

## 財務資料

閣下應將以下討論及分析與本文件附錄一會計師報告所載我們於2018年、2019年及2020年12月31日及截至該等日期止年度以及於2021年6月30日及截至該日止六個月的綜合財務資料(連同相關隨附附註)一併閱讀。我們的綜合財務資料乃根據國際會計準則理事會頒佈的國際財務報告準則編製。

以下討論及分析載有反映了我們當前對未來事件及財務表現的看法的前瞻性陳述。該等陳述乃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不同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會符合我們的預期及預測，則取決於諸多風險及不確定因素，而其中許多並非我們所能控制或預見。評估我們的業務時，閣下應審慎考慮本文件所提供的所有資料(包括「風險因素」及「業務」章節)。

### 概覽

我們是中國知名的移動遊戲開發商及發行商，旨在為中國內地及海外玩家提供內容引人入勝且遊戲體驗獨特而無與倫比的移動遊戲。我們的遊戲特別受到年齡30歲或以下的年輕一代歡迎。我們作為中國休閒遊戲(尤其是放置類遊戲)及Rogue-like RPG的領軍企業，已開發、發行並運營多款受歡迎的遊戲。截至最後實際可行日期，我們運營六款移動遊戲，且我們擁有10款移動遊戲儲備。我們的標誌性移動遊戲(例如《最強蝸牛》、《不思議迷宮》及《提燈與地下城》)實現高額流水，並在廣受行業認可的遊戲排行榜上名列前茅。

於往績記錄期間，我們錄得強勁的財務表現。於2018年、2019年及2020年，我們的收入分別為人民幣98.4百萬元、人民幣88.7百萬元及人民幣1,226.9百萬元，2018年至2020年的複合年增長率為253.1%，而我們的利潤淨額分別為人民幣24.9百萬元、人民幣19.6百萬元及人民幣103.7百萬元，2018年至2020年的複合年增長率為104.3%。此外，我們的收入由截至2020年6月30日止六個月的人民幣88.6百萬元大幅增加至2021年同期的人民幣763.0百萬元，而我們的虧損淨額由截至2020年6月30日止六個月的人民幣156.2百萬元減少40.0%至2021年同期的人民幣93.8百萬元。此外，於2018年、2019年及2020年，我們的年內經調整利潤淨額(非國際財務報告準則)分別為人民幣38.9百萬元、人民幣22.3百萬元及人民幣166.2百萬元，2018年至2020年的複合年增長率為106.8%。截至2020年6月30日止六個月的期內經調整虧損淨額(非國際財務報告準則)人民幣144.0百萬元轉為2021年同期的期內經調整利潤淨額(非國際財務報告準則)人民幣313.7百萬元。

### 呈列基準

我們的歷史財務資料乃按國際財務報告準則編製。歷史財務資料乃根據歷史成本慣例編製，並經按公允價值列賬的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重估作出修訂。

緊接重組前及緊隨重組後，我們的業務主要由青瓷數碼及其附屬公司開展。根據重組，我們的業務轉讓予本公司並由本公司持有。本公司於重組前並未從事任何其他業務，故其經營不符合業務的定義。重組僅為青瓷數碼及其附屬公司運營的業務的資本重整，並未導致青瓷數碼及其附屬公司的業務實質、業務的管理或最終擁有人出現任何變更。本集團旗下公司的歷史財務資料就所有呈列期間使用業務的賬面值呈列，猶如重組於往績記錄期間前已完成。

公司間交易、結餘及集團公司間交易的未變現收益或虧損於綜合入賬時予以抵銷。

## 財務資料

### 影響經營業績之主要因素

我們的經營業績受到，並預計繼續受到多個因素影響，其中主要包括以下各項：

#### 一般因素

我們的經營業績及業務前景受影響中國移動遊戲行業及我們擴張的海外市場的一般因素所影響，如：

- 移動遊戲行業的增長及競爭，包括(特別是)玩家群的增長、玩家喜好的變化、消費習慣及需求以及行業趨勢及競爭格局的變化；
- 影響移動遊戲行業的監管變化，如中國政府批准遊戲註冊及發佈移動遊戲的發行版號的進程以及我們擴張的市場的當地法規及政策；及
- 我們經營所在或擴張的市場的整體經濟發展以及政治、經濟及社會穩定性。

#### 公司特定因素

#### 我們緊跟移動遊戲行業的增長潛力的能力

我們的經營業績受我們經營所在市場(主要為中國)的移動遊戲行業的增長所影響。根據弗若斯特沙利文資料，中國整體的移動遊戲市場按複合年增長率25.3%增長，由2016年的人民幣972億元增至2020年的人民幣2,396億元，並預期進一步按複合年增長率12.5%增長，由2020年的人民幣2,396億元增至2025年的人民幣4,321億元。有關中國移動遊戲行業發展的更多資料請參見「行業概覽」。憑藉我們於中國在放置類遊戲、休閒遊戲及Rogue-like RPG的領軍地位以及我們整體強大的遊戲開發及發行能力，我們相信我們已充分準備好從該等市場趨勢中謀益。另一方面，由於我們擴張至海外市場，我們的表現亦將受到我們進一步擴張所在市場的行業趨勢以及該等市場的經濟狀況及監管環境的發展所影響。

此外，我們的遊戲在年輕玩家中備受歡迎，年輕玩家一般受引人入勝的故事情節及知名IP的移動遊戲所吸引。根據弗若斯特沙利文調查，我們約76%的玩家為30歲以下，遠高於行業平均水平65%。因此，我們的增長將受到中國年輕一代玩家群擴大、其可支配收入及消費習慣、我們繼續開發受年輕玩家追捧的標誌性遊戲的能力以及我們通過此類玩家群實現盈利的能力的影響。

#### 我們繼續提供優質流行遊戲的能力

我們的經營業績取決於維持現有遊戲的人氣及提供廣受玩家歡迎的新的優質遊戲的能力。我們的標誌性遊戲(包括《最強蝸牛》、《不思議迷宮》、《提燈與地下城》、《阿瑞斯病毒》及《無盡大冒險》)於往績記錄期間佔我們總收入的99.4%。此外，我們於往績記錄期間的表現波動大致與我們標誌性遊戲的推出及生命週期相關。我們尋求通過不斷提供遊戲更新及新版本，延長遊戲的生命週期。

## 財務資料

一般而言，我們的業務增長將取決於我們繼續內部開發及從其他優秀遊戲開發商獲得優質移動遊戲授權，憑藉我們深入的行業知識及定制化發行方面的專業技術，充分發揮該等遊戲的市場潛力，並通過我們強大的遊戲運營能力延長其生命週期的能力。

### 擴大玩家群並從中盈利的能力

玩家群的規模及黏性構成我們可持續發展的基礎。我們主要通過遊戲玩家群實現收入且我們依賴玩家反饋開發及優化遊戲及調整我們的遊戲發行方式。我們於往績記錄期間在玩家群方面錄得重大增長。此外，鑒於我們主要以免費暢玩基準提供遊戲，我們主要從銷售遊戲內的虛擬道具產生收入，而這取決於我們擴大遊戲玩家群及增加玩家消費的能力。下表載列所示期間我們遊戲的平均MAU、平均MPU及ARPPU以及截至所示日期的累計註冊玩家。

	截至12月31日止年度			截至 2021年 6月30日 止六個月
	2018年	2019年	2020年	
平均MAU (以千名列示)	1,693	1,240	3,448	3,064
平均MPU (以千名列示)	163	114	495	575
ARPPU (人民幣元)	49	62	206	221

  

	截至12月31日			截至 2021年 6月30日
	2018年	2019年	2020年	
累計註冊玩家 (以千名列示)	27,458	35,978	59,585	67,979

有關上述經營指標的計算及波動分析，見「業務 — 我們的遊戲 — 關鍵運營指標」。我們預期我們的業務前景將繼續重大依賴於我們挽留現有玩家及吸引新玩家、提高玩家社群的參與度、提供額外優質及引人入勝的遊戲以及優化遊戲盈利策略的能力。

### 我們管理與第三方分銷渠道及遊戲開發商關係的能力

我們的盈利能力受我們管理與第三方分銷渠道的關係的能力。除透過官網分銷外，我們的遊戲主要透過第三方分銷平台分銷，包括全球的iOS App Store及Google Play以及中國內地的眾多其他分銷渠道。我們一般向該等第三方分銷渠道支付經其平台分銷的遊戲流水的約定比例的佣金。我們與該等渠道的關係將影響我們協商有利條款的能力，從而影響我們的盈利能力。於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，分銷商及付費渠道收取的佣金分別為人民幣13.9百萬元、人民幣13.1百萬元、人民幣249.1百萬元及人民幣131.8百萬元，分別佔同期我們收入成本的64.3%、65.4%、87.5%及70.0%。為減少我們的分銷成本，我們需要透過自身渠道通過提高玩家忠誠度及推廣我們的品牌增加遊戲分銷，並在發佈遊戲時優化我們專有分銷渠道與第三方分銷渠道之間的平衡。

此外，我們的一系列現有遊戲及遊戲儲備均從第三方遊戲開發商獲得授權。我們從第三方遊戲開發商獲得高質量遊戲授權以及管理與第三方遊戲開發商關係的能力將會影響我們有效擴大遊戲組合及獲得新玩家的能力。我們通常向第三方遊戲開發商支付佔流水約定百分比的費用（其扣除分銷及支付渠道佣金、營銷及推廣開支以及其他開支（視乎情況而定））。我們於收入成本中將該等支付予遊戲開發商的費用確認為佣金。因此，我們與遊戲

## 財務資料

開發商的關係將影響我們與彼等磋商優惠費用安排及按商業上合理的成本獲得遊戲授權的能力，此會影響我們的經營業績。

### 我們遊戲及「青瓷」品牌的營銷及推廣

我們依賴有效的營銷策略推廣我們的移動遊戲及我們的「青瓷」品牌。我們通過一系列線上線下營銷計劃推廣我們的品牌。我們亦推廣我們的「青瓷」品牌以增加玩家社群對我們品牌的忠誠度。

遊戲的營銷及推廣開支將會隨著其生命週期的進程而波動。我們的遊戲從其增長期或成熟期產生大部分收入。我們的營銷及推廣策略與遊戲生命週期的各個階段相配合。於早期發展階段，我們一般進行全面的營銷及推廣活動以增加遊戲的曝光率及在相對較短的時間內吸引新玩家，因此，遊戲的營銷及推廣開支會快速增加並維持在較高水平。於成熟期，我們保持常規的營銷及推廣力度，因此，遊戲的營銷及推廣開支會保持穩定及低於早期發展階段。在遊戲進入衰退期，我們僅會為現有玩家維持基本的遊戲運營，因此其營銷及推廣開支會進一步減少。

於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們分別產生營銷及推廣開支人民幣10.0百萬元、人民幣11.3百萬元、人民幣524.3百萬元及人民幣233.2百萬元，佔同期總收入10.2%、12.7%、42.7%及30.6%。由於我們繼續在中國及海外推出其他遊戲，我們的營銷及推廣開支預期在近期維持相對較高水平。

### 我們具成本效益地進行研發的能力

我們內部開發大量遊戲，因此研發為支持我們業務發展的重要因素。我們已投入大量資源打造我們的內部遊戲開發團隊及增強我們開發受歡迎移動遊戲的能力。遊戲開發耗時長，需要大量投資。於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們分別產生研發開支人民幣25.3百萬元、人民幣25.6百萬元、人民幣146.1百萬元及人民幣18.0百萬元，佔同期總收入25.7%、28.9%、11.9%及2.4%。

由於我們推出新的移動遊戲以擴大我們的遊戲組合及增加玩家群，我們預期在可預見將來將繼續產生大量研發開支。我們以具成本效益方式進行研發活動的能力將對我們的經營業績具有重大影響。

### 稅務優惠待遇

於往績記錄期間，我們享受到中國各項稅務優惠待遇。我們能否繼續享受該等稅務優惠待遇，將影響我們的經營業績。《企業所得稅法》及其實施條例對中國企業按25%的法定稅率徵收企業所得稅。我們的可變利益實體青瓷數碼獲授「軟件企業」認證。軟件企業可享受免稅期，包括自首個獲利曆年起兩年內獲豁免繳稅，而在其後三個曆年享有50%稅項扣減。因此，青瓷數碼於2017年及2018年獲豁免繳納企業所得稅，且於2019年、2020年及2021年享受企業所得稅稅率減半優惠。同樣，我們的可變利益實體青瓷文化獲授「軟件企業」認證，此項稅務優惠待遇於2020年開始並於2024年終止。此外，根據於2018年生效的中國國家

## 財務資料

稅務總局頒佈的相關法律法規，從事研發活動的企業於釐定該年度的應課稅利潤時，有權要求將其產生的研發費用的175%列作可扣減稅項開支（「超額抵扣」）。於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，研發開支超額抵扣的稅務影響分別為人民幣4.2百萬元、人民幣2.4百萬元、人民幣17.0百萬元及人民幣2.6百萬元。我們無法保證中國稅務政策不會出現變動，亦無法保證在該等稅務優惠屆滿後將能夠重續該等優惠，或將繼續合資格享受該等稅務優惠待遇。如我們無法享受該等稅務優惠待遇，我們的企業所得稅開支或會大幅增加且我們的盈利能力將會受到重大不利影響。

### 關鍵會計政策、判斷及估計

我們已確定對編製我們的綜合財務報表屬重要的若干會計政策。我們的部分會計政策涉及主觀假設及估計，以及有關會計項目的複雜判斷。根據過往經驗及我們認為在有關情況下屬合理的行業慣例及未來事件的預期等其他因素，我們不斷重新評估該等估計及判斷。審閱我們的綜合財務報表時，閣下應考慮：(i)我們的關鍵會計政策；(ii)影響該等政策應用的判斷及其他不確定因素；及(iii)報告業績對狀況及假設變動的敏感度。以下載列我們認為對我們屬至關重要或涉及編製我們的綜合財務報表所用最重要估計及判斷的會計政策。

### 收入確認

我們的收入乃於商品或服務的控制權轉讓予客戶時確認。視乎合約條款及適用於合約的法律，商品及服務的控制權可能隨著時間的推移或於某個時間點轉移。以下為我們主要收入來源的會計政策簡介：

我們為我們或第三方遊戲開發商開發的移動遊戲的發行商。我們發行由我們自身開發或從第三方遊戲開發商取得授權的移動遊戲並通過線上應用程序商店（如iOS App Store及Google Play）以及網頁遊戲及移動遊戲門戶（包括我們自身網站）等分銷渠道向遊戲玩家發行遊戲賺取遊戲運營收入。

我們主要以免費暢玩模式經營我們發行的遊戲，據此，遊戲玩家可以免費體驗遊戲，在購買遊戲虛擬道具時透過支付渠道（如第三方互聯網支付系統）支付費用。

在我們發行由第三方遊戲開發商開發的移動遊戲時，銷售遊戲內虛擬道具所賺取的所得款項乃由第三方遊戲開發商與我們分成，而向遊戲開發商支付的金額為約定百分比的流水（其扣除分銷及支付渠道佣金、營銷及推廣開支以及其他開支（視乎情況而定））。

我們會評估與遊戲玩家、遊戲開發商、分銷渠道及支付渠道的協議，以便釐定我們是否分別在與各方的安排中就提供給客戶的商品或服務而言擔任負責人或代理人，於釐定相關收入是否應呈報為總額或扣除與其他各方分享的預先確定的所得款項後的淨額時會考慮以上因素。釐定是否記錄收入總額或淨額乃基於各種因素的評估，包括但不限於我們(i)是否主要負責履行提供指定貨品或服務的承諾，此通常包括指定貨品或服務可接受性責任（例如，主要負責滿足客戶規範的貨品或服務）；(ii)是否於指定貨品或服務轉交客戶前或向客戶轉交控制權之後具有存貨風險（例如，倘客戶有退貨權）；(iii)是否有權決定指定貨品或服務的價格；及(iv)是否有權選擇供應商。

## 財務資料

### 遊戲運營收入

我們承擔遊戲運營的主要責任。我們視自身作為該等遊戲運營安排的負責人，並按總額基準錄得遊戲運營收入。

根據安排，我們承擔主要責任，我們認為(i)我們一般為提出想法及計劃以提供遊戲玩家所需遊戲產品或服務說明、修改或更新的發起人；(ii)就授權遊戲而言，我們有權決定遊戲內容並向遊戲玩家提供遊戲體驗有關的遊戲服務及產品；(iii)除發行、提供支付解決方案及營銷推廣外，我們有權決定遊戲內虛擬道具或遊戲下載費用(如需要)的定價，以及選擇分銷渠道及支付渠道。因此，我們將遊戲玩家視為我們的客戶及將自身視為負責人，以將商品或服務提供予遊戲玩家。因此，我們按總額基準根據該安排錄得移動遊戲收入。支付給分銷渠道及支付渠道的佣金費及支付給第三方遊戲開發商的授權費(如有)作為收入成本列賬。

在我們主要於免費暢玩模式下作為負責人時，我們確定我們有責任向購買虛擬道具以提高遊戲體驗的遊戲玩家提供持續服務，因此，我們按照以下方式確認銷售虛擬道具所得收入：

- (i) 消耗類虛擬道具是指按每回已玩的遊戲收取固定費用的形式消耗後不再存在的物品。付費玩家此後將不會繼續得益於該等虛擬道具。收入乃於物品被耗用及提供相關服務時確認(作為合約負債的解除)。
- (ii) 耐用類虛擬道具是指付費玩家可長時期使用及受惠的物品。收入於適用遊戲的耐用類虛擬道具的平均可用時期(其為我們就付費玩家的平均遊戲期間所作的最佳估計(「**玩家關係期**」))內按比例確認。

我們按遊戲逐一估計玩家關係期。倘並無足夠的數據來確定玩家關係期，例如新發行的遊戲，則根據由我們或第三方開發商開發的其他相似類別遊戲來估計玩家關係期，直至新遊戲建立其本身的模式和歷史。我們在估計玩家關係期時考慮遊戲概況、目標玩家及其對於不同人口組別的玩家吸引力。雖然我們認為基於可用的遊戲玩家資料，其估計乃屬合理，但隨著遊戲運行期的改變、可獲得足夠的個別遊戲數據或有跡象顯示遊戲付費玩家的特徵及遊戲模式的相似性有所改變，其可能會於日後修正有關估計。玩家關係期的變化所產生的任何調整可能將按以下基準予以應用：有新資料顯示遊戲玩家的行為方式發生變化，導致有關變動。

