅兵咸永道會計師事務所編製的本集團[編纂]財務資料報告，全文載於本文件「附錄二—[編纂]財務資料」；
- (e) 衡力斯律師事務所編製的意見函件，當中概述「附錄三—本公司組織章程及開曼群島公司法概要」所指開曼群島公司法的若干方面；
- (f) 開曼群島公司法；
- (g) 「附錄四—法定及一般資料— B.有關我們業務的進一步資料—1.重大合同概要」所述重大合同；
- (h) 「附錄四—法定及一般資料—C.有關董事及主要股東的進一步資料—2.服務合同詳情」一段所述董事服務合同及委任函；
- (i) 本文件「附錄四—法定及一般資料— E.其他資料—9.專家同意書」一段所述的書面同意書；

附錄五

送呈公司註冊處處長及備查文件

- (j) 中國法律顧問天元律師事務所就本集團若干方面及我們於中國的物業權益編製的法律意見；
- (k) 有關香港法律的法律顧問周啟邦律師事務所僅就香港附屬公司的正式註冊成立、存續性及有效營運編製的法律意見；
- (l) 有關中國法律的法律顧問北京韜安律師事務所僅就「業務一進行中法律訴訟」所載的大神圈訴訟編製的法律意見；
- (m) 受限制股份單位計劃的規則；及
- (n) 由我們的行業顧問弗若斯特沙利文國際有限公司編製的行業報告。