

免責聲明

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，並明確表明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依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



Qingci Games Inc.
青瓷游戏有限公司

(「本公司」)
(於開曼群島註冊成立的有限公司)

之聆訊後資料集

警告

本聆訊後資料集乃根據香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)及證券及期貨事務監察委員會(「證監會」)的要求而刊發，僅用作提供資料予香港公眾。

本聆訊後資料集為草擬本，其內所載資料並不完整，亦可能會作出重大變動。閣下閱覽本文件，即代表閣下知悉、接納並向本公司、其保薦人、顧問及包銷團成員表示同意：

- (a) 本文件僅為向香港公眾提供有關本公司的資料，概無任何其他目的。投資者不應根據本文件中的資料作出任何投資決定；
- (b) 在聯交所網站登載本文件或其補充、修訂或更換附頁，並不引起本公司、其保薦人、顧問或包銷團成員在香港或任何其他司法權區必須進行發售的任何責任。本公司最終會否進行發售仍屬未知之數；
- (c) 本文件或其補充、修訂或更換附頁的內容未必會在實際最終正式的上市文件內全部或部分轉載；
- (d) 聆訊後資料集並非最終的上市文件，本公司可能不時根據香港聯合交易所有限公司證券上市規則作出更新或修訂；
- (e) 聆訊後資料集並不構成向任何司法權區的公眾提呈出售任何證券的招股章程、發售通函、通知、通函、小冊子或廣告，亦非邀請公眾提出認購或購買任何證券的要約，且不在旨在邀請公眾提出認購或購買任何證券的要約；
- (f) 本文件不應被視為勸誘認購或購買任何證券，亦不擬構成該等勸誘；
- (g) 本公司或其任何聯屬公司、保薦人、顧問或包銷商概無透過刊發本文件而於任何司法權區發售任何證券或徵求購買任何證券的要約；
- (h) 本文件所述的證券非供任何人士申請認購，即使提出申請亦不獲接納；
- (i) 本公司並無亦不會將本文件所指的證券按1933年美國證券法(經修訂)或美國任何州證券法登記；
- (j) 由於本文件的派發或本文件所載任何資料的發佈可能受到法律限制，閣下同意自行了解並遵守任何該等適用於閣下的限制；及
- (k) 本文件所涉及的上市申請並未獲批准，聯交所及證監會或會接納、發回或拒絕有關的公開發售及／或上市申請。

倘於適當時候向香港公眾提出要約或邀請，務請準投資者僅依據向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，招股章程的文本將於發售期內向公眾派發。

重要提示

重要提示：閣下如對本文件的任何內容有任何疑問，應尋求獨立專業意見。



Qingci Games Inc.
青瓷游戏有限公司
(於開曼群島註冊成立的有限公司)
[編纂]

[編纂]的[編纂]數目： [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(可予調整及視乎
[編纂]行使與否而定)
最高[編纂]： [編纂]
面值： 每股股份0.00001美元
[編纂]： [編纂]

聯席保薦人、[編纂]、[編纂]及[編纂]



香港交易及結算所有限公司、香港聯合交易所有限公司及香港中央結算有限公司對本文件的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示概不就因本文件全部或任何部分內容而產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。

本文件連同隨附的本文件附錄五「送呈公司註冊處處長及備查文件」一節指明的文件已根據香港法例第32章《公司(清盤及雜項條文)條例》第342C條的規定送呈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]預期由我們與[編纂](代表[編纂])於[編纂]或前後(且無論如何不遲於[編纂])透過協議釐定。除非另有公佈，否則[編纂]將不超過每股[編纂][編纂]，且現時預期不低於每股[編纂][編纂]。申請[編纂]的[編纂]須於申請時繳付最高[編纂]每股[編纂][編纂]，連同[編纂]。如[編纂]低於每股[編纂][編纂]，多繳股款可予退還。倘由於任何原因，我們與[編纂](代表[編纂])未能於[編纂](香港時間)或之前協定[編纂]，則[編纂](包括[編纂])將不會進行並將告失效。

經我們同意，[編纂](代表[編纂])可於遞交[編纂][編纂]的截止日期當日上午或之前隨時調低本文件所述指示性[編纂]範圍及/或調低根據[編纂]而[編纂]的[編纂]數目。在此情況下，將最遲於遞交[編纂][編纂]的截止日期當日上午在《南華早報》(以英文)及《香港經濟日報》(以中文)刊登有關調低指示性[編纂]及/或[編纂]數目的通知。有關通知亦可於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.qcplay.com)查閱。進一步詳情載列於本文件中「[編纂]」及「[編纂]」等節。在作出[編纂]前，有意[編纂]應仔細考慮本文件所載全部資料，包括本文件中「風險因素」一節所載風險因素。

倘於[編纂][編纂]之前發生若干理由，[編纂]於[編纂]下的義務可由[編纂](代表[編纂])終止。該等理由載於本文件中「[編纂]」一節。閣下務請參閱該節，以了解進一步詳情。

[編纂]並無且不會根據《美國證券法》或美國任何州的證券法律登記，且不得在美國[編纂]、出售、抵押或轉讓，惟根據對《美國證券法》及適用的美國州證券法律登記規定的豁免或於毋須遵守有關登記規定的交易中除外。[編纂]按照S規例在美國境外於離岸交易中向非美國人士[編纂]及出售。

重要提示

[編纂]

重 要 提 示

[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

致有意[編纂]的重要通知

本文件由青瓷游戏有限公司僅就[編纂]及[編纂]刊發，不構成出售任何證券(本文件根據[編纂]而[編纂]除外)的[編纂]或招攬購買有關證券的[編纂]。本文件不得用作亦不構成在任何其他司法權區或任何其他情況下的[編纂]或邀請。我們並無採取任何行動以獲准於香港以外的任何司法權區[編纂]或派發本文件。在其他司法權區派發本文件及[編纂]和出售[編纂]受到限制，除非根據向相關證券監管機關的登記或該機關的授權或登記豁免獲該等司法權區的適用證券法律許可，否則不得作出該等行動。

閣下應僅倚賴本文件所載資料作出[編纂]決定。我們並無授權任何人士向閣下提供與本文件所載者不符的資料。閣下不得將本文件並無載列的任何資料或聲明視為已獲我們、聯席保薦人、[編纂]、[編纂]、我們或彼等各自的任何董事、高級人員或代表或參與[編纂]的任何其他人士授權而加以依賴。我們的網站www.qcplay.com所載資料並不構成本文件的一部分。

	頁次
預期時間表.....	i
目錄.....	iv
概要.....	1
釋義.....	25
技術詞彙表.....	33
前瞻性陳述.....	37
風險因素.....	39
豁免嚴格遵守上市規則.....	84
有關本文件及[編纂]的資料.....	86
董事及參與[編纂]的各方.....	90
公司資料.....	92
行業概覽.....	94
監管概覽.....	104
歷史、重組及公司架構.....	131
業務.....	149

目 錄

	頁次
合約安排.....	204
關連交易.....	222
財務資料.....	238
董事及高級管理層.....	294
與控股股東的關係.....	302
股本.....	305
主要股東.....	308
未來計劃及[編纂].....	310
[編纂].....	315
[編纂].....	324
[編纂].....	333
附錄一—會計師報告.....	I-1
附錄二—未經審核備考財務資料.....	II-1
附錄三—本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要.....	III-1
附錄四—法定及一般資料.....	IV-1
附錄五—送呈公司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。由於僅為概要，故並未包含所有對閣下而言可能重要的資料。閣下決定[編纂][編纂]之前，務請細閱整份文件。任何投資均涉及風險。有關[編纂][編纂]的若干特殊風險載於本文件「風險因素」一節。閣下決定[編纂][編纂]之前，務請細閱該節。

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。我們於往績記錄期間的增長主要受新遊戲上線所推動。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。

我們的現有遊戲

我們的標誌性移動遊戲（例如《最強蝸牛》）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。例如，《最強蝸牛》於2020年6月推出後首個月內錄得流水超過人民幣400百萬元，2020年6月至12月的平均MAU為4.4百萬人。《最強蝸牛》亦在2020年中國iOS遊戲暢銷榜上排名第二。此款遊戲於2020年及截至2021年6月30日止六個月分別產生收入人民幣1,170.0百萬元及人民幣516.5百萬元，分別佔該等期間總收入的95.3%及67.7%，因此是該等期間利潤淨額增長的主要驅動因素。請參閱「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 我們的大部分收入源自少數遊戲，而我們於2020年及2021年首六個月的收入較過往期間增長乃很大程度上依賴其中一款遊戲。倘該等遊戲未能持續取得成功並延長生命週期，且倘與具類似內容的其他同類遊戲競爭，則或會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響」及「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 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，則或會對我們的經營業績造成重大不利影響」。《提燈與地下城》於2021年3月推出後首個月內流水突破人民幣185百萬元，亦於推出後連續六日在中國iOS十大免費遊戲排行榜登上榜首，並在中國iOS遊戲暢銷榜上排名第四。我們出色的遊戲發行及運營能力使我們能夠接觸廣泛而活躍的玩家群。截至2021年6月30日止六個月，我們所有遊戲的平均MAU達3.1百萬人。中國移動遊戲市場競爭激烈，少數主要市場參與者主導市場，數以萬計的移動遊戲公司相互競爭。根據弗若斯特沙利文，按收入計算，2020年中國移動遊戲市場前五大市場參與者合計持有72.5%的市場份額，而前兩大市場參與者合計持有60.4%的市場份額。根據同一資料來源，按收入計算，我們於2020年佔有0.4%市場份額，在中國所有市場參與者中排名第20位。

根據弗若斯特沙利文，我們已實現以下卓越佳績：

- 按休閒遊戲及放置類遊戲的流水計，我們於2020年在中國所有移動遊戲公司中分別排名第三及第二，分別持有4.4%及16.7%的市場份額。
- 按自主開發Rogue-like RPG的流水計，我們於2020年在中國所有移動遊戲公司中排名第二，持有8.6%的市場份額。

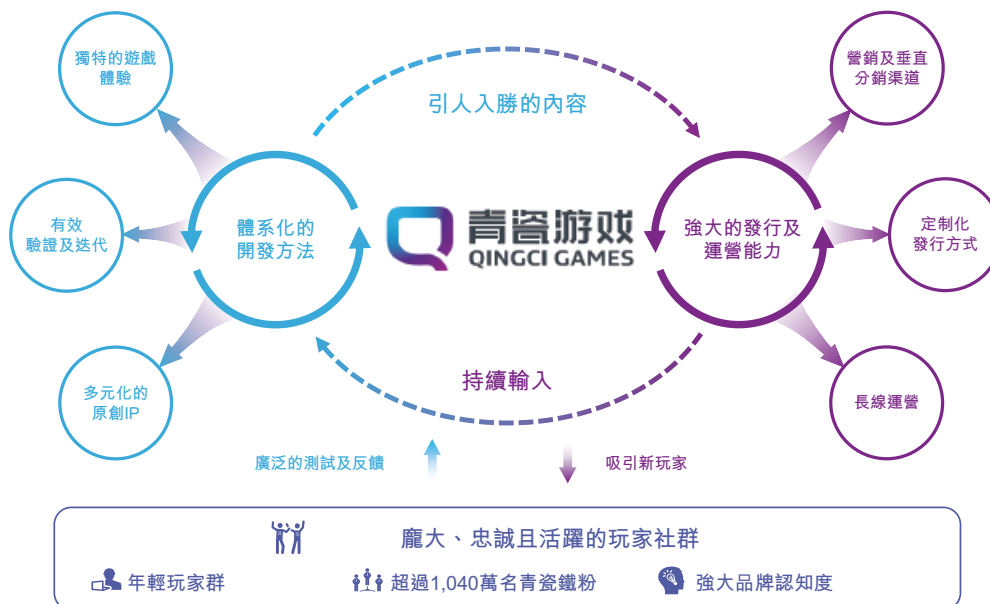
概 要

- 按自主開發遊戲的平均流水計，我們於2020年在中國所有自主開發遊戲流水合共超過人民幣10億元的移動遊戲公司中排名第四。
- 截至最後實際可行日期，運營中遊戲的生命週期一般介乎60至96個月，遠長於放置類遊戲及Rogue-like RPG的行業平均水平（分別為10個月及12個月）。

按照行業慣例，我們通常會在正式推出遊戲之前及前後以及發佈大幅更新的新遊戲版本時為遊戲進行大量營銷及推廣活動。因此，遊戲的流水、收入貢獻及關鍵運營指標（例如平均MAU及平均MPU）在推出或發佈大幅更新的新版本後的首個月可能會相對較高，亦即遊戲的關鍵運營指標可能會隨著就推出新遊戲及發佈新遊戲版本進行相應的營銷及推廣活動而波動。例如，《最強蝸牛》及《提燈與地下城》在各自推出日期後的首個月錄得最高的流水，而《不思議迷宮》（僅考慮我們發行此款遊戲產生的流水）及《無盡大冒險》因發佈大幅更新的新版本而分別在各自推出日期後的第6個月及第51個月錄得最高的每月流水。此外，隨著《最強蝸牛》進入成熟期，其於2021年首六個月的收入增速較2020年放緩。同樣地，此款遊戲的平均MAU及平均MPU分別由2020年的4,417,000人及701,000人下降至截至2021年6月30日止六個月的1,481,000人及257,000人。該等變動代表著新遊戲生命週期的自然發展。於往績記錄期間，我們的收入及利潤受到數量有限的標誌性遊戲的表現波動的的重大影響。隨著我們於未來推出更多遊戲，我們預期我們將減少對單一標誌性遊戲的依賴，從而能夠減少收入及利潤的波動。

我們的核心能力與資源

下圖說明我們的核心能力與核心資源之間的關係。該等要素共同推動我們業務的快速增長。



體系化的開發方法

我們的移動遊戲一般旨在提供引人入勝的內容、獨特的遊戲要素以及引人注目的美術設計，且往往會出現幽默的曲折情節（基於部分遊戲玩家的反饋），而每款遊戲均融合多種

概 要

遊戲類型的特點。該等特點均使我們的遊戲在年輕一代中特別受歡迎。年輕一代一直是遊戲行業的主要推動力及潮流引領者。年輕一代通常對優質內容、個性表達及獨特體驗有強烈渴望。我們提供饒富趣味且引人入勝的移動遊戲，滿足年輕玩家不斷變化的需求，使我們的遊戲能夠持續吸引年輕玩家。根據弗若斯特沙利文於2021年4月進行的玩家調查（「弗若斯特沙利文調查」），我們約76%的玩家年齡30歲或以下，遠高於行業平均水平65%。我們以創意啟發整個流程，採用體系化方法設計、開發並完善遊戲，從而快速而具成本效益地取得商業成功。體系化遊戲開發方法的核心組成部分包括：(i)「目標分解」：在遊戲設計師創作出新興而引人入勝的概念及內容後，我們為遊戲開發過程的每個步驟制定詳細的行動計劃；(ii)「有效驗證」：在推出遊戲之前，我們進行多輪玩家（尤其是青瓷鐵粉）遊戲測試，以驗證遊戲概念的吸引力及團隊行動計劃的有效性；及(iii)「高效迭代」：在推出遊戲之前，我們根據所收集的玩家反饋，通過快速更新版本並高效迭代遊戲以滿足玩家需求。例如，我們在《最強蝸牛》項目啟動後僅一個月內製作了遊戲試玩版並進行了首次玩家測試，且在遊戲正式上線前每約20天發佈一個新遊戲版本。整個遊戲富有精心設計的驚喜及幽默的曲折情節，引起玩家熱烈反響。

龐大、忠誠且活躍的玩家社群

我們不斷追求提高玩家參與度的目標。鑒於遊戲玩家（尤其是年輕一代）非常願意與他人分享遊戲體驗，故我們的「青瓷」品牌吸引了龐大、忠誠且活躍的玩家群，形成了我們的玩家社群，我們稱之為「青瓷社群」。截至2021年10月31日，我們擁有10.4百萬名青瓷鐵粉，通過我們的官方賬號及社交媒體平台群組與我們聯繫。由於我們在社交媒體平台上並無玩家的實名信息，故此青瓷鐵粉數目或會涉及重複的玩家（請參閱「詞彙表」中此詞彙的定義）。我們設有專責的運營團隊，負責管理玩家社群賬號並與社群參與者積極互動。自遊戲上線以來至2021年10月31日，《最強蝸牛》微信公眾號上的文章累計瀏覽量超過60百萬次，平均每篇瀏覽量約124,000次。我們與青瓷鐵粉頻繁而密切互動，創造了一個良性循環，因為玩家社群的反饋有助我們開發並改進遊戲，從而吸引更多活躍玩家。此外，該等互動進一步增強玩家黏性及變現能力，並增加「青瓷」品牌的認知度。根據弗若斯特沙利文，《最強蝸牛》自2020年6月推出以來至2021年6月30日的平均每週玩家留存率達28%，遠高於放置類遊戲行業約12%的平均水平，而此乃部分歸功於上述努力。在我們的強大品牌認知度及有效社群聯繫的支持下，於推出後首個月內，《提燈與地下城》的3.8百萬名註冊玩家中約有1.7百萬名是從我們的其他遊戲轉化而來（儘管遊戲類型與特徵均不同）。

強大的發行及運營能力

我們採用定制化的方法，擁有在遊戲發行及運營的雄厚實力，且有能力緊貼遊戲發行及分銷領域不斷變化的市場趨勢，以上均為我們成功的關鍵因素。我們在遊戲發行中迅速採用新興渠道，並與TapTap及嗶哩嗶哩等受歡迎垂直分銷渠道建立了緊密合作夥伴關係，有助我們更有效地吸引目標受眾（尤其是年輕玩家）。此外，我們根據每款遊戲的特色、玩家的興趣及分銷渠道的特點為每款遊戲定制發行方式。我們確定遊戲的目標受眾，然後定制營銷活動，讓遊戲可以「破圈」接觸廣大受眾。例如，我們精確識別了《提燈與地下城》的潛在核心玩家，並於正式上線前根據遊戲玩法及特色進行全面而頻密的營銷活動。因此，此款遊戲在推出後大受歡迎，並迅速獲得廣大玩家支持。另外，我們強大的運營能力使我們能夠精確地吸引玩家的興趣並實現較高的玩家終身價值，同時保持相對較低的玩家獲取

概 要

成本。根據弗若斯特沙利文，於2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們的整體ARPPU分別為人民幣206元及人民幣221元，高於行業平均水平。

我們的遊戲儲備

基於我們在遊戲開發及運營方面的成功往績及體系化方法，我們持續開發並授權優質移動遊戲，包括新類型及類別的遊戲，例如跑酷、SLG(包括塔防及其他)、ACT、STG及ACT RPG。截至最後實際可行日期，我們擁有10款遊戲儲備，包括四款自主開發的遊戲，計劃於2022年及2023年推出。此外，我們計劃於2022年第二季度在港澳台推出《提燈與地下城》的當地版本，以及在日本推出《最強蝸牛》。

我們的業務模式

我們發行並運營內部開發的移動遊戲及自第三方開發商引進授權的若干遊戲。我們目前主要提供免費暢玩的移動遊戲。我們的遊戲運營收入主要源自銷售遊戲內虛擬道具。就自主發行的內部開發遊戲而言，我們有權獲得扣除支付服務供應商所收取費用及分銷渠道費用後的所有流水。就引進授權的遊戲而言，我們通常向第三方遊戲開發商支付約定百分比的流水費用(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))。其次，我們亦利用第三方已建立的分銷網絡關係以及遊戲營銷及推廣能力，委聘第三方發行若干遊戲。我們確認來自第三方發行商的授權費為遊戲授權收入。此外，我們自2018年開始通過向於遊戲內向玩家推廣其客戶產品及服務的廣告商或其代理提供基於表現的遊戲內營銷及推廣服務來產生信息服務收入。下表載列於所示期間按來源劃分的收入分析，以絕對金額及佔總收入百分比呈列。

	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
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
總收入.....	98,421	100.0	88,704	100.0	1,226,920	100.0	88,550	100.0	762,950	100.0

於往績記錄期間，我們自主發行遊戲的收入貢獻增加。於2020年及2021年首六個月來自自主開發遊戲的遊戲運營收入增加乃主要歸因於《最強蝸牛》。於2021年首六個月來自引進授權遊戲的遊戲運營收入增加乃主要歸因於《提燈與地下城》。就我們發行的遊戲而言，我們通常將支出集中在推出新遊戲前後及發佈新遊戲版本時的營銷及推廣開支，而該等開支所需的金額因每款遊戲的特點及其目標玩家而有很大差異。例如，營銷及推廣開支佔總收入的百分比在2020年及2021年首六個月相對較高，主要是由於為2020年6月推出《最強蝸牛》及2021年3月推出《提燈與地下城》而進行營銷活動。

概 要

我們的現有遊戲產品組合

截至最後實際可行日期，我們擁有六款現有移動遊戲，包括五款放置類遊戲或Rogue-like RPG及一款其他RPG：

- 《最強蝸牛》於2020年6月推出，是我們自主開發的放置類遊戲。遊戲於推出後首個月內錄得流水超過人民幣400百萬元，2020年6月至12月的平均MAU為4.4百萬人，並在2020年中國iOS遊戲暢銷榜上排名第二。截至2021年6月30日止六個月，其平均MAU為1.5百萬人。
- 《不思議迷宮》於2016年8月推出，是我們自主開發的Rogue-like RPG。遊戲在2017年超過70天榮登中國iOS付費遊戲排行榜榜首，截至2021年6月30日的累計註冊玩家超過23.3百萬人，使其成為中國Rogue-like RPG類別遊戲的標桿。截至2021年6月30日止六個月，其平均MAU為240,000人。
- 《提燈與地下城》於2021年3月推出，是我們引進授權的新興Rogue-like RPG。遊戲於推出後首個月內流水突破人民幣185百萬元，亦於推出後連續六日在中國iOS十大免費遊戲排行榜上登上榜首，並在中國iOS遊戲暢銷榜上排名第四。截至2021年6月30日止六個月，其平均MAU為1.4百萬人。
- 《阿瑞斯病毒》於2018年8月推出，是我們引進授權的喪屍生存RPG。遊戲正式上線後，一夜之間就登上中國iOS付費遊戲排行榜榜首，並連續30多天登上iOS付費冒險遊戲排行榜前十名。截至2021年6月30日止六個月，其平均MAU為380,000人。
- 《無盡大冒險》於2015年6月推出，是我們自主開發的放置類遊戲，結合放置類遊戲玩樂體驗及Diablo-like冒險的特色。截至最後實際可行日期，遊戲在中國iOS App Store獲得超過150次「編輯推薦」，並獲得4.7分的最高評分（滿分為5.0分）。截至2021年6月30日止六個月，其平均MAU為24,000人。
- 《愚公移山3 — 智叟的反擊》於2017年1月推出，是我們自主開發的放置類遊戲。截至2021年6月30日止六個月，其平均MAU為4,000人。

下表載列截至最後實際可行日期現有遊戲的若干詳情，以及其於往績記錄期間的相應收入貢獻。

標誌及名稱	移動遊戲類型	語言	截至最後實際可行日期的發行模式	正式上線日期 ⁽¹⁾	主要市場 ⁽²⁾	來源	截至最後實際可行日期的生命週期階段 ⁽³⁾	預期生命週期 ⁽³⁾⁽⁴⁾	截至最後實際可行日期的剩餘生命週期	於往績記錄期間產生的總收入 (人民幣千元)
《最強蝸牛》	放置類	中文 (簡體/ 繁體)	自主發行	2020年 6月	中國內地	內部開發	成熟期 (上線17 個月)	96個月	79個月	1,688,101
			第三方發行	2020年 7月	港澳台	內部開發	成熟期 (上線16 個月)	96個月	80個月	

概 要

標誌及名稱	移動遊戲類型	語言	截至最後實際 可行日期的 發行模式	正式上線 日期 ⁽¹⁾	主要市場 ⁽²⁾	來源	截至最後 實際可行 日期的生命 週期階段 ⁽³⁾	預期生命 週期 ⁽³⁾⁽⁴⁾	截至最後 實際可行 日期的剩餘 生命週期	於往績記錄 期間產生 的總收入 (人民幣千元)
《不思議迷宮》	Rogue-like RPG	中文 (簡體／繁 體)、 英語、日語 及韓語	自主發行	2016年 8月	東南亞、歐洲 (法語、德語及 俄語地區以外 的地區)及美國	內部開發	成熟期 (上線63 個月)	96個月	33個月	172,976
			第三方發行	2016年 12月						
《提燈與地下城》	Rogue-like RPG	中文(簡體)	自主發行	2021年 3月	中國內地	引進授權	成熟期 (上線8 個月)	60個月	52個月	232,165
《阿瑞斯病毒》	其他RPG	中文 (簡體／ 繁體)及英語	自主發行	2018年 8月	中國內地及 美國	引進授權	成熟期 (上線39 個月)	60個月	21個月	36,748
《無盡大冒險》	放置類	中文(簡體) 及日語	自主發行	2015年 6月	中國內地	內部開發	成熟期 (上線77 個月)	96個月	19個月	33,948
			第三方發行	2020年 7月						
《愚公移山3— 智叟的反擊》	放置類	中文(簡體)	自主發行	2017年 1月	中國內地	內部開發	衰退期 (上線58 個月)	66個月	8個月	6,529

附註：

- (1) 正式上線日期為我們在官方網站上公佈的推出日期。
- (2) 主要市場指我們認為具戰略重要性的市場。
- (3) 由於遊戲提供多種語言版本，故遊戲的生命週期為各主要市場遊戲語言版本的生命週期。
- (4) 預期生命週期(月)乃根據不同類型遊戲的行業平均生命週期、我們過往運營類似遊戲的經驗及相關遊戲產生的流水而估計。然而，該等遊戲的實際生命週期或會有別於表中呈列的時間。

我們的遊戲儲備

我們以成功往績為基礎，繼續開發海外市場的當地版本以及開發並授權優質放置類及Rogue-like RPG以及探索新類型遊戲。

概 要

下表載列我們計劃於不久後上線的現有遊戲的當地版本的明細。該等當地版本各自的推出日期會根據彼等各自的開發及營銷策略而有所變動。

名稱	移動遊戲類型	來源	預期上線日期	當地版本的市場
《提燈與地下城》	Rogue-like RPG	引進授權	2022年 第二季度	港澳台
《最強蝸牛》	放置類遊戲 (一種休閒遊戲)	內部開發	2022年 第二季度	日本