於往績記錄期間，我們並無就遊戲的估計玩家關係期作出任何重大調整。下表載列截至最後實際可行日期各款現有遊戲(不包括《不思議迷宮》<sup>(1)</sup>)於所示期間的玩家關係期。

	截至12月31日止年度			截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日 止六個月
			(月)	
《最強蝸牛》	不適用 <sup>(2)</sup>	6	6	6
《提燈與地下城》	不適用 <sup>(2)</sup>	不適用 <sup>(2)</sup>	1	1
《阿瑞斯病毒》	1	1	1	1
《無盡大冒險》	2	2	2	2
《愚公移山3》	4	4	4	4

## 財務資料

附註：

- (1) 玩家關係期不適用於《不思議迷宮》，原因為該遊戲並無耐用類道具，所有虛擬道具均為消耗類道具。因此，該遊戲的收入於消耗道具及提供相關服務時確認。
- (2) 於所示期間並無產生流水。

以下敏感度分析提供若干有關截至最後實際可行日期現有遊戲（《不思議迷宮》除外）的玩家關係期假設變動對所示日期的合約負債以及所示期間的收入及利潤淨額的影響的說明（假設任何其他因素並無變動，且遊戲的流水於往績記錄期間各月內每一日平均分配）。基於往績記錄期間遊戲的穩定玩家關係期以及我們對市場的估計前景，我們認為玩家關係期10.0%的變動屬合理。截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日，倘截至最後實際可行日期現有遊戲（《不思議迷宮》除外）的玩家關係期增加10.0%，則合約負債將分別增加人民幣19,000元、人民幣8,000元、人民幣39.5百萬元及人民幣8.2百萬元。截至上述各相同日期，倘上述相同遊戲的玩家關係期減少10.0%，則合約負債將分別減少人民幣18,000元、人民幣3,000元、人民幣25.3百萬元及人民幣6.3百萬元。於2018年、2019年及2020年以及截至2021年6月30日止六個月，倘上述相同遊戲的玩家關係期增加10.0%，則收入將分別變動負人民幣18,000元、人民幣9,000元、負人民幣39.5百萬元及人民幣31.2百萬元，且利潤淨額將分別變動負人民幣15,000元、人民幣8,000元、負人民幣39.5百萬元及人民幣31.2百萬元。於2018年、2019年及2020年以及截至2021年6月30日止六個月，倘上述相同遊戲的玩家關係期減少10.0%，則收入將分別變動人民幣18,000元、負人民幣15,000元、人民幣25.3百萬元及負人民幣19.0百萬元，且利潤淨額將分別變動人民幣15,000元、負人民幣12,000元、人民幣25.3百萬元及負人民幣19.0百萬元。

上述敏感度分析中截至2020年12月31日及2021年6月30日的合約負債以及2020年及截至2021年6月30日止六個月的利潤淨額波動較大，主要由於新推出遊戲《最強蝸牛》對該等項目有重大貢獻。

### 遊戲授權收入

我們從將我們自主開發的遊戲授權予在特定期間內在特定區域或國家經營我們移動遊戲的遊戲發行商獲得收入。授權費用一般包括不可退回固定授權費（可預付或根據特定的支付安排支付）及按規定條款計算的可變授權費。

我們評估了遊戲發行商與我們於向玩家提供遊戲體驗方面各自的角色及責任，並認為，遊戲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、釐定遊戲內虛擬道具價格、選擇分銷及支付渠道，以及提供客戶服務，遊戲發行商因此根據授權安排承擔遊戲運營過程中的重大風險及取得回報。因此，根據遊戲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入。由於授權安排被視為使用權授權安排，故不可退還的固定授權費最初計入合約負債，然後在授權期內按比例確認為收入。

### 信息服務收入

信息服務收入主要指遊戲內營銷及推廣服務所產生的收入，主要包括我們提供基於績

## 財務資料

效的遊戲內營銷及推廣服務所產生的收入。我們與廣告商或其代理簽訂基於績效的營銷及推廣合約，以確定我們將提供的服務及相關績效指標。

遊戲內營銷及推廣服務的收入於滿足遊戲內營銷及推廣服務的相關實際績效指標（如交付下載、購買及註冊等）時確認。

### 合約負債

合約負債主要包括(i)我們仍須向遊戲玩家履行責任時，銷售移動遊戲虛擬道具之未攤銷收入，及(ii)被許可人支付的初始授權費的未攤銷結餘。

### 當期及遞延所得稅

相關期間的所得稅費用或抵免是指當期應課稅收入的應納稅額，該應納稅額乃根據各司法權區的適用所得稅稅率釐定，並根據遞延所得稅資產及負債的變化（歸因於暫時性差額及未使用的稅項虧損）進行調整。

我們於損益中確認當期及遞延稅項（除與在其他全面收益或直接於權益中確認的項目有關者外）。在該情況下，相關稅項亦可分別於其他全面收益或直接於權益中確認。

### 當期所得稅

當期所得稅支出乃根據本公司的附屬公司經營所在及產生應課稅收入的國家於資產負債表日期已頒佈或實質頒佈的稅法計算。我們就有待詮釋的適用稅務法例的情況定期評估報稅表的狀況。我們在適用情況下根據預期須向稅務機關繳付的稅款建立撥備。

### 遞延所得稅的內部基準差額

對於資產及負債的稅基與其在綜合財務報表的賬面值之間的暫時性差額，我們使用負債法確認遞延所得稅。然而，若遞延稅項負債來自初步確認商譽時，我們則不予確認。若遞延所得稅來自在交易（不包括業務合併）中對資產或負債的初步確認，而在交易時不影響會計損益或應課稅損益，則不作記賬。遞延所得稅乃以於資產負債表日期已頒佈或實質頒佈的稅率（及稅法）釐定，並預期於變現相關遞延所得稅資產或償還遞延所得稅負債時應用。

我們僅於很可能出現未來應課稅利潤，使暫時性差額得以使用，則確認遞延所得稅資產。

### 遞延所得稅的外部基準差額

我們對於附屬公司、聯營公司及合營安排的投資產生的應課稅暫時性差額，確認遞延所得稅負債，惟我們控制暫時性差額撥回時間，以及暫時性差額在可見將來很可能不會撥回的遞延所得稅負債，則作別論。一般而言，我們無法控制聯營公司暫時性差額的轉回。

## 財務資料

僅當存在使我們能夠在可預見的未來控制暫時性差額轉回的協議時，才不會確認與聯營公司未分配利潤產生的應課稅暫時性差額相關的遞延所得稅負債。

我們就於附屬公司、聯營公司及合營安排之投資產生的可扣減暫時性差額確認之遞延所得稅資產，僅限於暫時性差額很可能於未來轉回，並有充足的應課稅利潤抵銷可用的暫時性差額。

### 抵銷

當有法定可執行權利將當期稅項資產與當期稅項負債抵銷，且遞延所得稅資產和負債涉及由同一稅務機關對應課稅實體或不同應課稅實體但有意向以淨額基準結算結餘時，則可將遞延所得稅資產與負債互相抵銷。

### 可轉換可贖回優先股

本公司發行的優先股（「優先股」）可於若干未來事件發生時贖回。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。其初步按公允價值確認。任何直接應佔交易成本在損益中確認為財務成本。與自身信貸風險相關的公允價值變動部分在其他全面收益中確認。與信貸風險相關而計入其他全面收益的金額毋須在損益劃轉，惟變現時轉撥至保留盈利。與市場風險相關的其他公允價值變動在損益中確認。

除非優先股持有人可要求我們在報告期末後12個月內贖回優先股，否則優先股分類為非流動負債。

本公司發行的可轉換可贖回優先股未在活躍市場上交易，其各自的公允價值採用估值技術確定。我們採用貼現現金流量法確定相關權益價值法及權益分配模式以確定可轉換可贖回優先股的公允價值。有關估值模型、關鍵假設及輸入數據的詳情，請參閱本文件附錄一 所載會計師報告附註30。

### 公允價值估計

我們按估值技術的輸入水平使用以下公允價值層級來計量金融工具的公允價值：

- 相同資產或負債於活躍市場之報價（未經調整）（第一級）；
- 第一級所包括報價以外可直接（即價格）或間接（即由價格得出者）觀察之資產或負債輸入數據（第二級）；及
- 並非基於可觀察市場數據之資產或負債輸入數據（即不可觀察輸入數據）（第三級）。

倘一項或以上重大輸入值並非基於可觀察市場數據，則該項工具被列入第三級。金融工具估值所採用的特定估值技術主要包括：

- 類似工具的市場報價或交易商報價；

## 財務資料

- 外幣遠期合約之公允價值乃使用每個資產負債表日之遠期匯率釐定；及
- 採用其他技術(例如貼現現金流量分析)釐定金融工具的公允價值。

我們的估值技術主要包括市場法。下表概述有關第三級公允價值計量經常所用的重大不可觀察輸入數據的量化資料。

描述	公允價值				不可觀察 輸入數據	輸入數據範圍				不可觀察 輸入數據 與公允價值 的關係
	於12月31日			於2021年 6月30日		於12月31日			於2021年 6月30日	
	2018年	2019年	2020年			2018年	2019年	2020年		
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元						
投資非上市公司及 私募基金	1,100	21,646	77,800	134,716	預期波幅	—	40.30%– 62.05%	44.79%– 72.05%	43.79%– 58.71%	預期波幅越 高，公允價 值越高 缺乏市場流 動性貼現率 越高，公允 價值越低
					缺乏市場流 動性貼現率 (「缺乏市場 流動性貼現 率」)	—	30.00%	30%–40%	30.00%	
商業銀行發行的理財 產品	—	—	—	30,018	預期回報率	—	—	—	1.5%– 3.32%	預期回報率 越高，公允 價值越高

有關公允價值估計的更多詳情，請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註3.3。

就第三級金融工具的公允價值估計，董事已(i)審閱交易條款；(ii)委聘獨立估值師，為估值師執行估值程序提供必要的財務及非財務資料，並與估值師討論相關假設；(iii)審慎考慮所有需要管理層評估及估計的資料，尤其是非市場相關資料；及(iv)審閱估值師編製的估值工作文件及結果。根據上述程序，董事認為估值師進行的估值分析屬公平合理。

聯席保薦人已就第三級金融工具的估值進行以下盡職調查工作：

- 獲取並審閱外部估值師編製的相關估值報告，並與估值師進行盡職調查以了解(其中包括)估值師的資質及經驗、估值師與本公司的獨立性、審查範圍及估值方法；
- 審閱本文件附錄一所載會計師報告及會計師報告相關附註，並與申報會計師討論其已實施的審計程序及其對本集團整體的歷史財務資料的意見；
- 獲取並審閱被投資公司的組織章程細則、投資協議及管理賬目，並對被投資公司的公開資料進行桌面搜索，以了解其業務性質、股權架構及是否存在可能影響其估值的重大過往事件；及

---

## 財務資料

---

- 在盡職調查期間與本公司管理層討論，以了解(其中包括)(i)被投資公司的性質及背景；(ii)本公司在投資前的決策相關程序及內部批准程序，例如可行性報告及盡職調查報告；(iii)本公司釐定相關投資公允價值的依據；及(iv)本公司進行相關投資前考慮的因素或資料，包括有否就投資價值進行任何獨立評估。

基於上述聯席保薦人進行的盡職調查，經考慮董事的確認，聯席保薦人並不知悉任何可能導致聯席保薦人質疑估值結果處理的情況。

就第三級金融工具的估值，第三級公允價值計量所用重大不可觀察輸入數據的詳情及定量資料載於會計師報告(按香港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」編製，載於本文件附錄一)附註19。會計師報告中的歷史財務資料真實公允地反映於整個往績記錄期間的財務狀況、財務表現及現金流量。

## 財務資料

### 綜合全面收益表

下表載列我們於所示期間的綜合全面收益表，以絕對金額及收入的百分比列示。

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2018年		2019年		2020年		2020年		2021年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(人民幣千元，百分比除外)									
	(未經審核)									
收入	98,421	100.0	88,704	100.0	1,226,920	100.0	88,550	100.0	762,950	100.0
收入成本	(21,670)	(22.0)	(19,967)	(22.5)	(284,565)	(23.2)	(34,728)	(39.2)	(188,428)	(24.7)
毛利	76,751	78.0	68,737	77.5	942,355	76.8	53,822	60.8	574,522	75.3
銷售及營銷開支	(13,917)	(14.1)	(16,763)	(18.9)	(559,215)	(45.6)	(186,426)	(210.5)	(245,071)	(32.1)
研發開支	(25,305)	(25.7)	(25,612)	(28.9)	(146,108)	(11.9)	(12,258)	(13.8)	(18,043)	(2.4)
一般及行政開支	(19,090)	(19.4)	(9,296)	(10.5)	(102,897)	(8.4)	(11,916)	(13.5)	(28,666)	(3.8)
金融資產減值虧損淨額	(657)	(0.7)	(170)	(0.2)	364	0.0	688	0.8	71	0.0
按公允價值計量且變動計入損益的投資的公允價值變動	143	0.1	535	0.6	594	0.0	439	0.5	1,962	0.3
其他收入	7,042	7.2	6,394	7.2	11,406	1.0	4,807	5.4	2,917	0.4
其他收益／(虧損)淨額	1,262	1.3	1,741	2.0	(27,071)	(2.2)	(13)	(0.0)	(4,157)	(0.5)
<b>經營利潤／(虧損)</b>	<b>26,229</b>	<b>26.7</b>	<b>25,566</b>	<b>28.8</b>	<b>119,428</b>	<b>9.7</b>	<b>(150,857)</b>	<b>(170.4)</b>	<b>283,535</b>	<b>37.2</b>
財務收入	53	0.1	47	0.1	795	0.1	48	0.1	697	0.1
財務成本	(151)	(0.2)	(138)	(0.2)	(103)	(0.0)	(65)	(0.1)	(283)	(0.0)
財務(成本)／收入淨額	(98)	(0.1)	(91)	(0.1)	692	0.1	(17)	(0.0)	414	0.1
可轉換可贖回優先股的公允價值變動	—	—	—	—	—	—	—	—	(338,380)	(44.4)
應佔採用權益法列賬的投資業績	145	0.1	(154)	(0.2)	(404)	(0.0)	(202)	(0.2)	5,046	0.7
採用權益法列賬的投資之減值虧損	—	—	(2,000)	(2.3)	—	—	—	—	—	—
向投資者發行的金融工具的虧損	—	—	(2,667)	(3.0)	(6,400)	(0.5)	(3,200)	(3.6)	(53,928)	(7.1)
除所得稅前利潤／(虧損)	26,276	26.7	20,654	23.2	113,316	9.2	(154,276)	(174.2)	(103,313)	(13.5)
所得稅(開支)／抵免	(1,416)	(1.4)	(1,029)	(1.1)	(9,577)	(0.8)	(1,904)	(2.2)	9,528	1.2
<b>年／期內利潤／(虧損)</b>	<b>24,860</b>	<b>25.3</b>	<b>19,625</b>	<b>22.1</b>	<b>103,739</b>	<b>8.5</b>	<b>(156,180)</b>	<b>(176.4)</b>	<b>(93,785)</b>	<b>(12.3)</b>

## 財務資料

### 非國際財務報告準則財務數據

為補充我們根據國際財務報告準則呈列的綜合全面收益表，我們使用期內經調整利潤或虧損淨額（非國際財務報告準則財務計量）。由於我們的管理層使用期內經調整利潤或虧損淨額評估我們的經營表現，故我們呈列期內經調整利潤或虧損淨額。我們亦相信，期內經調整利潤或虧損淨額為[編纂]及其他人士提供有用資料，以按與管理層相同的方式了解及評估我們的綜合經營業績，並比較各會計期間的財務業績。

於計算期內經調整利潤／（虧損）淨額時，我們不包括以股份為基礎的薪酬、向投資者發行的金融工具的虧損、可轉換可贖回優先股的公允價值變動及[編纂]，乃由於該等項目與我們的業務營運並無直接關係。於往績記錄期間，以股份為基礎的薪酬主要發放予三名高級管理層成員。以股份為基礎的薪酬開支屬一次性及非經常性，管理層認為其並不反映我們的經營業績。於往績記錄期間，向投資者發行的金融工具的虧損主要指在[編纂]階段吉比特以附帶優先權的普通股形式持有的青瓷數碼股權投資的賬面值變動。向投資者發行的金融工具已於2021年5月換股後終止確認。向投資者發行的金融工具的虧損並不反映我們的經營業績，且不會在[編纂]後再次產生。可轉換可贖回優先股（A系列及B系列優先股）的公允價值變動屬非現金性質，並不反映我們的經營業績，且不會在[編纂]後再次產生，因為A系列及B系列優先股將在[編纂]後轉換為本公司普通股。於往績記錄期間，一次性[編纂]指與[編纂]有關的開支，並不反映我們的經營業績。該等項目導致我們的定期盈利波動，且分析或預測價值有限。然而，呈列期內經調整利潤／（虧損）淨額不應被詮釋為我們的未來業績將不會受我們認為於日常業務過程以外的其他費用及收益影響的指標。

使用期內經調整利潤／（虧損）淨額存在若干限制。以股份為基礎的薪酬、向投資者發行的金融工具的虧損、可轉換可贖回優先股的公允價值變動及[編纂]並無於呈列期內經調整利潤／（虧損）淨額內反映。我們通過在與國際財務報告準則財務計量的對賬及綜合財務報表中提供以股份為基礎的薪酬、向投資者發行的金融工具的虧損、可轉換可贖回優先股的公允價值變動及[編纂]的相關披露來彌補該等限制，所有該等披露均應於評估我們的表現時予以考慮。

鑒於上述限制，於評估我們的經營表現時，閣下不應單獨考慮我們的期內經調整利潤／（虧損）淨額，或作為我們的期內利潤或根據國際財務報告準則計算的任何其他經營表現計量的替代。此外，該非國際財務報告準則計量並無國際財務報告準則規定的標準涵義。我們的期內經調整利潤／（虧損）淨額未必可與期內經調整利潤／（虧損）淨額或其他公司使用的其他類似名稱的計量作比較，乃由於該等其他公司未必會以與我們相同的方式計算期內經調整利潤／（虧損）淨額。

## 財務資料

下表載列於所示期間本公司權益持有人應佔期內利潤與經調整利潤或虧損淨額的對賬。

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
	(人民幣千元)			(未經審核)	
本公司權益持有人應佔年／ 期內利潤／(虧損)	24,860	19,625	103,739	(156,180)	(93,785)
就以下各項調整：					
以股份為基礎的薪酬 <sup>(1)</sup>	14,000	—	56,017	8,965	—
向投資者發行的金融工具的虧損 <sup>(2)</sup>	—	2,667	6,400	3,200	53,928
可轉換可贖回優先股的 公允價值變動 <sup>(3)</sup>	—	—	—	—	338,380
[編纂]	—	—	—	—	—
[編纂]	—	—	—	—	—

附註：

- (1) 於2018年，楊先生以代價人民幣1元向黃先生轉讓其實益擁有的青瓷數碼3.5%股份，以獎勵黃先生於過往年度的貢獻及表現。轉讓股份的公允價值人民幣14.0百萬元確認為以股份為基礎的薪酬。

於2020年2月，兩名高級管理層成員獲授予具業績條件及協定行使價的8%青瓷數碼股份認購權。於2020年12月，該兩名高級管理層成員完成業績條件及透過其控股公司按協定行使價向青瓷數碼注資。於2020年2月至2020年12月期間，購股權於授出日期的公允價值獲確認為以股份為基礎的薪酬開支並入賬，金額約為人民幣22百萬元。

於2020年12月，一名高級管理層成員於簽署僱傭要約後按協定行使價獲授予青瓷數碼2%股份。該名高級管理層成員於同月按協定行使價完成注資。因此，於2020年12月，授出日期的購股權公允價值獲確認為以股份為基礎的薪酬開支，金額約為人民幣34百萬元。更多詳情請參閱本文件附錄一所載的會計師報告附註6。

- (2) 金融工具由可變利益實體青瓷數碼於2019年向投資者發行，屬於在本集團無法控制的若干事件下將可由吉比特贖回的普通股。於本集團無法控制的若干事件發生後，青瓷數碼不享有避免分發現金或其他金融資產以履行合約責任的無條件權利。我們將該等工具按贖回金額的現值確認為金融負債，乃基於投資金額人民幣80百萬元加上8%的年利率計算。金融負債賬面值的任何變動均記錄於綜合全面收益表中「向投資者發行的金融工具的虧損」。有關更多詳情，請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註29。
- (3) 我們於2021年5月向若干投資者發行可轉換可贖回優先股(A系列及B系列優先股)。A系列及B系列優先股將在[編纂]後轉換為本公司普通股。有關更多詳情，請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註30。
- (4) 指與[編纂]有關的[編纂]。

### 有關經營業績主要組成部分的描述

#### 收入

於2018年、2019年及2020年，我們的收入分別為人民幣98.4百萬元、人民幣88.7百萬元及人民幣1,226.9百萬元。此外，截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們的收入分別為人民幣88.6百萬元及人民幣763.0百萬元。

## 財務資料

### 按來源劃分的收入

下表載列我們於所示期間按來源劃分的收入明細，以絕對金額及佔總收入的百分比列示。

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2018年		2019年		2020年		2020年		2021年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(人民幣千元，百分比除外)						(未經審核)			
遊戲運營收入										
自主開發	35,481	36.1	43,318	48.8	1,082,298	88.2	62,085	70.1	496,391	65.0
獲授權	15,110	15.3	10,054	11.3	11,150	0.9	4,052	4.6	233,242	30.6
小計	50,591	51.4	53,372	60.1	1,093,448	89.1	66,137	74.7	729,633	95.6
遊戲授權收入	47,822	48.6	33,582	37.9	58,576	4.8	14,198	16.0	18,930	2.5
信息服務收入	8	0.0	1,750	2.0	74,896	6.1	8,215	9.3	14,387	1.9
<b>總收入</b>	<b>98,421</b>	<b>100.0</b>	<b>88,704</b>	<b>100.0</b>	<b>1,226,920</b>	<b>100.0</b>	<b>88,550</b>	<b>100.0</b>	<b>762,950</b>	<b>100.0</b>

我們在我們擔任發行商的「遊戲運營收入」的安排中視自身為負責人並就我們所發行的自主開發及獲授權遊戲按總數基準確認收入。我們的移動遊戲目前主要以免費暢玩基準提供。我們主要從銷售遊戲內虛擬道具產生收入。

我們在我們委聘第三方發行我們自主開發的遊戲的「遊戲授權收入」的安排中視自身為代理人。我們將從第三方發行商獲得的授權費確認為收入，一般包括不可退回固定授權費及按規定條款計算的可變授權費。

此外，我們通過向於我們的遊戲中向玩家推廣其客戶產品的廣告商或其代理提供基於績效的遊戲內營銷及推廣服務產生信息服務收入。有關更多詳情，見「關鍵會計政策、判斷及估計—收入確認」。

下表載列於所示日期按遊戲類型劃分的收入明細。

收入	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
	(人民幣千元)				
	(未經審核)				
《最強蝸牛》	—	1,871	1,169,742	56,683	516,487
《不思議迷宮》	72,839	53,286	36,393	21,067	10,458
《提燈與地下城》	—	—	2,773	—	229,392
《阿瑞斯病毒》	14,140	10,068	8,485	3,942	4,055
《無盡大冒險》	4,237	19,247	8,182	6,085	2,281
其他	7,205	4,232	1,345	773	277
<b>總計</b>	<b>98,421</b>	<b>88,704</b>	<b>1,226,920</b>	<b>88,550</b>	<b>762,950</b>

## 財務資料

下表載列於所示期間遊戲所產生收入的分析。

### 遊戲運營收入 — 自主開發

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
	(人民幣千元)			(未經審核)	
《最強蝸牛》	—	1,871	1,063,345	50,207	490,960
《不思議迷宮》	25,017	19,704	12,226	7,251	3,414
《無盡大冒險》	4,237	18,008	5,743	4,182	1,743
其他	6,227	3,735	984	445	274
<b>總計</b>	<b>35,481</b>	<b>43,318</b>	<b>1,082,298</b>	<b>62,085</b>	<b>496,391</b>

### 遊戲運營收入 — 獲授權

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
	(人民幣千元)			(未經審核)	
《提燈與地下城》	—	—	2,773	—	229,392
《阿瑞斯病毒》	14,132	9,557	8,075	3,778	3,850
其他	978	497	302	274	—
<b>總計</b>	<b>15,110</b>	<b>10,054</b>	<b>11,150</b>	<b>4,052</b>	<b>233,242</b>

### 遊戲授權收入

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
	(人民幣千元)			(未經審核)	
《最強蝸牛》	—	—	34,026	—	11,817
《不思議迷宮》	47,822	33,582	24,167	13,816	7,044
《無盡大冒險》	—	—	335	335	68
其他	—	—	48	47	1
<b>總計</b>	<b>47,822</b>	<b>33,582</b>	<b>58,576</b>	<b>14,198</b>	<b>18,930</b>

## 財務資料

### 信息服務收入

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
	(人民幣千元)			(未經審核)	
《最強蝸牛》	—	—	72,371	6,477	13,710
《阿瑞斯病毒》	8	511	410	163	205
《無盡大冒險》	—	1,239	2,104	1,567	470
其他	—	—	11	8	2
<b>總計</b>	<b>8</b>	<b>1,750</b>	<b>74,896</b>	<b>8,215</b>	<b>14,387</b>

### 按地區劃分的收入

下表載列我們於所示期間按地區劃分的收入明細，以絕對金額及佔總收入的百分比列示。

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2018年		2019年		2020年		2020年		2021年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(人民幣千元，百分比除外)									
	(未經審核)									
中國內地	67,044	68.1	62,686	70.7	1,178,903	96.1	80,353	90.7	742,945	97.4
中國內地 以外地區 <sup>(1)</sup>	31,377	31.9	26,018	29.3	48,017	3.9	8,197	9.3	20,005	2.6
<b>總計</b>	<b>98,421</b>	<b>100.0</b>	<b>88,704</b>	<b>100.0</b>	<b>1,226,920</b>	<b>100.0</b>	<b>88,550</b>	<b>100.0</b>	<b>762,950</b>	<b>100.0</b>

附註：

(1) 自中國內地以外地區產生的收入主要包括美國、香港、台灣及澳門當地版本遊戲所得收入。

### 收入成本

於2018年、2019年及2020年，我們的收入成本分別為人民幣21.7百萬元、人民幣20.0百萬元及人民幣284.6百萬元。此外，截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們的收入成本分別為人民幣34.7百萬元及人民幣188.4百萬元。我們於往績記錄期間的收入成本包括(i)分銷及支付渠道收取的佣金，即就我們自主發行的遊戲向第三方分銷平台及支付服務供應商作出的收入分成付款，(ii)第三方遊戲開發商收取的佣金，(iii)帶寬及服務器託管費，(iv)有關系統保養及客戶服務人員的僱員福利開支，包括工資、薪金、花紅、社會保險供款及其他僱員福利，及(v)其他，包括短消息服務的外包技術服務費、專業服務費及雜項開支。

## 財務資料

下表載列我們於所示期間按性質劃分的收入成本明細，以絕對金額及佔總收入成本的百分比列示。

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2018年		2019年		2020年		2020年		2021年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(人民幣千元，百分比除外)									
	(未經審核)									
分銷及支付渠道										
收取的佣金	13,929	64.3	13,068	65.4	249,107	87.5	26,801	77.2	131,823	70.0
第三方遊戲開發商										
收取的佣金	5,180	23.9	2,922	14.6	2,430	0.9	1,277	3.7	33,210	17.6
帶寬及服務器託管費	1,293	6.0	1,996	10.0	16,022	5.6	4,501	13.0	12,902	6.8
僱員福利開支	1,090	5.0	1,830	9.2	9,844	3.5	1,569	4.5	3,434	1.8
其他	178	0.8	151	0.8	7,162	2.5	580	1.6	7,059	3.8
<b>總計</b>	<b>21,670</b>	<b>100.0</b>	<b>19,967</b>	<b>100.0</b>	<b>284,565</b>	<b>100.0</b>	<b>34,728</b>	<b>100.0</b>	<b>188,428</b>	<b>100.0</b>

### 毛利及毛利率

於2018年、2019年及2020年，我們的毛利分別為人民幣76.8百萬元、人民幣68.7百萬元及人民幣942.4百萬元。此外，截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們的毛利分別為人民幣53.8百萬元及人民幣574.5百萬元。下表載列所示期間我們的毛利及毛利率。

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
		(未經審核)			
毛利(人民幣千元)	76,751	68,737	942,355	53,822	574,522
毛利率(%)	78.0	77.5	76.8	60.8	75.3

### 銷售及營銷開支

於2018年、2019年及2020年，我們的銷售及營銷開支分別為人民幣13.9百萬元、人民幣16.8百萬元及人民幣559.2百萬元。此外，截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們的銷售及營銷開支分別為人民幣186.4百萬元及人民幣245.1百萬元。我們的銷售及營銷開支包括(i)向我們線上及線下營銷服務供應商支付的營銷及推廣開支(包括流量獲取以及品牌營銷及推廣開支)，於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，分別佔我們總銷售及營銷開支的72.0%、67.3%、93.7%及95.1%，(ii)有關我們銷售及營銷人員的僱員福利開支，及(iii)其他，包括就我們銷售及營銷活動產生的辦公費用以及雜項開支。

## 財務資料

下表載列我們於所示期間的銷售及營銷開支明細，以絕對金額及佔總銷售及營銷開支的百分比列示。

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2018年		2019年		2020年		2020年		2021年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(人民幣千元，百分比除外)									
	(未經審核)									
營銷及推廣開支	10,013	72.0	11,277	67.3	524,259	93.7	182,964	98.1	233,170	95.1
— 流量獲取	7,410	53.3	3,155	18.8	434,999	77.7	148,253	79.5	144,089	58.8
— 品牌營銷及推廣	2,603	18.7	8,122	48.5	89,260	16.0	34,711	18.6	89,081	36.3
僱員福利開支	3,138	22.5	4,417	26.3	33,418	6.0	2,952	1.6	8,573	3.5
其他	766	5.5	1,069	6.4	1,538	0.3	510	0.3	3,328	1.4
<b>總計</b>	<b>13,917</b>	<b>100.0</b>	<b>16,763</b>	<b>100.0</b>	<b>559,215</b>	<b>100.0</b>	<b>186,426</b>	<b>100.0</b>	<b>245,071</b>	<b>100.0</b>

我們的品牌營銷及推廣開支包括流量獲取開支及品牌營銷及推廣開支。有關流量獲取以及品牌營銷及推廣活動的詳情，請參閱「業務—營銷及推廣」。流量獲取開支由2018年的人民幣7.4百萬元減少57.4%至2019年的人民幣3.2百萬元，主要由於就中國內地以外市場的遊戲(包括《不思議迷宮》)產生的流量獲取開支減少。我們的流量獲取開支進一步大幅增加至2020年的人民幣435.0百萬元，主要與爆款遊戲《最強蝸牛》有關。我們的流量獲取開支於截至2020年6月30日止六個月及2021年同期維持相對穩定，分別為人民幣148.3百萬元及人民幣144.1百萬元，主要由於《最強蝸牛》及《提燈與地下城》。

我們的品牌營銷及推廣開支由2018年的人民幣2.6百萬元大幅增加至2019年的人民幣8.1百萬元，主要與《無盡大冒險》更新版本的營銷及推廣有關。我們的品牌營銷及推廣開支進一步大幅增加至2020年的人民幣89.3百萬元，主要由於《最強蝸牛》上線。我們的品牌營銷及推廣開支由截至2020年6月30日止六個月的人民幣29.5百萬元大幅增加至2021年同期的人民幣78.5百萬元，主要與《最強蝸牛》及2021年3月上線的《提燈與地下城》有關。

### 研發開支

於2018年、2019年及2020年，我們的研發開支分別為人民幣25.3百萬元、人民幣25.6百萬元及人民幣146.1百萬元。此外，截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們的研發開支分別為人民幣12.3百萬元及人民幣18.0百萬元。我們的研發開支包括(i)與我們研發人員有關的僱員福利開支，(ii)外包技術服務費，及(iii)其他，包括我們研發活動產生的辦公費用、使用權資產折舊、租金開支、水電費及雜項開支。

## 財務資料

下表載列我們於所示期間的研發開支明細，以絕對金額及佔總研發開支的百分比列示。

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2018年		2019年		2020年		2020年		2021年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(人民幣千元，百分比除外)									
	(未經審核)									
僱員福利開支	25,064	99.0	25,041	97.8	144,831	99.1	11,547	94.2	16,238	90.0
外包技術服務費	241	1.0	567	2.2	999	0.7	14	0.1	559	3.1
其他	—	—	4	0.0	278	0.2	697	5.7	1,246	6.9
<b>總計</b>	<b>25,305</b>	<b>100.0</b>	<b>25,612</b>	<b>100.0</b>	<b>146,108</b>	<b>100.0</b>	<b>12,258</b>	<b>100.0</b>	<b>18,043</b>	<b>100.0</b>

### 一般及行政開支

於2018年、2019年及2020年，我們的一般及行政開支分別為人民幣19.1百萬元、人民幣9.3百萬元及人民幣102.9百萬元。此外，截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們的一般及行政開支分別為人民幣11.9百萬元及人民幣28.7百萬元。我們的一般及行政開支包括(i)與支持人員有關的僱員福利開支，(ii)以股份為基礎的薪酬，(iii)租賃的使用權資產折舊，(iv) [編纂]，(v)附加稅，包括增值稅附加及印花稅，(vi)租金開支及水電費，及(vii)其他，包括辦公費用、物業、廠房及設備折舊、專業服務費及雜項開支。

下表載列我們於所示期間的一般及行政開支明細，以絕對金額及佔總一般及行政開支的百分比列示。

	截至12月31日止年度						截至6月30日止六個月			
	2018年		2019年		2020年		2020年		2021年	
	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%	金額	%
	(人民幣千元，百分比除外)									
	(未經審核)									
僱員福利開支	2,659	13.9	6,040	65.0	38,226	37.1	1,677	14.1	7,829	27.3
以股份為基礎的薪酬	14,000	73.3	—	—	56,017	54.4	8,965	75.2	—	—
使用權資產折舊	65	0.3	99	1.1	148	0.1	64	0.5	154	0.5
				[編纂]						
附加稅	494	2.6	302	3.2	3,764	3.7	320	2.7	2,275	7.9
租金開支及水電費	161	0.8	425	4.6	395	0.4	10	0.1	31	0.1
其他	1,711	9.1	2,430	26.1	4,347	4.3	880	7.4	3,207	11.3
				[編纂]						

### 金融資產減值虧損淨額

我們於2018年及2019年分別錄得金融資產減值虧損淨額人民幣657,000元及人民幣170,000元，於2020年錄得該等金融資產過往減值虧損撥回人民幣364,000元。我們於截至2020年及2021年6月30日止六個月分別錄得金融資產減值虧損淨額人民幣688,000元及人民幣71,000元。我們的金融資產減值虧損淨額為金融資產(主要包括貿易及其他應收款項)預期信貸虧損撥備變動。有關我們的金融資產的更多詳情，請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註22。

## 財務資料

### 按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值變動

我們於2018年、2019年及2020年分別錄得按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值收益人民幣143,000元、人民幣535,000元及人民幣594,000元。我們於截至2020年及2021年6月30日止六個月分別錄得按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值虧損人民幣439,000元及人民幣2.0百萬元。我們按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值變動反映了以下各項的公允價值變動：(i)若干長期股權投資(作為無重大影響力的有限合夥人於私募股權基金的股權投資)及於被投資公司的投資，及(ii)我們的短期投資，主要包括於主要中國商業銀行衍生工具的投資及主要投資於公開買賣證券的基金的投資。有關公允價值計量的詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註8、18及23。

除於移動遊戲開發商或其他業務的戰略投資外，我們作出短期投資以更好地利用我們經營活動產生的超額現金。我們於往績記錄期間的短期投資主要為我們與中國主要商業銀行作出的衍生工具及主要投資於公開買賣證券的基金的短期投資。我們的首席財務官負責投資於該等投資並進行管理。我們已於業務過程中採納投資政策及審慎的投資策略，且我們基於各項投資的具體條款及風險評估及管理各項投資。更多詳情請參閱「業務 — 風險管理及內部監控 — 投資風險管理」。