截至最後實際可行日期，我們亦擁有10個新款移動遊戲儲備。我們預計於2022年及2023年上線該等遊戲各自的首款當地版本，並將於中國內地、港澳台、日本、韓國、歐洲及美國等市場發行該等遊戲。每款遊戲的特定目標市場視乎遊戲的開發進度及上線後的表現、市況及我們的營銷策略而有所不同。下表載列截至同日遊戲儲備的詳情。

名稱 ⁽¹⁾	移動遊戲 類型 ⁽¹⁾	來源	截至最後實際 可行日期的 開發階段 ⁽¹⁾	預期 上線日期 ⁽¹⁾
《時光旅行社》	Rogue-like RPG	內部開發	遊戲製作、 測試及優化	2022年 第一季度
項目A	塔防 (一種SLG)	內部開發	遊戲製作、 測試及優化	2022年 第四季度
《使魔計劃》	放置類遊戲 (一種休閒遊戲)	內部開發	遊戲製作、 測試及優化	2022年 第三季度
《阿瑞斯病毒2》	RPG	引進授權	遊戲製作、 測試及優化	2022年 第二季度
項目B	休閒遊戲	引進授權	遊戲製作、 測試及優化	2022年 第三季度
《騎士沖鴨》	ACT RPG	引進授權	遊戲製作、 測試及優化	2022年 第二季度
項目C	ACT	引進授權	試玩版製作	2022年 第三季度
項目D	STG	引進授權	試玩版製作	2022年 第四季度
《刃心2》	跑酷 (一種休閒遊戲)	引進授權	遊戲製作、 測試及優化	2022年 第四季度
項目E	SLG	內部開發	試玩版製作	2023年 第二季度

概 要

附註：

- (1) 每款遊戲的預期推出日期指遊戲的首款當地版本發佈的推出日期。每款遊戲儲備的名稱、類型、預期推出日期、主要市場及其他資料或會因遊戲各自的發展情況而變化，而就將在中國推出的遊戲而言，則或會因遊戲的預先批准情況而變化。

海外市場

自2016年以來，我們以卓越的本地化能力為後盾，一直在全球擴展業務，瞄準龐大的全球玩家群。除了在香港、台灣及澳門建立業務外，我們亦在韓國、日本、歐洲、美國、東南亞及中東等全球更廣泛的地區分銷遊戲。我們預期在海外市場分銷10款遊戲儲備中的九款遊戲。有關海外擴展策略及成就的更多資料，請參閱「業務—海外市場」。

關鍵運營指標

我們通過以下關鍵運營指標衡量遊戲表現：(i)平均MAU；(ii)平均MPU；(iii)ARPPU；及(iv)累計註冊玩家。下表載列截至最後實際可行日期運營中移動遊戲的相關運營指標。

	截至12月31日止年度			截至2021年	截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日止 六個月	8月31日止 八個月
平均MAU(千人)	1,693	1,240	3,448	3,064	2,935
平均MPU(千人)	163	114	495	575	510
ARPPU(人民幣元)	49	62	206	221	不適用
	截至12月31日			截至2021年	截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日	8月31日
累計註冊玩家(千人)	27,458	35,978	59,585	67,979	70,151

下表載列於所示期間我們運營的移動遊戲的變動。

遊戲數目	截至12月31日止年度			截至2021年	截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日止 六個月	8月31日止 八個月
於年／期初運營中	7	8	8	5	5
新上線	1	—	1	1	1
停運	—	—	4	—	—
於期末運營中	8	8	5	6	6

概 要

下表載列截至最後實際可行日期運營中移動遊戲的收入貢獻及表現。

	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)	
收入					
《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
《愚公移山3》	4,029	1,682	620	567	198

	截至12月31日止年度			截至2021年	截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日止 六個月	8月31日止 八個月
	(千人)				
平均MAU					
《最強蝸牛》	—	—	4,417	1,481	1,431
《不思議迷宮》	903	536	394	240	235
《提燈與地下城》	—	—	—	1,401	1,017
《阿瑞斯病毒》	1,585	572	424	380	477
《無盡大冒險》	43	90	42	24	22
《愚公移山3》	86	43	11	4	6

	截至12月31日止年度			截至2021年	截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日止 六個月	8月31日止 八個月
	(千人)				
平均MPU					
《最強蝸牛》	—	—	701	257	241
《不思議迷宮》	96	66	52	32	31
《提燈與地下城》	—	—	—	385	269
《阿瑞斯病毒》	135	28	26	25	32
《無盡大冒險》	7	18	8	4	4
《愚公移山3》	4	2	1	0.4	0.6

	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	
ARPPU (人民幣元)					
《最強蝸牛》	—	—	238	335	
《不思議迷宮》	63	67	59	55	
《提燈與地下城》	—	—	—	149	
《阿瑞斯病毒》	21	30	27	27	
《無盡大冒險》	54	90	89	88	
《愚公移山3》	77	70	82	82	

概 要

	截至12月31日			截至2021年	截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日	8月31日
	(千人)				
累計註冊玩家					
《最強蝸牛》	—	—	17,929	19,935	20,638
《不思議迷宮》	18,539	21,120	22,884	23,297	23,426
《提燈與地下城》	—	—	—	4,373	4,569
《阿瑞斯病毒》	6,610	11,447	14,947	16,452	17,551
《無盡大冒險》	814	1,490	1,801	1,880	1,901
《愚公移山3》	1,495	1,920	2,024	2,043	2,065

有關上述運營指標波動的計算及分析，請參閱「業務 — 我們的遊戲 — 關鍵運營指標」。

我們的優勢

我們相信以下優勢有助我們取得成功，並為我們的持續發展奠定基礎：

- 作為中國知名的移動遊戲開發商及發行商，提供內容引人入勝及體驗獨特的遊戲，且尤其受年輕一代歡迎；
- 擁有強大的內容能力及體系化生產運營；
- 擁有龐大、忠誠且活躍的玩家社群，營造了良性循環；
- 擁有強大的發行及運營能力，導致成功變現；及
- 擁有創新、經驗豐富、穩定且執行能力卓越的管理團隊及核心遊戲製作人，獲行業領先戰略投資者支持。

我們的策略

我們擬採取以下策略來進一步發展業務：

- 繼續豐富優質的遊戲及內容組合；
- 繼續增強遊戲開發及運營能力，以提升盈利能力；
- 擴大玩家群並提高玩家黏性及參與度；
- 繼續拓展海外業務；及
- 建立戰略聯盟，進行投資及收購。

客戶

就自主發行的遊戲而言，我們視購買遊戲內虛擬道具的玩家為客戶。就通過第三方發行商發行的遊戲而言，我們視該等發行商為客戶。於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，源自五大客戶的收入分別為人民幣48.0百萬元、人民幣35.3百萬元、人民幣133.8百萬元及人民幣34.0百萬元，分別佔同期總收入48.8%、39.8%、11.0%及4.5%。於往

概 要

續記錄期間，五大客戶貢獻的收入佔比下降，主要歸因於我們的遊戲運營收入（即我們自主發行遊戲的收入）佔收入總額的百分比上升。本公司主要股東吉比特的若干附屬公司向我們提供遊戲發行服務。我們與吉比特的附屬公司訂立的交易條款與我們與獨立第三方客戶訂立者相若。有關更多資料，請參閱「業務 — 客戶」。

供應商

供應商主要包括第三方分銷平台、支付渠道、我們自其引進授權遊戲的遊戲開發商、其他相關遊戲服務供應商以及第三方廣告及營銷服務供應商及服務器供應商。於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，向五大供應商採購的金額分別為人民幣20.6百萬元、人民幣17.1百萬元、人民幣535.1百萬元及人民幣246.8百萬元，分別佔同期採購總額43.3%、50.2%、61.8%及55.6%。深圳熱區網絡科技有限公司、廣州卓動信息科技有限公司及深圳吉事屋科技有限公司為我們擁有少數股權的聯營公司，分別向我們提供遊戲開發及線上廣告服務。於往績記錄期間，吉比特集團向我們提供物業租賃、行政、營銷及推廣服務以及遊戲開發服務。鑒於(i)我們於往績記錄期間成功推出獲授權遊戲《阿瑞斯病毒》及《提燈與地下城》；及(ii)由吉比特集團開發的遊戲的商業潛力，我們於2021年4月從吉比特集團獲得遊戲項目B的授權。我們與吉比特集團及上述其他供應商的交易條款與我們與獨立第三方供應商訂立者相若。

於往績記錄期間，吉比特集團同時為供應商及客戶，分別佔2019年及2020年的採購總額6.4%及8.0%，並分別佔2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月的總收入44.8%、35.6%、4.7%及2.5%。有關更多資料，請參閱「業務 — 供應商」。

遊戲開發團隊

截至2021年6月30日，我們的遊戲開發團隊由150名僱員組成，其中約77%的僱員擁有學士學位或更高學歷。我們的遊戲開發團隊成員已經為我們平均工作三年，職位包括製作人、設計師、程序員、美術師、音響工程師及測試工程師。為了加強研發能力，我們亦發掘並培育具強大創新及遊戲設計才能的未來遊戲製作人。我們的遊戲開發團隊主要專注於設計新遊戲、創新遊戲玩法、原創遊戲內容、提升玩家體驗並優化現有遊戲。遊戲開發團隊在遊戲開發的每個階段均與發行及運營團隊密切合作，從而高效且富有成效地優化遊戲。遊戲開發團隊亦評估與遊戲相關的穩定性、利益及風險，在決定物色何款遊戲引進授權方面發揮重要作用。有關更多詳情，請參閱「業務 — 遊戲開發 — 內部開發」。

歷史財務資料概要

下表載列於往績記錄期間的綜合財務資料概要，應連同本文件「財務資料」一節及本文件附錄一所載會計師報告一併細閱。綜合財務資料乃根據國際財務報告準則（「國際財務報告準則」）編製。

概 要

綜合全面收益表概要

	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	
	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)
經營利潤／(虧損)	26,229	26.7	25,566	28.8	119,428	9.7	(150,857)	(170.4)	283,535	37.2
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
年／期內利潤／(虧損)	24,860	25.3	19,625	22.1	103,739	8.5	(156,180)	(176.4)	(93,785)	(12.3)

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／(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經調整利潤／(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／(虧損)淨額。我們亦相信，期內經調整利潤／(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

概 要

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收益／(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，原因為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，[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／(虧損)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。

概 要

下表載列於所示期間本公司權益持有人應佔期內利潤／(虧損)與經調整利潤或虧損淨額的對賬。有關更多資料，請參閱「財務資料 — 非國際財務報告準則財務數據」。

	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	14,000	—	56,017	8,965	—
向投資者發行的金融工具的虧損	—	2,667	6,400	3,200	53,928
可轉換可贖回優先股的公允價值變動	—	—	—	—	338,380
	<u>[編纂]</u>				
年／期內經調整利潤／(虧損)淨額					
(非國際財務報告準則)	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>

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，特別是《不思議迷宮》收入減少，及來自獲授權遊戲的遊戲運營收入減少，主要由於2018年8月推出的《阿瑞斯病毒》。

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，主要由於來自我們自主發行的自主開發的遊戲所得遊戲運營收入大幅增加，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《最強蝸牛》的信息服務收入增加。

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，主要由於來自自主開發的遊戲所得遊戲運營收入大幅增加，主要歸因於《最強蝸牛》收入大幅增加，及來自獲授權遊戲的遊戲運營收入大幅增加，主要來自我們於2021年3月推出的《提燈與地下城》。

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，主要由於收入減少以及銷售及營銷開支增加。我們的年內利潤由2019年大幅增加至2020年的人民幣103.7百萬元，主要由於《最強蝸牛》收入大幅增加以及推出《提燈與地下城》。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

概 要

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。

綜合財務狀況表概要

	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)			
按公允價值計量且其變動計入				
損益的長期投資	1,100	21,646	77,800	134,716
非流動資產總值	34,259	40,545	106,776	200,745
貿易應收款項	13,872	10,233	121,536	72,181
現金及現金等價物	21,398	26,092	443,248	675,957
流動資產總值	100,899	189,364	628,045	818,087
資產總值	135,158	229,909	734,821	1,018,832
向投資者發行的金融工具	—	82,667	89,067	—
非流動負債總額	1,685	82,667	95,883	1,776,116
流動負債總額	39,679	33,823	424,735	186,546
負債總額	41,364	116,490	520,618	1,962,662
流動資產淨值	61,220	155,541	203,310	631,541
資產淨值／(負債淨額)	93,794	113,419	214,203	(943,830)
權益及負債總額	135,158	229,909	734,821	1,018,832

我們的資產淨值於2018年12月31日至2020年12月31日期間增加乃主要由於年內利潤的保留盈利以及青瓷數碼當時股東注資，部分被青瓷數碼於2018年及2020年向當時股東分派股息所抵銷。截至2021年6月30日止六個月，我們錄得負債淨額人民幣943.8百萬元，主要由於截至同日的可轉換可贖回優先股人民幣1,770.0百萬元。可轉換可贖回優先股將在本公司[編纂]後自動轉換為普通股，從而由金融負債重新指定為權益，故負債淨額狀況將轉為資產淨值。

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。我們的流動資產淨值由截至2019年12月31日增加30.7%至截至2020年12月31日的人民幣203.3百萬元，主要由於經營活動的現金及現金等價物大幅增加及貿易應收款項增加，部分被合約負債及其他應付款項及應計費用增加所抵銷。我們的流動資產淨值由截至2020年12月31日大幅增加至截至2021年6月30日的人民幣631.5百萬元，主要由於現金及現金等價物增加、合約負債減少及其他應付款項及應計費用減少，部分被貿易應收款項及預付款項、按金及其他資產減少所抵銷。有關更多詳情，請參閱「財務資料 — 綜合財務狀況表選定項目之討論」。

概 要

綜合現金流量表概要

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	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
現金及現金等價物匯率變動的影響	285	(118)	(15,667)	85	(1,756)
年／期末現金及現金等價物	21,398	26,092	443,248	99,361	675,957

我們於往績記錄期間錄得經營活動產生的現金淨額，其於往績記錄期間波動乃主要由於經營利潤變動。投資活動產生或所用的現金淨額於往績記錄期間波動乃主要與股權投資、購買金融資產以及向關聯方及第三方貸款相關。融資活動產生或所用的現金淨額於往績記錄期間波動乃主要由於向青瓷數碼當時股東分派股息、青瓷數碼當時股東注資、我們向投資者發行金融工具及發行可轉換可贖回優先股。有關更多資料，請參閱「財務資料－流動資金及資本資源」。

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
	(未經審核)			(未經審核)	
盈利能力比率					
毛利率	78.0%	77.5%	76.8%	60.8%	75.3%
淨利率	25.3%	22.1%	8.5%	不適用	不適用
股本回報率	31.3%	18.9%	63.3%	不適用	不適用
資產回報率	20.6%	10.8%	21.5%	不適用	不適用
	截至12月31日			截至2021年6月30日	
	2018年	2019年	2020年		
流動性比率					
流動比率	2.5	5.6	1.5	4.4	

有關主要財務比率波動的詳細分析，請參閱「財務資料－主要財務比率」。

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。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

概 要

時權益持有人派付。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。有關更多資料，請參閱「財務資料—股息」。

風險因素

我們的業務及行業以及[編纂]涉及若干風險，其中許多風險並非我們所能控制。詳情載於「風險因素」一節。我們面臨的部分主要風險與以下各項相關：

- 我們的大部分收入源自少數遊戲。倘該等遊戲未能持續取得成功並延長生命週期，且倘與具類似內容的其他同類遊戲競爭，則或會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。
- 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，則或會對我們的經營業績造成重大不利影響。
- 倘我們未能將遊戲迎合新趨勢並吸引新遊戲玩家，則我們的新遊戲未必能夠取得商業成功。
- 我們未必能夠留住現有玩家並吸引新玩家或使玩家繼續玩我們的遊戲，而新遊戲或會吸引玩家不再玩我們的現有遊戲，此可能會對我們的經營業績造成不利影響。
- 我們的盈利能力在很大程度上視乎每款遊戲的生命週期，我們無法保證遊戲在每個生命週期階段的持續時間或在每個階段的創收能力。
- 倘我們未能緊貼技術發展，或未能預測或成功使遊戲迎合新趨勢，則我們的業務前景及經營業績可能會受到重大不利影響。
- 我們的絕大部分收入源自銷售遊戲內虛擬道具，倘無法通過此種基於虛擬道具的收入模式有效獲利，則或會對我們的業務造成不利影響。

牌照、許可及批准

根據中國及海外適用法律法規，我們須持有並重續業務營運所需的許可、牌照及批准。中國法律顧問告知，截至最後實際可行日期，我們在重續適用牌照、許可及批准方面並不存在重大法律障礙，惟文旅部不再發放網絡文化經營許可證，原因為自2019年5月起文旅部不再負責管理網絡遊戲行業。中國法律顧問告知，截至最後實際可行日期，(i)尚不清楚文旅部對網絡遊戲行業的監管責任是否會轉移至另一個政府部門；及(ii)尚未頒佈或發佈關於會否及如何重續網絡文化經營許可證的新法律、法規或政策。更多資料請參閱「監管概覽—有關網絡遊戲發行及運營的法規」、「風險因素—與我們的業務及行業有關的風險—未能取得、重續或保留必要牌照、許可證或批文可能對我們經營業務的能力造成不利影響」及「業務—牌照、許可及批准」。

概 要

近期監管發展

於2021年7月6日，中國共產黨中央委員會辦公廳及國務院辦公廳頒佈《關於依法從嚴打擊證券違法活動的意見》（「**關於證券違法活動的意見**」）。根據關於證券違法活動的意見，須加強跨境監管執法及司法合作以及對中概股公司的監管。更多詳情請參閱「監管概覽 — 有關信息安全及審查的法規」。由於關於證券違法活動的意見為最近發佈，官方指引及相關實施細則尚未頒佈，尚不明確相關意見會否及如何進一步演變為中國證監會的監管措施，以及相關意見或措施將如何實施。截至本文件日期，我們並無收到中國證監會或任何其他中國政府機關在有關方面的任何詢問、通知、警告或制裁。

於2021年7月10日，中華人民共和國國家互聯網信息辦公室（「**國家網信辦**」）頒佈《網絡安全審查辦法（修訂草案徵求意見稿）》（「**網絡安全審查辦法（徵求意見稿）**」）。網絡安全審查辦法（徵求意見稿）規定購買影響或可能影響國家安全的網絡產品及服務的關鍵信息基礎設施運營者及開展影響或可能影響國家安全的數據處理活動的數據處理者須進行網絡安全審查。更多詳情請參閱「監管概覽 — 有關信息安全及審查的法規」。中國法律顧問告知，網絡安全審查辦法（徵求意見稿）的協定尚在相對初步的階段，而網絡安全審查辦法（徵求意見稿）的部分條款尚不明確並有待相關部門最終確定或釐清。截至本文件日期，我們並無涉及國家網信辦根據網絡安全審查辦法（徵求意見稿）對網絡安全審查的任何調查，且我們並無收到國家網信辦在有關方面的任何詢問、通知、警告或制裁。

於2021年11月14日，國家網信辦發佈《網絡數據安全管理條例（徵求意見稿）》（「**數據安全條例（徵求意見稿）**」）。有關此條例徵求意見稿的規定的更多詳情，請參閱「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 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法規或隱私政策（包括有關我們或第三方未經授權使用遊戲玩家資料的隱私擔憂），均可能會損害我們的聲譽，或對我們的遊戲玩家群或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」及「監管概覽 — 有關信息安全及審查的法規」。中國法律顧問認為，且聯席保薦人的中國法律顧問贊同，假設數據安全條例（徵求意見稿）以目前的版本（以進一步的官方指引或相關實施細則為準）全面實施，將適用於我們，以及於中國內地進行數據處理活動的任何其他人士或實體，以及數據安全條例（徵求意見稿）訂明的任何其他人士或實體，特別是個人信息規定、重要數據安全、跨境數據傳輸安全管理及互聯網平台運營者義務等事宜的相關規定。我們可能會產生大額成本以確保嚴格遵守所有適用法律法規；請參閱「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 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法規或隱私政策（包括有關我們或第三方未經授權使用遊戲玩家資料的隱私擔憂），均可能會損害我們的聲譽，或對我們的遊戲玩家群或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」。鑒於數據安全條例（徵求意見稿）截至本文件日期僅發佈以公開徵求意見，我們仍在評估數據安全條例（徵求意見稿）的各項規定是否適用於我們的業務，而現階段預測數據安全條例（徵求意見稿）的影響對我們而言屬不切實際。

由於(i)網絡安全審查辦法（徵求意見稿）及數據安全條例（徵求意見稿）（統稱「**徵求意見稿**」）於近期發佈，並不清楚徵求意見稿會否採納及其生效日期；及(ii)截至本文件日期，我們並無涉及國家網信辦根據徵求意見稿進行的任何網絡安全審查調查，亦無收到有關此方

概 要

面的任何詢問、通知、警告或制裁，我們及中國法律顧問預期，且聯席保薦人贊同，截至本文件日期，徵求意見稿不會對[編纂]造成重大不利影響。當徵求意見稿在未來定稿並生效時，我們將(i)立即採取措施以確保於合理時間內遵守新監管規定，包括仔細檢討我們的營商手法及營運政策，完善隱私政策及用戶服務協議，建立相關機制以應對數據安全事故，申請網絡安全審查(如適用)，向主管部門備案重要數據，以及按規定提交相關數據安全評估報告；(ii)主動與國家網信辦的地方分支機構保持溝通，並持續優化操作程序、及時糾正任何違規行為及根據有關部門的指引採取預防措施防止未來發生違規事件；(iii)繼續改進數據安全保護技術及措施，以持續符合監管要求，持續監察中國的數據安全法規發展，並在需要時委聘外部專業顧問就網絡安全及數據保護規定向我們提供建議。基於我們為確保持續符合監管規定將採取的上述措施，以及截至最後實際可行日期，(i)我們並無因違反任何數據安全及網絡安全相關法律法規而遭相關中國政府部門處以巨額罰款或行政處罰；及(ii)我們並無出現任何數據或個人信息的重大洩露事件，董事及中國法律顧問認為，且聯席保薦人贊同，倘徵求意見稿以目前的版本全面實施，我們目前預期徵求意見稿將不會對我們的業務營運或財務表現造成重大不利影響。然而，我們及中國法律顧問不能排除未來頒佈的新規則或法規將會施加額外合規要求的可能性，我們將密切監察及評估任何相關監管發展。

於2021年8月30日，新聞出版總署發佈《國家新聞出版署關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》(「**關於進一步防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知**」)，自2021年9月1日起生效。與國家新聞出版署於2019年10月25日發佈的《國家新聞出版署關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》相比，關於進一步防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知對未成年人(18歲以下的個人)玩網絡遊戲施加更嚴格的時間限制，並要求所有網絡遊戲必須接入新聞出版總署的實名註冊及遊戲防沉迷系統。於2021年10月20日，六個中國政府部門聯合發佈《關於進一步加強預防中小學生沉迷網絡遊戲管理工作的通知》，規定了與關於進一步防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知基本相同的要求。有關更多詳情，請參閱「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 中國法律法規規管網絡遊戲的遊玩時間及玩家年齡可能對我們的業務及經營造成重大不利影響」及「監管概覽 — 有關實名註冊及防沉迷系統的法規」。

根據國家新聞出版署於2019年10月25日發佈的《國家新聞出版署關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，移動遊戲公司需要驗證中國內地遊戲玩家的身份信息。根據我們與若干分銷渠道(例如嗶哩嗶哩、華為應用市場、OPPO應用市場、VIVO應用商店及小米應用商店)(「**有關第三方渠道**」)的協議，該等渠道收集並驗證通過其平台訪問及下載我們的遊戲的遊戲玩家的身份。就我們自主發行的遊戲而言，我們收集並驗證通過其他渠道(包括我們的官方網站、iOS App Store或TapTap)訪問及下載我們的遊戲的中國內地遊戲玩家的身份。於2020年及截至2021年6月30日止六個月，經我們驗證身份的平均MPU分別佔我們在中國內地自主發行的遊戲的平均MPU約84%及85%，且未成年人的平均MPU分別佔經我們驗證身份的平均MPU約2.3%及1.7%。在有關第三方渠道註冊賬號的玩家向該等渠道(而非我們)提供其個人信息。該等渠道作為該等玩家的服務供應商，需要按照中國相關法律法規驗證玩家身份並實施防沉迷措施。根據該等渠道的確認，其已按照相關法律法規驗證該等玩家的身

概 要

份並實施防沉迷措施。於2020年及截至2021年6月30日止六個月，來自未成年人的流水分別約為人民幣2.4百萬元及人民幣857,000元，分別佔該等相應期間來自經我們驗證身份的所有付費玩家的流水約0.2%及0.2%。我們相信，於該等相同期間，未成年人佔經第三方分銷商驗證身份的所有付費用戶相似百分比，且來自未成年人的流水佔來自經第三方分銷商驗證身份的所有付費玩家的流水相似百分比。董事認為，且聯席保薦人贊同，鑒於未成年人及來自未成年人的流水分別僅佔總付費用戶及來自經我們驗證身份的付費用戶的流水的小部分，故關於進一步防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知及《關於進一步加強預防中小學生沉迷網絡遊戲管理工作的通知》並未且預期不會對我們的業務或財務表現造成重大不利影響。

根據我們所得的2020年至2021年6月30日的記錄，(i)經我們驗證的中國內地未成年人每週玩我們的遊戲的時間平均約為138分鐘；(ii)在週一至週四或週五至週日為活躍用戶且經我們驗證的中國內地未成年人於該等相同期間內玩我們的遊戲的總時間平均約為94分鐘及91分鐘；(iii)(a)每週遊戲時間不超過三小時及超過三小時的中國內地未成年人除以(b)經我們驗證身份的中國內地未成年人玩家總數的平均比率分別約為71%及29%；及(iv)每週玩我們的遊戲不超過三小時及每週玩我們的遊戲超過三小時且經我們驗證的中國內地未成年人分別產生來自經我們驗證的中國內地未成年人的流水約21%及79%。