### 其他收入

於2018年、2019年及2020年，我們的其他收入分別為人民幣7.0百萬元、人民幣6.4百萬元及人民幣11.4百萬元。此外，截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們的其他收入分別為人民幣4.8百萬元及人民幣2.9百萬元。我們的其他收入主要包括(i)向第三方及關聯方貸款的利息收入(更多資料請參閱「關聯方交易」)，(ii)按攤銷成本計量的金融資產的利息收入，主要指定期存款的利息收入，(iii)商業銀行發行的理財產品的投資回報，及(iv)補貼，主要包括當地政府為支持我們的研發活動及認可我們對當地經濟發展作出的貢獻所授予的政府補貼。

下表載列於所示期間其他收入的明細。

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
			(人民幣千元)	(未經審核)	
向第三方及關聯方貸款的 利息收入	1,458	1,368	2,627	1,159	—
按攤銷成本計量的金融 資產利息收入	634	1,205	1,090	1,042	—
商業銀行發行的理財產品的 投資回報	—	—	—	—	120
補貼	4,950	3,821	7,689	2,606	2,797
<b>總計</b>	<b>7,042</b>	<b>6,394</b>	<b>11,406</b>	<b>4,807</b>	<b>2,917</b>

於2021年第二季度，我們購買中國一間商業銀行發行及管理的理財產品，為14天期限的低風險保本結構性存款。我們通常購買低風險保本的理財產品，從而更好地運用閒置資金。我們的財務部門在高級管理層(包括首席財務官)的監督下管理該等投資。有關首席財務官的相關資格及經驗，請參閱「董事及高級管理層」。

## 財務資料

### 其他收益／(虧損)淨額

於2018年及2019年，我們分別錄得其他收益淨額人民幣1.3百萬元及人民幣1.7百萬元。於2020年及截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們分別錄得其他虧損淨額人民幣27.1百萬元、人民幣13,000元及人民幣4.2百萬元。我們的其他收益或虧損主要包括(i)以美元計值的收入及貿易應收款項產生的外匯收益或虧損淨額，(ii)向慈善機構捐款，及(iii)來自我們投資的私募股權基金的股息分派。

下表載列所示期間我們的其他收益或虧損淨額明細。

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
	(人民幣千元)			(未經審核)	
外匯收益／(虧損)淨額	1,235	1,681	(24,712)	1,251	(4,005)
向慈善機構捐款	—	—	(2,254)	(1,261)	(187)
股息分派	—	—	—	—	8
其他 <sup>(1)</sup>	27	60	(105)	(3)	27
<b>總計</b>	<b>1,262</b>	<b>1,741</b>	<b>(27,071)</b>	<b>(13)</b>	<b>(4,157)</b>

附註：

- (1) 我們於2018年向我們其中一名僱員出售廈門暢玩網絡科技有限公司(「暢玩」)。於出售前，暢玩並無任何實質業務運作，而我們出售此公司乃由於業務策略變動。買方無償購買暢玩100%股權，乃根據其於2017年12月31日的負債淨額狀況而釐定，據我們所知，買方擬以此公司經營其自身的業務。出售後，我們與暢玩並無任何交易。暢玩於所有重大方面遵守適用的法律法規，並於往績記錄期間及直至其出售日期並無面臨任何重大索償、訴訟或法律程序。

我們於2019年自願解散廈門暢樂游網絡科技有限公司(「暢樂游」)。暢樂游並無任何實質業務運作，而其解散乃由於業務策略變動。暢樂游於所有重大方面遵守適用的法律法規，且於往績記錄期間及直至其解散日期並無面臨任何重大索償、訴訟或法律程序。

### 財務(成本)／收入淨額

於2018年、2019年及2020年，我們的財務收入分別為人民幣53,000元、人民幣47,000元及人民幣795,000元。截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們的財務收入分別為人民幣48,000元及人民幣697,000元。我們的財務收入主要包括銀行存款利息收入。

於2018年、2019年及2020年，我們的財務成本分別為人民幣151,000元、人民幣138,000元及人民幣103,000元。此外，截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們的財務成本分別為人民幣65,000元及人民幣283,000元。我們的財務成本主要包括租賃負債利息開支及銀行收費。

## 財務資料

下表載列所示期間我們的財務收入及財務成本明細。

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
			(人民幣千元)		
				(未經審核)	
<b>財務收入</b>					
銀行存款利息收入	53	47	795	48	697
<b>財務成本</b>					
租賃負債利息開支	(136)	(124)	(74)	(49)	(237)
銀行收費	(15)	(14)	(29)	(16)	(46)
小計	(151)	(138)	(103)	(65)	(283)
<b>財務(成本)／收入淨額</b>	<b>(98)</b>	<b>(91)</b>	<b>692</b>	<b>(17)</b>	<b>414</b>

### 可轉換可贖回優先股的公允價值變動

截至2021年6月30日止六個月，我們錄得可轉換可贖回優先股的公允價值虧損人民幣338.4百萬元。該等優先股指我們於2021年5月向若干投資者發行的A系列及B系列優先股。詳情請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註30。

### 應佔採用權益法列賬的投資業績

於2019年、2020年及截至2020年6月30日止六個月，我們分別錄得應佔採用權益法列賬的投資虧損淨額人民幣154,000元、人民幣404,000元及人民幣202,000元。於2018年及截至2021年6月30日止六個月，我們分別錄得應佔採用權益法列賬的投資收益淨額人民幣145,000元及人民幣5.0百萬元。我們的應佔採用權益法列賬的投資業績為應佔我們於當中作出少數股權投資但具有重大影響的聯營公司的利潤或虧損淨額。

### 採用權益法列賬的投資之減值虧損

於2019年，我們錄得採用權益法列賬的投資之減值虧損人民幣2.0百萬元，其與一間於2019年清盤的聯營公司相關。

### 向投資者發行的金融工具的虧損

於2019年、2020年及截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們分別錄得向投資者發行的金融工具的虧損人民幣2.7百萬元、人民幣6.4百萬元、人民幣3.2百萬元及人民幣53.9百萬元。向投資者發行的金融工具的虧損指可變利益實體青瓷數碼於2019年7月向投資者發行的普通股，總代價為人民幣80.0百萬元，佔青瓷數碼13.33%股權。在本集團無法控制的若干事件下普通股將可由吉比特贖回。於本集團無法控制的若干事件發生後，青瓷數碼不享有避免分發現金或其他金融資產以履行合約責任的無條件權利。有關更多詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註29。

### 所得稅(開支)／抵免

於2018年、2019年及2020年，我們分別錄得所得稅開支人民幣1.4百萬元、人民幣1.0百萬元及人民幣9.6百萬元。此外，截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們分別錄得所得稅開支人民幣1.9百萬元及所得稅抵免人民幣9.5百萬元。

## 財務資料

### 開曼群島

根據開曼群島現行法律，於開曼群島註冊成立的本公司及其附屬公司毋須就收入或資本收益繳納稅項。此外，開曼群島並不就向股東支付的股息徵收預扣稅。

### 英屬處女群島

根據英屬處女群島現行法律，於英屬處女群島註冊成立的實體毋須就彼等收入或資本收益繳納稅項。

### 香港

香港利得稅稅率就於香港經營的估計應課稅利潤按16.5%的稅率計提。

### 中國

#### 中國企業所得稅（「企業所得稅」）

我們的企業所得稅撥備已根據本集團在中國註冊成立的實體的估計應課稅利潤作出並按照中國相關規定計算，並已計及可以獲得的退稅及減免等稅收優惠。於往績記錄期間，一般中國企業所得稅稅率為25%。

根據中國相關法律法規，我們的可變利益實體青瓷文化及青瓷數碼各自獲認定為「軟件企業」。該等公司在抵銷分別自2017年及2020年起的過往年度產生的稅項虧損後，自首個盈利年度起兩年內免繳企業所得稅，其後三年按適用稅率減半繳納企業所得稅。

根據中國國家稅務總局頒佈自2018年起生效的相關法律法規，從事研發活動的企業在釐定當年應課稅利潤時，有權要求將其產生的研發開支的175%列作可扣減稅項開支，或超額抵扣。我們已就本集團實體所要求的超額抵扣作出最佳估計，以確定往績記錄期間的應課稅利潤。有關更多資料，請參閱「風險因素—與在中國經營業務有關的風險—未能獲得任何稅務優惠待遇及政府補貼或我們未來可能獲得的任何稅務優惠待遇終止、減少、要求返還或推遲，可能對我們的經營業績造成不利影響」。

#### 中國預扣稅

根據適用的中國稅務法規，於中國成立的公司就2008年1月1日之後獲得的利潤向外國投資者分派的股息一般須繳納10%的預扣稅。倘於香港註冊成立的外國投資者符合中國與香港訂立的避免雙重徵稅協定安排的條件及要求，於若干情況相關的預扣稅率將自10%下調至5%。

由於我們有意於重組後一直再投資青瓷數碼所得盈利以進一步擴張我們於中國的業務，故我們不擬於可預見未來向青瓷數碼的直接外商控股實體宣派股息。因此，於2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日並無就青瓷數碼的中國預扣稅產生遞延所得稅負債。截至2021年6月30日，我們的中國附屬公司擬用於一直再投資的累計未分配盈利為人民幣137.0百萬元。

## 財務資料

### 經營業績的各期間比較

#### 截至2021年6月30日止期間與截至2020年6月30日止期間比較

##### 收入

我們的收入由截至2020年6月30日止六個月的人民幣88.6百萬元大幅增至2021年同期的人民幣763.0百萬元，主要由於(i)來自自主開發的遊戲所得遊戲運營收入增加人民幣434.3百萬元，主要歸因於我們極其成功的遊戲《最強蝸牛》收入大幅增加，而此遊戲在2020年上半年上線並運營僅約一週，且其上線前後的較大部分收入遞延至較後期間，及(ii)來自獲授權遊戲的遊戲運營收入增加人民幣229.2百萬元，主要來自我們於2021年3月推出的我們的標誌性遊戲《提燈與地下城》。收入的增加亦歸因於我們來自遊戲內營銷及推廣服務的信息服務收入增加人民幣6.2百萬元。

##### 收入成本

我們的收入成本由截至2020年6月30日止六個月的人民幣34.7百萬元大幅增至2021年同期的人民幣188.4百萬元，主要由於(i)與來自《最強蝸牛》的遊戲運營收入增長相符的分銷及支付渠道收取的佣金增加人民幣105.0百萬元及(ii)遊戲開發商主要就我們的授權遊戲《提燈與地下城》收取的佣金增加人民幣31.9百萬元。增加亦歸因於帶寬及服務器託管費增加人民幣8.4百萬元。

##### 毛利及毛利率

由於前述原因，我們的毛利由截至2020年6月30日止六個月的人民幣53.8百萬元大幅增至2021年同期的人民幣574.5百萬元。我們的毛利率由截至2020年6月30日止六個月的60.8%升至2021年同期的75.3%，主要由於《最強蝸牛》於截至2020年6月30日止六個月的收入相對於其成本較少，原因為此遊戲在2020年上半年上線並運營僅約一週，且其上線前後的較大部分收入遞延至較後期間。

##### 銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由截至2020年6月30日止六個月的人民幣186.4百萬元增加31.5%至2021年同期的人民幣245.1百萬元，主要由於(i)主要就籌備上線《最強蝸牛》及在之後不久推廣此遊戲產生的營銷及推廣開支增加人民幣50.2百萬元，及(ii)《提燈與地下城》於2021年3月上線，需要大量推廣以增加曝光度。

##### 研發開支

我們的研發開支由截至2020年6月30日止六個月的人民幣12.3百萬元增加31.7%至2021年同期的人民幣18.0百萬元，主要由於僱員福利開支增加人民幣4.7百萬元，乃由於研發人員人數及平均薪酬增加。

##### 一般及行政開支

我們的一般及行政開支由截至2020年6月30日止六個月的人民幣11.9百萬元大幅增至2021年同期的人民幣28.7百萬元，主要由於(i)我們於截至2021年6月30日止六個月產生[編纂][編

## 財務資料

纂]，而我們於2020年同期並無產生[編纂]，(ii)僱員福利開支增加人民幣6.2百萬元，乃由於僱員人數及平均薪酬增加，及(iii)附加稅增加人民幣2.0百萬元，整體上與我們的收益增長相符。該等因素部分被我們截至2020年6月30日止六個月以股份為基礎的薪酬人民幣9.0百萬元所抵銷，而我們於2021年同期並無該等開支。

### 金融資產減值虧損淨額

截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們分別錄得過往金融資產減值虧損淨額撥回人民幣688,000元及人民幣71,000元，為我們金融資產的預期信貸虧損撥備變動。

### 按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值變動

按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值收益由截至2020年6月30日止六個月的人民幣439,000元大幅增至2021年同期的人民幣2.0百萬元，主要由於我們投資於非上市公司以及現有投資的公允價值收益。

### 其他收入

我們的其他收入由截至2020年6月30日止六個月的人民幣4.8百萬元減少39.6%至2021年同期的人民幣2.9百萬元，乃主要由於向第三方及關聯方貸款的利息收入減少人民幣1.2百萬元及按攤銷成本計量的金融資產利息收入減少人民幣1.0百萬元。

### 其他虧損淨額

截至2020年及2021年6月30日止六個月，我們分別錄得其他虧損淨額人民幣13,000元及人民幣4.2百萬元。大幅增加乃主要由於截至2021年6月30日止六個月錄得外匯虧損淨額人民幣4.0百萬元，而2020年同期則錄得外匯收益淨額人民幣1.3百萬元，此變動乃主要由於人民幣兌美元升值影響我們以美元計值的收入及貿易應收款項。其他虧損淨額增加部分被向慈善機構捐款減少人民幣1.1百萬元所抵銷。

### 財務(成本)／收入淨額

截至2020年6月30日止六個月，我們錄得財務成本淨額人民幣17,000元，主要包括租賃負債利息開支。截至2021年6月30日止六個月，我們錄得財務收入淨額人民幣414,000元，其為銀行存款利息收入，扣除租賃負債利息開支及銀行收費。

### 可轉換可贖回優先股的公允價值變動

截至2021年6月30日止六個月，我們錄得可轉換可贖回優先股的公允價值虧損人民幣338.4百萬元，而上一期間則並無錄得可轉換可贖回優先股的公允價值變動。

### 應佔採用權益法列賬的投資業績

截至2021年6月30日止六個月，我們錄得應佔採用權益法列賬的投資利潤淨額人民幣5.0百萬元，而2020年同期錄得應佔採用權益法列賬的投資虧損淨額人民幣202,000元，乃歸因於我們聯營公司的經營業績。

## 財務資料

### 向投資者發行的金融工具的虧損

向投資者發行的金融工具的虧損由截至2020年6月30日止六個月的人民幣3.2百萬元大幅增加至2021年同期的人民幣53.9百萬元，主要由於向投資者發行的金融工具的公允價值增加。

### 所得稅(開支)／抵免

截至2020年6月30日止六個月，我們錄得所得稅開支人民幣1.9百萬元，於2021年同期，錄得所得稅抵免人民幣9.5百萬元。截至2021年6月30日止六個月，錄得所得稅抵免，主要歸因於確認營銷及推廣開支相關的遞延稅項資產人民幣14.1百萬元(將於未來期間用作扣稅)。

根據中國政府頒佈的中國企業所得稅法，公司每年可扣稅的營銷及推廣開支上限為當年收入的15%。公司當年產生的超過此上限的營銷及推廣開支(「超額營銷及推廣開支」)可於未來期間用作扣稅。

於2020年底，我們的遊戲收入以及營銷及推廣開支主要自青瓷文化產生。根據我們的原定運營計劃及稅務規劃，青瓷文化未來將發行更多遊戲。因此，在新遊戲推出時，其可能會繼續產生大量超額營銷及推廣開支，故青瓷文化不大可能會運用其過往期間累計的超額營銷及推廣開支。因此，我們並無在截至2020年12月31日的綜合財務狀況表入賬相應的遞延所得稅資產。相反，我們於2018年或2019年並無任何超額營銷及推廣開支。

於2021年8月，我們成立青瓷成都互動，以進行遊戲發行及運營。根據我們的新運營計劃及稅務規劃，青瓷成都互動將通過發行我們的主要新遊戲產生收入及大部分營銷及推廣開支。然而，青瓷文化將繼續運營現有遊戲，根據過往遊戲運營經驗，運營現有遊戲將繼續產生收入，而不會產生大量營銷及推廣開支。因此，我們預期在可預見未來，青瓷文化將能夠運用約19%的過往期間累計超額營銷及推廣開支。基於上述情況，我們在截至2021年6月30日的綜合財務狀況表確認相應的遞延所得稅資產。

本文件附錄一所載會計師報告附註16中營銷及推廣開支應佔的暫時差額僅佔截至2021年6月30日止六個月經調整利潤淨額的4.5%，故對我們的經營業績影響有限。管理層將繼續評估可用的未來應課稅收入、可用的超額營銷及推廣開支、運營及稅務規劃，以確定各未來報告期末超額營銷及推廣開支的運用情況，並相應調整遞延稅項資產的確認及可收回性。在未來期間運用任何超額營銷及推廣開支時，我們將在所得稅開支中確認該等開支的相應運用金額的稅務影響，並減少遞延稅項資產。

### 期內虧損及淨虧損率

由於前述原因，我們的期內虧損由截至2020年6月30日止六個月的人民幣156.2百萬元減少40.0%至2021年同期的人民幣93.8百萬元。截至2020年6月30日止六個月錄得虧損淨額乃主要由於(i)我們就籌備上線《最強蝸牛》及在之後不久推廣此遊戲產生了大量銷售及營銷開支；及(ii)源自《最強蝸牛》的收入相對較少，原因為此遊戲在2020年上半年上線並運營僅約一週，且其上線前後的較大部分收入遞延至較後期間。截至2021年6月30日止六個月錄得虧損

## 財務資料

淨額乃主要由於可轉換可贖回優先股的公允價值虧損人民幣338.4百萬元。我們於截至2021年6月30日止六個月錄得經調整利潤淨額(非國際財務報告準則)，而2020年同期錄得經調整虧損淨額(非國際財務報告準則)；此變動乃主要由於源自《最強蝸牛》的收入及源自新上線的《提燈與地下城》的收入大幅增加。

### 截至2020年12月31日止年度與截至2019年12月31日止年度比較

#### 收入

我們的收入由2019年的人民幣88.7百萬元大幅增至2020年的人民幣1,226.9百萬元，主要由於(i)來自我們自主發行的自主開發的遊戲所得遊戲運營收入增加人民幣1,039.0百萬元，特別是來自我們於2020年6月推出的極其成功的遊戲《最強蝸牛》收入大幅增長，及(ii)我們於2020年《最強蝸牛》的信息服務收入增加人民幣73.1百萬元。該等因素部分被《不思議迷宮》(於2016年8月推出)及《無盡大冒險》(於2015年6月推出)的遊戲運營收入減少所抵銷，兩者在運營數年後均經歷流水減少。

#### 收入成本

我們的收入成本由2019年的人民幣20.0百萬元大幅增至2020年的人民幣284.6百萬元，此乃主要由於分銷及支付渠道收取的佣金增加人民幣236.0百萬元，整體與我們的收入增長相符。我們收入成本的增加亦歸因於帶寬及服務器託管費以及僱員福利開支增加。

#### 毛利及毛利率

由於前述原因，我們的毛利由2019年的人民幣68.7百萬元大幅增至2020年的人民幣942.4百萬元，我們的毛利率維持相對穩定，2019年為77.5%及2020年為76.8%。

#### 銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由2019年的人民幣16.8百萬元大幅增至2020年的人民幣559.2百萬元，主要由於營銷及推廣開支增加人民幣513.0百萬元。營銷及推廣開支由2019年的人民幣11.3百萬元大幅增至2020年的人民幣524.3百萬元，主要由於為遊戲《最強蝸牛》產生的營銷及廣告開支以及為我們其他自主發行的遊戲產生的營銷及推廣開支大幅增加。此增加亦歸因於僱員福利開支(由於我們營銷及銷售人員人數及花紅付款增加)增加人民幣29.0百萬元。

#### 研發開支

我們的研發開支由2019年的人民幣25.6百萬元大幅增至2020年的人民幣146.1百萬元，主要由於員工人數及平均薪酬(主要與遊戲成功有關)增加導致僱員福利開支增加。

#### 一般及行政開支

我們的一般及行政開支由2019年的人民幣9.3百萬元大幅增至2020年的人民幣102.9百萬元，主要由於(i)我們於2020年產生以股份為基礎的薪酬人民幣56.0百萬元，而我們於2019年並無該開支，及(ii)由於人數及平均薪酬增加導致僱員福利開支增加人民幣32.2百萬元。

## 財務資料

### 金融資產減值虧損淨額

我們於2020年確認金融資產過往減值虧損撥回人民幣364,000元以及於2019年確認金融資產減值虧損淨額人民幣170,000元，即我們金融資產的預期信貸虧損撥備變動。

### 按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值變動

我們按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值變動保持相對穩定，於2019年為人民幣535,000元及於2020年為人民幣594,000元。

### 其他收入

我們的其他收入由2019年的人民幣6.4百萬元增加78.4%至2020年的人民幣11.4百萬元，主要由於我們於2020年收到的補貼增加。

### 其他收益／(虧損)淨額

我們於2019年錄得其他收益淨額人民幣1.7百萬元，而2020年則錄得其他虧損淨額人民幣27.1百萬元，主要由於我們於2020年錄得外匯虧損淨額人民幣24.7百萬元，而2019年錄得外匯收益淨額人民幣1.7百萬元。此變動乃主要由於2020年人民幣兌美元升值影響我們以美元計值的收入及貿易應收款項。

### 財務(成本)／收入淨額

我們於2019年錄得財務成本人民幣91,000元及於2020年錄得財務收入淨額人民幣692,000元，主要由於銀行存款利息收入增加人民幣748,000元。

### 應佔採用權益法列賬的投資業績

我們應佔採用權益法列賬的投資虧損淨額由2019年的人民幣154,000元大幅增至2020年的人民幣404,000元，此乃由於我們於當中擁有少數股權的聯營公司產生的虧損。

### 採用權益法列賬的投資之減值虧損

於2019年，我們錄得採用權益法列賬的投資之減值虧損人民幣2.0百萬元，其與一間於2019年清盤的聯營公司相關。於2020年，我們並無錄得採用權益法列賬的投資之減值虧損。

### 向投資者發行的金融工具的虧損

於2019年及2020年，我們分別錄得向投資者發行的金融工具的虧損人民幣2.7百萬元及人民幣6.4百萬元。此變動乃主要為於2019年中前後發行金融工具，因此其賬面值變動於2019年相對較小。

### 所得稅開支

我們的所得稅開支由2019年的人民幣1.0百萬元大幅增至2020年的人民幣9.6百萬元。我們於2019年及2020年的實際稅率分別為5.0%及8.5%。該等實際稅率均低於25%的法定企業所得稅率，主要歸因於我們的可變利益實體適用優惠所得稅稅率及我們就研發開支享受超額抵扣。

## 財務資料

### 年內利潤及淨利率

由於前述原因，我們的年內利潤由2019年的人民幣19.6百萬元大幅增至2020年的人民幣103.7百萬元。我們的淨利率由2019年的22.1%減少至2020年8.5%，主要由於為推廣我們的遊戲，銷售及營銷開支大幅增加。

### 截至2019年12月31日止年度與截至2018年12月31日止年度比較

#### 收入

我們的收入由2018年的人民幣98.4百萬元減少9.9%至2019年的人民幣88.7百萬元，主要由於(i)從第三方發行我們自主開發的遊戲產生的遊戲授權收入減少人民幣14.2百萬元，特別是《不思議迷宮》收入減少，及(ii)來自獲授權遊戲的遊戲運營收入減少人民幣5.1百萬元，主要由於2018年8月推出的《阿瑞斯病毒》。該等因素部分被來自自主開發的遊戲的遊戲運營收入增加(主要由於於2015年6月上線的《無盡大冒險》於2019年收入因我們發佈大幅更新的新版本及加強推廣而增長)所抵銷。

#### 收入成本

我們的收入成本由2018年的人民幣21.7百萬元減少7.9%至2019年的人民幣20.0百萬元，此乃主要由於遊戲開發商收取的佣金減少人民幣2.3百萬元，整體上與授權遊戲的遊戲運營收入減少一致，部分被僱員福利開支增加人民幣740,000元及寬帶及服務器費用增加人民幣703,000元所抵銷。

#### 毛利及毛利率

由於前述原因，我們的毛利由2018年的人民幣76.8百萬元減少10.4%至2019年的人民幣68.7百萬元。我們的毛利率維持相對穩定，2018年為78.0%及2019年為77.5%。

#### 銷售及營銷開支

我們的銷售及營銷開支由2018年的人民幣13.9百萬元增加20.4%至2019年的人民幣16.8百萬元，主要由於(i)銷售及營銷團隊擴張且其酬金增加導致僱員福利開支增加人民幣1.3百萬元，及(ii)為推廣我們的遊戲而產生的營銷及推廣開支增加人民幣1.3百萬元。

#### 研發開支

我們的研發開支保持相對穩定，於2018年為人民幣25.3百萬元及於2019年為人民幣25.6百萬元。

#### 一般及行政開支

我們的一般及行政開支由2018年的人民幣19.1百萬元減少51.3%至2019年的人民幣9.3百萬元，主要由於我們於2018年產生以股份為基礎的薪酬人民幣14.0百萬元，而我們於2019年並無該開支。減少部分被僱員福利開支因行政人員數目及平均薪酬增加而增加人民幣3.4百萬元所抵銷。

## 財務資料

### 金融資產減值虧損淨額

於2018年，我們錄得金融資產減值虧損淨額人民幣657,000元，而2019年為人民幣170,000元，主要由於就金融資產減值作出撥備。

### 按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值變動

我們按公允價值計量且其變動計入損益的投資的公允價值收益由2018年的人民幣143,000元大幅增至2019年的人民幣535,000元，主要由於2019年與我們於私募股權基金的投資有關的按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資的公允價值收益增加，部分被我們於2019年產生的按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資的公允價值虧損所抵銷。

### 其他收入

我們的其他收入由2018年的人民幣7.0百萬元減少9.2%至2019年的人民幣6.4百萬元，主要由於來自向第三方及關聯方的貸款的利息收入減少人民幣90,000元及我們收到的補貼減少人民幣1.1百萬元，部分被按攤銷成本計量的金融資產利息收入增加人民幣571,000元所抵銷。

### 其他收益淨額

我們於2018年及2019年分別錄得其他收益淨額人民幣1.3百萬元及人民幣1.7百萬元。此增幅乃主要由於2020年人民幣兌美元升值影響了以美元計值的收入及貿易應收款項，致使外匯收益增加人民幣446,000元。

### 財務成本淨額

我們的財務成本淨額由2018年的人民幣98,000元減少7.1%至2019年的人民幣91,000元。

### 應佔採用權益法列賬的投資業績

我們於2018年錄得應佔採用權益法列賬的投資收益人民幣145,000元，而於2019年則為應佔採用權益法列賬的投資虧損人民幣154,000元，乃由於我們聯營公司產生的虧損。

### 採用權益法列賬的投資之減值虧損

於2019年，我們錄得採用權益法列賬的投資之減值虧損人民幣2.0百萬元，其與一間於2019年清盤的聯營公司相關。於2018年，我們並無確認此項目。

### 向投資者發行的金融工具的虧損

於2019年，我們錄得向投資者發行的金融工具的虧損人民幣2.7百萬元。於2018年，我們並無此項目。

### 所得稅開支

我們的所得稅開支由2018年的人民幣1.4百萬元減少27.3%至2019年的人民幣1.0百萬元。我們於2019年的實際所得稅率為5.0%，而2018年則為5.4%，兩者均低於25%的法定稅率，乃主要由於我們的若干可變利益實體適用優惠所得稅稅率及我們就研發開支享受超額抵扣。

## 財務資料

### 年內利潤及淨利率

由於前述原因，我們的年內利潤由2018年的人民幣24.9百萬元減少21.1%至2019年的人民幣19.6百萬元。我們的淨利率由2018年的25.3%輕微減少至2019年22.1%，主要由於為推廣我們的遊戲，銷售及營銷開支增加，部分被一般及行政開支減少所抵銷。

### 合併財務狀況表選定項目之討論

#### 流動資產淨值

下表載列截至所示日期的流動資產淨值及流動負債淨額。

	截至12月31日			截至2021年 6月30日
	2018年	2019年	2020年	
	(人民幣千元)			
<b>流動資產</b>				
貿易應收款項	13,872	10,233	121,536	72,181
存貨	—	—	222	269
預付款項、按金及其他資產	40,401	55,880	59,490	37,846
按公允價值計量且其變動				
計入損益的短期投資	15,143	10,818	1,299	31,115
按攤銷成本計量的短期投資	10,085	86,341	—	—
受限制現金	—	—	2,250	719
現金及現金等價物	21,398	26,092	443,248	675,957
<b>流動資產總值</b>	<b>100,899</b>	<b>189,364</b>	<b>628,045</b>	<b>818,087</b>
<b>流動負債</b>				
貿易應付款項	3,144	1,908	13,329	39,647
其他應付款項及應計費用	19,806	21,469	169,464	41,371
合約負債	12,345	6,017	227,949	96,516
按公允價值計量且其變動				
計入損益的金融負債	—	—	—	65
即期所得稅負債	3,295	2,154	10,415	6,224
租賃負債	1,089	2,275	3,578	2,723
<b>流動負債總額</b>	<b>39,679</b>	<b>33,823</b>	<b>424,735</b>	<b>186,546</b>
<b>流動資產淨值</b>	<b>61,220</b>	<b>155,541</b>	<b>203,310</b>	<b>631,541</b>

我們的流動資產淨值由截至2018年12月31日的人民幣61.2百萬元大幅增加至截至2019年12月31日的人民幣155.5百萬元，主要由於回報率固定而期限為三個月至一年的定期存款，其導致按攤銷成本計量的短期投資增加人民幣76.3百萬元。

我們的流動資產淨值由截至2019年12月31日的人民幣155.5百萬元增加30.7%至截至2020年12月31日的人民幣203.3百萬元，主要由於(i)現金及現金等價物增加人民幣417.2百萬元，主要由於我們經營活動產生現金流量，及(ii)貿易應收款項增加人民幣111.3百萬元，整體上與我們的業務增長相符。該等因素部分被以下各項所抵銷：(i)合約負債(即期部分)增加人民幣222.0百萬元，整體上與我們的業務增長相符，及(ii)其他應付款項及應計費用增加人民幣148.0百萬元，主要由於應付薪金及福利以及其他應付稅項增加所致。

我們的流動資產淨值由截至2020年12月31日的人民幣203.3百萬元大幅增加至截至2021年6月30日的人民幣631.5百萬元，主要由於(i)現金及現金等價物增加人民幣232.7百萬元，主

## 財務資料

要歸因於我們發行可轉換可贖回優先股以及經營活動所得現金流量，(ii)因確認遊戲玩家購買遊戲內虛擬道具的收入，導致合約負債減少人民幣131.4百萬元，及(iii)其他應付款項及應計費用減少人民幣128.1百萬元，主要歸因於應付薪金及福利及其他應付稅項減少。該等因素部分被(i)因每月流水較低而導致貿易應收款項減少人民幣49.4百萬元，及(ii)預付款項、按金及其他資產減少人民幣21.6百萬元所抵銷。

截至2021年9月30日，我們擁有流動資產總值人民幣841.3百萬元、流動負債總額人民幣164.8百萬元及流動資產淨值人民幣676.5百萬元。我們的流動資產淨值由截至2021年6月30日的人民幣631.5百萬元增加7.1%至截至2021年9月30日的人民幣676.5百萬元，主要由於貿易應付款項、其他應付款項及應計費用以及合約負債減少，部分被按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產、貿易應收款項以及預付款項、按金及其他資產減少所抵銷。

### 貿易應收款項

我們的貿易應收款項為應收第三方分銷渠道及遊戲發行商以及信息服務客戶的未償付款項。下表載列截至所示日期我們的貿易應收款項明細。

	截至12月31日			截至2021年 6月30日
	2018年	2019年	2020年	
	(人民幣千元)			
分銷渠道	4,186	1,880	80,000	49,675
遊戲發行商	10,334	7,238	34,936	20,091
信息服務客戶	8	1,832	6,832	2,541
	<b>14,528</b>	<b>10,950</b>	<b>121,768</b>	<b>72,307</b>
減：減值撥備	(656)	(717)	(232)	(126)
貿易應收款項總額	<b>13,872</b>	<b>10,233</b>	<b>121,536</b>	<b>72,181</b>

我們的貿易應收款項由截至2018年12月31日的人民幣13.9百萬元減少26.2%至截至2019年12月31日的人民幣10.2百萬元，主要由於我們在2019年結束前收回貿易應收款項。

我們的貿易應收款項由截至2019年12月31日的人民幣10.2百萬元大幅增至截至2020年12月31日的人民幣121.5百萬元，整體上與來自《最強蝸牛》的收入增長相符。

我們的貿易應收款項由截至2020年12月31日的人民幣121.5百萬元減少40.6%至截至2021年6月30日的人民幣72.2百萬元，主要由於每月流水較低。

我們通常向第三方分銷平台及第三方發行商授予介乎30至60日的信用期。下表載列截至所示日期基於確認日期的貿易應收款項的賬齡分析。

	截至12月31日			截至2021年 6月30日
	2018年	2019年	2020年	
	(人民幣千元)			
3個月內	12,437	9,377	99,028	65,811
3個月至6個月	1,442	852	22,698	6,478
6個月至1年	35	115	42	18
1至2年	136	—	—	—
2年以上	478	606	—	—
總計	<b>14,528</b>	<b>10,950</b>	<b>121,768</b>	<b>72,307</b>

## 財務資料

我們應用簡化法就國際財務報告準則第9號規定的預計信貸虧損作出撥備，該準則允許就所有貿易應收款項使用整個存續期預期虧損撥備。我們考慮各類貿易應收款項的共同信貸風險特徵及逾期日數，以計量預計信貸虧損。於往績記錄期間，我們來自關聯方的貿易應收款項的預期虧損率接近為零，而來自分銷渠道、遊戲發行商及遊戲內營銷及推廣服務客戶的貿易應收款項的預期虧損率乃按照撥備矩陣釐定。有關該矩陣的更多資料，請見本文件附錄一會計師報告附註22。

下表載列於所示期間的貿易應收款項週轉天數。

	截至12月31日止年度			截至2021年 6月30日止 六個月
	2018年	2019年	2020年	
貿易應收款項週轉天數 <sup>(1)</sup>	67	50	20	23

附註：

- (1) 貿易應收款項週轉天數乃採用有關期間貿易應收款項的期初及期末結餘的平均值除以該期間的相應收入，乘以一年365天或六個月期間的182天計算。

我們的貿易應收款項週轉天數由2018年的67天減至2019年的50天，主要由於應收第三方遊戲發行商貿易應收款項減少。應收第三方遊戲發行商貿易應收款項(就彼等為我們發行的遊戲而言)的信用期通常較應收第三方分銷渠道貿易應收款項(就我們自主發行的遊戲而言)長，原因為遊戲發行商通常在自其使用的分銷渠道收到相關費用後向我們支付授權費，而就自主發行的遊戲而言，我們直接自第三方分銷渠道獲得收入分成。貿易應收款項週轉天數進一步減至2020年的20天，主要由於有關自主發行的遊戲來自第三方分銷渠道的貿易應收款項大幅增加。我們的貿易應收款項週轉天數由2020年的20天稍增至截至2021年6月30日止六個月的23天。

截至2021年9月30日，截至2021年6月30日的貿易應收款項中的人民幣62.9百萬元或87.0%已隨後結清。

### 存貨

我們並無重大存貨。我們的存貨為遊戲相關周邊產品。我們於2020年開始銷售遊戲相關周邊產品，並於截至2020年12月31日及截至2021年6月30日分別錄得存貨人民幣222,000元及人民幣269,000元。

## 財務資料

### 預付款項、按金及其他資產(即期)

下表載列截至所示日期我們的預付款項、按金及其他資產(即期)明細。

	截至12月31日			截至2021年 6月30日
	2018年	2019年	2020年	
	(人民幣千元)			
營銷及推廣服務預付款項	—	—	50,788	22,514
向服務供應商預付款項	138	112	3,031	3,450
收益分成的預付款項 <sup>(1)</sup>	—	—	1,000	566
預付開支及其他流動資產	218	—	532	4,160
租金及其他按金	19	192	3,223	2,742
向僱員墊款	3,250	4,090	367	—
應收關聯方款項	33,533	47,829	—	—
應收關聯方貸款	2,024	2,838	—	—
應收第三方貸款	774	338	165	56
	[編纂]			
其他	566	711	427	1,009
減：減值撥備	(121)	(230)	(43)	(78)
<b>總計</b>	<b>40,401</b>	<b>55,880</b>	<b>59,490</b>	<b>37,846</b>