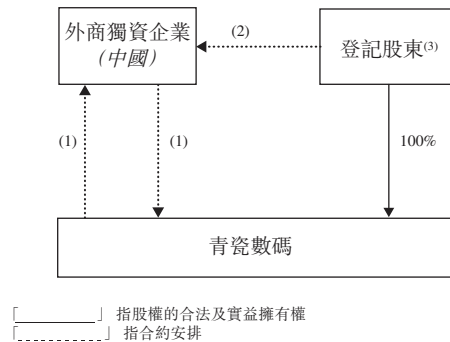
我們已要求所有玩家進行實名註冊，並根據相關監管要求就我們在中國內地發行的所有遊戲實施若干措施。此外，據董事所深知，根據我們與在中國內地發行我們的自主開發遊戲《不思議謎宮》的第三方發行商（即吉比特集團）的溝通，此第三方發行商已接入新聞出版總署的實名註冊及遊戲防沉迷系統，且已按照關於進一步防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知實施防沉迷措施。基於我們已採取的上述措施，董事認為，且中國法律顧問及聯席保薦人贊同，我們一直遵守關於進一步防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知。有關更多詳情，請參閱「監管概覽—有關實名註冊及防沉迷系統的法規」及「業務—法律訴訟及監管合規」。

合約安排

由於我們經營所在的網絡遊戲行業在若干方面受中國法律法規的外商投資限制及禁止所規限，故我們並無直接擁有中國綜合聯屬實體任何股權。根據中國監管要求且據中國法律顧問告知，我們認為本公司直接持有中國綜合聯屬實體的股權並不可行。相反，我們決定採納外商獨資企業與青瓷數碼及登記股東之間訂立的合約安排。合約安排使我們能夠有效控制並獲得中國綜合聯屬實體當前運營業務所產生的全部經濟利益。該等合約安排為受外商投資限制及禁止所規限的中國行業普遍採納。合約安排允許將中國綜合聯屬實體的經營業績以及資產與負債按照國際財務報告準則的規定併入我們的經營業績以及資產與負債，猶如該等實體為本集團的附屬公司。有關合約安排的詳情，請參閱本文件「合約安排」一節。

概 要

以下簡圖說明根據合約安排規定經濟利益由我們的中國綜合聯屬實體流向外商獨資企業的途徑。



附註：

- (1) 外商獨資企業提供技術諮詢及其他服務，以換取青瓷數碼的服務費用。請參閱本文件「合約安排 — 合約安排項下協議及其項下其他主要條款的概要 — 獨家業務合作協議」一節。
- (2) 登記股東以外商獨資企業為受益人簽立獨家購買權協議，以收購青瓷數碼的全部或部分股權及／或資產。請參閱本文件「合約安排 — 合約安排項下協議及其項下其他主要條款的概要 — 獨家購買權協議」一節。

登記股東就登記股東於青瓷數碼所持有的全部股權授出以外商獨資企業為受益人的擔保權益。請參閱本文件「合約安排 — 合約安排項下協議及其項下其他主要條款的概要 — 股權質押協議」一節。

登記股東以外商獨資企業為受益人簽立表決權委託協議及授權書，以行使青瓷數碼的全部股東權利。請參閱本文件「合約安排 — 合約安排項下協議及其項下其他主要條款的概要 — 表決權委託協議及授權書」一節。

各相關個人股東的配偶以外商獨資企業為受益人簽立承諾書。請參閱本文件「合約安排 — 合約安排項下協議及其項下其他主要條款的概要 — 配偶承諾」一節。

- (3) 吉比特、廈門國海、蝸帆起航、廣西騰訊創業投資有限公司、阿里巴巴靈犀、上海幻電信息科技有限公司及相關個人股東(包括楊先生、黃先生、劉先生、曾先生、魏先生、葉先生及林先生)統稱為「登記股東」。有關彼等擁有青瓷數碼之股權詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構 — 青瓷數碼 — 青瓷數碼於重組前的主要股權變動」一節。

鑒於合約安排構成本公司的不獲豁免持續關連交易且期限超過三年，故我們已申請且聯交所已批准豁免嚴格遵守(其中包括)上市規則第14A.52條將合約安排的期限限制為三年或以下的規定。有關詳情，請參閱本文件「關連交易 — 聯交所豁免 — 合約安排」一節。

控股股東

緊接[編纂]及[編纂]完成前，我們的創始人兼執行董事楊先生通過Keiskei Holding Ltd. (由楊先生作為委託人設立的Peter Yang Family Trust通過Yang Family Holding Limited間接控制的公司)於5,296,696股普通股中擁有間接權益。緊接[編纂]完成前及假設A系列優先股及B系列優先股已根據有關[編纂]相關協議的條款及條件悉數轉換為普通股(「悉數轉換優先股」)，楊先生

概 要

將通過Keiskei Holding Ltd.於本公司已發行股本總額的約34.34%中擁有間接權益。緊隨[編纂]完成後及假設(i)[編纂]並未行使，及(ii)悉數轉換優先股，則楊先生將通過Keiskei Holding Ltd.於本公司已發行股本總額的約[編纂]中擁有間接權益。因此，楊先生、Yang Family Holding Limited及Keiskei Holding Ltd.於[編纂]後將停止作為控股股東。然而，於[編纂]後，Keiskei Holding Ltd.將繼續為單一最大股東。有關Keiskei Holding Ltd.股權的更多資料，請參閱本文件「主要股東」一節。有關本公司股權架構的詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構」一節。有關楊先生的更多背景資料，請參閱本文件「董事及高級管理層」一節。

關連交易

我們已訂立且預期將於[編纂]後繼續進行若干交易，該等交易於[編纂]後根據上市規則第14A章將分別構成部分獲豁免的持續關連交易及不獲豁免持續關連交易。有關更多詳情，請參閱本文件「關連交易」及「豁免嚴格遵守上市規則」兩節。

[編纂]

自2021年起，我們通過兩輪[編纂]引入廣西騰訊創業投資有限公司（「廣西騰訊」）、Tencent Mobility Limited（「Tencent」）、阿里巴巴靈犀、阿里巴巴Qookka、上海幻電信息科技有限公司（「上海幻電」）、哩哩哩哩股份有限公司及Boyu作為[編纂]。有關[編纂]的詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構— [編纂]」一節。

近期發展

我們預期截至2021年12月31日止年度將出現重大虧損淨額，主要由於(i)因本公司的估值隨著[編纂]接近完成而增加，導致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；及(ii)向投資者發行的金融工具的虧損，主要歸因於2021年4月的股份轉讓。該等變動屬非現金項目，並不反映我們的經營業績，且不會於[編纂]後再次發生，原因為A系列及B系列優先股將於[編纂]後轉換為本公司的普通股。

《最強蝸牛》於2021年首八個月在中國iOS遊戲暢銷榜上排名第六，截至2021年6月30日止六個月的流水為人民幣401.8百萬元。《不思議迷宮》於2020年9月至2021年8月期間在中國iOS免費遊戲排行榜上排名第77位，截至2021年6月30日止六個月的流水為人民幣29.0百萬元。《提燈與地下城》於2021年4月至8月期間在中國iOS遊戲暢銷榜上排名第44位，截至2021年6月30日止六個月的流水為人民幣247.2百萬元。在生命週期方面，截至最後實際可行日期，《最強蝸牛》、《不思議迷宮》及《提燈與地下城》處於成熟期。

我們預期2021年下半年的收入及經營利潤將增長極少，故閣下不應僅依靠我們截至2021年6月30日止六個月的收入及經營利潤來估計我們截至2021年12月31日止年度的全年業績，主要原因為(i)我們預期於2021年下半年將不會發佈任何新遊戲（請參閱「我們的遊戲儲備」）；及(ii)我們的標誌性遊戲（尤其是《最強蝸牛》及《提燈與地下城》）於2021年下半年處於成熟期。

概 要

除本文件另有披露者外，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並無任何重大不利變動。

COVID-19疫情：影響及應對措施

董事確認，COVID-19疫情對我們的業務經營、財務表現或營運資金並無任何重大不利影響。由於COVID-19疫情，以及中國及許多其他國家的政府的隔離政策，人們於線上娛樂及室內活動（如玩手機）分配較多時間，驅動中國及全球移動遊戲市場增長。因此，根據弗若斯特沙利文，中國移動遊戲市場規模由2019年人民幣1,817億元增長31.9%至2020年人民幣2,396億元，而全球移動遊戲市場規模由2019年876億美元增長23.6%至2020年1,083億美元。

我們就COVID-19疫情採取以下應對措施：(i)我們正常開展業務，並無遭遇任何服務暫停、業務中斷或供應鏈中斷；(ii)我們的僱員能夠按照2020年初中國政府的規定上班且有足夠配備實行在家工作，並隨著政府解除臨時封城措施而自2020年第二季度起恢復辦公室正常工作；及(iii)儘管COVID-19疫情爆發，惟我們仍與供應商及客戶維持穩定關係。我們預期，我們的業務將不會受到COVID-19顯著影響，主要是由於中國政府採取了有效措施控制COVID-19傳播，且中國及多個海外市場正在進行疫苗接種。然而，由於COVID-19疫情非常不穩定，故我們一直密切監察COVID-19疫情的情況。有關疫情發展及其影響的更多資料，請參閱「風險因素—與我們的業務及行業有關的風險—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」。

[編纂]

假設指示性[編纂]為[編纂]（即[編纂]的中位數），我們估計，經扣除估計[編纂]及我們應付的其他估計[編纂]後（假設[編纂]未獲行使），[編纂][編纂]將約為[編纂]。我們預期將[編纂][編纂]（假設[編纂]未獲行使）作下列用途：

- [編纂]約[編纂]將用於擴大我們的遊戲產品組合及投資我們的遊戲研發能力及相關技術；
- [編纂]約[編纂]將用於拓展我們於海外市場的業務；
- [編纂]約[編纂]將用於加強我們在中國移動遊戲市場的遊戲發行及運營能力以及「青瓷」品牌和我們的IP的市場知名度；
- [編纂]約[編纂]將用於對移動遊戲產業鏈上下游公司進行戰略投資及收購；及
- [編纂]約[編纂]將用作營運資金及一般企業用途。

[編纂]

我們的[編纂]主要包括[編纂]提供的服務向法律、會計及其他顧問支付的[編纂]。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

概 要

為[編纂] (佔[編纂][編纂]總額約[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。

下表載列上述估計[編纂]總額(按[編纂]中位數計算)的分析。

人民幣百萬元

[編纂]

我們相信上述任何費用或開支對本集團整體而言均不屬重大，亦不異常偏高。

釋 義

於本文件中，除非文義另有所指，下列詞彙具有下文所載涵義。

「聯屬人士」	指	就任何指定人士而言，指直接或間接控制該指定人士或受該指定人士控制或與該指定人士受到直接或間接共同控制的任何其他人士
「阿里巴巴」	指	阿里巴巴集團控股有限公司，一間於開曼群島註冊成立的公司，其普通股於聯交所主板上市(股份代號：9988)，而其美國存託股(每股代表8股普通股)於紐約交易所上市買賣(股份代碼：「BABA」)
「阿里巴巴靈犀」	指	廣州靈犀互動娛樂有限公司，一間根據中國法律註冊成立的有限公司
「阿里巴巴Qookka」	指	Qookka Entertainment Limited(前稱簡悅信息科技有限公司)，一間於2012年2月28日在香港註冊成立的有限公司
「細則」	指	於[●]有條件採納的本公司組織章程細則(經不時修訂)，其概要載於本文件附錄三
「審核委員會」	指	董事會審核委員會
「《銀行業條例》」	指	香港法例第155章《銀行業條例》(經不時修訂、補充或以其他方式修改)
「董事會」	指	董事會
「Boyu」	指	Wildlife Willow Limited，一間根據英屬處女群島法律註冊成立的英屬處女群島商業公司
「營業日」	指	香港銀行一般開門辦理業務的任何日子(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
「目錄」	指	《鼓勵外商投資產業目錄(2020年版)》

[編纂]

「《開曼公司法》」	指	《開曼群島公司法(經修訂)》(第22章)(1961年法例3)(經不時修訂、補充或以其他方式修改)
-----------	---	--

[編纂]

釋 義

[編纂]

「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、中國澳門特別行政區及台灣
「《公司條例》」	指	香港法例第622章《公司條例》(經不時修訂或補充)
「《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》(經不時修訂或補充)
「本公司」	指	青瓷游戏有限公司，於2021年3月12日在開曼群島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
「合約安排」	指	由(其中包括)外商獨資企業、青瓷數碼及登記股東訂立的一系列合約安排，詳情載於「合約安排」一節
「控股股東」	指	具有香港上市規則賦予該詞的涵義，除非文義另有所指，指楊先生、Yang Family Holding Limited及Keiskei Holding Ltd。(於緊隨[編纂]後將不再為控股股東)
「COVID-19」	指	2019冠狀病毒病，會引起傳染性呼吸道疾病的一種新型冠狀病毒
「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
「《企業所得稅法》」	指	全國人民代表大會於2007年3月16日採納，並於2008年1月1日生效及於2017年2月24日及2018年12月29日修訂的《中華人民共和國企業所得稅法》
「極端情況」	指	將中斷香港日常業務營運及／或可能影響[編纂]或[編纂]的任何極端情況或事件
「《外商投資法》」	指	全國人民代表大會於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》

釋 義

「吉比特」 指 廈門吉比特網絡技術股份有限公司，於2004年3月26日在中國註冊成立的有限公司，於上海證券交易所上市(股份代號：603444)，為本公司的主要股東

「吉比特集團」 指 吉比特及其附屬公司

「新聞出版總署」及
「國家新聞出版署」 指 中華人民共和國新聞出版總署，自2018年3月起現稱國家新聞出版署

[編纂]

「遊戲工委」 指 中國音數協遊戲工委

[編纂]

「本集團」或「我們」 指 本公司、其不時的附屬公司及中國綜合聯屬實體，包括(如文義所指)作為重組的一部分而轉讓予本集團的任何公司及業務(視情況而定)

「廣西騰訊」 指 廣西騰訊創業投資有限公司，在中國註冊成立的有限公司

「海南青瓷」 指 海南青瓷信息諮詢有限公司，於2021年10月19日在中國註冊成立的有限公司

「海南青影」 指 海南青影信息諮詢有限公司，於2021年10月18日在中國註冊成立的有限公司

「香港坤磐」 指 香港坤磐有限公司，於2016年12月16日在香港註冊成立的有限公司，為吉比特的間接全資附屬公司

[編纂]

「香港」 指 中國香港特別行政區

「港元」 指 香港法定貨幣港元

[編纂]

「香港收購守則」或
「收購守則」 指 證監會頒佈的《公司收購、合併及股份回購守則》(經不時修訂、補充或以其他方式修改)

釋 義

[編纂]

「國際會計準則」	指	國際會計準則
「國際財務報告準則」	指	國際會計準則理事會頒佈的國際財務報告準則
「獨立第三方」	指	與本公司、其附屬公司的任何董事、主要行政人員或主要股東(定義見上市規則)或彼等各自的任何聯繫人概無關連(定義見上市規則)的任何個人或公司

[編纂]

「聯席保薦人」	指	中國國際金融香港證券有限公司及中信里昂證券資本市場有限公司
「最後實際可行日期」	指	2021年[●]月[●]日，即本文件付印前就確定本文件所載若干資料而言之最後實際可行日期

[編纂]

「上市規則」	指	聯交所證券上市規則
「併購規定」	指	由國務院國有資產監督管理委員會、商務部、國家稅務總局、國家工商總局、中國證監會及國家外匯管理局於2006年8月8日聯合頒佈，並於2006年9月8日生效及其後於2009年6月22日修訂的《關於外國投資者併購境內企業的規定》
「主板」	指	由聯交所營運的股票市場(不包括期權市場)，獨立於聯交所GEM並與之並行營運
「大綱」或「組織章程大綱」	指	於[●]有條件採納的本公司組織章程大綱(經不時修訂)，其概要載於本文件附錄三
「工信部」	指	中華人民共和國工業和信息化部
「文化部」及「文旅部」	指	中華人民共和國文化部，自2018年3月起改革及現稱為中華人民共和國文化和旅游部
「商務部」	指	中華人民共和國商務部
「黃先生」	指	黃智強先生，為本公司執行董事及首席執行官以及我們的主要股東

釋 義

「林先生」	指	林意煒先生，為本公司股東
「劉先生」	指	劉斯銘先生，為本公司執行董事、首席財務官及股東
「魏先生」	指	魏樹木先生，為本公司首席技術官及股東
「楊先生」	指	楊煦先生，為本公司創辦人、執行董事及總裁以及我們的控股股東
「葉先生」	指	葉激艇先生，為本公司股東
「曾先生」	指	曾祥碩先生，為本公司執行董事及首席運營官
「國家發改委」	指	中華人民共和國發展和改革委員會
「負面清單」	指	外商投資准入特別管理措施(負面清單)(2020年版)
「提名委員會」	指	董事會提名委員會

[編纂]

「中國綜合聯屬實體」	指	我們透過合約安排控制的實體，即青瓷數碼及其各附屬公司。有關該等實體的進一步詳情，請參閱「歷史、重組及公司架構」及「合約安排」
「中國政府」或「國家」	指	中國中央政府，包括所有政治分部(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)當中任何之一
「中國法律顧問」	指	君合律師事務所
「[編纂]」	指	[編纂]對本公司作出的[編纂]，詳情載於本文件中「歷史、重組及公司架構—[編纂]」分節

[編纂]

「優先股」	指	A系列優先股及B系列優先股的統稱
-------	---	------------------

[編纂]

「青瓷成都」	指	成都青瓷數碼技術有限公司，於2016年4月15日在中國註冊成立的有限公司
--------	---	--------------------------------------

釋 義

「青瓷成都互動」	指	成都青瓷互動網絡科技有限公司，於2021年8月9日在中國註冊成立的有限公司
「青瓷成都傳媒」	指	成都青瓷傳媒有限公司，於2021年8月11日在中國註冊成立的有限公司
「青瓷成都軟件」	指	成都青瓷軟件技術有限公司，於2021年8月11日在中國註冊成立的有限公司
「青瓷文化」	指	廈門青瓷文化傳播有限公司，於2014年8月12日在中國註冊成立的有限公司
「青瓷數碼」	指	廈門青瓷數碼技術有限公司，於2012年3月1日在中國註冊成立的有限公司
「青瓷香港」	指	香港青瓷數碼技術有限公司，於2019年10月10日在香港註冊成立的有限公司
「青瓷香港有限公司」	指	青瓷(香港)有限公司，於2021年4月22日在香港註冊成立的有限公司
「青瓷日本」	指	株式會社QCPlay，於2021年5月25日在日本註冊成立的公司
「清賜上海文化」	指	上海清賜文化傳媒有限公司，於2021年7月7日在中國註冊成立的有限公司
「青集」	指	青集有限公司，於2021年9月7日在香港註冊成立的有限公司
「登記股東」	指	吉比特、廈門國海、蝸帆起航、廣西騰訊、阿里巴巴靈犀、上海幻電、楊先生、黃先生、劉先生、曾先生、魏先生、葉先生及林先生
「S規例」	指	《美國證券法》下S規例
「薪酬委員會」	指	董事會薪酬委員會
「重組」	指	「歷史、重組及公司架構 — 公司重組」所載境外及境內重組
「人民幣」	指	中國法定貨幣人民幣
「國家外匯管理局」	指	中華人民共和國外匯管理局

釋 義

「國家工商總局」	指	中華人民共和國國家工商行政管理總局，自2018年3月21日起改革及現稱為中華人民共和國市場監督管理總局
「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，前身為中華人民共和國新聞出版總署及中華人民共和國國家廣播電影電視總局，自2018年3月起已進行改革，當前為國務院下屬的中華人民共和國國家廣播電視總局及中共中央宣傳部下屬的國家新聞出版署
「國家稅務總局」	指	中華人民共和國國家稅務總局
「A系列投資者」	指	廣西騰訊、阿里巴巴靈犀及上海幻電
「A系列優先股」	指	本公司每股面值0.00001美元的已發行A系列優先股，由香港坤磐、Tencent、阿里巴巴Qookka及嗶哩嗶哩股份有限公司持有
「B系列投資者」	指	Tencent、阿里巴巴Qookka、嗶哩嗶哩股份有限公司及Boyu
「B系列優先股」	指	本公司每股面值0.00001美元的已發行B系列優先股，由Tencent、阿里巴巴Qookka、嗶哩嗶哩股份有限公司及Boyu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章《證券及期貨條例》(經不時修訂或補充)
「上海幻電」	指	上海幻電信息科技有限公司，在中國註冊成立的有限公司
「上海青司」	指	上海青司管理諮詢有限公司，於2021年10月20日在中國註冊成立的有限公司
「股份」	指	本公司股本中每股面值0.00001美元的股份
「股東」	指	股份持有人

[編纂]

「聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司
-------	---	-------------

[編纂]

「附屬公司」	指	具有上市規則賦予該詞的涵義(除非文義另有所指)
--------	---	-------------------------

釋 義

「主要股東」	指	具有上市規則賦予該詞的涵義
「Tencent」	指	Tencent Mobility Limited，一間在香港註冊成立的股份有限公司，為騰訊控股有限公司的直接全資附屬公司
「往績記錄期間」	指	截至2020年12月31日止三個財政年度及截至2021年6月30日止六個月

[編纂]

「美國」	指	美利堅合眾國、其領土、屬地及其管轄的所有地區
「《美國證券法》」	指	《1933年美國證券法》(經不時修訂)及根據其頒佈的規則與法規
「美元」	指	美國法定貨幣美元
「增值稅」	指	增值稅
「可變利益實體」	指	可變利益實體
「外商獨資企業」或 「青瓷互動」	指	廈門青瓷互動科技有限公司，由青瓷香港有限公司於2021年5月17日在中國成立的外商獨資企業，為本公司的間接全資附屬公司

[編纂]

「蝸帆起航」	指	廈門蝸帆起航創業投資合夥企業(有限合夥)，於2020年12月11日在中國成立的有限合夥，為本公司的主要股東
「廈門國海」	指	廈門國海堅果創業投資合夥企業(有限合夥)，於2013年5月6日在中國成立的有限合夥，為本公司股東
「%」	指	百分比

於本文件中，「聯繫人」、「緊密聯繫人」、「關連人士」、「核心關連人士」、「關連交易」、「控股股東」、「附屬公司」及「主要股東」等詞彙具有上市規則賦予該等詞彙的涵義(除非文義另有所指)。

本文件所載中國實體、企業、國民、設施、法規的英文翻譯僅供識別。如中國實體、企業、國民、設施、法規的中文名稱與其英文翻譯不一致，概以中文名稱為準。

本文件所載若干金額及百分比數字已作出約整調整。因此，若干表格所列總數未必等於其前列數字的算術總和，約整至最接近的千、百萬或十億的數字未必與按不同方式約整的數字相等。

技術詞彙表

本技術詞彙表載有本文件所用有關我們的業務的若干技術詞彙的解釋。因此，該等詞彙及其涵義可能與行業標準涵義或用法不同。

「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
「ACT遊戲」	指	動作遊戲，一款強調身體挑戰且通常需要實時手眼協調的遊戲
「活躍用戶」	指	於任何指定期間，(i)特定遊戲的活躍用戶指所有曾於該指定期間內(遊戲運作期間)至少登入該遊戲一次的該遊戲註冊玩家；及(ii)我們所有遊戲的活躍用戶指於該指定期間內(遊戲運作期間)我們所有遊戲的活躍用戶總數；按照行業慣例，用戶無需玩遊戲滿特定期間才計算作活躍用戶，相反，在指定期間內至少登入遊戲一次的註冊玩家會計算作該期間內的活躍用戶，且一名曾於該期間內登入兩款或以上遊戲的註冊玩家於該期間內作為兩名或以上的活躍用戶計算
「支付寶」	指	一個第三方移動及網絡支付平台
「安卓」	指	由Google LLC.開發及維護的手機操作系統，用於智能手機及平板電腦
「AR技術」	指	擴增實境技術
「ARPPU」	指	每名付費用戶每月平均收益，計算方法為(i)就針對一個遊戲於特定期間的收益除以相關遊戲於該期間的MPU總數；或(ii)就針對於特定期間我們的遊戲總收益除以我們所有遊戲於該期間的MPU總數(如適用)。我們計算ARPPU並未考慮每款遊戲於正式上線前的MPU數據。然而，我們用以計算每款遊戲及我們所有遊戲的ARPPU的收益(包括於往績記錄期間遊戲推出前測試階段所產生的收益(如適用))並不重要
「平均MAU」	指	計算方法為就針對於特定期間(i)遊戲的MAU總數；或(ii)我們所有遊戲的MAU總數(如適用)除以該期間的月數。我們計算平均MAU並未考慮每款遊戲於正式上線前的數據
「平均MPU」	指	計算方法為就針對於特定期間(i)遊戲的MPU；或(ii)我們所有遊戲的MPU總數(如適用)除以該期間的月數。我們計算平均MPU並未考慮每款遊戲於正式上線前的數據
「平均每週玩家留存率」	指	將指定期間的每週玩家留存率之和除以該期間的週數而計算得出

技術詞彙表

「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(例如卡通)，用戶為消閒目的而玩，相比其他移動遊戲，每次的遊戲時間通常較短
「累計註冊玩家」	指	累計賬號數目，乃根據於指定日期我們的遊戲註冊的賬號數目計算。僅於最後實際可行日期仍在運作的遊戲才在計算中作考慮。其或不代表累計註冊玩家的實際數目，乃由於玩家可能於我們的任何遊戲註冊多個玩家賬號
「Diablo-like冒險」	指	通常含有黑暗及惡魔元素場景、有創始及魔法角色的一種遊戲類型
「免費暢玩」	指	網絡遊戲行業所採用的一種商業模式，在此模式下，用戶可免費暢玩遊戲，惟可能須觀看遊戲內的廣告及付款購買遊戲中所售的虛擬道具，以提升其遊戲體驗
「Google Play」	指	由Google LLC運作及開發的數字分發平台，其作為安卓操作系統的官方應用商店，及提供音樂、圖書、電影及電視節目之數字媒體商店
「流水」	指	玩家於指定期間就遊戲內購買支付的總金額
「放置類遊戲」	指	一種休閒遊戲，主要特點為遊戲玩家可於任何時間區間內遊玩以體驗遊戲的核心部分，而遊戲將於玩家再次登錄前自行運作，並繼續玩家的遊戲進度
「iOS」	指	由Apple Inc.開發及維護的移動操作系統，專門用於Apple設備，如iPhone、iPod及iPad
「iOS App Store」	指	由Apple Inc.運作及開發的數字分發平台，其作為iOS操作系統的官方應用商店
「IP」	指	知識產權
「KOL」	指	關鍵意見領袖，於特定領域其意見為公眾所信任及具影響力之人士
「生命週期」	指	一款遊戲的市場壽命，自初始發行起，至活躍用戶及所產生收益均出現不可逆轉的大幅下滑為止
「MAU」	指	月活躍用戶，是指於特定曆月期間內活躍用戶數目

技術詞彙表

「移動遊戲公司」	指	從事移動遊戲開發、發行或同時從事兩者的公司
「移動遊戲」	指	在移動設備上暢玩的遊戲
「硬核聯盟」	指	一個由智能手機生產商OPPO、vivo、酷派、金立、聯想、華為、魅族及努比亞組成的移動網絡增值服務組織
「MPU」	指	月付費用戶，是指於特定曆月期間內付費玩家的數目
「正式上線日期」	指	我們於官方網站公佈的推出日期
「泛娛樂」	指	以(其中包括)IP為基礎開發的遊戲、文學、動畫及電影
「跑酷遊戲」	指	一種休閒遊戲，主要以第一人稱視角穿越玩家創建的房間，通常需要跑步、攀爬、跳躍或其他動作來穿越遊戲中的環境障礙
「付費玩家」	指	於任何指定期間，於遊戲內付費購買至少一次的玩家；於該期間付費超過一次的玩家僅算作一次
「青瓷鐵粉」	指	透過我們於社交媒體平台的官方賬號及／或群組與我們聯繫的累計玩家；(a)透過我們於多個社交媒體平台兩個或以上的官方賬號與我們聯繫或(b)在同一社交媒體平台上關注我們兩個或以上遊戲的官方賬號的玩家被視為兩名或以上的青瓷鐵粉計算
「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
「註冊玩家」	指	於特定時間點，特定遊戲的註冊玩家指於該時間點首次玩該遊戲的玩家註冊賬號的數目；我們所有遊戲的註冊玩家指於特定日期我們的所有遊戲的註冊玩家總數；曾登入兩個或以上的遊戲的玩家賬號被視為兩名或以上的註冊玩家計算
「Rogue-like RPG」	指	一款角色扮演遊戲，允許玩家通過尋寶、地圖探索及其他不可預測的事件，按級別於各種充滿隨機性及驚喜的冒險探索及解鎖新內容。玩家可於該等冒險中產生愉悅感及自我成功感，乃由於玩家的遊戲角色須通過彼等的努力成長
「RPG」	指	角色扮演遊戲，一款玩家於不斷演變的幻想或虛擬世界扮演人物角色彼此互動及控制角色動作的遊戲

技術詞彙表

「SDK」	指	軟件開發組合，一般為一組軟件開發工具，以就若干軟件包、軟件框架、硬件平台、電腦系統、視像遊戲機、操作系統或類似的開發平台建立應用程序
「服務器」	指	透過電腦網絡向其他電腦系統提供服務的電腦系統
「SLG」	指	模擬遊戲，一款允許玩家控制角色及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，為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的一種遊戲。STG在單人玩家模式及線上多人玩家模式中通常考驗玩家的空間意識、反應能力及速度
「Unity3D」	指	一款由Unity Technologies開發的多平台3D遊戲引擎
「虛擬道具」	指	遊戲玩家使用的物品、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
「VR技術」	指	虛擬實境技術
「微信支付」	指	一個第三方移動支付平台
「每週玩家留存率」	指	賬號於特定週份在遊戲註冊後第二週登入遊戲的玩家賬號的百分比

前 瞻 性 陳 述

本文件載有前瞻性陳述。並非歷史事實的陳述(包括有關我們的意向、信念、預期或對未來的預期的陳述)為前瞻性陳述。

本文件載有與我們及我們的附屬公司有關的若干前瞻性陳述及資料，有關前瞻性陳述及資料基於我們管理層的信念以及管理層作出的假設和現時可得資料。本文件所載所有陳述(對歷史事實的陳述除外)，包括但不限於與我們未來的財務狀況、策略、計劃、宗旨、目的及目標、我們參與或尋求參與的市場的未來發展有關的陳述，以及以「旨在」、「預計」、「相信」、「可能」、「估計」、「預期」、「今後」、「擬」、「或會」、「應該」、「打算」、「潛在」、「預測」、「推測」、「尋求」、「應當」、「將會」、「會」、「願景」、「追求」、「目標」、「計劃」、「目的」、「前景」及有關詞彙的否定形式及其他類似表達開頭或結尾或包含有關詞彙及表達的任何陳述，均屬前瞻性陳述。該等陳述反映我們管理層現時關於未來事件、經營、流動性及資金來源的見解，其中部分可能無法實現或可能變化。有關陳述受若干已知及未知風險、不確定性及假設(包括但不限於本文件所述風險因素)影響。我們謹此強烈提醒閣下，依賴任何前瞻性陳述涉及已知及未知的風險及不確定性。我們面臨的可能影響前瞻性陳述準確性的風險及不確定性包括但不限於以下各項：

- 我們成功實施業務計劃及策略的能力；
- 我們經營所在市場的整體經濟、政治及商業狀況；
- 遊戲行業及我們經營所在或擬擴張至的市場的監管環境及未來發展、趨勢及狀況變化；
- 我們挽留高級管理層及關鍵人員並招聘合資格銷售人員的能力；
- 我們未來的資本需求、資本開支計劃及我們按商業上可接受的條款籌集資本的能力；
- 我們競爭對手的行動及影響我們競爭對手的發展；
- 我們的財務狀況及表現；
- 我們的股息政策；
- 有關我們的業務及業務計劃各方面的中國及其他相關司法權區的中央及地方政府法律、規則及規定以及相關政府部門的規則、規定及政策的任何變動；
- 我們可能尋求的各種商機；及
- 「風險因素」一節所述的所有其他風險及不確定性。

因其性質使然，與該等及其他風險有關的若干披露僅屬估計。如一項或多項該等不確定性或風險成為現實，(其中包括)實際業績可能與所估計、預期或預測者以及歷史業績存在很大差別，具體而言(但不限於)，收入可能減少，成本可能增加，資本成本可能增加，資本投資可能延遲，且可能無法充分實現預期的業績改善。

前 瞻 性 陳 述

除適用法律、規則及法規另有規定外，我們並無且不承擔因新增資料、未來事件或其他原因而更新或以其他方式修改本文件所載前瞻性陳述的責任。由於該等風險及其他風險、不確定性及假設，本文件所討論的前瞻性事件及情況未必會如我們所預期般發生，甚至可能根本不會發生。因此，閣下不應過度依賴任何前瞻性資料。本節所載警示性陳述適用於本文件中所有前瞻性陳述。

於本文件中，有關我們或董事的意向或提述乃於本文件日期作出。任何有關資料均可能因未來發展而改變。

本節所載警示性陳述明確適用於本文件所載所有前瞻性陳述。

風險因素

閣下[編纂]於股份之前，應仔細考慮本文件所載的所有資料，包括下文所述有關我們的業務、行業及[編纂]的風險及不確定因素。任何下述風險均可能會對我們的業務、財務狀況、經營業績及增長前景造成重大不利影響。在任何此類情況下，股份市價可能會下跌，而閣下或會損失閣下的所有或部分[編纂]。我們現時不知悉或我們現時認為不重要的其他風險及不確定因素亦或會對我們的業務經營造成損害。

與我們的業務及行業有關的風險

我們的大部分收入源自少數遊戲，而我們於2020年及2021年首六個月的收入較過往期間增長乃很大程度上依賴其中一款遊戲。倘該等遊戲未能持續取得成功並延長生命週期，且倘與具類似內容的其他同類遊戲競爭，則或會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

於往績記錄期間，我們的大部分收入源自少數標誌性遊戲，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，該等標誌性遊戲分別貢獻總收入超過90%。尤其是，《最強蝸牛》於2020年及截至2021年6月30日止六個月分別產生收入人民幣1,170.0百萬元及人民幣516.5百萬元，分別佔該等期間總收入的95.3%及67.7%，因此是該等期間利潤淨額增長的主要驅動因素。隨著《最強蝸牛》進入成熟期，其收入增速放緩，且其在中國iOS遊戲暢銷榜上的排名由2020年的第二位下降至2021年首八個月的第六位。此外，其截至2021年8月31日止八個月的平均MAU及平均MPU較2020年下降。因此，我們無法向閣下保證我們的收入及利潤淨額將繼續以與往績記錄期間相當的速度增長。我們預期現有及未來的標誌性遊戲將繼續貢獻大部分收入。倘(i)該等遊戲的玩家人數下跌；(ii)我們未能及時或甚至根本未能升級、改善或優化該等遊戲；(iii)服務器因網絡故障或其他原因而永久或長期中斷；或(iv)該等遊戲有任何其他不利變動，則我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。

儘管我們計劃推出多個新遊戲、遊戲版本或更新，惟我們無法確保該等遊戲將會受到玩家歡迎並取得商業成功。此外，我們的遊戲的生命週期有限。儘管我們已通過發行新版本或更新來延長遊戲生命週期，惟鑒於玩家喜好會不斷改變，故我們無法向閣下保證我們的標誌性遊戲能夠如我們所期望般對玩家具有吸引力。此外，我們的標誌性遊戲的類型、呈現方式、內容及核心遊戲玩法可能會被其他遊戲開發商採用、模仿或複製。該等開發商或會利用更好的遊戲開發技術、更豐富的資本資源及更廣泛的分銷網絡來開發及發行與我們的標誌性遊戲直接競爭的類似遊戲。因此，我們的玩家群或會被削弱，且玩家對我們的標誌性遊戲的參與程度或會下降。倘我們為數有限的標誌性遊戲的吸引力下降，或倘該等遊戲所產生的收入因任何原因而在短或長時間內減少，則我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。

中國政府及其他司法權區的監管機關或會頒佈影響我們業務的新法律法規，而其詮釋及實施存在相當大的不確定性。未能遵守不時變化的法律法規可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們的業務經營須遵守多項中國及其他司法權區的法律法規，對我們的營運造成多方面影響，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

風 險 因 素

分銷遊戲所在的海外市場的當地法律或法規亦可能適用於我們。有關相關法律法規的更多資料，請參閱「監管概覽」。倘我們未能遵守該等法律法規，並遭到監管機關及／或受影響人士向我們處以巨額罰款及／或提出訴訟，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，適用於我們的中國及海外業務的監管環境複雜，許多法律法規仍在制定，且新法律法規或會不時獲採納或修訂。頒佈限制我們的經營能力或方式或以其他方式對其造成不利影響的新法律法規（例如新聞出版總署於2021年8月30日發佈的《國家新聞出版署關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》）將令我們需要採取若干改變以確保合規，而可能會減少對我們服務的需求、減少收入、增加成本、對盈利能力造成不利影響及／或使我們承擔額外責任。有關中國網絡安全法律法規的近期發展的更多資料，請參閱「—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法規或隱私政策（包括有關我們或第三方未經授權使用遊戲玩家資料的隱私擔憂），均可能會損害我們的聲譽，或對我們的遊戲玩家群或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」及「—中國法律法規規管網絡遊戲的遊玩時間及玩家年齡可能對我們的業務及經營造成重大不利影響」。即使中國將不會就網絡遊戲行業實施新法律或法規，惟監管環境仍將難以預測，且中國現行法律法規將如何執行亦存在不確定性。

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，則或會對我們的經營業績造成重大不利影響。

於往績記錄期間，我們主要由內部開發遊戲。截至最後實際可行日期，我們的遊戲產品組合包括六款遊戲，其中四款由內部開發。同日，我們的遊戲儲備包括十款遊戲，其中四款由內部開發，而我們擁有該等自主開發遊戲的IP。其他現有及遊戲儲備為由第三方遊戲開發商的引進授權，大部分公司由我們投資，並就遊戲開發提供意見。我們發行及運營引進授權遊戲。我們業務的持續成功將視乎我們的研發能力。我們開發成功的新遊戲的能力將在很大程度上視乎我們在以下方面的能力：

- 創造構思，並將其轉化為引人入勝且取得商業成功的遊戲；
- 在遊戲開發過程中融合發行及運營團隊的投入；
- 追蹤並迎合瞬息萬變的技術及遊戲行業趨勢；
- 不斷創新，捕捉不斷變化的玩家喜好及需求；
- 吸引、留聘及激勵遊戲開發人才；
- 組織高效的遊戲測試，並盡量避免新遊戲、遊戲版本或更新延遲發佈及開發成本超支；
- 設計有效的獲利策略，而不會降低玩家的遊戲體驗；及
- 有效執行遊戲開發計劃。

此外，內部開發需要在發佈遊戲之前進行龐大初始投資，且需要大量未來資源投入來製作更新及擴展包。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

風 險 因 素

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。我們預期，於可見未來，大部分收入將繼續源自內部開發的遊戲。然而，我們無法向閣下保證我們將能夠繼續開發並推出市場認可的新遊戲，亦無法保證我們將能夠有效控制研發開支。倘未能如此行事，則將會對我們的遊戲產品組合及遊戲儲備以及成本結構造成負面影響，從而對我們的經營業績造成負面影響。

倘我們未能將遊戲迎合新趨勢並吸引新遊戲玩家，則我們的新遊戲未必能夠取得商業成功。

我們無法向閣下保證我們開發或授權的新遊戲將取得商業成功。我們在技術瞬息萬變、行業標準不斷發展、新遊戲及更新頻繁發佈且玩家喜好及需求不斷變化的市場中運營。遊戲的良好市場認受性及有效變現的能力在很大程度上視乎我們能否配合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，則或會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響，閣下不應將我們現有遊戲的成功視作我們任何遊戲儲備未來取得商業成功的指標。

許多因素可能會對新遊戲的市場認受性造成不利影響，包括：

- 我們能否預測及迎合未來技術發展、行業標準不斷發展、新業務模式以及玩家喜好及需求不斷變化；
- 我們能否有效運營遊戲並解決技術困難及玩家投訴；
- 我們能否遵照多個司法權區的法律法規以高效及有效的方式發行遊戲；
- 我們能否計劃並組織線上及線下營銷及推廣活動；及
- 我們能否改善現有遊戲並使新遊戲從競爭對手提供的遊戲中脫穎而出。

此外，在發佈新遊戲後，我們或會需時評估遊戲會否最終取得商業成功。建立玩家群並獲得市場覆蓋率的成長期的長度未必確定，且新遊戲在成長期的普及(倘會普及)亦可能緩慢。倘遊戲未能如我們預期般取得商業成功，我們或會待遊戲發佈後數個月甚至更長時間後才能察覺到，而我們未必能夠提出解決方案及時有效減輕損失。倘新遊戲的成長期與舊遊戲無可避免的淘汰衰退期重疊，則或會導致情況惡化。上述所有情況均或會導致玩家大量流失，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。

我們未必能夠留住現有玩家並吸引新玩家或使玩家繼續玩我們的遊戲，而新遊戲或會吸引玩家不再玩我們的現有遊戲，此可能會對我們的經營業績造成不利影響。

我們的業務增長視乎我們能否吸引新玩家、留住現有玩家並使玩家玩我們的遊戲。為了維持並擴大玩家群，我們必須繼續在研發上投入龐大資源，以增強現有遊戲，並及時發佈新興而優質的遊戲、遊戲版本或更新。我們的遊戲開發能力在很大程度上視乎我們能否

風險因素

預測並有效迎合不斷變化的玩家興趣及喜好以及競爭格局的變化。倘未能及時發佈受歡迎的遊戲並不斷增強現有遊戲來滿足玩家需求，則或會導致玩家群及玩家的遊戲參與度的增長慢於預期，甚至出現下降。此外，我們無法保證我們的遊戲將繼續保持目前的受歡迎程度，亦無法保證瞬息萬變的行業趨勢及玩家喜好不會使遊戲隨著時間推移而過時。另外，為了吸引及留住玩家並使玩家玩我們的遊戲，我們亦必須投入龐大資源，以持續改善玩家體驗，包括通過增強遊戲功能、技術及藝術特色來吸引人口多樣的玩家以及確保遊戲操作系統可靠。此外，玩家支持(包括玩家服務及技術支持)對留住現有玩家並吸引潛在玩家而言至關重要。舉例而言，倘我們未能另行提供有效的玩家服務，則玩家或會不太願意玩我們的遊戲或將遊戲推薦給其他潛在玩家，且或會決定玩競爭對手提供的遊戲。部分中國互聯網公司曾接獲集體投訴，有時是由競爭對手或試圖從該等投訴中獲利的人所組織。倘我們在短時間內面臨類似的集體投訴，則我們未必能夠有效處理玩家的客戶服務要求。倘未能維持有效的玩家支持，則可能會損害我們的聲譽及擴大玩家群的能力，此或會對我們的經營業績造成重大不利影響。

此外，我們的新遊戲或會吸引玩家不再玩我們的現有遊戲，並削弱該等遊戲的玩家群。由於其他玩家或會通過排名來決定玩哪些遊戲，故此可能會進而使相關現有遊戲對其他玩家失去吸引力，從而可能會導致現有遊戲的收入減少。現有遊戲的玩家購買新遊戲中虛擬道具的花費亦或會較倘其繼續玩現有遊戲所花費的少。

倘我們由於上述或其他原因而無法維持現有玩家並吸引新玩家或使玩家玩我們的遊戲，則我們的業務、財務狀況、經營業績及前景或會受到重大不利影響。

我們的盈利能力在很大程度上視乎每款遊戲的生命週期，我們無法保證遊戲在每個生命週期階段的持續時間或在每個階段的創收能力。

我們的移動遊戲通常經歷生命週期的幾個階段，包括：(i)成長期，在此階段，我們建立玩家群並獲得市場覆蓋率；(ii)成熟期，在此階段，遊戲傾向會持續穩定地產生收入，且玩家人數通常會維持穩定；及(iii)淘汰衰退期，在此階段，玩家人數及遊戲產生的收入下降。無論是成長期抑或成熟期，遊戲均會產生大部分收入。然而，生命週期階段因遊戲而異，未必為遊戲增長率及創收能力的指標。此外，我們無法向閣下保證遊戲的每個生命週期階段有多長，亦無法保證成熟期較短的遊戲會較成熟期較長的遊戲產生更多收入。

倘我們未能緊貼技術發展，或未能預測或成功使遊戲迎合新趨勢，則我們的業務前景及經營業績可能會受到重大不利影響。

中國的移動遊戲行業正急速發展。我們需要緊貼新技術及政府法規所設定的新標準，並不斷迎合新行業趨勢。我們在該等變化出現時進行評估，並努力調整業務及經營，以維持及加強於行業的地位。倘未能如此行事，則或會對我們的業務前景及經營業績造成不利影響。

移動遊戲行業面臨技術及標準急速變化。我們需要預測新技術的出現並評估其市場接受度。此外，部分主要行業參與者正創建結合虛擬及／或擴增實境的遊戲，以提供身臨其境的遊戲體驗。另外，政府機構或行業組織或會採用適用於遊戲開發的新標準。我們將需

風險因素

要繼續在產品及基礎設施開發上投入大量財務資源，以緊貼技術進步的步伐，從而擴大玩家群。然而，遊戲開發具有內在不確定性，而我們在技術上的龐大投資未必會產生預期的利益。倘我們在採用新技術或標準方面落伍，則我們的現有遊戲或會失去人氣，而新開發的遊戲未必會受到玩家歡迎。此外，我們或會在遊戲測試、優化及發行中嚴重成本超支，此會對我們的經營業績及盈利能力造成不利影響。

此外，我們對遊戲開發、發行及推廣活動進行計劃的能力將受到我們預測及迎合行業趨勢(包括現有及潛在玩家的人口特徵、口味及喜好、遊戲內容趨勢及發行模式的急速變化)的能力嚴重影響。另外，儘管移動遊戲在中國愈來愈受歡迎，惟無法保證移動遊戲將繼續受歡迎。其他形式的娛樂或會出現並取代移動遊戲而變得受歡迎。倘中國移動遊戲行業的增長或移動遊戲的受歡迎程度(尤其是我們的遊戲)整體下降，則會損害我們的業務及前景。

我們的絕大部分收入源自銷售遊戲內虛擬道具，倘無法通過此種基於虛擬道具的收入模式有效獲利，則或會對我們的業務造成不利影響。

我們的遊戲目前均為移動應用程序，主要可免費下載及遊玩。我們相信，由於玩家無需付費即可開始遊戲，且可自行決定是否購買遊戲內道具，從而感到負擔減輕，故此種免費增值模式有助吸引廣大玩家，並增加潛在付費用戶。

於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們的平均MPU分別為163,000人、114,000人、495,000人及575,000人，分別佔同期平均MAU的9.6%、9.2%、14.4%及18.8%。因此，我們的累計註冊玩家及活躍玩家人數未必一定表明我們的實際及潛在創收能力。我們的可持續收入增長部分視乎我們能否有效鼓勵更多玩家購買或增加購買遊戲內虛擬道具。然而，玩家可自行決定是否在遊戲中花費，故玩家(尤其是被免費增值模式吸引的玩家)可能會對虛擬道具的價格敏感。因此，我們非常努力營銷遊戲內虛擬道具，並仔細評估該等道具的價格以優化用戶變現，惟該等努力未必會如我們預期般有效。我們亦可能無法識別及引入新興而受歡迎的虛擬道具並對其適當定價。

此外，儘管我們的移動遊戲的ARPPU由2018年的人民幣49元增加至2019年的人民幣62元，並進一步增加至2020年的人民幣206元及截至2021年6月30日止六個月的人民幣221元，惟我們無法向閣下保證此種基於虛擬道具的收入模式將繼續具商業可行性。我們無法保證玩家將繼續接受此種模式。鑒於遊戲行業及競爭格局瞬息萬變，故或會出現新的收入模式，此或會迫使我們過渡至新模式，並導致我們在有效調整至該等新模式時遇到困難，甚至根本無法調整至新模式。因此，我們的業務、經營業績及前景或會受到重大不利影響。

我們亦需要為玩家提供簡單、快速而安全的支付解決方案，以促進遊戲內購買，並防止玩家因複雜的線上支付處理流程而洩氣或對玩家造成不便。我們無法向閣下保證我們的第三方支付服務供應商將以高效的方式持續運作，倘其支付服務有任何中斷，則可能會影響玩家群的變現，從而可能會對我們的收入及盈利能力造成不利影響。有關我們與第三方線上支付渠道合作的更多資料，請參閱「一 我們依靠第三方線上支付渠道收款。倘其服務中斷或意外洩露機密資料，則或會對我們的聲譽及業務造成重大不利影響」。

風險因素

我們經營所在的移動遊戲行業瞬息萬變，倘行業未如預期般發展，則我們的增長前景可能會受到影響。

我們的大部分收入源自中國。因此，我們的業務經營主要受制於中國移動遊戲行業的整體景氣，其或會不時波動。近年，我們見證智能手機日益普及且技術不斷升級、新商業模式引入、玩家喜好發展、新競爭對手進入市場及現有競爭對手採用新策略，從而推動行業急速發展。我們預期該等趨勢將持續，而我們必須繼續調整我們的策略，以在行業中成功競爭。處於不同發展階段的眾多技術及商業模式（例如平板電腦及其他涉及新移動技術的移動互聯網手機）可能會使我們正在使用的若干當前技術或應用程序過時。因此，我們很難準確預測玩家對新技術及商業模式的接受程度，亦很難準確預測玩家對我們各款現有及未來遊戲的需求以及此行業的未來規模、組成及增長。

根據弗若斯特沙利文，中國的移動遊戲市場由2016年的人民幣972億元增長至2020年的人民幣2,396億元，複合年增長率為25.3%。鑒於此市場於中國的歷史有限且發展迅速，故其歷史增長率未必能夠持續，並受到我們無法控制的多項因素影響，包括整體經濟狀況、人們的休閒時間及消費以及相關法律、規則及法規的變化及不確定性，而我們均無法準確預測該等因素。有關中國移動遊戲行業發展的更多資料，請參閱「行業概覽」。倘中國移動遊戲行業整體發展出現任何波動或低迷，則或會導致對我們的遊戲的需求下降，從而對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

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競爭，則我們的遊戲玩家群、市場份額及盈利能力或會受到重大不利影響。

中國的移動遊戲行業目前且預期將繼續競爭激烈。根據弗若斯特沙利文，按2020年收入計，中國移動遊戲市場的五大市場參與者合共佔有72.5%市場份額，而兩大市場參與者以60.4%的總市場份額佔據市場主導地位。我們正在擴展的中國內地以外移動遊戲市場（例如港澳台、日本、韓國、東南亞、歐洲及美國市場）亦或會競爭激烈。我們的競爭對手或會擁有更多元的遊戲產品組合、更強大的品牌知名度、與第三方發行商或分銷商擁有更牢固的關係、更龐大的玩家群、更悠長的經營歷史或更豐富的財務、技術或營銷資源。因此，與我們相比，其或會能夠更快速而有效地迎合新興或不斷變化的機遇、技術、監管要求或玩家需求。隨著競爭加劇，我們或會需要投入更多研發及營銷資源，並產生更多經營開支。我們亦或須向玩家及第三方遊戲開發商、發行商、工作室及分銷商提供更多激勵措施，此可能會對我們的盈利能力造成不利影響。所有上述因素使評估我們的業務前景變得困難。倘我們無法以具成本效益的方式競爭，甚至根本無法競爭，則我們的市場份額可能會下降，而我們的經營業績可能會受到重大不利影響。

我們自若干第三方開發商引進授權遊戲。倘我們與該等第三方開發商的關係損失或惡化，則或會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

我們已自我們進行了少數股權投資的若干第三方遊戲開發商引進授權遊戲，並自吉比特集團引進授權項目B。截至最後實際可行日期，六款現有遊戲的兩款及十款遊戲儲備的六款乃自該等第三方開發商引進授權。根據我們的遊戲授權協議，我們已獲得發行及運營獲授權遊戲的獨家授權，此對我們而言為重大的收入來源。有關遊戲授權協議條款的摘要，請參閱「業務 — 我們的業務流程 — 遊戲開發 — 遊戲授權」。然而，我們無法向閣下保證