附註：

- (1) 我們向遊戲開發商授權網絡遊戲，並向遊戲開發商支付遊戲授權費及銷售遊戲內虛擬道具所得收益分成。當我們收到相關授權遊戲時，遊戲授權費的預付款項轉入無形資產。基於銷售的分成的預付款項於產生時計入收入成本。

我們的預付款項、按金及其他資產(即期)由截至2018年12月31日的人民幣40.4百萬元增加38.3%至截至2019年12月31日的人民幣55.9百萬元，主要由於應收關聯方款項增加人民幣14.3百萬元，即Brilliance Investment Limited代我們向海外遊戲分銷渠道收取的金額。

我們的預付款項、按金及其他資產(即期)由截至2019年12月31日的人民幣55.9百萬元增加6.5%至截至2020年12月31日的人民幣59.5百萬元，主要由於營銷及推廣服務預付款項因推廣遊戲而產生人民幣50.8百萬元，部分被結清應收關聯方款項人民幣47.8百萬元所抵銷。

我們的預付款項、按金及其他資產(即期)由截至2020年12月31日的人民幣59.5百萬元減少36.4%至截至2021年6月30日的人民幣37.8百萬元，主要由我們遊戲的營銷及推廣服務預付款項減少人民幣28.3百萬元。

我們於2020年開始產生營銷及推廣服務的預付款項，由於我們採購若干新的營銷及推廣服務，如名人代言及中國境內的若干流量獲取服務，服務供應商要求我們預先付款。下表載列截至所示日期按服務類型劃分的營銷及推廣服務的預付款項明細。

	截至2020年 12月31日	截至2021年 6月30日
	(人民幣千元)	
流量獲取	23,922	8,673
品牌營銷及推廣	26,866	13,841
<b>營銷及推廣服務的預付款項總額</b>	<b>50,788</b>	<b>22,514</b>

## 財務資料

下表載列截至所示日期按服務供應商劃分的營銷及推廣服務的預付款項明細。

		截至2020年 12月31日
		(人民幣千元)
	服務種類	
供應商A	品牌營銷及推廣	13,111
供應商B	流量獲取	9,217
供應商C	流量獲取	8,347
吉比特集團	流量獲取	5,425
供應商D	品牌營銷及推廣	4,009
其他	流量獲取及品牌營銷及推廣	10,679
<b>總計</b>		<b>50,788</b>
		截至2021年 6月30日
		(人民幣千元)
	服務種類	
吉比特集團	流量獲取	5,371
供應商A	品牌營銷及推廣	5,189
供應商F	品牌營銷及推廣	2,803
供應商G	品牌營銷及推廣	1,434
供應商E	品牌營銷及推廣	1,415
其他	流量獲取及品牌營銷及推廣	6,302
<b>總計</b>		<b>22,514</b>

憑藉我們於移動遊戲行業的豐富經驗及資源，我們進行業務發展活動以尋找潛在候選營銷及推廣服務供應商並評估其能力，且擁有一批合資格服務供應商。考慮到吉比特集團及廣州卓動作為遊戲發行公司的背景及在獲取新玩家方面的強大能力，我們向其採購營銷及推廣服務。吉比特為本公司的主要股東。我們於2020年底取得廣州卓動的少數股權。有關我們與吉比特集團及廣州卓動各自的關係以及其向我們提供的服務的更多資料，請參閱「業務—關聯方交易」、「財務資料—綜合財務狀況表選定項目之討論—按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資」、「合約安排」及「關連交易」。天津市好傳為我們的動畫服務供應商，我們認為其以具競爭力的價格提供優質服務。在業務合作的過程中進一步了解天津市好傳後，我們於2021年4月與其訂立投資協議，並成為其股東之一。有關我們在天津市好傳的投資的更多詳情，請參閱「豁免嚴格遵守上市規則」。此外，據我們所知，截至2021年8月31日，吉比特集團通過其控股實體廈門吉相股權投資有限公司間接持有天津市好傳10.0%股權。另外，我們其中一間營銷及推廣服務供應商的間接股東為我們的股東哩哩哩哩股份有限公司的受控實體。我們亦主要考慮其他服務供應商各自的業務能力、市場聲譽、定價及信貸條款，向其採購營銷及推廣服務。例如，供應商B是一間在全國中小企業股份轉讓系統上市且擁有龐大業務營運及豐富行業經驗的公司的附屬公司。供應商B（考慮到其母公司的資源）及供應商C在通過抖音、頭條、騰訊及百度等平台投放廣告獲取流量方面擁有豐富經驗，且通常提供具競爭力的定價及信貸條款。供應商A、供應商E、供應商F及供應商G以具

## 財務資料

競爭力的定價提供優質品牌營銷及推廣服務。此外，供應商A及供應商D分別為兩名遊戲大使為我們的一款遊戲進行廣告宣傳時使用的簽署實體。除上文描述及引述的關係外，據我們所知，截至2021年9月30日，我們的營銷及推廣服務提供商之間或其各自與本集團(包括其及我們各自的董事、股東、高級管理層或其任何聯繫人)之間並無重大關係(包括業務、僱傭、家庭、信託、融資及資金流向)。

### 按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資

按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資主要包括衍生工具、主要投資於公開買賣證券的基金投資及商業銀行發行的理財產品。有關更多詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註23。

按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資由截至2018年12月31日的人民幣15.1百萬元減少28.6%至截至2019年12月31日的人民幣10.8百萬元，主要由於主要投資於公開買賣證券的基金之短期投資減少。

按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資由截至2019年12月31日的人民幣10.8百萬元大幅減少至截至2020年12月31日的人民幣1.3百萬元，主要由於於衍生工具及主要投資於公開買賣證券的基金投資之短期投資減少。

按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資由截至2020年12月31日的人民幣1.3百萬元大幅增加至截至2021年6月30日的人民幣31.1百萬元，主要由於我們購買理財產品(結構性存款)以及主要投資於公開買賣證券的基金投資的公允價值增加。

### 按攤銷成本計量的金融資產

我們按攤銷成本計量的金融資產包括(i)按攤銷成本計量的長期投資，指期限超過一年且為固定回報率的定期存款，及(ii)按攤銷成本計量的短期投資，指期限為三個月至一年且為固定回報率的定期存款。更多詳情請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註20。

我們於截至2018年12月31日錄得按攤銷成本計量的長期投資人民幣20.8百萬元，以及截至2019年、2020年12月31日或2021年6月30日並無任何按攤銷成本計量的長期投資。截至2018年及2019年12月31日，我們分別錄得按攤銷成本計量的短期投資人民幣10.1百萬元及人民幣86.3百萬元。截至2020年12月31日或2021年6月30日，我們並無任何按攤銷成本計量的短期投資。

### 貿易應付款項

截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日，我們的貿易應付款項分別為人民幣3.1百萬元、人民幣1.9百萬元、人民幣13.3百萬元及人民幣39.6百萬元。我們的貿易應付款項主要與購買服務器託管服務、廣告及應付第三方遊戲開發商收益分成有關。

我們的貿易應付款項由截至2018年12月31日的人民幣3.1百萬元減少39.3%至截至2019年12月31日的人民幣1.9百萬元，主要由於應付第三方遊戲開發商款項減少，其與我們於2019年授權遊戲運營收入減少相符。

## 財務資料

我們的貿易應付款項由截至2019年12月31日的人民幣1.9百萬元大幅增至截至2020年12月31日的人民幣13.3百萬元，主要由於應付營銷渠道及技術服務供應商款項增加，整體上與我們收入增長相符。

我們的貿易應付款項由截至2020年12月31日的人民幣13.3百萬元大幅增至截至2021年6月30日的人民幣39.6百萬元，主要由於就我們全新推出遊戲《提燈與地下城》應付第三方遊戲開發商及營銷渠道的款項增加。

我們獲授的貿易應付款項信用期通常介乎30至90日。下表載列截至所示日期基於確認日期的貿易應付款項的賬齡分析。

	截至12月31日			截至2021年 6月30日
	2018年	2019年	2020年	
	(人民幣千元)			
3個月內	2,447	918	12,291	23,176
3個月以上	697	990	1,038	16,471
	<b>3,144</b>	<b>1,908</b>	<b>13,329</b>	<b>39,647</b>

下表載列於所示期間的貿易應付款項週轉天數。

	截至12月31日止年度			截至2021年 6月30日 止六個月
	2018年	2019年	2020年	
貿易應付款項週轉天數 <sup>(1)</sup>	59	46	10	26

附註：

- (1) 貿易應付款項週轉天數乃採用有關期間貿易應付款項的期初及期末結餘的平均值除以該期間的相應收入成本，乘以一年365天或六個月期間的182天計算。

我們的貿易應付款項週轉天數由2018年的59天減至2019年的46天，並進一步減至2020年的10天，主要由於加速向服務供應商及第三方遊戲開發商結付款項。我們的貿易應付款項週轉天數由2020年的10天增至截至2021年6月30日止六個月的26天，主要由於就全新推出遊戲《提燈與地下城》應付第三方遊戲開發商及分銷渠道款項增加，導致2021年6月30日的貿易應付款項相對較高。

截至2021年9月30日，截至2021年6月30日的貿易應付款項中的人民幣32.5百萬元或81.9%已隨後結清。

### 其他應付款項及應計費用

下表載列截至所示日期的其他應付款項及應計費用明細。

	截至12月31日			截至2021年 6月30日
	2018年	2019年	2020年	
	(人民幣千元)			
應付薪金及福利	18,766	20,513	115,143	19,136
其他應付稅項	864	855	53,866	3,911
	[編纂]			
應付收購款項	—	—	—	8,000
其他	176	101	455	1,456
	<b>19,806</b>	<b>21,469</b>	<b>169,464</b>	<b>41,371</b>

## 財務資料

我們的其他應付款項及應計費用由截至2018年12月31日的人民幣19.8百萬元增加8.4%至截至2019年12月31日的人民幣21.5百萬元，主要由於應付薪金及福利增加人民幣1.7百萬元，乃由於我們僱員人數及平均薪酬的增加所致。

我們的其他應付款項及應計費用由截至2019年12月31日的人民幣21.5百萬元大幅增至截至2020年12月31日的人民幣169.5百萬元，主要由於應付薪金及福利增加人民幣94.6百萬元，乃由於我們僱員人數及花紅付款的增加所致，及其他應付稅項增加人民幣53.0百萬元，乃由於就支付予僱員的花紅預扣及預付個人所得稅。

我們的其他應付款項及應計費用由截至2020年12月31日的人民幣169.5百萬元大幅減少至截至2021年6月30日的人民幣41.4百萬元，主要由於應付薪金及福利減少人民幣96.0百萬元及其他應付稅項減少人民幣50.0百萬元，兩者均於2021年首六個月付清。該等因素部分被應付收購款項（即我們應付三間非上市公司的投資）人民幣8.0百萬元及2021年[編纂]所抵銷。

### 合約負債

下表載列截至所示日期的合約負債明細。

	截至12月31日			截至2021年 6月30日
	2018年	2019年	2020年	
	(人民幣千元)			
<b>非即期：</b>				
遊戲授權	645	—	—	—
<b>即期：</b>				
遊戲運營	7,073	4,288	227,033	95,610
遊戲授權	5,272	1,729	916	906
<b>總計</b>	<b>12,990</b>	<b>6,017</b>	<b>227,949</b>	<b>96,516</b>

我們的合約負債主要包括(i)銷售移動遊戲虛擬道具的未攤銷收入，當中我們對遊戲玩家仍負有責任；主要為未使用消耗類虛擬道具及未攤銷耐用類虛擬道具，其攤銷期限乃參考玩家關係期而釐定，及(ii)被授權商（即第三方遊戲發行商）向我們支付的初始授權費的未攤銷結餘。

下表載列截至所示日期按遊戲劃分的銷售虛擬道具的未攤銷收入。

	截至12月31日			截至2021年 6月30日
	2018年	2019年	2020年	
	(人民幣千元)			
<b>遊戲運營</b>				
《最強蝸牛》	—	—	223,590	90,266
《不思議迷宮》	4,796	3,393	2,571	2,281
《提燈與地下城》	—	—	518	2,890
《無盡大冒險》	2,007	710	286	129
《愚公移山3》	270	185	68	44
<b>遊戲授權</b>	5,917	1,729	916	906
《不思議迷宮》				
<b>總計</b>	<b>12,990</b>	<b>6,017</b>	<b>227,949</b>	<b>96,516</b>

## 財務資料

我們的未攤銷收入由截至2018年12月31日的人民幣13.0百萬元減少53.7%至截至2019年12月31日的人民幣6.0百萬元，主要由於《不思議迷宮》的未攤銷收入減少人民幣4.2百萬元及《無盡大冒險》的未攤銷收入減少人民幣1.3百萬元，兩者均於2019年獲確認為收入。

我們的未攤銷收入由截至2019年12月31日的人民幣6.0百萬元大幅增加至截至2020年12月31日的人民幣227.9百萬元，主要由於我們自爆款遊戲《最強蝸牛》(於2020年6月在中國內地上線)錄得的未攤銷收入人民幣223.6百萬元。

我們的未攤銷收入由截至2020年12月31日的人民幣227.9百萬元減少57.7%至截至2021年6月30日的人民幣96.5百萬元，主要由於《最強蝸牛》的未攤銷收入減少人民幣133.3百萬元，由於(i)耐用類道具於玩家關係期攤銷，(ii)我們於農曆新年推廣等若干推廣活動向玩家免費提供虛擬道具令虛擬道具的單位價值減少，及(iii)我們的推廣令玩家增加使用消耗類虛擬道具。該等因素部分被未攤銷收入增加人民幣2.4百萬元所抵銷，主要由於2021年3月上線的《提燈與地下城》的未攤銷虛擬道具增加。

各期末的未攤銷收入結餘取決於玩家購買的遊戲內的虛擬道具數量，玩家耗用的消耗類虛擬道具數量，以及攤銷的耐用類虛擬道具數量。因此，當我們推出遊戲的更新版本(可能會增加虛擬道具的銷售)及舉行推廣活動(由於我們將相對大量的虛擬道具免費送給玩家，可能會減少虛擬道具的單位價值，亦可能玩家增加使用消耗類虛擬道具)時，未攤銷收入結餘將發生波動。由於我們於2021年6月30日後推出我們的遊戲的更新版本並舉行推廣活動，我們估計我們的未攤銷收入自此並無重大波動。因此，我們預期未攤銷收入的波動對我們自2021年6月30日以後的收入不會造成重大不利影響。相反，我們估計我們自2021年6月30日以後的收入主要取決於我們於該期間銷售的虛擬道具數量(即流水)。

我們的合約負債由截至2018年12月31日的人民幣13.0百萬元減少53.7%至截至2019年12月31日的人民幣6.0百萬元，主要由於遊戲授權的合約負債減少人民幣4.2百萬元，且遊戲運營合約負債減少人民幣2.8百萬元，整體與確認收入一致。

我們的合約負債由截至2019年12月31日的人民幣6.0百萬元大幅增至截至2020年12月31日的人民幣227.9百萬元，主要由於遊戲運營合約負債增加人民幣222.7百萬元，主要由於我們推出爆款遊戲《最強蝸牛》所致。

我們的合約負債由截至2020年12月31日的人民幣227.9百萬元減少136.2%至截至2021年6月30日的人民幣96.5百萬元，主要由於我們確認若干合約負債為收入。

截至2021年9月30日，截至2021年6月30日的合約負債中的人民幣94.5百萬元或97.9%已隨後在收入中確認。

### 按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資

按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資主要包括：(i)於五間非上市公司的投資，該等公司為我們的聯營公司，以可贖回工具的形式具有重大影響，並按公允價值計量且其變動計入損益計量，包括成都樂麥互娛科技有限公司(「成都樂麥」)、廈門黑脈網絡科技有限公司(「廈門黑脈」)、廣州卓動信息科技有限公司(「廣州卓動」)及福州卡卡波娛樂有限公

## 財務資料

司（「福州卡卡波」）。我們的執行董事曾先生為成都樂麥、廈門黑脈、廣州卓動及福州卡卡波的董事。成都樂麥的股東包括廈門吉相股權投資有限公司及廈門吉相，兩者均為吉比特集團的成員。成都樂麥的另一名股東為基金，其普通合夥人與青瓷數碼一名股東的普通合夥人受共同控制。廣州卓動為我們的信息服務提供者。廈門黑脈為我們的遊戲《刃心2》的遊戲開發商。我們於2019年與廈門黑脈訂立遊戲授權協議，據此，我們就《刃心2》獲得授權，並將按自我們運營遊戲的司法權區所產生流水（扣除支付及分銷渠道的佣金以及合理開支）的50%向廈門黑脈支付費用。《刃心2》預期將於2022年第四季度推出，因此尚未產生任何流水。於往績記錄期間，我們與廈門黑脈並無任何交易金額。福州卡卡波為我們的遊戲《騎士沖鴨》的遊戲開發商，其股東之一為廈門堅果核力（如下文所述我們所投資的一個私募股權基金）。據我們所知，吉比特集團持有天津市好傳約10%股權；及(ii)作為並無重大影響力的有限合夥人，於四個私募股權基金內的股權投資，包括廈門堅果核力創業投資合夥企業（有限合夥）（「廈門堅果核力」）、廈門吉相天成創業投資合夥企業（有限合夥）（「廈門吉相」）、廈門諾惟合悅創業投資合夥企業（有限合夥）（「廈門諾惟合悅」）及蘇州優格華欣創業投資中心（有限合夥）（「蘇州優格」）。廈門堅果核力的普通合夥人之一為青瓷數碼一名股東的普通合夥人之股東，廈門堅果核力的有限合夥人為吉比特集團的成員，及廈門堅果核力為福州卡卡波的股東。廈門吉相及廈門諾惟的普通合夥人為吉比特集團的附屬公司。蘇州優格的若干有限合夥人為青瓷數碼的股東。我們的可變利益實體青瓷數碼於我們所投資的該等公司及基金持有股權。於2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們向廈門堅果核力投資的一間中國公司分別支付人民幣53,000元及人民幣6,000元，用於其營銷及推廣服務。此外，於上述各相同期間，我們向廈門堅果核力及廈門吉相投資的一間中國公司分別支付人民幣1.8百萬元及人民幣3.0百萬元，用於其營銷及推廣服務。據我們所知，於往績記錄期間，除上述交易外，我們並無與(i)我們持有股權的非上市公司或(ii)截至2021年7月31日我們投資的私募股權基金投資的相關公司有任何交易。有關該等公司的股權及彼等主營業務的詳情，請參閱「合約安排 — 中國監管背景 — 資質要求 — 青瓷數碼持有的投資」。