風險因素

我們將能夠與所有第三方遊戲開發商維持穩定業務關係，亦無法保證我們將能夠繼續自該等開發商獲得遊戲授權。舉例而言，我們的競爭對手或會為該等開發商提供更優惠的條件以換取獨家授權，且第三方開發商或會決定或被迫終止其遊戲開發業務。此外，我們的任何過失(包括未能正確運營遊戲並將其變現以及保護該等開發商的知識產權)均或會對我們與該等開發商的業務關係造成不利影響。

我們通過第三方在指定市場上發行、分銷、推廣或運營若干遊戲，倘我們與該等第三方的關係終止或惡化或該等第三方表現不佳，則或會導致玩家流失及收入損失。

我們與第三方發行商合作在指定市場上發行、推廣及運營若干遊戲。此外，我們與iOS App Store、Google Play、TapTap、嗶哩嗶哩、華為應用市場、OPPO應用市場、VIVO應用商店及小米應用商店等主要遊戲分銷渠道合作，以分銷若干遊戲。我們亦聘請KOL推廣遊戲。我們與該等第三方的友好穩定關係以及該等第三方的能力及表現對我們的業務而言至關重要。尤其是，鑒於我們正在擴展海外市場(包括港澳台、日本、韓國、東南亞、歐洲及美國)，故我們非常重視與當地發行、分銷或運營合作夥伴的關係以及其能力及資源。於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們的最大發行商分別佔總收入的44.8%、35.6%、4.7%及2.5%。倘我們的第三方遊戲發行商、分銷商(例如廣泛使用的應用商店)或運營商終止或限制我們訪問其平台、與我們的一名或多名競爭對手建立更有利的關係、未能有效推廣我們的遊戲或以其他方式履行其合約責任、運營惡化或表現不佳或未能獲得或維持發行或分銷我們的遊戲所需的授權，則我們的業務或會受到重大不利影響。

與遊戲發行商、分銷商或運營商或協助推廣遊戲的KOL的糾紛(例如與遊戲知識產權、責任限制、風險分擔或收入分成安排有關的糾紛)亦或會不時出現。我們無法保證我們將能夠和平解決該等糾紛，甚至根本無法解決糾紛。此外，部分發行商亦或會開發及發行自有遊戲。因此，我們面臨該等發行商的直接競爭且與該等發行商有潛在利益衝突。倘我們與主要遊戲發行商、分銷商或運營商或具影響力的KOL的合作因任何原因而無法進行或惡化，則我們未必能夠及時或根本無法找到替代，而遊戲的分銷或會受到不利影響。倘我們未能與足夠數目的受歡迎平台維持穩定業務關係，則可能會導致遊戲下載次數下跌，此會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

此外，我們受惠於若干遊戲發行及分銷渠道。倘任何該等渠道的運營惡化或表現不佳(例如失去市場地位或因其他原因而不再受到玩家歡迎，或有任何其他因素導致其遊戲玩家群停止增長，甚至萎縮)，則我們將需要物色(倘能夠物色)替代渠道發行、推廣及分銷遊戲，此將會消耗大量資源並可能會對我們的業務造成不利影響。

倘出現對訪問互聯網或主要分銷渠道(例如iOS App Store及Google Play)的限制，或倘我們未能與分銷渠道維持關係，則可能會導致玩家流失或減慢玩家增長。

我們的玩家需要訪問互聯網及主要遊戲發行渠道(例如iOS App Store、Google Play、TapTap、嗶哩嗶哩、華為應用市場、OPPO應用市場、VIVO應用商店及小米應用商店)才能下載我們的遊戲。出於安全、機密、數據隱私或其他方面的原因，法律法規或政府機構或會整體上阻止或限制對互聯網或該等平台的訪問，且我們無法保證我們將能夠與該等平台維持穩定關係。舉例而言，中國境內無法訪問Google Play。倘分銷渠道的運作方式與適用法

風 險 因 素

律法規有所抵觸，或倘政府機關發現可能引起社會負面影響的潛在問題，則該等平台或會面臨暫時或長期停運，且我們未必能夠繼續與該等渠道維持關係。倘出現對訪問互聯網整體或該等分銷渠道的限制，或倘我們未能與該等分銷渠道維持關係，則可能會導致玩家流失或減慢玩家增長。倘重要的分銷渠道(例如iOS App Store)無法在中國訪問，我們將如業內其他遊戲公司般轉而採用其他可用的分銷渠道。儘管如此，我們的業務、經營業績及前景或會因分銷渠道的訪問受到限制而受到重大不利影響。

倘我們的技術基礎設施出現任何故障或嚴重中斷，或倘遊戲有任何缺陷(包括遊戲的編程錯誤或瑕疵)，而我們與其他遊戲開發商未能發現上述情況，則可能會損害我們的聲譽或降低市場對遊戲的接受度。

由於技術基礎架構變更、人為或軟件錯誤、硬件故障、因異常多的玩家同時訪問遊戲而導致的容量限制、電腦病毒及阻斷服務、欺詐及安全攻擊等因素，我們或會遭遇技術基礎架構中斷、停機及其他大規模性能問題(無論該等中斷、停機或其他問題由我們自身抑或第三方服務供應商所造成)。此外，我們未必能夠及時監控及報告該等中斷。隨著玩家增加且玩家產生的數據持續增多，我們或會需要擴展及調整技術基礎架構，以支持玩家並維持數據可靠存儲、處理及分析。隨著遊戲流量增加，尤其是在高峰使用時段，維護及改善我們為玩家提供的服務的性能或會變得愈來愈困難，成本亦愈來愈高。中斷、停機或其他問題可能會使部分或全部系統或數據不可用，或使我們無法高效地向玩家提供服務。倘玩家無法及時或根本無法訪問我們的服務，則或會損害玩家的遊戲體驗，而玩家或會尋求競爭對手遊戲來滿足需求，且將來未必會經常玩我們的遊戲，甚至根本不會玩我們的遊戲。此或會對我們留住或擴大玩家群或維持玩家參與度及／或對遊戲的觀感的能力造成重大不利影響。

此外，我們的遊戲會經常更新，且或會包含只有在許多玩家訪問更新後才會顯現(尤其是當我們在緊迫的時間表下發佈更新時)的錯誤或缺陷。倘編程錯誤嚴重影響玩家的遊戲體驗，或倘我們由於任何原因而無法及時解決相關錯誤，則我們或會流失部分玩家，從而或會損害遊戲的聲譽。上述任何因素均可能會對我們的業務及經營業績造成不利影響。

我們在很大程度上依賴與移動操作系統、網絡及移動設備(其標準並非我們所能控制)的相互操作。

我們在各種移動操作系統及設備上推出遊戲。我們依賴遊戲與並非我們所能控制的大眾化移動設備及移動操作系統(例如安卓及iOS)的相互操作。倘該等移動操作系統或設備有任何改變而使遊戲功能下降或為與我們競爭的遊戲提供優先待遇，則或會對玩家的遊戲體驗造成負面影響或將我們的玩家轉移至競爭對手。此外，我們的遊戲在並非我們所能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。倘玩家難以訪問及玩我們的遊戲，則可能會損害玩家增長及玩家參與度。此外，倘我們開發或調整遊戲所用的平台數目增加(在中國不斷變化且分散的移動互聯網市場中屬常見)，則將會導致我們的成本及開支增加。上述任何因素均可能會對我們的業務及經營業績造成不利影響。

業務經營的成功視乎中國互聯網基礎設施及通訊網絡的表現及可靠性。

由於我們在中國經營大部分業務(包括開發及運營遊戲)，故我們依賴中國的無線及固網通訊網絡管理玩家的賬號及玩家所產生的數據、促進數據傳輸及交流以及監察遊戲的整

風險因素

體運作情況。中國全國網絡通過中國政府控制的國際網關連接互聯網，是中國玩家唯一可以連接互聯網的渠道。該等國際網關未必能夠配合互聯網流量的持續增長及中國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及通訊網絡的發展將足以支持我們的經營及發展，尤其是當我們的遊戲或需隨著業務增長而容納更多玩家時。此外，倘出現任何基礎設施中斷或故障，則我們未必能夠及時或根本不能取得替代網絡及服務，此可能會對我們的業務、經營業績及前景造成重大不利影響。

我們未必能夠成功尋求其他收入來源。

儘管我們預計銷售遊戲內虛擬道具的收入將繼續構成未來收入的絕大部分，惟我們亦在尋求其他收入來源，此舉未必會成功。舉例而言，我們於2018年開始信息服務業務。於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，總收入的0.0%、2.0%、6.1%及1.9%分別源自信息服務，指向於我們遊戲內向玩家推廣彼等客戶產品及服務的廣告商或其代理提供按表現的遊戲內市場營銷及推廣服務。我們產生並維持可觀廣告收入的能力將視乎許多因素，包括：

- 建立具備能夠吸引廣告客戶的人口特徵的龐大玩家群；
- 類似及替代渠道的線上廣告價格競爭；
- 能否在不顯著影響遊戲體驗的情況下優化遊戲內廣告策略；及
- 與廣告分銷、交付及追蹤平台的關係。

此外，政府法規及政策的變動可能會限制或遏制我們的線上廣告服務。互聯網作為廣告傳播媒介的接受度亦視乎衡量標準的發展。尚未有被廣泛接受的標準用於衡量線上廣告有效性。行業標準未必能夠充分發展，從而支持互聯網作為有效的廣告媒介。倘並無制定該等標準，則廣告客戶或會選擇不於互聯網整體或通過我們的媒體平台投放廣告。

中國線上廣告行業競爭激烈，競爭者眾多。我們已採取各種措施來發展廣告業務，並迎合廣告服務客戶需求的變化。然而，我們無法向閣下保證任何該等策略將能夠成功改善廣告業務的財務業績。

我們亦在尋求將遊戲IP商業化為遊戲周邊產品的可能性，從而增加收入來源並增強市場知名度。於往績記錄期間，源自該等產品的收入極少。

儘管我們已盡最大努力，惟我們的多元化措施未必會成功，且或會轉移管理層注意力，使我們承擔額外成本及負債，或者導致資源轉移。因此，我們的業務、經營業績及前景或會受到重大不利影響。

我們未必能夠擴展至新遊戲類型或種類，以緊貼行業趨勢或提升盈利能力，此可能會對我們的增長前景造成不利影響。

儘管我們的現有遊戲產品組合主要由放置類遊戲(休閒遊戲的類型)或Rogue-like RPG組成，惟我們正在擴展以納入其他類型及遊戲類型，例如跑酷、SLG(包括塔防及其他)、

風險因素

ACT、STG及ACT RPG。為了運營新遊戲類型或種類，我們必須自己開發遊戲，或者自第三方遊戲開發商物色具有高獲利潛力的遊戲，並自其獲得遊戲授權。由於新類型遊戲往往需要我們不太熟悉的技術，故我們的遊戲開發或會遭遇技術難題、預算超支及延遲。倘及當引進遊戲授權，則我們亦將依靠該等開發商提供技術支持，並開發更新及擴展包，以維持玩家的興趣並吸引新玩家。我們未必能夠與優質遊戲開發商成功建立關係並獲得其遊戲的授權，且我們無法保證遊戲最終會取得商業成功。擴展至新移動遊戲的類型或種類亦或會帶來與現有遊戲不同的運營及營銷挑戰。此外，我們面臨該等市場的現有參與者的競爭，而該等參與者或會擁有更多經驗及資源。

玩家違反我們的遊戲政策，例如通過未經授權的第三方銷售及購買我們遊戲中使用的虛擬道具、未經授權的角色強化及其他黑客或不誠實的活動，可能會降低我們玩家的遊戲體驗並對我們的業務增長產生不利影響。

我們已經制定針對未經授權及遊戲玩家不當行為的遊戲政策。根據這些政策，我們不允許玩家之間出售遊戲中的虛擬道具，我們亦不鼓勵玩家向其他玩家贈送、租賃、出售或轉讓遊戲賬號。然而，不時有未經授權的交易通過第三方渠道或平台進行，而我們無法監測或控制此等安排。任何這些未經授權的購買及銷售都可能通過以下方式阻礙我們的收入及利潤增長，(i)對我們向遊戲玩家收取的虛擬道具的價格產生下調壓力；(ii)我們為開發技術措施以遏制未經授權的交易而產生的成本增加；(iii)遊戲玩家的服務成本增加，以安撫不滿意的遊戲玩家；及(iv)我們解決與虛擬道具和賬號有關的用戶糾紛及投訴的行政成本增加。此外，通過未經授權的第三方渠道進行的交易可能涉及我們無法控制的欺詐行為，而且我們可能面臨來自我們的遊戲玩家就其因第三方欺詐活動而造成的損失而引起的潛在索賠。該等索賠（不論是否有理據）都可能損害我們的聲譽，轉移我們管理層的注意力，並產生對這些索賠進行辯護的額外費用。

此外，第三方可能開發作弊系統，令遊戲玩家能夠利用我們遊戲中的漏洞，或獲得對其他遊戲玩家不公平的優勢，例如通過啟用未經授權的角色強化和其他黑客或不誠實的活動。這些作弊系統可能損害公平遊戲的玩家的體驗，並可能破壞我們遊戲的虛擬經濟。此外，不相關的第三方可能試圖用虛擬商品或其他遊戲利益的虛假報價欺騙我們的玩家。我們已採取措施以發現及防止該等做法和活動。但是，倘我們不能及時有效地發現或防止該等作弊及詐騙活動，則我們的運營可能會受到干擾，我們的聲譽可能會受損，我們的遊戲玩家可能會退出我們的遊戲。這些後果可能導致我們損失自付費玩家獲取的收入，令我們開發打擊該等作弊活動的技術措施的成本增加，導致與我們的虛擬道具價值下降有關的法律索賠，並增加我們安撫不滿意的遊戲玩家的遊戲玩家服務成本。

我們依靠我們的數據分析能力。任何無法獲取及掌握準確數據的情況，都可能對我們制定及實施適當的商業戰略的能力產生重大不利影響。

我們處理與我們的遊戲有關的大量數據。我們已經開發一個具有強大數據分析能力的專有技術程序，整合並跟蹤我們的移動遊戲業務運營，包括支付渠道管理、玩家調研及遊戲服務。

通過利用複雜的算法，我們能分析玩家對特定類型遊戲的偏好，以便我們能夠相應地調整我們的遊戲開發和運營策略。例如，在通過廣告投放方式購買用戶流量的同時，我們能夠識別並關注對我們的相關遊戲更感興趣的特定觀眾群體。這令我們能夠最大限度地提高我們的成本效益，提高我們遊戲的吸引力，設計中國及我們運營所在其他地方的移動用

風險因素

戶追求的虛擬道具，並對其進行適當部署及定價以增強我們的變現能力。此外，我們的服務器和我們移動遊戲應用程序內置的SDK模組共同支撐我們遊戲中的各項功能，包括分析玩家及遊戲數據、集中管理玩家賬號、賬號安全、支付網關連接、玩家通信及交叉促銷功能。

任何系統故障或我們處理及分析大量玩家數據的能力受損，都可能大大限制我們優化玩家遊戲體驗及制定適當商業戰略的能力，這可能對我們的業務前景及經營業績產生重大不利影響。

我們計算若干運營指標時依賴假設及估計，而相關指標的不準確則可能會損害我們的聲譽並對我們的業務產生不利影響。

本文件中的若干運營指標，如使用我們數據計算的MAU、MPU、ARPPU、累計註冊用戶數、社交媒體平台上的粉絲數以及其他玩家社群相關指標，並未經第三方獨立驗證。儘管該等數值乃基於我們認為在適用的測量期間的合理計算所得，但在我們龐大的用戶群中測量使用量和用戶參與度仍存在固有的挑戰。此外，我們的經營指標乃根據不同的假設及估計產生及計算，在評估我們的經營業績時，閣下應該對該等假設和估計保持謹慎。

我們無法向閣下保證運營指標的指示值。其乃根據各種假設及估算而得出及計算，並可能因所得數據、數據來源及方法有異而有別於由第三方刊登的估算或由競爭對手所用名目相若的指標。任何數據分析嚴重失準可能導致作出不適當的營運及策略性決策。倘第三方並不將我們的用戶指標視為對用戶基礎或用戶參與的準確呈列，或倘我們發現用戶指標嚴重失準，則我們的聲譽或會受損，而第三方或不太願意將資源或開支分配到本公司，其可能對我們的業務及經營業績造成不利影響。

我們於全球進行擴充(包括向海外市場分銷遊戲)可能會令我們面臨額外的商業、政治、監管、經營、財務及經濟風險，任何有關風險可能會令成本增加，並妨礙有關增長。

儘管我們絕大部分業務位於中國，惟我們一直向海外市場擴充。於往績記錄期間，我們在海外市場的經驗有限，且僅從海外市場產生很少收入。因此，由於我們計劃在海外市場擴展業務，故我們未必能夠妥善運用[編纂][編纂]約[編纂]。於海外擴充業務令我們面臨若干風險，包括：

- 我們能否令遊戲本地化，並在不遷就內容下而迎合當地喜好；
- 我們能否保障海外的知識產權，並管理有關成本；
- 我們能否審慎實行業務策略及管理擴充；
- 我們能否有效控制與於外地司法權區進行及擴充業務有關的成本；及
- 難以物色合適的合作夥伴，例如分銷及發行合作夥伴並與彼等建立及維持良好合作關係。

與國際活動有關的該等及其他風險亦可能對財務狀況及經營業績造成重大影響。我們無法向閣下保證我們的僱員、承辦商或代理將不會違反本公司政策或我們經營或分銷遊戲所在的司法權區內的法律法規。任何該等違反事項可能對我們的財務狀況或經營業績造成重大不利影響。

風 險 因 素

國際貿易政策變動及設立貿易限制或發生貿易戰可能對業務及擴充計劃造成不利影響。

近年，國際市況及國際監管環境受到國家之間進行競爭及地緣政治磨擦所帶來的影響日漸增加。國際貿易政策變動、設立貿易限制或發生貿易戰可能會對中國及我們經營所在的其他司法權區的財務及經濟狀況以及國際及跨境業務、本公司財務狀況及經營業績造成不利影響。

美國與中國之間的貿易戰持續不斷。美國政府已尋求將若干中國科技公司列入黑名單，其將令有關公司難以與美國企業進行業務。在已被列入黑名單的中國科技公司中，部分為中國手機製造商，其採用主要遊戲分銷渠道（例如Google Play）。為遵照美國政府的指令，部分美國分銷渠道已暫停向相關中國手機製造商提供若干軟件及技術服務，其將妨礙該等手機用戶接觸有關分銷渠道。倘貿易戰持續升溫，則進一步限制中國手機製造商接觸分銷渠道或會導致遊戲玩家流失或令遊戲玩家增長放慢；因此可能令我們的業務及擴充計劃受到不利影響。

於指定司法權區內未經准許使用我們的服務或會帶來監管風險。

以網絡為基礎的業務一般不受約束，意思指世界各地的遊戲玩家可登入我們的遊戲，而我們並無限制從任何指定司法權區登入，惟當地監管機構如此規定則除外。一般而言，中國內地的遊戲玩家於申請玩家賬號時須提供身份證明（例如身份識別號碼），或聲明彼並無根據中國法律及當地法規遭禁止取得我們的服務。在視乎該玩家購買遊戲所透過的分銷渠道下，第三方分銷渠道或我們本身將進行身份查核。迄今，我們並不知悉任何監管制度，且我們並未自任何當地監管機構或主要分銷渠道收到任何通知要求我們於任何指定司法權區限制登入遊戲或將遊戲下架。儘管我們並不相信我們的遊戲可於指定司法權區登入必將使我們受到當地法律法規所限，惟我們無法向 閣下保證當地監管機構同樣理解。因此，倘任何指定司法權區的當地監管機構對登入遊戲設限，則任何當地玩家未經准許而使用我們的服務或會令我們面臨監管風險（包括罰款或禁令），其可能對業務營運造成不利影響。例如，我們已實行措施防止遊戲玩家於中國就我們的遊戲使用虛假身份，包括將身份證號碼與報稱玩家的證件法律姓名進行配對。然而，我們未有於由我們委聘第三方發行商提供服務的海外市場進行身份查核。我們無法向 閣下保證所有遊戲玩家均提供真實的身份資料，或彼等將不會遭到罰款或提出法律或行政訴訟。

此外，美國及其他司法權區或組織（包括歐洲聯盟及聯合國）已（透過行政指令、通過法例或其他政府手段）實行措施，施加針對若干國家或司法權區，或針對有關國家或司法權區內目標行業板塊、集團公司或人士及／或組織的經濟制裁。目前，我們並未亦並未計劃於我們遭到全面國際制裁的司法權區經營，且我們於受到全面國際制裁的司法權區並無任何第三方遊戲發行商。然而，我們的遊戲很可能於受到全面國際制裁的司法權區或被受制裁人士登入。我們無法預測有關任何本公司、聯屬人士或於受國際制裁國家中的第三方發行商目前或日後與受制裁人士進行的活動在聯邦、州或地方層面對美國政府政策或任何歐洲聯盟、聯合國及其他適用司法權區的任何政策的詮釋或執行。因此，我們無法向 閣下保證未來業務將免受於有關司法權區所實行制裁的風險所影響，或我們將令業務符合美國機

風險因素

關的預期及規定或任何其他政府或組織(不論對我們業務具有司法管轄權與否)將堅稱有權按治外法權基準施加制裁。倘美國機關、歐洲聯盟、聯合國或任何其他政府實體確定我們的任何活動構成違反其所施加制裁或為將制裁罪名加諸我們提供理據，則我們的業務及聲譽可能受到不利影響。此外，由於許多制裁計劃持續演進，故新規定或限制可能會生效，並可能加強對我們業務的監察，或導致一項或以上商業活動被視為已違反制裁或可遭制裁。

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法規或隱私政策(包括有關我們或第三方未經授權使用遊戲玩家資料的隱私擔憂)，均可能會損害我們的聲譽，或對我們的遊戲玩家群或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。

我們收集、存儲、傳輸及處理大量個人身份信息及其他玩家生成的數據，且幾乎所有玩家生成的內容存儲在由第三方存置的服務器上。因此，我們面臨處理及傳輸大量數據及保護該等數據安全性的內在風險。我們可能面臨安全漏洞或對我們系統或我們存儲數據的未經授權訪問或網絡攻擊、軟件漏洞、系統錯誤或其他技術缺陷、我們僱員或承包商的差錯或瀆職行為、我們供應商及服務提供商的漏洞或其他與網絡安全相關的漏洞的風險。我們已採取嚴格措施降低玩家數據的跨境轉移，建立嚴格的指導方針，並部署相應的軟件來保護我們系統的安全，防止未經授權訪問我們的系統，以及保護個人數據及專有資料的安全。然而，我們的安全控制及其他安全做法可能無法阻止不當訪問或披露個人數據或專有資料。舉例而言，能夠規避該等安全措施的一方可能盜用專有資料或導致我們的業務中斷，且我們的信息系統或不能供使用或因病毒、斷電或人為錯誤等其他種種因素而無法如預期般運作。任何引致發佈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該等數據的丟失或濫用、科技基礎設施減值、我們所提供服務的中斷、有損玩家遊戲體驗、玩家喪失對我們產品的信心及信任、損害我們的聲譽、重大法律及財務風險以及私人提起的潛在訴訟或監管機構的執法行動、增加成本及收益損失。因此，我們或須耗費巨額資金及其他資源以防止該等安全漏洞或減輕因該等漏洞所引致的問題。我們未能充分保護玩家隱私的印象亦可能使我們流失現有玩家或令潛在玩家不敢暢玩我們需收集玩家數據的移動遊戲。

此外，由於我們主要於移動設備開展業務，我們的業務營運可能因玩家對使用移動設備玩遊戲的憂慮而受損害。舉例而言，有惡意軟件已被偽裝成安卓設備上受歡迎的移動遊戲。一些惡意軟件會在未經玩家同意的情況下訂購付費服務，導致玩家受到欺詐性收費。我們無法向閣下保證我們的安全措施將能防止安全漏洞，或倘我們遇到了惡意軟件問題，玩家對玩移動遊戲的興趣會持續下去。未能防止安全漏洞或玩家對移動設備惡意軟件的憂慮可能會對我們的業務、前景、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

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生成的數據的法律法規。該等法律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。鑒於我們正擴大我們的遊戲於海外市場(包括港澳台、東南亞、日本、韓國、歐洲及美國)的分銷，我們須或將須遵守該等司法權區相關的法律和法規。中國和該等海外市場的數據保護法律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，於2017年6月1日生效的《中華人民共和國網絡安全法》規定於收集、使用或披露彼等的個人信息前取得互聯網用戶的若干授權或同意，以及就有關用戶的個人信息的隱私保護。中華人民共和國國家互聯網信息辦公

風險因素

室(「**國家網信辦**」)頒佈的《兒童個人信息網絡保護規定》，自2019年10月1日起生效，其規定收集、存儲、使用、轉移、披露未滿十四週歲兒童的個人信息的網絡運營者須制定有關保護兒童個人信息的特別規則及用戶協議，以顯著、清晰的方式告知兒童監護人，並取得兒童監護人的同意。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》(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)。此外，於2020年1月1日生效的《加州消費者隱私法案》(California Consumer Privacy Act或CCPA)為用戶增設新的數據隱私權利並為業務增設新的運營要求。CCPA給予加州居民存取及刪除個人信息、有權選擇不分享某些個人信息(及銷售個人信息)及接收有關如何使用個人信息的詳細資料的更大權利。CCPA訂明就違反法例所實施的民事罰則，亦訂明數據違規的私人訴訟權利而預期將令數據違規的訴訟升級。

特別是，有關數據隱私、網絡安全及網絡遊戲的中國法律法規仍處於發展階段，未來會否頒佈或採納監管我們業務活動的新法律、法規或詮釋尚不確定。我們不能排除我們的業務經營在未來適用法律法規下或會被詮釋為違規的可能性。

網絡安全及數據隱私及安全問題在中國的立法及監管越來越受到關注。於2021年9月1日生效的《中華人民共和國數據安全法》規定信息收集須遵循合法及正當的方式，且為了保護數據，數據處理活動必須以符合相關網絡安全等級保護制度開展。於2021年8月20日，全國人大常委會發佈《中華人民共和國個人信息保護法》(「**個人信息保護法**」)，自2021年11月1日起生效。個人信息保護法進一步強調處理者對個人信息保護的義務及責任，並規定處理個人信息的基本規則及個人信息跨境轉移的規則。有關更多詳情，請參閱「監管概覽—有關個人隱私及數據保護的法規」。於2021年7月10日，中華人民共和國國家互聯網信息辦公室(「**國家網信辦**」)發佈《網絡安全審查辦法(修訂草案徵求意見稿)》(「**網絡安全審查辦法(徵求意見稿)**」)。網絡安全審查辦法(徵求意見稿)擴大網絡安全審查範圍，包括(i)購買影響或可能影響國家安全的網絡產品及服務的關鍵信息基礎設施運營者(「**關鍵信息基礎設施運營者**」)；(ii)從事影響或可能影響國家安全的數據處理活動的運營者；及(iii)掌握超過1百萬用戶的個人信息並尋求於國外上市的運營者。網絡安全審查辦法(徵求意見稿)的內容仍在討論階段，且仍有若干含糊之處，例如「國外上市」一詞是否包括所有在中國內地以外(例如香港)的上市，將在頒佈徵求意見稿時予以闡明。

此外，於2021年11月14日，國家網信辦發佈數據安全條例(徵求意見稿)，據此，數據處理者開展以下活動，應當按照國家有關規定，申報網絡安全審查：(a)匯聚掌握大量關係國家安全、經濟發展、公共利益的數據資源的互聯網平台運營者實施合併、重組、分立，影響或者可能影響國家安全的；(b)處理1百萬人以上個人信息的數據處理者赴國外上市的；(c)數據處理者赴香港上市，影響或者可能影響國家安全的；及(d)其他影響或者可能影響國家安全的數據處理活動。中國法律顧問告知，「影響或者可能影響國家安全」的範圍及門檻仍不確定，尚待國家網信辦進一步闡釋。根據《中華人民共和國國家安全法》，「國家安全」一詞是指「國家政權、主權、統一和領土完整、人民福祉、經濟社會可持續發展和國家其他重大利益相對處於沒有危險和不受內外威脅的狀態，以及保障持續安全狀態的能力」。在並

風 險 因 素

無進一步解釋或詮釋的情況下，中國政府當局對「影響或者可能影響國家安全」的詮釋可能有很大的酌情權。

數據安全條例(徵求意見稿)截至最後實際可行日期僅發佈以公開徵求意見，其實施條文及預期採納或生效日期可能存在重大不確定性。因此，現階段我們無法預測該等條例的影響(如有)，而我們將密切監測及評估規則制定過程的任何發展。倘數據安全條例(徵求意見稿)完全按原定條文(以進一步的官方指引及相關實施細則為準)實施且我們的業務被視為「影響或者可能影響國家安全」，我們或會受到網絡安全審查，而倘未能進行該等審查，則或會遭到警告及罰款；且倘我們拒絕整改或造成危害數據安全等嚴重後果，則或會進一步面臨暫停違規經營、相關批文或經營許可證遭撤銷或其他制裁，此可能會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響。

該等及其他類似的法律及監管發展可能會導致法律及經濟不確定性，並影響我們的業務經營方式及我們處理及傳輸數據的方式。我們亦或會因遵守該等法律法規以及建立及維護內部合規政策而產生巨額成本。

有關更多詳情，請參閱「監管概覽—有關信息安全及審查的法規」。

此外，於2021年7月6日，中國共產黨中央委員會辦公廳及國務院辦公廳頒佈《關於依法從嚴打擊證券違法活動的意見》(「關於證券違法活動的意見」)。根據關於證券違法活動的意見，意見加強對中國境外上市公司的監管、完善有關數據安全、跨境數據流動及保密信息管理的法律法規，並建立健全資本市場法律域外適用制度。請參閱「監管概覽—有關信息安全及審查的法規」。儘管關於證券違法活動的意見的實施及執行仍有待頒佈具體實施細則始能作實，該等意見可能標誌著趨向對中國境外上市公司及數據安全有更為嚴格的監管，此可能會增加我們的潛在責任並對我們的運營產生不利影響。

該等法律法規不斷演變，可能會發生重大變化。中國政府可能會不時通過新法律、法規及政府政策以解決當局關注的新問題。我們將致力遵守適用法律、法規政策以及行業行為守則規定的所有義務。然而，由於該等規則的範疇、詮釋及應用通常為不確定，該等義務的詮釋及應用方式有可能與其他規則或我們的做法不一致。倘我們未能遵守相關義務，可能會對我們的業務經營產生重大不利影響，以致對我們造成高昂成本或要求我們以可能對業務造成重大不利影響的方式改變營商手法。

此外，由於我們有來自歐洲的玩家且我們日後亦計劃將遊戲分銷至歐洲，故2018年5月生效的歐盟《通用數據保護條例》(General Data Protection Regulation或GDPR)可能亦適用於我們。GDPR對接受或處理歐盟(「歐盟」)居民的個人數據的公司提出嚴苛責任及運營要求，包括如要求向數據主體更廣泛披露如何使用其個人數據、對資料的保留施加限制、強制性的數據入侵通知要求以及對數據控制者證明其已取得有效同意或已制訂證明其數據處理活動合法的其他法律依據施加更高的標準。GDPR亦對將個人數據從歐洲經濟區轉往歐盟委員會認為不「適當」的國家(包括(其中包括)美國及中國)設置限制。此外，GDPR增強數據主體的

風 險 因 素

權利，例如，數據主體可要求查閱其個人數據、刪除和修改其個人數據，或要求將其個人數據轉移到其他服務供應商。GDPR已經並將繼續給在歐盟擁有用戶或業務的公司帶來巨額合規負擔及成本。根據GDPR，數據保護監管部門被賦予各種執行權力，包括對上一個財政年度違規行為處以最多20百萬歐元的罰款，或最多4%的該機構全球年營業額（以較大者為準）。數據主體亦有權因控制者及擁有人違反GDPR而蒙受的損害獲得賠償。儘管GDPR為歐盟成員國的數據保護法規提供了更加協調的方法，但其亦賦予歐盟成員國某些自由裁量權，因此有關若干數據處理活動的法律法規可能因每個成員國而異，這可能會進一步限制我們使用及分享個人數據的能力，並要求我們對遊戲運營進行本地化修改。

再者，我們或需要遵守其他可能施加更繁複的合規要求（包括數據本地化（其禁止公司於司法權區境外的數據中心儲存有關居住人士的數據）的司法權區內的法規。於我們經營所在司法權區及國家境內的該等法律延伸或會導致互相衝突及互相矛盾的規定。為確保遵守所有有關規定，我們或需要採取更多機制並產生巨額成本。我們未能或預期未能符合或準確預計任何私隱政策或監管規定的應用、詮釋或擴大立法可能導致由政府機關或其他針對我們提出訴訟或行動。該等訴訟或行動或會令我們遭到重大處罰及負面宣傳，並令我們需要改變業務慣例、令成本增加及令業務受到嚴重干擾。

我們未必能成功提升品牌認受性，而任何負面宣傳（不論其真實性）或會損害品牌及我們所發行的遊戲。

我們已於移動遊戲行業建立品牌（其對我們的業務經營至為重要），並持續努力增加我們的遊戲玩家及提升我們於業務合作夥伴之間的認受性。我們的業務及財務表現高度倚賴我們品牌及我們所發行遊戲的優勢及市場觀感。

此外，任何涉及本公司、管理層、僱員、遊戲、遊戲玩家、業務合作夥伴或我們的行業的負面宣傳（不論其真實性）可能損害我們的品牌，並因此損害我們所發行的遊戲。尤其是，鑒於移動遊戲行業的性質使然，我們更易面臨負面宣傳的風險並受其影響。我們未必能夠化解任何有關本公司、僱員或遊戲的負面宣傳而令遊戲玩家及業務合作夥伴滿意。有關我們品牌的負面宣傳亦可能令我們需要參與抗辯性的媒體活動及法律行動，並可能增加我們的營銷或法律開支，並令管理層分散注意力，且可能對品牌形象、業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

倘我們無法以具成本效益的方式開展銷售及營銷活動，我們的經營業績及財務狀況或會受到重大不利影響。

於2018年、2019年、2020年及截至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13.9百萬元、人民幣16.8百萬元、人民幣559.2百萬元及人民幣245.1百萬元，分別佔該等相應期間總收入的14.1%、18.9%、45.6%及32.1%。尤其是，我們的流量獲取開支分別佔該等期間銷售及營銷開支總額的53.3%、18.8%、77.7%及58.8%。大量的營銷及推廣開支降低了2020年的淨利率，並對2021年首六個月的淨利率造成不利影響。此外，概不保證我們的銷售及營銷活動將始終受到移動遊戲玩家的歡迎或產生我們預期的玩家留存率及支付水平。倘未能以具成本效益的方式妥善運用或改進現有營銷方法或引入具成本效益的新營銷方法，則可能會使市場份額減少，導致收入下降，並對我們的盈利能力造成負面影響。

風險因素

我們未必能夠防止他人未經授權使用我們的知識產權，其可能令我們的業務及競爭地位受損。

我們視專有域名、版權、商標、商業機密及其他IP權利對業務營運至為重要。我們倚賴版權、商標及商業機密法律、以及保密及授權協議及其他方法同時保障我們的知識產權。然而，於中國對知識產權的保障未必如美國或其他國家的保障有效。部分玩家或會非法修改我們的遊戲，令彼等可免費取得遊戲內虛擬道具。逆向工程、未經授權抄襲或其他挪用技術、或未經授權登入遊戲可能令第三方無須向我們作出補償而受惠於我們的技術或遊戲。此外，未經授權使用我們的技術可能使我們的競爭對手提供可與我們相比或優於我們的產品及服務，其可能令我們的業務及競爭地位受損。監察未經授權使用知識產權既困難且成本高昂，且我們或業務合作夥伴所採取的步驟未必完全杜絕侵權或挪用知識產權或未經授權使用品牌或遊戲。我們或須不時透過訴訟強制執行知識產權及品牌，其或導致巨額成本以及資源及管理層的注意力分散。

我們或會遭到第三方就侵犯知識產權提出申索，其可能令我們產生重大的法律開支，並令我們未能推廣產品及服務。

由於我們作為遊戲開發商的性質使然，我們於一般業務過程中不時會遭到提出有關知識產權的法律訴訟及申索。法律訴訟存在固有的相關不確定性。倘法院裁定我們敗訴，則我們或須停止經營若干遊戲的業務，其繼而可能對我們的財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

任何有關訴訟或行動或申索（不論具有法律依據與否）可能成本高昂，並分散管理層在日常營運中的注意力。倘我們未能就有關申索成功抗辯，或未能於有關訴訟中勝訴，則我們或會被禁止使用相關知識產權，並遭到罰款及處罰，或須修改、優化或停止經營遊戲，或履行我們須對部分遊戲玩家負上的彌償責任，或訂立須繳付授權費的特許權或授權安排，或被迫開發替代品。我們於該等情況下所尋求的任何特許權或授權安排未必可由我們按商業上屬合理的條款而取得，甚至完全無法取得有關安排。此外，我們就第三方侵權申索進行抗辯時（不論彼等的理據）或會產生巨額法律開支。倘我們倚賴第三方知識產權供應商作為核實知識產權的來源及所有權的唯一源頭，則我們因侵權行動而面臨的風險或會上升。對須負上責任所面臨的風險可能導致業務受到干擾，且對經營業績造成重大不利影響。

此外，部分僱員先前受僱於其他公司（包括我們目前及潛在競爭對手）。我們亦有意僱用更多人員，以豐富我們的人才庫。倘有關僱員參與研發類似彼等前僱主的工作成果的技術，則我們可能因有關僱員或我們挪用有關僱員的前僱主之專有資料或知識產權而遭提出申索。倘我們未能就針對我們的申索成功抗辯，則我們或面臨責任上的風險，其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—我們可能成為法律或行政訴訟或監管調查的一方，其可能導致不利結果，並對我們的業務、財務狀況、經營業績及現金流量造成不利影響」。

我們或須為玩家作出不正當線上通訊或內容而負上責任。

我們鼓勵遊戲玩家透過遊戲內平台與他人互相溝通。在大部分玩家於該等平台上分享彼等的遊戲體驗或有關推廣活動的信息同時，若干玩家可能進行非法、猥褻或煽動性的對

風險因素

話，其或會對其他玩家造成負面影響。儘管我們已根據我們本身備有或由相關政府機關提供的清單篩選若干字眼，惟我們無法向閣下保證能夠識別所有載於遊戲玩家對話中的敏感信息。根據適用法律法規，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特性、服務或遊戲，並與須負上責任的服務供應商終止合約。我們或會因就不恰當傳播信息遭到申索或處罰自行進行調查及抗辯中而產生重大成本，且我們的業務、財務狀況、經營業績及前景或會受到重大不利影響。

我們可能成為法律或行政訴訟或監管調查的一方，其可能導致不利結果，並對我們的業務、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的各種法律及行政訴訟、監管調查及申索。我們訂立的協議有時會包含彌償條文，令我們可能於受彌償的第三方遭申索時產生成本及損害賠償。特別是，我們或會受到有關我們遊戲中使用知識產權的各種知識產權申索(包括專利、版權及商標糾紛)。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，且我們或會於業務增長期間面臨更多監管查詢。倘一項或以上法律或行政事宜(包括進行中事宜)判定我們敗訴或受彌償的第三方要求若干超出管理層預期的金額或倘授出若干禁令妨礙我們經營遊戲，則我們的業務及財務狀況可能受到重大不利影響。因此，我們可能面臨重大賠償性或懲罰性金錢損失、被迫交出收益或盈利、採取企業補救措施、終止業務運營、對我們施加禁令或強制我們履約，其可能令我們的財務狀況及經營業績受到重大不利影響。

未能取得、重續或保留必要牌照、許可證或批文可能對我們經營業務的能力造成不利影響。

我們經營移動遊戲及銷售周邊產品，令我們需要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經營。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件，惟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，並或會令我們遭到各種處罰，包括處以罰款、終止或限制經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或分銷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。因違反適用法律而招致的任何處罰可能會中斷我們的業務營運，並對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

青瓷文化持有的網絡文化經營許可證已於2021年3月到期，而青瓷數碼持有的網絡文化經營許可證已於2021年8月到期。然而，於2019年5月，文旅部辦公廳發佈《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》(「**通知**」)，其指明文旅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(含發行網絡遊戲虛擬貨幣發行)」或「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，文旅部發佈《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》(「**廢止決定**」)，其指明文旅部於2019年7月

風 險 因 素

10日廢除網絡遊戲辦法。由於(i)文旅部自2019年5月起不再承擔網絡遊戲行業管理職責且不再審批核發有關網絡遊戲的網絡文化經營許可證及(ii)截至最後實際可行日期，並無頒佈規定某個政府部門承擔此類監管責任，故能否及如何重續網絡文化經營許可證須視乎新法律法規以及中國未來新監管機關的監管要求。因此，就規管我們業務活動的現行及未來法律法規的詮釋及實施而言仍存在許多不確定性。倘要求我們重續網絡文化經營許可證或取得任何所需許可證的新法律法規頒佈後，我們無法及時如此行事或根本未能如此行事，則我們或會被要求暫停或停止網絡遊戲運營，此將對我們的業務、經營業績及財務狀況造成重大不利影響。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。

再者，我們及第三方發行商或分銷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，而我們的遊戲可能須接受額外的規管及監督(例如向監管機關報告)，所有要求均可使我們的經營成本大幅增加。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。

我們依靠第三方線上支付渠道收款。倘其服務中斷或意外洩露機密資料，則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，以便收取遊戲玩家於遊戲內購買虛擬道具的款項。我們面臨與該等第三方線上付款渠道有關的各種風險及不確定性。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線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，則我們可能面臨訴訟及潛在負債，其可能對我們的聲譽及我們吸引或挽留玩家的能力造成損害，並可對我們的業務造成重大不利影響。

再者，我們的付款渠道須遵守各種監管電子資金轉賬及虛擬貨幣的法律法規，而該等法律法規可能以某種方式改變或重新詮釋而將對其合規情況構成不利影響。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於線上付款的能力，從而將對我們通過遊戲玩家群變現的能力造成重大不利影響。

我們面臨與貿易應收款項相關的信貸風險。第三方遊戲發行商、分銷渠道及廣告客戶延遲或拖欠付款可能對我們的現金流量及經營業績造成重大不利影響。

我們透過第三方付款渠道收到由第三方發行商及分銷渠道自遊戲玩家收取的銷售所得款項，而我們亦有應收廣告客戶款項。我們一般向遊戲發行商、分銷渠道及廣告客戶提供介乎30至60天的信用期，而我們的現金流量或會因彼等的信貸質素轉差而受到重大不利影響。我們基於第三方遊戲發行商、分銷渠道及廣告客戶的往績記錄及其他因素評估彼等的

風險因素

信貸質素。我們亦定期監察尚未收到的貿易應收款項。然而，我們無法保證可及時收取到期款項。倘我們的商業合作夥伴因包括遊戲玩家不付款或要求退款、我們與該等商業合作夥伴的關係轉差或終止或彼等的業務整體下跌等理由而延遲或拖欠付款，則我們或未能全數收回彼等應付的未付款項，且我們或須作出減值撥備、撇銷相關應收款項及／或產生強制執行權利的法律成本。截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日，貿易應收款項分別為人民幣13.9百萬元、人民幣10.2百萬元、人民幣121.5百萬元及人民幣72.2百萬元。截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日，我們作出的貿易應收款項減值撥備分別為人民幣656,000元、人民幣717,000元、人民幣232,000元及人民幣126,000元。有關貿易應收款項的賬齡分析，請參閱「財務資料—綜合財務狀況表選定項目之討論—貿易應收款項」。倘巨額貿易應收款項並未及時清付，甚至完全無法清付，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。

倘我們未能履行合約負債的義務，我們的經營業績及財務狀況或會受到不利影響。

截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日，我們分別錄得合約負債人民幣13.0百萬元、人民幣6.0百萬元、人民幣227.9百萬元及人民幣96.5百萬元。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；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。倘出現我們未能履行合約負債的義務的情況(例如停止我們任何遊戲運營)，我們可能需要退還該等遊戲玩家及被授權商支付的相應部分款項，此可能會對我們的經營業績及財務狀況(包括現金及流動資金狀況)產生不利影響。

我們於往績記錄期間的迅速增長未必可作為我們日後增長的指標，而我們的經營歷史有限導致難以評估我們的增長前景及未來的財務業績。

我們於2012年開始進行遊戲開發、發行及營運業務。我們自2016年起透過自行離岸發行遊戲及與第三方發行商合作進一步將足跡擴展至海外市場。於2018年、2019年及2020年及截至2021年6月30日止六個月，中國內地產生的收益分別為人民幣67.0百萬元、人民幣62.7百萬元、人民幣1,178.9百萬元及人民幣742.9百萬元，而於同期自中國內地以外地區產生的收益分別為人民幣31.4百萬元、人民幣26.0百萬元、人民幣48.0百萬元及人民幣20.0百萬元。

我們的經營歷史及往績記錄增長(特別是於海外市場)有限。因此，我們的過往增長不應被視為日後表現的指標，原因為來自遊戲的收益貢獻未必能夠持續。截至最後實際可行日期，我們營運中的大部分移動遊戲為放置類遊戲(休閒遊戲)或Rogue-like RPG。然而，我們無法保證該等類型的遊戲將一直受玩家歡迎，或我們將能夠持續識別具吸引力的題材作為我們遊戲的相關故事。

此外，作為以手機為中心的遊戲開發商及發行商，我們面對各種風險及不確定性。例如，我們未必能夠持續適時並以具成本效益的方式識別、開發、授權及升級適用於迅速演進的移動裝置及平台的遊戲，甚至完全無法識別、開發、授權及升級遊戲。此外，各移動裝置製造商或移動平台供應商或會就專為遊戲開發商的裝置或平台制定獨有的技術要求或限制性條款及條件。我們或未能緊貼移動裝置及平台的演進(尤其是緊隨該等新裝置及平台推出或升級後)。我們亦可能需要分配大量資源為彼等創造、支援及維持遊戲，以按擬定方式於新移動裝置及平台上運作。

風險因素

我們或需要額外資金，且未必能夠及時或按商業上可接受的條款籌得資金，甚至完全無法籌得資金。

為擴展業務並保持競爭優勢，我們或需要額外資金。我們能否取得額外資金視乎多項不確定性，包括：

- 我們日後的財務狀況、經營業績及現金流量；
- 由提供網絡及手機產品及服務的公司進行集資活動的整體市況；及
- 中國及全球經濟、政治及其他狀況。

我們未必能夠及時或按可接受的條款籌得資金，甚至完全無法籌得資金。此外，日後的資金需要及其他商業理由可能令我們需要出售額外股權或債務證券或取得信貸融資或其他資金來源。銷售額外股權或股票掛鈎證券可能導致股東被攤薄。出現債務將導致償還債務的責任增加，且可能導致須作出經營及融資契約，其將限制我們的營運或我們向股東派付股息的能力。

我們的成功依賴我們的高級管理層及若干其他關鍵僱員。倘我們未能留住或者激勵他們或僱用額外的合資格人士，我們可能無法有效發展。

我們的成功一直及將繼續依賴高級管理層及若干其他關鍵僱員的持續努力。特別是，我們依賴我們高級管理團隊核心成員的專業知識和經驗，特別是楊煦先生（我們的董事長兼總裁），彼等制定了我們的戰略並對我們的成功起到了重要作用。我們的任何高級管理成員或其他關鍵員工的流失可能會損害我們的經營能力，並阻礙我們執行業務策略。我們可能無法在合理的時間內或用另一名具有同等專業知識和經驗的人取代這些人士，在這種情況下，我們的業務可能受到嚴重干擾，我們的經營業績可能受到損害。

此外，我們持續成功亦有賴我們吸引及留住合資格及資深管理層及技術人員以管理我們現有經營及將來發展。合資格人才有限而需求量大，故因此人才競爭激烈。倘我們的任何行政人員或關鍵僱員加入任何競爭對手或自組構成競爭之公司，我們可能會失去專有技術、商業秘密、商業夥伴和關鍵的專業人員和工作人員。再者，我們日後可能需要提供更高的薪酬和其他福利，以吸引和留住關鍵人員，這可能會增加我們的薪酬支出。我們可能無法招聘或留住足夠的人才來支持我們業務的增長。

我們的保險範圍有限，可能導致我們須承擔巨額成本及業務中斷的風險。

我們購買各種保單，以防範風險及意外事件。然而，由於中國保險業仍處於發展初期，中國保險公司現時提供的商業相關保險產品有限。我們並未投購業務中斷保險及要員人壽保險，亦未為我們的網絡基礎設施或資訊科技系統投購保單。網絡基礎設施或業務營運中斷、訴訟或天災均可能導致我們產生重大成本及分散我們的資源。我們的投保範圍可能不足以賠償我們任何損失，概不確定我們將能夠根據現有保單及時成功申索任何損失，或根本無法申索任何損失。倘我們產生任何保單並不涵蓋的損失，或獲賠償金額遠少於實際損失，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。

風 險 因 素

我們可能訂立策略收購、授權安排和夥伴關係，或進行策略投資，且可能不會成功，並可能對我們的業務產生重大不利影響。

儘管我們截至最後實際可行日期並無特定計劃，我們可能於將來收購或投資能提升我們遊戲相關的採購、開發及經營能力的其他遊戲開發商、內容供應商或發行商。該等收購或投資可能要求我們於新的領域發展專業知識、管理新的業務關係及吸引新類型的玩家。我們還可能於將任何此等投資、收購或合作關係融入我們現有的業務和經營方面遇到困難，這可能需要我們的管理層給予極大的關注，並導致我們現有業務的資源被挪用。此外，被收購或投資的資產或業務可能不會產生預期的財務業績，並可能導致使用大量的現金、發行潛在的攤薄股權證券、出現重大商譽減值費用、其他無形資產的攤銷費用以及面臨被收購業務的潛在未知負債。

控股股東對我們有重大影響力，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的[編纂]已發行股本。因此，於[編纂]後，楊先生、Yang Family Holding Limited及Keiskei Holding Ltd.將不再為控股股東。然而，楊先生(透過Keiskei Holding Ltd.)將仍為我們的單一最大股東。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，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。

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。該等疫症爆發或會於多個方面對我們造成影響，包括限制對業務發展至關重要的可用資源。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。上述任何情況或會導致區域或全國經濟發展大幅放緩，並可能對我們的業務運營造成重大不利影響。此外，在疫症期間，人們對娛樂消費的意願和需求可能會受到相應的遏制措施和潛在的經濟放緩的影響。

自2019年12月開始，COVID-19於世界各地廣泛傳播。於2020年3月，世界衛生組織於在2020年1月將其定性為引起國際關注的公共衛生緊急情況後宣佈COVID-19傳播為大流行。自2020年初以來，中國採取了各種限制性措施來遏制COVID-19的傳播，如隔離、旅行限制和在家辦公政策。這些措施推遲了2020年第一季度業務經營的恢復。在農曆新年假期之後，我們的一些員工不得不遠程工作。此外，COVID-19正在世界範圍內蔓延，對整體經濟發展產生了不利影響。雖然COVID-19大流行在中國大部分地區整體上得到了控制，但不時有大

風 險 因 素

流行復發的情況。由於COVID-19的情況非常不穩定，我們無法預測COVID-19的傳播是否或何時會在中國或全球再次出現。儘管中國和許多其他國家正在為其居民注射疫苗，但疫苗是否以及何時能夠有效地控制該大流行病在全球的傳播仍不清楚。如果COVID-19的另一波大流行或其他疾病的疫症發生，我們的業務、經營業績、財務狀況和前景可能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或恢復措施可能並不充分。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。

若干附屬公司並未向社會保險及住房公積金作出全部所需供款，這可能使我們遭受處罰(包括罰款及法院判令)。

根據社會保障相關法律法規，中國僱主須代表其僱員就多項社會保險(包括醫療、養老、失業、工傷及生育保險)及住房公積金作出供款。過去，我們沒有為員工繳納足夠的社會保險和住房公積金。於往績記錄期間，我們已於財務報表就此情況相關的潛在責任作出撥備。我們已獲中國法律顧問告知，根據相關中國法律法規，我們可能須在某一指定時限內繳付全部未支付社會保險供款，連同按尚欠款額每日0.05%的費率繳付的逾期繳交費用，費用自該社會保險供款到期之日起累計。逾期不繳者，主管部門可能另外處以滯納金額一倍至三倍的罰款。此外，根據中國相關法律法規，倘未能按要求足額繳存住房公積金，住房公積金管理中心可能會要求限期繳存。逾期仍不繳存的，可以申請人民法院強制執行。倘有關當局採取這些執法行動，我們的財務狀況和經營業績可能會受到重大不利影響。