按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資由2018年12月31日的人民幣1.1百萬元大幅增加至2019年12月31日的人民幣21.6百萬元，主要由於私募股權基金投資增加人民幣17.7百萬元，原因為我們於2019年獲得兩項私募基金（其主要投資於互聯網及遊戲行業）分別7.81%及4.95%的股份。

按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資由2019年12月31日的人民幣21.6百萬元大幅增加至2020年12月31日的人民幣77.8百萬元，主要由於非上市公司投資增加人民幣56.2百萬元，原因為我們於2020年獲得一間非上市公司（其主要從事推廣服務及遊戲運營）10%的股份。

按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資由2020年6月30日的人民幣25.4百萬元大幅增加至2021年6月30日的人民幣134.7百萬元，主要由於(i)私募股權基金投資增加人民幣40.5百萬元，原因為我們於截至2021年6月30日止六個月獲得兩項私募基金（其主要投資於互聯網及遊戲行業）分別10.31%及3.58%的股份；及(ii)非上市公司投資增加人民幣54.3百萬元，原因為我們於2020年獲得一間非上市公司（其主要從事推廣服務及遊戲運營）10%的股份。

有關更多資料，請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註19。

## 財務資料

### 向投資者發行的金融工具

向投資者發行的金融工具指可變利益實體青瓷數碼於2019年7月向投資者發行的普通股，總代價為人民幣80.0百萬元，佔青瓷數碼13.33%股權。在本集團無法控制的若干事件下，普通股將可由吉比特贖回。於本集團無法控制的若干事件發生後，青瓷數碼不享有避免分發現金或其他金融資產以履行合約責任的無條件權利。

我們按投資金額人民幣80.0百萬元加年利率8%計算的贖回金額的現值將相關工具確認為金融負債。截至2019年及2020年12月31日，我們分別確認向投資者發行的金融工具人民幣82.7百萬元及人民幣89.1百萬元。增加乃由於金融工具賬面值變動。截至2021年6月30日，我們並無錄得任何向投資者發行的金融工具，主要由於其於2021年5月已交換為優先股。有關更多資料，請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註29。

### 流動資金及資本資源

我們主要透過經營活動所得現金及股東注資為我們的運營提供資金。下表載列於所示期間我們的現金流量概要。

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
	(人民幣千元)			(未經審核)	
經營活動產生的現金淨額	40,122	6,801	443,601	15,588	109,451
投資活動(所用)/產生的現金淨額	(23,697)	(80,252)	49,588	58,838	(92,349)
融資活動(所用)/產生的現金淨額	(11,267)	78,263	(60,366)	(1,242)	217,363
現金及現金等價物(減少)/增加淨額	5,158	4,812	432,823	73,184	234,465
年/期初現金及現金等價物	15,955	21,398	26,092	26,092	443,248
現金及現金等價物的匯率變動影響	285	(118)	(15,667)	85	(1,756)
年/期末現金及現金等價物	<b>21,398</b>	<b>26,092</b>	<b>443,248</b>	<b>99,361</b>	<b>675,957</b>

### 經營活動產生的現金淨額

我們經營活動產生的現金的主要來源包括移動遊戲收入。我們經營活動產生的現金淨額主要用於為我們移動遊戲的開發、發佈及運營提供資金。

截至2021年6月30日止六個月，我們的經營活動產生的現金淨額為人民幣109.5百萬元，主要由於除所得稅前虧損人民幣103.3百萬元，並經調整以加回可轉換可贖回優先股的公允價值虧損人民幣338.4百萬元及向投資者發行的金融工具的虧損人民幣53.9百萬元，並由於營運資金變動所致。我們的營運資金變動現金流出淨額乃主要由於(i)其他應付款項及應計費用減少人民幣132.1百萬元，及(ii)合約負債減少人民幣131.4百萬元，部分被貿易應收款項減少人民幣49.4百萬元及貿易應付款項增加人民幣26.3百萬元所抵銷。

## 財務資料

於2020年，我們的經營活動產生的現金淨額為人民幣443.6百萬元，主要由於除所得稅前利潤人民幣113.3百萬元，並經調整以加回股份支付付款人民幣56.0百萬元及匯兌差額淨額人民幣15.7百萬元，並由於營運資金變動所致。我們的營運資金變動現金流入淨額乃主要由於(i)整體上與我們業務增長相符的合約負債增加人民幣221.9百萬元及(ii)其他應付款項及應計費用增加人民幣147.0百萬元，部分被貿易應收款項增加人民幣110.7百萬元所抵銷。

於2019年，我們的經營活動產生的現金淨額為人民幣6.8百萬元，主要由於除所得稅前利潤人民幣20.7百萬元，並經調整以加回長期資產減值人民幣2.0百萬元及折舊人民幣1.9百萬元及扣除其他收入人民幣2.6百萬元，並由於營運資金變動所致。我們的營運資金變動現金流出淨額乃主要由於(i)預付款項、按金及其他資產增加人民幣13.2百萬元，及(ii)合約負債減少人民幣7.0百萬元，部分被貿易應收款項減少人民幣3.6百萬元所抵銷。

於2018年，我們的經營活動產生的現金淨額為人民幣40.1百萬元，主要由於除所得稅前利潤人民幣26.3百萬元，並經調整以加回股份支付付款人民幣14.0百萬元，並由於營運資金變動所致。我們的營運資金變動現金流入淨額，主要由於(i)預付款項、按金及其他資產增加人民幣6.6百萬元，及(ii)合約負債減少人民幣5.1百萬元，部分被(i)貿易應收款項減少人民幣8.6百萬元及(ii)其他應付款項及應計費用增加人民幣4.6百萬元所抵銷。

### 投資活動(所用)／產生的現金淨額

截至2021年6月30日止六個月，我們投資活動所用的現金淨額為人民幣92.3百萬元，主要由於(i)收購按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資人民幣48.0百萬元，(ii)購買按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產人民幣30.0百萬元，及(iii)收購採用權益法列賬的投資人民幣12.1百萬元。

於2020年，我們投資活動產生的現金淨額為人民幣49.6百萬元，主要由於(i)按攤銷成本計量的金融資產所得款項人民幣85.0百萬元及(ii)贖回按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產人民幣18.4百萬元。該等因素部分被(i)收購按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資人民幣56.2百萬元，(ii)向關聯方及第三方貸款人民幣18.7百萬元所抵銷。

於2019年，我們投資活動所用的現金淨額為人民幣80.3百萬元，主要由於(i)按攤銷成本計量的金融資產付款人民幣65.0百萬元，(ii)向關聯方及第三方貸款人民幣23.7百萬元，及(iii)收購按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資人民幣20.8百萬元。該等因素部分被來自關聯方及第三方貸款還款人民幣22.6百萬元所抵銷。

於2018年，我們投資活動所用的現金淨額為人民幣23.7百萬元，主要由於(i)向關聯方及第三方貸款人民幣34.9百萬元，及(ii)購買按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產人民幣15.0百萬元。該等因素部分被來自關聯方及第三方貸款還款人民幣30.2百萬元所抵銷。

### 融資活動(所用)／產生的現金淨額

截至2021年6月30日止六個月，我們融資活動產生的現金淨額為人民幣217.4百萬元，主要由於發行可轉換可贖回優先股人民幣401.0百萬元，部分被向附屬公司當時股東支付股息人民幣180.8百萬元所抵銷。

於2020年，我們融資活動所用的現金淨額為人民幣60.4百萬元，主要由於向青瓷數碼當時股東支付股息人民幣90.0百萬元，被當時股東注資人民幣32.0百萬元所抵銷。

## 財務資料

於2019年，我們融資活動產生的現金淨額為人民幣78.3百萬元，乃由於向投資者發行的金融工具所得款項人民幣80.0百萬元，被支付租賃負債(包括利息)人民幣1.7百萬元所抵銷。

於2018年，我們融資活動所用的現金淨額為人民幣11.3百萬元，乃由於(i)向青瓷數碼當時股東支付股息人民幣10.0百萬元，及(ii)支付租賃負債(包括利息)人民幣1.3百萬元。

### 營運資金充足性

考慮到我們可用的財務資源，包括經營活動所得現金流量、股東注資、手頭現金及現金等價物以及我們將收取的[編纂]估計[編纂]，董事認為我們擁有充足的營運資金以滿足我們現時及自本文件日期起未來至少12個月的現金需求。

### 債務

截至2021年9月30日，我們並無任何借款。截至同日，我們有人民幣50.0百萬元銀行融資額度，我們已提取約人民幣880,000元作為履行外幣遠期合約責任的按金。下表載列我們截至所示日期的債務明細：

	截至12月31日			截至2021年	截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日	9月30日
			(人民幣千元)		(未經審核)
<b>非即期：</b>					
租賃負債	1,040	—	6,816	6,096	8,825
向投資者發行的金融工具	—	82,667	89,067	—	—
可轉換可贖回優先股	—	—	—	1,770,020	1,970,869
<b>即期：</b>					
租賃負債	1,089	2,275	3,578	2,723	4,925
<b>總計</b>	<b>2,129</b>	<b>84,942</b>	<b>99,461</b>	<b>1,778,839</b>	<b>1,984,619</b>

截至2021年9月30日，我們並無任何未償還債務證券、按揭、押記、債權證或其他貸款資本(已發行或同意發行)、銀行融資、貸款、承兌負債或承兌信貸、或其他類似債務、租賃及財務租賃承擔、租購承擔、擔保或其他重要或然負債。

### 或然負債

截至2018年、2019年及2020年12月31日以及截至2021年6月30日及9月30日，我們並無任何重大或然負債。

## 財務資料

### 關聯方交易

下表載列於往績記錄期間與關聯方的交易概要。

	截至12月31日			截至2021年 6月30日
	2018年	2019年	2020年	
	(人民幣千元)			
<b>應收關聯方的貿易應收款項</b>				
遊戲發行				
吉比特集團	10,334	7,238	34,936	20,091
<b>向關聯方預付款項</b>				
營銷及推廣服務的預付款項				
吉比特集團	—	—	5,425	5,371
收益分成的預付款項 <sup>(1)</sup>				
吉比特集團	—	—	—	566
深圳吉事屋科技有限公司	—	—	1,000	—
遊戲授權的預付款項 <sup>(1)</sup>				
吉比特集團	—	—	—	1,698
<b>總計</b>	<b>—</b>	<b>—</b>	<b>6,425</b>	<b>7,635</b>
<b>應付關聯方的貿易應付款項</b>				
遊戲開發商收取的佣金				
深圳吉事屋科技有限公司	—	—	—	21,545
深圳熱區網絡科技有限公司	2,001	737	805	229
成都微美互動科技有限公司	112	134	311	311
營銷及推廣				
廣州卓動信息科技有限公司	—	—	3,624	1,974
吉比特集團	763	986	2,740	1,522
<b>總計</b>	<b>2,876</b>	<b>1,857</b>	<b>7,480</b>	<b>25,581</b>
<b>應收關聯方的其他應收款項</b>				
應收關聯方款項				
Brilliance Investment Limited	33,533	47,829	—	—
應收關聯方貸款				
楊煦先生	690	807	—	—
黃智強先生	810	770	—	—
曾祥碩先生	—	801	—	—
魏樹木先生	523	459	—	—
租金及其他按金				
吉比特集團	114	173	343	320
<b>總計</b>	<b>35,670</b>	<b>50,839</b>	<b>343</b>	<b>320</b>

附註：

- (1) 我們向遊戲開發商授權網絡遊戲，並向遊戲開發商支付遊戲授權費及銷售遊戲內虛擬道具所得收益分成。當我們收到相關授權遊戲時，遊戲授權費的預付款項轉入無形資產。基於銷售的分成的預付款項於產生時計入收入成本。

我們於往績記錄期間應收吉比特集團的貿易應收款項與委聘同系附屬公司發行我們自主開發的遊戲有關，包括於中國內地發行《不思議迷宮》及於港澳台發行《最強蝸牛》。

我們於往績記錄期間應付吉比特集團的預付款項及貿易應付款項為遊戲發行及推廣服務的預付款項，以及與自吉比特集團獲得項目B的授權相關的授權服務的預付款項及收益分

## 財務資料

成。我們於往績記錄期間應付深圳吉事屋科技有限公司的預付款項為我們就引進我們擁有少數股權的該公司開發的遊戲已付或應付的收益分成。

我們於往績記錄期間應付廣州卓動及吉比特集團的貿易應付款項為營銷及推廣費用。我們應付深圳吉事屋科技有限公司、深圳熱區網絡科技有限公司及成都微美互動科技有限公司的貿易應付款項為我們向遊戲開發商支付的佣金。

截至2018年、2019年及2020年12月31日及2021年6月30日，我們應收關聯方的其他應收款項主要關於(i)應收Brilliance Investment Limited的款項(年利率為2.25%)，指其代我們向海外遊戲分銷渠道收取的金額及(ii)應收楊先生、黃先生、曾先生及魏先生貸款(年利率為4.35%)。該等貸款為無抵押，貸款期限一般為一至兩年。該等貸款已於2020年全數繳清。於2019年成立我們首間離岸附屬公司前，我們委託Brilliance Investment Limited代表我們向海外遊戲分銷渠道收取費用並與其訂立合約，以確保與海外交易對手的業務往來順暢，原因為Brilliance Investment Limited將能更高效地處理海外付款。

Brilliance Investment Limited為一家投資控股公司，由楊先生及黃先生分別擁有90%及10%的股權，彼等亦為Brilliance Investment Limited的董事。我們與Brilliance Investment Limited之間的安排主要是為商業上的便利，因為在訂立有關安排時，我們並無任何離岸附屬公司，並在與海外公司訂立合約及支付海外款項時遇到困難。鑒於我們與Brilliance Investment Limited之間的重疊股東，以及我們在建立及維持離岸公司方面的專業知識有限，Brilliance Investment Limited成為商業上的最佳選擇，透過代表我們向海外公司收取費用及代表我們與海外公司簽訂合約以促進我們海外業務的發展，其中主要包括與獨立第三方簽訂有關提供及接收營銷及廣告服務、運營我們的遊戲的配套服務及遊戲分銷的合約。

Brilliance Investment Limited於2018年、2019年及2020年以及截至2021年6月30日止六個月分別代我們收取約人民幣24.3百萬元、人民幣19.0百萬元、人民幣7.0百萬元及零的費用。我們並無要求Brilliance Investment Limited即時償還其已收取的費用，原因為我們仍需就自獨立服務供應商獲得的服務(包括營銷及廣告以及遊戲發行服務)支付海外款項(Brilliance Investment Limited於2018年、2019年及2020年以及截至2021年6月30日止六個月分別代我們支付約人民幣14.7百萬元、人民幣7.2百萬元、人民幣2.1百萬元及零)。因此，所收取的費用繼續由Brilliance Investment Limited持有，以便在我們的海外付款到期時更容易支付並及時支付該等款項。

此外，由於支付我們的海外付款所需的金額少於Brilliance Investment Limited為我們收取的費用，Brilliance Investment Limited收取的部分費用閒置。有鑒於此，Brilliance Investment Limited為其自身的利益及風險，將有關閒置費用用於股權投資，作為回報，其同意向我們支付2.25%的年利息，與在岸銀行兩年定期存款一般的利率一致，就如所收取的閒置費用被存放於在岸銀行一樣。Brilliance Investment Limited並無就上述安排向我們收取任何服務費。中國法律顧問確認，該安排完全符合適用法律法規的要求。

由於本集團已建立離岸附屬公司以擴大及發展本集團的海外業務，該安排已於2020年完全終止，我們日後無需與Brilliance Investment Limited訂立任何類似安排。

我們應收關聯方的其他應收款項亦包括根據我們與吉比特集團之間的物業租賃安排向吉比特集團支付的租賃按金。吉比特集團將於物業租賃安排屆滿時向我們償還租賃按金。

## 財務資料

有關於往績記錄期間及[編纂]後物業租賃安排的詳情，請參閱本文件「關連交易 — 持續關連交易 — 部分獲豁免的持續關連交易 — 2.物業租賃及行政服務」。截至最後實際可行日期，除向吉比特集團支付的租賃按金外，所有非貿易應收款項已結清。

我們的關聯方交易主要包括營銷及推廣、遊戲開發、遊戲發行，以及物業租賃及行政服務。

### 營銷及推廣服務

我們於往績記錄期間向關聯方廣州卓動及吉比特集團購買營銷及推廣服務，特別是流量獲取服務，以推廣我們的遊戲《最強蝸牛》。服務範圍包括利用相關關聯方自身或若干第三方的渠道來推廣我們的遊戲，並根據我們提供的材料、形式、日期及時間設計及實施推廣策略。就該等服務而言，我們需要向關聯方支付(i)彼等累計推廣成本總額，或我們的累計推廣收入（倘不超過相關關聯方的累計推廣成本），加上(ii)我們的累計推廣收入超出相關關聯方的累計推廣成本的部分的50%。我們的推廣收入包括來自關聯方的推廣工作所帶來的新玩家的虛擬道具銷售及自該等新玩家所產生的資訊服務收入。當新玩家點擊營銷及推廣服務供應商提供的鏈接時，玩家會下載定制的遊戲安裝包，而安裝包會將新玩家的遊戲賬號收藏至我們系統中的相關營銷及推廣服務供應商。因此，我們自新玩家的遊戲賬號所產生的虛擬道具銷售及信息服務的所有收入均可確認為與該等服務供應商相關的推廣收入。為計算我們根據協議所需要支付的費用，可獲引入的新玩家數量上限為二百萬，我們僅計算引入新玩家後18個月內新玩家所產生的收入。在二百萬上限之後或18個月的期間以後，新玩家所產生的收入分配將由我們及相關的關聯方分開議定。該等費用的計算方法由有關各方根據市場慣例釐定，考慮的因素包括《最強蝸牛》的品質及預期表現、資本資源及廣州卓動信息科技有限公司及吉比特集團的流量獲取能力，以及我們與該等商業夥伴穩定的關係。尤其是，在我們決定投資於廣州卓動並於2020年9月與其訂立投資協議之前，我們與廣州卓動的費用結構已於2020年6月與其訂立的營銷及推廣服務協議中協定。