我們或會收購或投資於互補性業務，包括我們向其授權若干遊戲的第三方遊戲開發商及其他上游或下游行業參與者，我們可能無法在這些投資中實現我們的預期回報。

作為業務策略的一部分，我們打算尋找高水準的公司進行收購或投資，包括第三方遊戲開發商及其他上游或下游行業參與者。我們相信策略投資及收購能幫助我們更有效鞏固我們的市場地位、應對行業趨勢並實現我們的增長目標。然而，這些收購和投資涉及不確定性和風險，包括：

- 準確分析潛在收購目標及識別與我們現有經營互補的收購目標；
- 我們直接進行的投資和收購以及我們通過策略夥伴間接進行的投資和收購所帶來的潛在競爭和利益衝突；
- 潛在持續財務義務及未預見或隱藏負債；

風險因素

- 留住關鍵僱員及維持與我們收購的企業夥伴的關鍵業務關係；
- 未能達到擬定目標、效益或增加收入；
- 整合收購業務及管理更大的業務的成本及困難；
- 需要整合被收購公司的會計、管理資料、人力資源和其他行政系統，以實現有效管理和及時報告；
- 在收購或投資之前，我們在盡職調查中沒有發現可能對我們收購或投資的企業價值產生重大不利影響的重要事實的可能性；
- 因完成和整合一項大規模的收購和增加資本支出而產生的重大會計費用；
- 我們收購的公司控制權的變化可能引發對其業務經營重要的合約或知識產權的終止；及
- 資源分佈及管理層注意。

我們未能成功地應對這些風險，可能會對我們的財務狀況、經營業績、成本結構和風險狀況產生重大不利影響。此外，任何此類收購或投資可能需要大量的資本投資，這將減少可用於營運資本或資本開支的現金金額。再者，倘我們使用我們的股本權券為收購付款，我們可能攤薄我們股票的價值。我們的股東可能沒有機會對未來的收購或投資進行審查、投票或評估。倘我們借款為收購提供資金，這種債務工具可能包含限制性契約，此可能(其中包括)限制我們分配股息。

我們投資的聯營公司的經營業績波動可能對我們的財務狀況造成不利影響。

我們對一些具有巨大增長潛力或有潛力與我們的業務產生協同效應的移動遊戲開發商和其他行業參與者進行策略性投資並與之合作。截至2018年、2019年及2020年12月31日及2021年6月30日，我們採用權益法的投資額分別為人民幣5.5百萬元、人民幣12.1百萬元、人民幣11.7百萬元及人民幣28.8百萬元。根據權益法，我們投資的公司的表現將影響到我們的全面收益表。我們於2019年及2020年分別錄得採用權益法核算的應佔投資損失人民幣154,000元及人民幣404,000元。在2018年及截至2021年6月30日止六個月，我們分別錄得採用權益法核算的應佔投資利潤人民幣145,000元及人民幣5.0百萬元。即使我們對聯營公司的投資按照權益法報告損益，在聯營公司宣佈分紅之前，這些投資可能不會確認現金流入。此外，對聯營公司的投資不像其他投資產品那樣具有流動性，可能會出現減值。例如，我們於2019年就一家清盤的聯營公司錄得人民幣2.0百萬元的減值。由於這些因素，我們的經營業績可能因我們投資的聯營公司業績不佳而受到負面影響。

風險因素

我們按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產／(負債)受會計估計的不確定性影響。該等資產和負債的公允價值變化的波動將影響我們的財務結果。

我們已投資並打算繼續選擇性投資於補充我們現有業務的企業、資產和技術，並可能進行其他金融投資。截至2018年、2019年及2020年12月31日及2021年6月30日，我們分別錄得按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產人民幣16.2百萬元、人民幣32.5百萬元、人民幣79.1百萬元及人民幣165.8百萬元。該等按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產包括：(i)截至2018年、2019年及2020年12月31日及2021年6月30日按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資分別人民幣15.1百萬元、人民幣10.8百萬元、人民幣1.3百萬元及人民幣31.1百萬元；及(ii)截至各相同日期按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資分別人民幣1.1百萬元、人民幣21.6百萬元、人民幣77.8百萬元及人民幣134.7百萬元。此等金融資產包括(i)作為沒有重大影響的有限合夥人，於非上市公司及私募股權基金的股權投資；(ii)衍生工具的投資；(iii)主要投資於公眾上市公司的基金的投資，進一步詳情請參閱本文件附錄一會計師報告附註8、18及23；及(iv)理財產品。我們截至2021年6月30日亦錄得按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債人民幣65,000元(為按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資)。我們按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產／(負債)的公允價值變動可能對我們的財務表現造成負面影響。於2018年、2019年及2020年，我們錄得按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產／(負債)的公允價值收益分別為人民幣143,000元、人民幣535,000元及人民幣594,000元，且於截至2021年6月30日止六個月的按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產／(負債)的公允價值虧損為人民幣2.0百萬元，即我們的上述金融資產／(負債)的公允價值變動。此外，未在活躍市場交易的金融工具的公允價值乃採用估值技術釐定。該等估值技術充分利用可獲得的可觀察市場數據，而盡量減少依賴實體之特定估計。我們的投資估值要求使用不可觀察輸入數據、判斷和估計，如無風險利率、預期波動率、缺乏適銷性貼現率及市場倍數。倘任何估計及假設出現變動，則或會導致金融資產的公允價值變動，從而可能對我們的財務狀況和業績造成負面影響。例如，我們截至2021年6月30日錄得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人民幣30.0百萬元。該等投資的公允價值乃按每項理財產品的預期回報估計，其屬不可觀察輸入數據，故存在不確定性。有關我們於非上市公司及私募股權基金的投資以及商業銀行發行的理財產品的波動分析，請參閱本文件附錄一會計師報告附註3.3(d)(估值輸入數據及與公允價值的關係)。

我們的經營業績、財務狀況及前景或會受到我們已發行優先股公允價值變動的不利影響。

我們於2021年5月發行的可轉換可贖回優先股被指定為按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債。其初始按公允價值確認，而該等可轉換可贖回優先股的公允價值增加在綜合全面虧損表中確認為公允價值虧損。可轉換可贖回優先股將在[編纂]結束時自動轉換為股份。倘我們需要在[編纂]結束前對可轉換可贖回優先股重新估值，則該等優先股公允價值的任何變動及相關估值的不確定性可能會對我們的財務狀況及表現造成重大影響。截至2021年6月30日，我們錄得可轉換可贖回優先股人民幣1,770.0百萬元。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，此很大程度上導致同期出現虧損淨額。儘管優先股的公允價值虧損為一項非現金項目，不會在[編纂]結束後的財政年度再次出現，惟我們預期，由於可轉換可贖回優先股的公允價值因本公司估值上升而變動，我們將於2021年確認重大虧損。

風 險 因 素

我們於往績記錄期間產生以股份為基礎的薪酬，且未來或會繼續產生，此可能會對我們的經營業績造成重大不利影響，並攤薄 閣下在本公司的權益。

於2018年、2019年及2020年以及截至2020年及2021年6月30日止六個月，以股份為基礎的薪酬開支分別為人民幣14.0百萬元、零、人民幣56.0百萬元、人民幣2.2百萬元及零。於往績記錄期間，我們將所轉讓股份及購股權的公允價值確認為以股份為基礎的薪酬。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股份總數的3.5%，以獎勵黃先生於過往年度的貢獻及表現。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並佔青瓷數碼股份總數8%的認購權。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。有關以股份為基礎的薪酬的更多詳情，請參閱本文件附錄一 所載會計師報告附註6。目前，我們並無任何以股份為基礎的薪酬計劃。然而，我們或會在未來授出以股份為基礎的獎勵，並產生額外以股份為基礎的薪酬，此可能會對我們的經營業績造成重大不利影響。此外，我們授予以股份為基礎的獎勵可能會攤薄 閣下在本公司的權益。

我們可能無法完全收回我們的遞延稅項資產，這可能會影響我們未來的財務狀況。

於2018年、2019年、2020年12月31日及2021年6月30日，我們分別錄得遞延稅項資產人民幣3.8百萬元、人民幣3.4百萬元、人民幣2.6百萬元及人民幣16.7百萬元。於各報告期間，我們評估了我們的遞延稅項資產以釐定其是否有可能變現。於釐定遞延所得稅資產是否有可能變現時，我們利用歷史收入水平、對未來收入的估計、現有應稅暫時性差異的未來逆轉、結轉年份的應稅收入和稅收籌劃策略，評估我們能夠收回遞延所得稅資產的可能性。我們有關遞延稅項資產的會計政策的進一步詳情請參閱本文件附錄一會計師報告附註2.19。有關釐定要求我們的管理層就若干交易的稅務處理作出重大判斷，以及對將予收回的遞延稅項資產的未來應課稅利潤的可能性、時間及充足性作出評估。倘該等判斷不正確或不精確，我們或須相應調整我們的稅項撥備。此外，我們無法預測我們遞延稅項資產的任何日後變動，以及日後有關變動可能影響我們財務狀況的程度。任何該等事件均可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們的平台包含開源軟件，這可能令我們的專有軟件及服務面臨特殊風險，對我們的業務產生不利影響。

我們在移動遊戲中使用開源軟件，並將在日後繼續使用開源軟件。開源軟件授權可能被視為令我們提供服務的能力面臨無法預料的狀況或限制。此外，我們可能遭第三方提出侵權申訴，或要求獲得我們利用該等軟件開發的開源軟件或衍生作品的所有權，或要求發佈該等開源軟件或衍生作品。該等侵權申訴可能引發訴訟並可能導致我們須免費提供軟件源碼、購買成本高昂的授權或不再提供所涉及的服務，除非及直至我們能對該等服務進行再工程，以免侵權。該再工程流程可能需要投入大量額外的科技及產品開發資源，且我們可能無法成功完成。

風險因素

與合約安排有關的風險

倘中國政府認為我們的合約安排並不符合適用的中國法律法規，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中國綜合聯屬實體的權益。

我們若干業務(包括增值電信服務、網絡文化服務及其他相關業務)的外資擁有權受中國現行法律法規的限制或禁止。特別是，根據外商投資准入特別管理措施(負面清單)(2020年版)及新聞出版總署、國家版權局、全國「掃黃打非」工作小組辦公室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，我們的遊戲運營業務涉及提供包括增值電信服務(屬外國投資之受限制類業務)及網絡文化服務(屬外國投資之禁止類業務)的網絡資訊服務。

我們為一間開曼群島獲豁免有限公司，而我們的外商獨資企業青瓷互動又被視為外商投資企業。因此，我們並無資格提供增值電信服務、網絡文化服務或提供有關我們業務的其他受限制類服務。因此，我們將透過位於中國的中國綜合聯屬實體(包括青瓷數碼及青瓷文化)進行有關業務活動。

青瓷數碼分別由楊先生、黃先生、魏先生、劉先生、曾先生、葉先生、林先生、吉比特、廈門國海、蝸帆起航、廣西騰訊、阿里巴巴靈犀及上海幻電持有37.12%、4.51%、1.85%、0.31%、0.06%、9.03%、0.50%、23.10%、3.41%、10.00%、3.37%、3.37%及 3.37%股權。楊先生、黃先生、魏先生、劉先生、曾先生、葉先生及林先生均為中國公民。我們與青瓷數碼及其登記股東訂立一系列合約安排，致使我們可：

- 有效控制青瓷數碼；
- 收取青瓷數碼絕大部分的經濟利益；及
- 在中國法律允許的範圍內，擁有青瓷數碼全部或部分股權及資產的獨家購買權。

根據該等合約安排，我們是青瓷數碼的主要受益人，故合併彼等的財務業績為中國綜合聯屬實體。有關該等合約安排的詳細討論請參閱「合約安排」。

中國法律顧問認為：(i)各合約安排下協議受中國法律監管且由合約各方妥為簽立；及(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有關青瓷數碼的清盤安排的權力及青瓷數碼清算時清算組的構成的若干條款外，各合約安排下協議均為合法、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強制執行性；及(iii)合約安排下協議概無違反外商獨資企業及青瓷數碼任何組織章程細則。然而，中國法律顧問認為中國目前及未來的法律、規則和法規的詮釋及應用存在重大不確定性；因此，中國監管機關的看法可能與中國法律顧問的意見相反。會否採納任何其他有關綜合聯

風 險 因 素

屬實體結構的新中國法律或法規，倘獲採納，則如何規定尚不確定。倘我們或中國綜合聯屬實體被發現違反任何目前及未來的中國法律或法規，或未能取得或維持任所需許可證或批文，則相關中國監管機關就有關違反或未履行事宜採取行動有廣泛的酌情權，包括：

- 撤銷有關企業的商業及經營牌照；
- 終止或限制我們的中國附屬公司與中國綜合聯屬實體進行任何交易；
- 實施罰款、沒收中國綜合聯屬實體的收入或實施我們或中國綜合聯屬實體未必能遵守的其他要求；
- 要求我們重整有關擁有權架構或業務，包括與中國綜合聯屬實體的合約安排及撤銷中國綜合聯屬實體的股權質押，此將影響本集團對中國綜合聯屬實體、自其取得經濟利益或對其施加有效控制的能力；或；
- 限制或禁止我們使用任何從中國境外融資的所得款項為中國綜合聯屬實體的業務及營運提供資金。

施加任何此等罰則將對我們進行業務的能力構成重大不利影響。此外，倘中國政府機關發現我們的法律結構及合約安排違反中國法律法規，中國政府行動將對我們及我們將中國綜合聯屬實體的財務業績於我們的綜合財務報表綜合入賬的能力的影響仍屬未知之數。倘施加任何該等政府行動導致我們失去管理中國綜合聯屬實體業務的權利或自中國綜合聯屬實體獲取絕大部分經濟利益或剩餘回報的權利，且我們無法以令人信納的方式重組其擁有權結構或營運，則我們將不能將中國綜合聯屬實體的財務業績於我們的綜合財務報表綜合入賬。任何該等結果或就此可能對我們施加的任何其他重大懲罰將對我們的財務狀況或經營業績構成重大不利影響。

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。青瓷數碼或其股東可能無法履行其於合約安排項下的責任。

我們依賴並預期繼續依賴與青瓷數碼及其股東訂立的合約安排以營運我們的移動遊戲業務。該等合約安排可能無法如直接所有權一樣為我們提供就中國綜合聯屬實體的控制。

倘若直接擁有關中國綜合聯屬實體的股權，我們能夠通過行使股東權利變更該等實體的董事會，繼而根據任何適用受託人義務在管理層面實施調整。然而，在現有合約安排下，我們依賴青瓷數碼及其股東履行合約項下的義務以實現我們對中國綜合聯屬實體的控制。然而，青瓷數碼的股東未必會以本公司的最佳利益行事，也有可能不履行其合約義務。該等風險於我們擬通過與青瓷數碼的合約安排經營業務的期間一直存在。我們可隨時按照與青瓷數碼及其股東的合約安排替換青瓷數碼的股東。然而，倘若與該等合約有關的糾紛無法解決，我們將須根據中國法律通過法院行使我們在該等合約下的權利，故面臨中國法律

風險因素

體制下的不確定性。因而，通過與青瓷數碼的合約安排實現對業務經營相關部分的控制未必如直接所有權同樣有效。

青瓷數碼或其股東任何不履行其在合約安排項下的責任可能對我們的業務造成重大不利影響。

倘青瓷數碼或其股東未有履行彼等各自在合約安排項下的責任，我們可能須產生大量成本並耗費額外資源以強制執行該等安排。我們可能亦須依賴中國法律的法律補救，包括尋求指定履約或禁制寬免及索償，惟未必有效。例如，倘若我們根據該等合約安排行使購買權時，青瓷數碼的股東拒絕將所持青瓷數碼的股本權益轉讓予我們或我們的指定人士，或倘若彼等以其他方式向我們做出不真誠行為，我們可能須訴諸法律訴訟以迫使彼等履行合約責任。

合約安排項下的所有協議均受中國法律監管，並規定在中國通過仲裁解決糾紛。因此，該等合約將根據中國法律詮釋，而任何糾紛將根據中國法律程序解決。中國的法律系統不如其他司法權區(如美國)完善。而且，有關綜合聯屬實體的合約安排根據中國法律如何詮釋或執行的先例及正式指引均非常少，故仲裁組就該等合約安排的看法難以預測。因此，中國法律體系的不確定性可能限制我們強制執行合約安排的能力。此外，根據中國法律，仲裁人的裁決為終局決定，有關各方不可向法院就仲裁結果提呈上訴，倘敗訴方未能在既定時限內履行仲裁裁決，勝訴方僅可通過仲裁判決認可程序在中國法院強制執行仲裁判決，此舉會產生額外開支及延誤。

我們的中國綜合聯屬實體持有若干重要執照和許可證，包括ICP許可證及網絡文化經營許可證以營運業務。倘我們無法強制執行合約安排，我們未必能夠對中國綜合聯屬實體實施有效控制，我們開展該等業務的能力或會受到不利影響，則可能對我們的財務狀況及經營業績有重大不利影響。

《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，全國人大頒佈《外商投資法》，於2020年1月1日生效，取代當時監管中國外商投資的適用法律，即《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》連同其實施規則及附屬規定，或稱為過往外商投資企業法。

同時，《中華人民共和國外商投資法實施條例》於2020年1月1日生效，其明確闡述《外商投資法》的相關條文。然而，有關《外商投資法》的詮釋及實施仍存在不確定性，尤其是關於綜合聯屬實體合約安排的性質及規範五年過渡期內外商投資企業組織形式的具體規則。《外商投資法》並未將合約安排明確定義為外國投資的一種形式，但在「外商投資」的定義中具有全面規定，其包括外國投資者通過法律法規或國務院頒佈的規則所規定的其他方式在中國進行的投資，然而，我們無法向閣下保證未來法律法規將不會列明合約安排屬於外商投資的一種。因此，概不保證我們通過合約安排對中國綜合聯屬實體的控制將在將來不會被

風 險 因 素

視為外商投資。倘《外商投資法》有任何可能實施的規定、任何其他未來法律或法規視合約安排為外商投資的方式，或我們通過合約安排進行的任何業務日後被分類為《外商投資法》「負面清單」的「受限制」或「禁止」行業，我們的合約安排可能被視為無效及違法，且我們可能需要撤銷合約安排及／或處置任何受影響業務。另外，倘日後的法律或法規要求對現有合約安排採取進一步行動，我們可能就是否可以及時完成該等行動面臨巨大不確定性，甚或根本無法完成該等行動。此外，根據《外商投資法》，外國投資者或外商投資企業或須就未能按照要求報告投資信息承擔責任。

倘任何中國綜合聯屬實體破產或面臨解散或清算程序，則我們可能會失去使用及享有聯屬實體所持對我們業務運營而言屬重要的資產的能力。

中國綜合聯屬實體持有對我們的業務營運而言屬重大的資產及牌照。與青瓷數碼訂立的合約安排載有條款，明確授予其股東義務以確保青瓷數碼有效存續且青瓷數碼不會被自願清算。然而，倘股東違反該義務並將青瓷數碼自願清算，或倘青瓷數碼及任何其他中國綜合聯屬實體宣佈破產，彼等全部或部分牌照可能被吊銷，而彼等的資產可能受限於留置權或第三方債權人的權利，我們可能無法繼續進行部分或全部業務營運，從而可能對業務、財務狀況及營運業績造成重大不利影響。

若干合約安排條款根據中國法律未必能強制執行。

構成合約安排的所有協議均受中國法律監管，並規定在中國通過仲裁解決糾紛。因此，該等合約將根據中國法律詮釋，而任何糾紛將根據中國法律程序解決。中國的法律系統不如其他司法權區完善，而中國的法律系統的不確定性可限制我們強制執行合約安排的能力。倘我們無法強制執行合約安排或我們於強制執行的過程面臨重大延誤或其他阻礙，我們可能難以對中國綜合聯屬實體實施有效控制，而我們開展該等業務的能力以及我們的財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

合約安排載有條文訂明仲裁機構可就青瓷數碼的股權及／或資產授予補救、禁令救濟及／或頒令青瓷數碼清盤。該等協議亦載有條文訂明定主管司法權區的法院有權在仲裁庭成立前授予臨時補救支持仲裁。然而，根據中國法律，該等條款未必能強制執行。根據中國法律，倘若出現爭議，仲裁機構無權就保障青瓷數碼的資產或股權授予禁制寬免，且不能直接頒佈臨時或最終清盤令。此外，由香港及開曼群島等境外法院授予的臨時救濟措施或強制執行令未必能在中國得到認可或強制執行。中國法律並不允許仲裁機構將青瓷數碼的資產或股權判給權利受侵害的一方。因此，倘青瓷數碼及／或其登記股東違反任何構成合約安排的協議，及倘我們未能執行合約安排，我們未必能對青瓷數碼進行有效控制，而可能對我們進行若干業務的能力造成負面影響。

青瓷數碼的股東可能與我們存在潛在利益衝突，或會對我們的業務及財務狀況造成重大不利影響。

青瓷數碼的股東可能與我們存在潛在利益衝突。該等股東可能違反或促使青瓷數碼違反或拒絕續期我們與彼等及青瓷數碼訂立的現有合約安排，從而可能對我們有效控制中國

風險因素

綜合聯屬實體及自彼等獲取絕大部分經濟利益的能力造成重大不利影響。例如，股東可能以不利於我們的方式履行與青瓷數碼的協議，包括未有及時按照合約安排支付到期款項。我們無法向閣下保證倘若發生利益衝突時，任何或全部該等股東會以本公司最佳利益行事或相關衝突會以我們為受益人解決。

我們目前尚無任何解決彼等股東與本公司潛在利益衝突的安排。倘若我們無法解決我們與青瓷數碼股東之間的任何利益衝突或糾紛，我們將須依賴法律訴訟，繼而可能導致業務中斷及面臨相關法律訴訟的結果存在重大不確定性。

倘我們行使收購青瓷數碼的股權及資產的權利，則所有權或資產轉讓可能會使我們須支付大量費用。

根據合約安排，外商獨資企業(或其指定人士)擁有獨家權利，可於任何時間及不時在外商獨資企業全權酌情決定下於中國法律允許的範圍內以面值或適用中國法律允許的範圍內的最低價自其股東購買青瓷數碼全部或任何部分股權。此外，外商獨資企業(或其指定人士)擁有適用中國法律項下允許的獨家權利，購買青瓷數碼全部或任何部分資產，而購買價須為面值或適用中國法律允許的範圍內的最低價。轉讓股權或資產須獲國家市場監督管理總局(「**國家市場監督管理總局**」)批准，以及須通過在線企業登記系統向商務部、國家市場監督管理總局及／或其地方主管部門提交報告或進行備案。此外，股權轉讓價格可能會受到相關稅務機關的審查及稅收調整。青瓷數碼根據合約安排收取的資產轉讓價格亦可能須繳納企業所得稅，且該等金額或會相當巨大。

我們依賴中國附屬公司就股權支付的股息及其他分派，以滿足我們可能出現的任何現金及融資需求，如我們中國附屬公司向我們付款的能力受到任何限制，則可能對我們開展業務的能力或財務狀況產生重大不利影響。

我們是一家控股公司，依賴中國附屬公司(如外商獨資企業)可能就股權支付的股息及其他分派，滿足現金及融資需求，包括向我們的股東支付股息及其他現金分派及償還我們可能產生的任何債務所需的資金。倘該等附屬公司在未來以其自身名義產生債務，債務文書可能會限制其向我們支付股息或作出其他分派的能力。此外，中國稅務機關可能要求外商獨資企業或任何相關中國附屬公司根據現時已與青瓷數碼訂立的合約安排調整應課稅收入，從而可能對其向我們支付股息及其他分派的能力產生重大不利影響。

根據中國法律法規，於中國的外商獨資附屬公司僅可從彼等各自的累計利潤(按中國會計準則及法規釐定)支付股息。此外，中國企業須每年撥出各自累計稅後利潤(如有)的至少10%作為若干儲備金，直至撥出總額達到彼等各自的註冊資本的50%為止。

如我們的中國附屬公司向我們支付股息或作出其他分派的能力受到任何限制，則我們發展、作出可能對我們業務有利的投資或收購、支付股息或以其他方式為業務提供資金及開展業務的能力可能會受到重大不利限制。

風 險 因 素

有關境外控股公司對中國實體提供貸款及直接投資的中國法規以及政府對貨幣兌換的管制可能會延誤或阻礙我們向中國附屬公司及中國綜合聯屬實體提供貸款或向在中國的外商獨資附屬公司額外出資，這可能對我們的流動性及籌資和擴展業務的能力有重大不利影響。

我們為通過中國附屬公司及中國綜合聯屬實體在中國開展業務的境外控股公司。在獲得政府部門批准的情況下，我們可在批准的限額範圍內向中國附屬公司及中國綜合聯屬實體提供貸款或對在中國的外商獨資附屬公司額外出資。

向在中國的外商獨資附屬公司(根據中國法律被視為外商投資企業)提供任何貸款均須遵守中國法規及進行外匯貸款登記。例如，我們向在中國的外商獨資附屬公司提供貸款作為營運活動資金不得超過法定限額(即投資總額與註冊資本的差額)或根據包括資本或資產淨值等因素以及根據相關中國法律規定的跨境融資槓桿率(或宏觀審慎管理模式)計算的若干金額。有關貸款亦須在國家外匯管理局的地方機構登記或在國家外匯管理局的信息系統備案。我們也可以根據宏觀審慎管理模式向中國綜合聯屬實體或其他中國境內實體提供貸款。根據2020年3月11日中國人民銀行及國家外匯管理局發佈的《關於調整全口徑跨境融資宏觀審慎調節參數的通知》，宏觀審慎管理模式下的外債總額上限從各自資產淨值的2倍增至2.5倍。此外，我們提供予中國綜合聯屬實體或其他中國境內實體的任何中長期貸款亦須於國家發改委登記。