據弗若斯特沙利文告知，移動遊戲市場的營銷及推廣服務的收費結構，特別是流量獲取服務，視乎個別情況而定，需要有關各方根據多個因素進行磋商，例如服務提供者的品牌、經驗及資本資源，相關遊戲的品質及預期表現，以及商業夥伴之間的關係。根據弗若斯特沙利文，行內營銷及推廣服務供應商提供的流量獲取服務一般分為兩類：(i)第一類是營銷及推廣服務供應商按CPC（每次點擊費用）或CPM（每千次費用）模式提供流量獲取服務。在此情況下，遊戲公司承擔遊戲流水不足以涵蓋流量獲取成本的所有風險；及(ii)在若干情況下，營銷及推廣服務供應商按CPS（每次銷售費用）模式提供流量獲取服務。在此情況下，服務供應商通常承擔流量獲取成本以及其向遊戲公司收取的費用不足以涵蓋流量獲取成本的潛在風險。相應地，該等服務供應商通常會向遊戲公司收取遊戲流水約50%至80%。廣州卓動及吉比特集團向我們提供的營銷及推廣服務與CPS模式基本一致，我們向其支付的費用（如上所述，包括累計推廣收入或累計推廣成本，加上（如有）推廣收入超出部分50%的費用）一般屬於CPS模式的上述費用範圍之內。因此，根據同一資料來源，我們與關聯方的營

## 財務資料

銷及推廣服務協議所採用的費用安排符合行業慣例，與獨立第三方服務提供者的收費相比屬於合理範圍以內。

### 遊戲開發服務

我們已經與遊戲開發商深圳吉事屋科技有限公司、深圳熱區網絡科技有限公司、成都微美互動科技有限公司及吉比特集團簽訂遊戲授權協議，彼等為我們於往績記錄期間的關聯方。我們通常按流水(扣除付款及分銷渠道的佣金、營銷及推廣開支以及其他開支，視情況而定)的約定百分比(介乎45%至50%)向關聯方遊戲開發商支付費用。與我們關聯方簽訂的授權協議的其他主要條款與我們與其他遊戲開發商簽訂的授權協議的條款相似。有關我們授權協議的若干主要條款的詳情，請參閱「業務—我們的業務流程—遊戲開發—遊戲授權」。有關我們與吉比特集團的授權安排的更多資料，請參閱「—供應商」。我們與關聯方遊戲開發商的授權協議的費用安排經考慮(其中包括)遊戲的品質及預期表現以及行業內遊戲開發商一般收取的合理費用後由有關各方釐定。

根據弗若斯特沙利文，行內的遊戲開發商收取的費用通常為：(A)(i)不扣除若干成本及開支的流水的約定百分比(在遊戲開發商持有IP的情況下通常為20%至35%)，或(ii)扣除若干成本及開支後的流水的約定百分比(在遊戲開發商持有IP的情況下通常為30%至75%)，該等成本及開支主要包括支付及分銷渠道的佣金以及營銷及推廣開支(通常合共佔流水的30%至55%)，以及(B)在若干情況下，額外的一次性授權費。根據同一消息來源，我們與關聯方的遊戲授權協議所採用的費用安排與行業慣例一致，與獨立第三方遊戲開發商的收費相比屬於合理範圍以內。

### 遊戲發行服務

於往績記錄期間，我們授權吉比特集團的若干附屬公司在中國內地發行我們自主開發的遊戲《不思議迷宮》，以及在港澳台發行《最強蝸牛》。應收吉比特集團的貿易應收款項包括應付授權費，按流水(扣除付款及分銷渠道的佣金、營銷及推廣開支以及其他開支，視情況而定)的約定百分比(介乎22%至40%)每月支付。除每月的授權費外，吉比特集團亦就我們一款遊戲向我們支付一次性授權費(可分期支付)及酌情獎勵費(倘該遊戲的每月流水超過一定金額)。與吉比特集團就上述我們自主開發的遊戲簽訂的授權協議的其他主要條款與我們與其他遊戲發行商簽訂的授權協議的條款相似。有關授權協議的若干主要條款的詳情，請參閱「業務—我們的業務流程—遊戲發行及運營—第三方發行」。我們與吉比特集團的授權協議的費用安排為有關各方經考慮(其中包括)遊戲的品質及預期表現、吉比特集團的發行及運營能力以及遊戲發行商通常向行業內的遊戲開發商支付的合理費用後釐定。

根據弗若斯特沙利文，行內的遊戲開發商收取的費用通常為：(A)(i)不扣除若干成本及開支的流水的約定百分比(在遊戲開發商持有IP的情況下通常為20%至35%)，或(ii)扣除若干成本及開支後的流水的約定百分比(在遊戲開發商持有IP的情況下通常為30%至75%)，該等成本及開支主要包括支付及分銷渠道的佣金以及營銷及推廣開支(通常合共佔流水的30%至55%)，以及(B)在若干情況下，額外的一次性授權費。根據同一消息來源，我們根據與吉比特集團簽訂的遊戲授權協議所收取的費用符合行業慣例，與獨立第三方遊戲開發商的收費相比屬於合理範圍以內。

## 財務資料

### 物業租賃及行政服務

於往績記錄期間，我們向關聯方吉比特集團購買物業租賃及行政服務。服務範圍通常包括提供租賃物業作為我們的辦公處所，並提供清潔及保安等相關行政服務。就租賃服務而言，我們每季向吉比特集團支付租金及服務費。該等費用為有關各方經考慮(其中包括)(i)相關物業的總面積及租期，(ii)相關物業的狀況，以及(iii)其他出租人及行政服務提供者向附近具有類似條件的可比物業所收取的費用後釐定。

中國法律顧問告知，中國人民銀行頒佈的《貸款通則》第61條禁止非金融機構之間的任何融資安排或貸款交易，且根據《貸款通則》第73條，中國人民銀行可以對違規的貸款人處以貸款人從相關貸款獲得的收入一至五倍的罰款。中國法律顧問進一步告知，儘管《貸款通則》有所規定，惟最高人民法院在自2015年9月1日起生效且於2020年12月29日最新修訂的《最高人民法院關於審理民間借貸案件適用法律若干問題的規定》中對非金融機構之間的融資安排及貸款交易作出了新詮釋(「民間借貸案件司法詮釋」)。根據民間借貸案件司法詮釋第10條，只要相關貸款以業務經營為目的，且不屬於《中國民法典》及民間借貸案件司法詮釋第13條所述的若干情形，則最高人民法院承認非金融機構之間的融資安排及貸款交易有效及合法。只要年利率不超過適用的一年期貸款最優惠貸款利率的四倍，則中國法院將支持公司就相關貸款提出的利息索賠。

於往績記錄期間及截至最後實際可行日期，我們並無收到任何索賠通知，亦未受到任何有關向關聯方及第三方提供的計息貸款的調查或處罰，且基於中國法律顧問進行的公開搜索，截至最後實際可行日期，我們並未因相關計息貸款而受到中國政府部門的任何行政處罰。

中國法律顧問認為，我們與關聯方或第三方之間的融資協議並不違反任何適用中國法律或法規，且根據《貸款通則》，我們因向關聯方及第三方提供計息貸款而受到處罰的風險較低。

有關我們與關聯方交易的性質及結餘的更多資料，見本文件附錄一會計師報告附註36。有關我們持續關連交易的資料，見「關連交易」一節。

董事確認，我們於往績記錄期間訂立的所有關聯方交易均按公平原則進行且並無歪曲我們的經營業績或使我們的過往業績無法反映我們的未來表現。

### 資本開支

於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們的資本開支分別為人民幣55,000元、人民幣470,000元、人民幣3.5百萬元及人民幣4.0百萬元，乃我們購買物業、廠房及設備所致，主要與購買辦公設備及汽車有關。我們以經營產生的現金為該等開支提供資金。我們計劃以經營活動產生的現金為未來的資本開支提供資金。

## 財務資料

### 承擔

#### 資本承擔

我們的資本承擔與長期股本投資有關。下表載列截至所示日期於不可撤銷協議項下的未來承擔。

	截至12月31日			截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日
	(人民幣千元)			
長期投資	2,000	—	31,000	19,000

#### 主要財務比率

下表載列截至所示日期及於所示期間的若干主要財務比率。

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
<b>盈利能力比率</b>					
毛利率 <sup>(1)</sup>	78.0%	77.5%	76.8%	60.8%	75.3%
淨利率 <sup>(2)</sup>	25.3%	22.1%	8.5%	不適用	不適用
股本回報率 <sup>(3)</sup>	31.3%	18.9%	63.3%	不適用	不適用
資產回報率 <sup>(4)</sup>	20.6%	10.8%	21.5%	不適用	不適用

	截至12月31日			截至2021年	
	2018年	2019年	2020年	2020年	6月30日
<b>流動性比率</b>					
流動比率 <sup>(5)</sup>		2.5	5.6	1.5	4.4

附註：

- (1) 毛利率按毛利除以收入再乘以100%計算。
- (2) 淨利率按利潤淨額除以收入再乘以100%計算。
- (3) 股本回報率按期間利潤淨額除以同期權益總額的期初及期末結餘的算術平均值再乘以100%計算。2021年首六個月的股本回報率按年化計算。
- (4) 資產回報率按期間利潤淨額除以同期資產總值的期初及期末結餘的算術平均值再乘以100%計算。2021年首六個月的資產回報率按年化計算。
- (5) 流動比率按流動資產總值除以流動負債總額計算。

有關影響我們相關期間的毛利率及淨利率的因素的討論，見本章節「—有關經營業績主要組成部分的描述」。

#### 股本回報率

我們的股本回報率自2018年的31.3%減少至2019年的18.9%，主要是由於我們利潤淨額的減少及總股本的增加。我們的股本回報率自2019年的18.9%增加至2020年的63.3%，主要是由於我們的利潤淨額增長速度高於我們的總股本。

## 財務資料

### 資產回報率

我們的資產回報率自2018年的20.6%減少至2019年的10.8%，主要是由於我們利潤淨額減少及資產總值增加。我們的資產回報率自2019年的10.8%增加至2020年的21.5%，主要是由於我們的利潤淨額的增長速度高於我們的資產總值。

### 流動比率

我們的流動比率自截至2018年12月31日的2.5增加至截至2019年12月31日的5.6，主要是由於我們流動資產總值的增加，主要歸因於按攤銷成本計量的短期投資，以及預付款項、按金及其他資產增加。我們的流動比率自截至2019年12月31日的5.6減少至截至2020年12月31日的1.5，主要是由於我們流動負債總額的增長速度高於我們的流動資產總值。我們的流動比率自截至2020年12月31日的1.5增加至截至2021年6月30日的4.4，主要是由於流動資產淨值增加。

### 有關市場風險的定量及定性披露

我們於一般業務過程中承受市場風險(包括外匯風險、價格風險、現金流及公允價值利率風險)、信貸風險以及流動資金風險。我們的風險管理策略旨在監督財務市場及盡量降低該等風險對我們財務表現的潛在不利影響。我們的高級管理定期進行風險管理工作。

### 市場風險

#### 外匯風險

我們透過海外第三方發行商進行全球經營，因此面臨各種貨幣風險(主要有關美元)產生的外匯風險。我們的外匯風險主要源自收取或將收取海外交易對手方的外幣時確認的資產及負債。於往績記錄期間，我們透過外幣遠期合約管理外匯風險。

於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，就我們於中國經營、以人民幣為其功能貨幣的附屬公司及可變利益實體而言，如美元兌人民幣升值／貶值5%，而所有其他變量保持不變，則我們的利潤淨額將增加／減少約人民幣0.4百萬元、人民幣0.3百萬元、人民幣22.8百萬元及人民幣32.0百萬元，乃由於換算以美元計值的貨幣資產淨值產生外匯收益／虧損淨額所致(不論外幣遠期合約如何)。我們訂立外幣遠期合約以管理來自第三方分銷渠道以美元計值的應收款項的外匯風險。

#### 價格風險

我們就按公允價值計量且其變動計入損益的長期及短期投資承受價格風險。我們並無面臨商品價格風險。為管理我們投資產生的價格風險，我們分散我們的投資組合且高級管理層按個例基準管理每項投資。有關敏感度分析詳情，見本文件附錄一會計師報告附註3.3。

### 現金流及公允價值利率風險

我們的收入及經營現金流量基本不受市場利率變動影響且除現金及現金等價物以及來自關聯方及第三方的其他應收款項外，我們並無重大計息資產，詳情披露於本文件附錄一會計師報告附註21、24及36(c)。

## 財務資料

### 信貸風險

我們承受有關我們現金及現金等價物、按攤銷成本計量的短期投資、貿易應收款項、按金及其他資產的信貸風險。上述各類金融資產的賬面值指該等金融資產承受的最高信貸風險。

#### 現金及現金等價物的信貸風險

為管理現金及現金等價物產生的風險，我們僅與中國國有或聲譽良好的金融機構交易。該等金融機構並無近期違約記錄。預期信貸虧損甚微。

#### 貿易應收款項的信貸風險

於各報告期末的貿易應收款項乃應收第三方分銷渠道及遊戲發行商及資訊服務客戶款項。如我們與第三方分銷渠道、遊戲發行商及資訊服務客戶的戰略關係終止或惡化，或彼等更改合作安排，或彼等在向我們付款方面面臨財務困難，則我們相應貿易應收款項的可收回性或會受到不利影響。為管理此風險，我們與第三方分銷渠道、遊戲發行商及資訊服務客戶保持密切溝通，確保有效的信貸控制。鑒於與彼等合作的過往，董事認為應收第三方分銷渠道、遊戲發行商及資訊服務客戶的未償付貿易應收款項結餘的固有信貸風險較低。

#### 按金及其他資產的信貸風險

就按金及其他資產而言，管理層根據過往結算記錄及過去經驗定期統一及個別評估按金及其他資產的可收回性。有關評估所考慮因素的資料，見本文件附錄一會計師報告附註3.1(b)(iii)。

倘債務人逾期超過30日未按合約付款或按要求償還時，則假定信貸風險大幅增加。當交易對手方於到期後180日內無法按合約付款或按要求償還，則金融資產出現違約。金融資產於合理預期無法收回時核銷。我們於債務人逾期超過720日未能按合約付款或按要求償還時，將按金及其他資產進行核銷。倘按金及其他資產已核銷，則我們繼續採取強制行動以收回到期款項。

鑒於我們審慎的風險管理及評估程序，董事認為應收債務人未償付按金及其他資產固有的信貸風險甚微，且自首次確認後並無大幅增加。

### 流動資金風險

由於我們相關業務的動態性質，我們的財務部門維持充足的現金及現金等價物以滿足我們短期及長期的流動資金要求。有關我們流動資金風險的定量分析的資料，見本文件附錄一會計師報告附註3.1(c)。

### 資產負債表外承擔及安排

於往績記錄期間及截至最後實際可行日期，我們並無訂立任何資產負債表外交易。

## 財務資料

### 股息

於2018年5月，我們的可變利益實體青瓷數碼宣派人民幣10.0百萬元股息並於同年向其當時權益持有人派付股息。於2020年12月，青瓷數碼宣派人民幣90.0百萬元股息並於同年向其當時權益持有人派付股息。於2021年5月，青瓷數碼向其當時的權益持有人宣派及派付股息人民幣180百萬元。本公司於往績記錄期間並未宣派或派付任何股息，且自其於2021年3月12日註冊成立以來亦無宣派或派付任何股息。重組後，我們擬將青瓷數碼及其附屬公司的剩餘未分派盈利永久再投資，以進一步擴展我們在中國的業務，且並無計劃要求中國附屬公司在可預見的未來分派其未分派盈利。

我們目前並無股息政策。未來任何股息的派付及金額將由董事會酌情決定，亦將取決於我們的經營業績、現金流量、資本需求、一般財務狀況、合約限制、未來前景等因素以及董事會認為相關的其他因素。股息的任何宣派及派付以及派付金額將受細則及《開曼公司法》規限。在《開曼公司法》及細則的規限下，本公司可在股東大會宣佈宣派股息，惟股息總額不得高於董事會所建議者。本公司只可從合法可供分派的本公司利潤及儲備中（包括股份溢價）宣派或派付股息。

我們為一間於開曼群島註冊成立的控股公司。我們宣派及派付股息的能力將取決於我們自中國及其他司法權區集團公司收取的股息而定。中國法律規定股息僅可從根據中國會計原則計算的利潤淨額派付，而中國會計原則與其他司法權區公認會計準則（包括國際財務報告準則）在許多方面存在差異。中國法律亦規定外資企業須劃撥至少10%的除稅後利潤至法定公積金，直至法定公積金累積金額達企業註冊資本（如有）的50%或以上，而法定公積金不得用作現金股息分派。附屬公司作出的分派亦可能受其產生的債務或虧損或銀行信貸融資的限制性契諾或我們或附屬公司未來可能訂立的其他協議所限制。

### 可供分派儲備

截至2021年6月30日，本集團並無可供分派予本公司權益持有人的保留盈利。

### [編纂]

我們的[編纂]主要包括[編纂]以及就[編纂]提供的服務向法律、會計及其他顧問支付的專業費用。假設悉數支付[編纂]，則[編纂]的估計[編纂]總額（按[編纂]的中位數計算，並假設[編纂]未獲行使）約為[編纂]（佔[編纂][編纂]約[編纂]）。於往績記錄期間，我們產生[編纂][編纂]，其中約[編纂]已於截至2021年6月30日止六個月的綜合損益表支銷及約[編纂]已於截至2021年6月30日的綜合財務狀況表資本化，將於[編纂]後於股權支銷。我們預計將會產生額外[編纂]約[編纂]，其中約[編纂]預計將支銷及約[編纂]預計將於[編纂]後直接被確認為股本扣減。

---

## 財 務 資 料

---

[編纂]

---

## 財 務 資 料

---

[編纂]

---

## 財務資料

---

[編纂]

### 無重大不利變動

董事確認，截至本文件日期，自2021年6月30日(本文件附錄一會計師報告所報告期間結束)起，我們的財務或交易狀況、債務、按揭、或然負債、擔保或前景並無任何重大不利變動。

### 上市規則第13.13至13.19條規定的披露

我們確認，截至最後實際可行日期，概無根據上市規則第13.13至13.19條規定須作出披露的情況。