我們亦可決定以出資的方式向在中國的外商獨資附屬公司提供資金。該等注資須通過主管市場監管局的備案程序完成。國家外匯管理局已發佈《關於改革外商投資企業外匯資本金結匯管理方式的通知》(「國家外匯管理局19號文」)，自2015年6月1日起生效。國家外匯管理局19號文允許將以外幣計值的資本兌換的人民幣用於中國股權投資，惟相關用途須屬於外商投資企業的業務範圍，並視為外商投資企業的再投資。此外，國家外匯管理局於2019年10月23日頒佈《關於進一步促進跨境貿易投資便利化的通知》(「國家外匯管理局28號文」)，據此非投資性外商投資企業可依法使用資本金在中國進行股權投資，惟有關投資不得違反負面清單且目標投資項目須為真實並遵守法律。由於國家外匯管理局28號文相對較新，其詮釋及執行仍存在重大的不確定性。於2020年4月10日，國家外匯管理局發佈國家外匯管理局關於優化外匯管理支持涉外業務發展的通知，據此合資格企業可將資本金、外債和境外上市等資本項目收入用於境內支付時，而無需事先提供材料以證明真實性，惟資金使用須為真實合規並符合現行資本項目收入使用管理規定。有關銀行其後須根據相關規定進行抽查。

由於向任何中國境內公司提供外幣貸款有所限制，我們不大可能向在中國的外商獨資附屬公司及中國綜合聯屬實體(均為中國境內公司)的附屬公司提供貸款。另外，鑒於目前外商投資於中國綜合聯屬實體所開展業務受到限制，我們不大可能通過出資方式為中國綜合聯屬實體的活動提供資金。

鑒於中國多項關於境外控股公司向中國實體貸款及直接投資的規例，就日後向中國附屬公司或任何中國綜合聯屬實體提供貸款或日後向在中國的外商獨資附屬公司出資，我們

風險因素

無法向 閣下保證能夠及時完成必要的政府登記或備案手續，甚至可能無法完成相關登記或備案。因此，我們能否在需要時向中國附屬公司或中國綜合聯屬實體提供及時財務支持存在不確定性。倘我們未能完成該等登記或備案，我們使用外幣(包括[編纂][編纂])的能力以及對中國業務進行資本化或以其他方式提供資金的能力或會受到負面影響，這可能對我們的流動性及籌資和擴展業務的能力造成重大不利影響。

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。

根據適用中國法律法規，關聯方之間的交易可能會受到中國稅務機關審計或質疑。倘若中國稅務機關認定中國附屬公司、我們的中國綜合聯屬實體及登記股東間的交易並非按公平磋商基準訂立，導致延期支付或少繳稅款，彼等或會進行特別稅項調整，而可能會導致中國綜合聯屬實體的稅項負債增加。倘稅務機關進行特別稅項調整，彼等可能就少繳的稅項收取利息。倘若中國綜合聯屬實體的稅項負債增加或需支付利息，則可能會對我們的財務狀況造成不利影響。

與在中國經營業務有關的風險

中國政府就新網絡遊戲的批准及註冊程序的任何監管變動可能對我們的業務造成不利影響。

於中國正式上線移動遊戲及變現須獲國家新聞出版署前置審批、註冊及發佈遊戲版號。過往，國家新聞出版署於2018年3月在全國範圍內暫停新網絡遊戲的批准及註冊程序及發出網絡遊戲的遊戲版號並自2018年12月起回復定期分批發出網絡遊戲的遊戲版號。由於監管機構接獲大量有待審批的遊戲註冊申請，完成所有現有遊戲註冊程序及取得遊戲版號可能需時。因此，我們何時就申請中的遊戲儲備及其他遊戲儲備取得完成遊戲註冊並及時取得遊戲版號存在重大不確定性，或我們根本未能完成註冊及取得遊戲版號。倘我們未能註冊遊戲或取得國家新聞出版署前置審批，我們的遊戲概不能按計劃於中國成功推出及變現，或完全不能於中國推出及變現，且可能被責令暫停或停止營運，這將對我們推出新遊戲的能力及我們的業務增長及前景造成重大不利影響。此外，我們可能須就任何未取得所需國家新聞出版署前置審批而營運的遊戲而面臨行政處罰。

再者，遊戲註冊程序日後可能會暫停、修訂或受監管環境其他變動影響，可能對我們的營運業績及財務狀況造成重大不利影響。此外，根據國家新聞出版廣電總局於2016年5月頒佈並於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」)，已獲批准發佈的移動遊戲升級作品及新資料片(即故事情節、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

風 險 因 素

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，且我們合作的發佈渠道須就其平台上顯示、檢索或鏈接的資料負責。

中國政府已頒佈法律和法規，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佈法規，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。

就虛擬貨幣及虛擬道具的限制可能對我們目前的業務模式造成不利影響。

我們的收入主要源自出售遊戲內虛擬道具，而虛擬道具受中國有關網絡遊戲虛擬貨幣的法律法規規管。文化部及商務部於2009年共同頒佈的《關於加強網絡遊戲虛擬貨幣管理工作的通知》已對虛擬貨幣施加多項限制並對網絡遊戲運營企業就彼等的遊戲中所用的虛擬貨幣施加多項規定及義務，包括(i)虛擬貨幣僅可向利用法定貨幣購買的用戶提供，並僅可用於支付貨幣發行者的虛擬道具及服務，且網絡遊戲運營企業須保存交易數據記錄，保留時間不得少於180日；(ii)網絡遊戲運營企業不得在用戶直接投入現金或虛擬貨幣的前提下，採取抽籤、隨機抽取的方式分配遊戲道具或虛擬貨幣；及(iii)在中國從事虛擬貨幣的公司僅可為發行人或交易平台，不得同時開展發行人及交易平台業務。我們須審慎定制業務模式，包括設計及運營數據庫來將用戶信息保存所規定的最短時限，以遵循中國法律法規(包括上述通知)。未能如此行事可能會對我們的業務及經營業績造成不利影響。

目前並無專門規管虛擬資產產權的法律或法規，因此移動遊戲運營商就虛擬資產承擔的責任(如有)並不清晰。

我們的用戶在使用移動遊戲時購買及積累某些虛擬資產，如特殊裝備、玩家經驗等級及遊戲角色的其他功能。該等虛擬資產對於玩家非常重要，且具有金錢價值。實際上，虛擬資產可能因諸多原因遺失，通常由於用戶的遊戲賬號被其他用戶未經許可使用導致，偶爾亦源於網絡服務延遲、網絡癱瘓或網絡攻擊活動造成數據丟失。於2020年5月28日，《中華人民共和國民法典》出台，自2021年1月1日起生效。據此，數據及虛擬資產的所有權屬於受法律保護的民事權利。然而，目前並無專門規管虛擬資產所有權的中國法律或法規。因此，誰是虛擬資產的合法所有人、虛擬資產的所有權是否及如何受法律保護，以及移動遊戲運營商(如我們)是否對遊戲玩家或其他當事人承擔虛擬資產丟失的責任(不論合約、侵權

風 險 因 素

或其他責任)存在不確定性。基於中國法院有關遊戲運營商就玩家虛擬資產丟失的責任的多項判決，法院一般要求網絡遊戲運營商建立健全的安全系統來保護玩家擁有的有關虛擬資產；若網絡遊戲運營商被釐定為違約或違反玩家權利，法院會要求一些網絡遊戲運營商退還虛擬道具或承擔由此產生的損失及損害。若發生虛擬資產丟失的情況，我們可能被遊戲玩家起訴，並被追究賠償責任，這可能對我們的聲譽以及業務、財務狀況及經營業績產生不利影響。截至最後實際可行日期，我們概無涉及任何有關虛擬資產的法律訴訟。然而，我們無法向閣下保證日後不會受該等法律訴訟。

中國法律法規規管網絡遊戲的遊玩時間及玩家年齡可能對我們的業務及經營造成重大不利影響。

於2011年7月1日，八個中國政府機關，包括新聞出版總署、教育部、工信部和其他五個機構聯合發佈關於啟動網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知(或稱實名驗證工作通知)，其自2011年10月1日起生效。實名驗證工作通知要求有關部門加強對網絡遊戲的防沉迷制度和實名註冊的實施，惟不包括移動遊戲。於2014年7月25日，國家新聞出版廣電總局發佈《國家新聞出版廣電總局辦公廳關於深入開展網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知》，其自2014年10月1日起生效，自此，鑒於手提設備固有的一些硬件和功能限制，適用於互聯網遊戲的抗沉迷系統要求目前並不適用於移動遊戲。於2016年5月24日，國家新聞出版廣電總局發佈《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》，其於2016年7月1日生效。根據此通知，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，中國監管部門發佈《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，探索符合國情的適齡提示制度，採取措施限制兒童玩網絡遊戲的時間。於2019年10月25日，國家新聞出版署頒佈《國家新聞出版署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，且對移動遊戲作出了多項規定，包括未成年人可以在移動遊戲中消費的時間和期間，以及可以在這些移動遊戲中消費的金額。於2021年3月30日，教育部辦公廳發佈《關於進一步加強中小學生睡眠管理工作的通知》，其進一步規定了未成年人玩網絡遊戲的時間段，並要求各地教育主管部門聯合當地主管部門切實加強對網絡遊戲的管理，通過技術手段進行監管，確保在特定時間段內不向未成年人提供遊戲服務。於2021年8月30日，新聞出版總署發佈《國家新聞出版署關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，規定網絡遊戲運營商只能在每週五、週六、週日或中國法定節假日的下午八時正至下午九時正每天一小時為未成年人提供網絡遊戲服務。此外，通知進一步要求所有網絡遊戲必須接入新聞出版總署的實名註冊及遊戲防沉迷系統，且網絡遊戲運營商不得向任何未實名註冊的用戶提供遊戲服務。我們未能向閣下保證我們的防沉迷系統及實名註冊系統會被中國政府監管部門視為足夠。倘相關政府部門發現我們不符合要求，則可能會責令我們改正，我們的相關許可證或批准可能會被撤銷，這可能會對我們的業務經營和財務狀況產生不利影響。

風 險 因 素

中國法律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，中國政府開始頒佈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。我們的外商獨資企業及中國綜合聯屬實體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佈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，我們的運作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，互聯網相關行業及移動遊戲行業的發展可能引致中國法律、法規和政策變更，或現行法律、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（部分並無及時公佈或不曾公佈）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、政治及社會狀況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、經濟及社會狀況以及持續經濟增長所影響。

中國經濟在政府參與程度、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，中國大部分生產性資產仍由政府或國有企業控制。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。若干該等措施或會有利於中國整體經濟，

風 險 因 素

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。

中國通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。

《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。

包括《關於外國投資者併購境內企業的規定》，或《併購規定》等有關併購的中國法規及規則訂定額外程序及規定，使外國投資者的併購活動更加耗時及複雜。舉例而言，根據《併購規定》，在以下情況，外國投資者取得中國境內企業控制權的任何控制權變更交易進行前必須事先通知商務部：(i)涉及任何重點行業；(ii)該交易涉及會影響或可能影響國家經濟安全的因素；或(iii)該交易將導致持有馳名商標或中國老字號的境內企業控制權變更。再者，《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，應當事先通知反壟斷政府機關。由國務院辦公廳頒佈的《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，當中明確訂明由外國投資者進行涉及「國防安全」的併購及收購，且外國投資者或會收購引起「國家安全」顧慮的國內企業實際控制權，均需進行安全審查。此外，商務部亦頒佈《商務部實施外國投資者併購境內企業安全審查制度的規定》，於2011年9月生效。根據上述的商務部規定，商務部在決定指定的併購或收購是否需要進行安全審查時，將重點考慮交易的實質及實際影響。倘商務部決定對指定的併購及收購交易進行安全審查，將提交至國務院領導下由國家發改委及商務部牽頭的部際委員會進行安全審查。上述規定禁止外國投資者透過信託、間接投資、租賃、貸款、合約安排或離岸交易獲得控制權而繞過安全審查。並無明確規定或正式詮釋併購從事手機遊戲業務的公司是否需要進行安全審查。於2020年12月19日，國家發改委、商務部聯合發佈《外商投資安全審查辦法》，自2021年1月18日生效，對外國投資的安全審查機制作出規範，其中包括，須進行審查的投資類型、審查範圍及程序。國家發改委設立的外商投資安全審查工作機制辦公室（「工作機制辦公室」）將與商務部共同進行領導工作。外國投資者或在中國的關聯方須於投

風 險 因 素

資(其中包括的行業)重要文化產品及服務、重要資訊科技及互聯網產品及服務等與國家有關的重要領域以及取得目標企業的控制權前，向工作機制辦公室申報案全審查。詳情請參閱「監管概覽—有關外商在中國投資的法規」。未來，我們或會收購互補性業務，從而發展我們的業務。

根據上述法規及其他相關規則的規定完成相關交易可能相當費時，且任何規定的批准程序(包括取得商務部或其他地方分局或其他相關政府機構的批准)可能延誤或阻礙我們完成有關交易的能力。尚未明確我們的業務是否會被視為處於可能引起「國家防禦及安全」或「國家安全」隱患的行業。然而，商務部或其他政府機構可能在未來發佈說明，認定我們的業務所在行業須接受安全審查，在此情況下，我們未來在中國進行的收購(包括通過與目標實體訂立合同控制安排進行的收購)可能會被密切審查或遭到禁止。我們未來通過收購擴展業務或維持或擴大市場份額的能力可能因此受到重大不利影響。

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，並對我們的經營業績及 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，於中國境外成立並在中國境內設有「實際管理機構」的企業被認定為居民企業。除非外國投資者的稅務居住地所在的司法權區與中國簽訂提供稅務優惠待遇的稅收協定，否則居民企業須就其全球收入按25%的稅率繳納企業所得稅，並就其向外國企業支付的股息按10%的稅率繳納預扣稅。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，國家稅務總局發佈《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)日常營運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。

我們為根據開曼群島法律註冊成立的控股公司，因而依賴中國附屬公司的股息及其他權益分派，以滿足我們部分的流動資金需要。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。由於我們所有管理層成員均位於中國，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)，則我們或該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居民企業(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

風 險 因 素

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[編纂]於我們的股份的回報。

此外，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》，或避免雙重徵稅安排及詮釋該安排的相關中國稅法，倘中國企業於分派股息前至少連續12個月由香港企業持有至少25%的股份，並符合若干其他條件(例如實益擁有權要求)，則可應用5%的優惠預扣稅稅率。再者，根據於2020年1月生效的非居民納稅人享受協定待遇管理辦法，優惠預扣稅的申請人須向其負責稅務機關備案，並提交、收集及保存所有必要的申請資料。有關申請無需政府批准，惟相關稅務機關隨後可能會質疑優惠預扣稅率的適用性。概不保證關於享有優惠稅務待遇資格的決定不會受相關中國稅務機關的質疑，或我們將能夠向相關中國稅務機關完成必要的備案，並就中國附屬公司向本公司支付的股息享有雙重徵稅安排項下的優惠預扣稅。

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。

隨著我們擴充於中國及海外市場的業務，我們預期產生更多以人民幣及美元計值的資本開支及收入。此外，我們所有玩家透過Apple支付的款項(包括於中國產生的款項)即使並非當地貨幣均以美元結算。因此，人民幣兌美元的波動可能影響我們的經營業績。舉例而言，我們於2018年及2019年分別錄得匯兌收益淨額人民幣1.2百萬元及人民幣1.7百萬元，以及於2020年及截至2021年6月30日止六個月分別錄得匯兌虧損淨額人民幣24.7百萬元及人民幣4.0百萬元。再者，[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。根據目前的企業架構，位於開曼群島的本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

風險因素

及貿易及服務相關的外匯交易)可以外幣支付，無須國家外匯管理局事先批准，惟須符合若干程序要求。因此，中國附屬公司可在未獲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，中國政府實施更為嚴格的外匯政策並加強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。

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佈若干法規，規定中國居民及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月發佈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、備案及修訂。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。此外，我們無法保證，我們所有身為中國居民或實體的股東及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(包括國家發改委及商務部適用法規)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。

風 險 因 素

中國稅務機關加強對收購交易的審查或會對我們日後可能進行的潛在收購產生負面影響。

根據國家稅務總局於2015年2月發佈並於2017年10月和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號文)，倘非居民企業通過轉讓境外控股公司的股權而間接轉讓中國居民企業的股權，且不具有合理的商業目的，中國稅務機關有權重新評估交易的性質並將間接股權轉讓視為直接轉讓。因此，有關轉讓所得收益(即轉讓價格減去權益成本)將按最高10%的稅率繳納中國預扣稅。根據國家稅務總局7號文的條款，符合以下所有情況的轉讓應直接視為無合理的商業目的：(i)超過75%的境外控股公司股權價值直接或間接源自中國應稅財產；(ii)在間接轉讓前一年的任何時間，境外控股公司的全部資產中有90%以上為中國境內的投資，或在間接轉讓之前的一年內，境外控股公司超過90%的收入直接或間接從中國境內獲得；(iii)境外控股公司履行的功能及承擔的風險不足以證實其公司存在；及(iv)間接轉讓所徵收的國外所得稅低於直接轉讓中國應稅資產所徵收的中國稅款。

我們在涉及中國應稅資產的若干未來交易(如境外重組及出售我們境外附屬公司的股份)的申報和其他影響方面面臨不確定性。根據國家稅務總局7號文，我們及我們的非中國居民投資者可能在此類交易中須履行申報義務。就非中國居民企業的投資者轉讓本公司的股份而言，我們的中國附屬公司或被要求按照國家稅務總局7號文協助提交備案文件。因此，我們或需花費寶貴資源以遵守國家稅務總局7號文，或要求我們購買應稅資產的相關轉讓人遵守該等文件，或確定本公司在此類情況下不應被徵稅，此等情況均可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

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。

我們已獲授若干政府補貼及稅收優惠。於2018年、2019年、2020年以及截至2020年及2021年6月30日止六個月，適用於附屬公司的所得稅優惠稅率的稅務影響分別為人民幣4.9百萬元、人民幣2.8百萬元、人民幣92.1百萬元、人民幣2.4百萬元及人民幣83.4百萬元。《企業所得稅法》及其實施條例按25%的法定稅率對中國企業施加企業所得稅。我們的可變利益實體青瓷數碼獲授「軟件企業」認證。軟件企業可享有免稅期，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。同樣地，我們的可變利益實體青瓷文化獲授「軟件企業」認證，此優惠稅務待遇於2020年開始，並將於2024年終止。此外，根據中國國家稅務總局頒佈並於2018年生效的有關法律法規，從事研發活動的企業有權於釐定其該年度的應課稅利潤時將其已產生研發費用的175%作為可抵稅開支(「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。此外，我們於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月分別收取人民幣5.0百萬元、人民幣3.8百萬元、人民幣7.7百萬元及人民幣2.8百萬元酌情補貼，有關補貼乃當地政府向我們提供，以支持我們的研發活動及表彰我們對當地經濟發展的貢獻。我們的優惠稅務待遇及政府補貼由政府審閱，並可能於日後被調整或撤回。此外，政

風險因素

府補貼的發放時間、金額及標準乃由當地政府機關酌情釐定，故無法準確預測。我們無法向閣下保證能持續取得我們目前享有的稅務優惠待遇或政府補貼。該等稅務優惠待遇及政府補貼終止、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。

向我們或我們駐居中國的董事或高級管理層成員送達法律文件或對彼等執行任何來自中國境外的法院判決可能存在困難。

我們大部分董事會成員及大致上所有高級管理層成員均駐居於中國，且我們的資產及上述人士的資產大部分亦均位於中國。因此，投資者可能難以對任何該等人士送達法律程序文件或執行在中國境外針對我們或任何該等人士的判決。於2006年7月14日，中國最高人民法院與香港政府簽訂《最高人民法院關於內地與香港特別行政區法院相互認可和執行當事人協議管轄的民商事案件判決的安排》，或該安排，於2008年8月1日生效。根據該安排，任何指定中國人民法院或任何指定香港法院在具有書面管轄協議的民商事案件中作出的須支付款項的具有執行力的終審判決，當事人可在相關中國人民法院或香港法院申請認可及執行有關判決。於2019年1月18日，中國最高人民法院與香港政府簽訂《關於內地與香港特別行政區法院相互認可和執行民商事案件判決的安排》，或新安排，旨在建立一個更加清晰及明確的機制，以在香港與中國相互認可及執行更廣泛的民商事案件判決。新安排終止對相互認可及執行管轄協議的規定。新安排僅將於最高人民法院的司法詮釋獲頒佈及於香港的相關立法程序完成後生效。新安排於生效後將取代該安排。因此，新安排生效前，倘糾紛當事人不同意訂立書面管轄協議，則可能難以甚至不可能於中國執行香港法院作出的判決。

中國並無關於相互認可及執行開曼群島、美國及英國等發達國家法院頒令判決的條約。因此，就不受具約束力的仲裁條款所制約的任何事宜而言，該等任何司法權區的法院對此等事宜作出的判決可能難以甚至不可能在中國獲認可或執行。

此外，關於中國法院對根據外國證券法提出之案件的司法管轄權並無清晰的法定與司法詮釋或指引，因此[編纂]可能難以基於非中國證券法的責任條文於中國法院對我們或我們身為中國居民的高級人員及董事提起法律訴訟。即便[編纂]成功提起訴訟，開曼群島法律與中國法律可能使得[編纂]無法對我們的資產或我們董事及高級人員的資產執行判決。

有關[編纂]的風險

我們的股份過往並無[編纂]市場，且我們股份的流通性及[編纂]或會波動。

在[編纂]前，我們的股份並無[編纂]市場。股份[編纂]範圍乃由本公司及[編纂]（為彼等本

風險因素

身及代表[編纂]磋商釐定，且[編纂]與[編纂]後的股份[編纂]可能相距甚遠。我們已申請[編纂]於聯交所[編纂]。概不保證[編纂]將形成交投活躍、流動[編纂]的股份交投市場。

股份於[編纂]後的成交價將由市場決定，而此可能受多項因素影響，其中部分非我們所能控制，包括：

- 我們的財務業績；
- 證券分析師對我們財務表現的估計(如有)變動；
- 我們及競爭所處行業的歷史及前景；
- 對我們的管理、過往及現時營運，以及我們未來收益及成本結構的前景及時間的評估，例如獨立研究分析師的觀點(如有)；
- 我們的發展現狀；
- 與我們從事類似業務活動的[編纂]公司的估值；有關娛樂行業及公司的整體市場氣氛；
- 中國法律法規的變動；
- 我們於市場有效競爭的能力；及
- 中國及全球的政治、經濟、金融及社會發展。

此外，[編纂]不時出現重大的股價及股份交易量波動，影響公司證券[編纂]所報市價。因此，股份[編纂]或會遭受股份[編纂]波動及股份價值下跌，而不論我們的營運表現或前景如何。

[編纂]將遭遇即時攤薄且可能於日後遭進一步攤薄。

由於股份[編纂]高於緊接[編纂]前[編纂]，[編纂]中股份買家將面對[編纂]即時攤薄。現有股東所持股份的每股[編纂]將增加。此外，倘[編纂]行使[編纂]，股份持有人的權益可能遭進一步攤薄。倘我們於日後授出的任何購股權或其他以股份為基礎的薪酬可能導致已發行股本增加，從而或會導致股東的控股權益攤薄及每股盈利下跌。再者，我們或會考慮於日後[編纂]股份或股本掛鈎證券，以籌集資金、為收購提供資金或作其他用途。倘我們日後發行額外股份的價格低於每股有形資產淨值，則股份持有人可能面臨每股有形資產淨值的進一步攤薄。

實際或被視為出售大量股份或有大量股份可供出售，尤其是由董事及行政人員作出時，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，可能會對我們股份在香港的市價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，我們未能向閣下保證彼等不會出售任何其目前或未來可能擁有的股份。

風 險 因 素

倘證券或行業分析師並無公佈有關我們業務的研究報告，或倘彼等對關於股份的建議作出不利變動，股份的[編纂]及[編纂]或會下跌。

行業或證券分析師公佈有關我們或我們業務的研究報告將影響我們股份的[編纂]。倘報道我們的一名或多名分析師將我們的股份降級或發佈有關我們的負面評論，不論資料是否準確，股份的[編纂]很可能下跌。倘一名或多名分析師不再報道我們或未定期發佈有關我們的報告，則我們可能會失去於金融市場的曝光率，進而導致股份[編纂]或[編纂]下跌。

由於股份的[編纂]相隔數日，在股份開始[編纂]前一段時間內，股份持有人可能面臨股份價格下跌的風險。

預期我們股份的[編纂]將於[編纂]釐定。然而，股份在交付後方[編纂]，預期為[編纂]後數個營業日。因此，[編纂]未必可在此期間[編纂]股份。股份持有人因而須承受[編纂]前股份的價格可能因不利市況或於出售至[編纂]時期間可能出現的其他不利事態發展而下跌的風險。

我們於可預見未來將不會向股東宣派或分派任何股息。

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未來分派其未分派盈利。因此，我們將無法在未來數年宣派任何股息。股息宣派及分派由董事會酌情決定，而即使我們決定宣派及分派股息，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，包括我們的經營業績、現金流量、資金需求、整體財務狀況、合約限制、未來前景及其他董事會視為相關的因素。即使財務報表顯示營運獲利，我們亦不一定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。

由於我們在開曼群島註冊成立，故閣下於強制執行股東權利方面或會面臨困難。開曼群島法律有別於香港及其他司法權區的法律，可能無法向少數股東提供相同的保障。

我們為於開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司，而開曼群島法律在若干方面可能與香港、美國或[編纂]所處其他司法權區的法律有所不同。

我們的公司事務受大綱及細則、《開曼公司法》及開曼群島普通法規管。根據開曼群島法律，股東對董事及我們採取法律行動的權利、少數股東的行動及董事對我們的受信責任在很大程度上受開曼群島普通法規管。開曼群島普通法部分源自相對比較有限的開曼群島司法先例，以及對開曼群島具說服力但不具約束力的英國普通法。在開曼群島法律下，股東權利及董事受信責任的制定可能不如香港、中國、美國或[編纂]所處的其他司法權區的成文法或司法先例般清晰。尤其是，開曼群島的證券法體制尚未完善，且向[編纂]提供極少的保障。

風 險 因 素

因此，我們的[編纂]就管理層、董事或主要股東的行動保障本身利益時，將較香港公司、美國公司或於其他司法權區註冊成立的公司的股東困難。舉例而言，《公司條例》第724條為股東因公司事務的處理導致其權益不公平損害時提供補救方法，而開曼群島法未有相關法定條文。

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資料及統計數據。該等資料及統計數據乃從我們所委託的第三方報告及公開可得資料來源獲得。我們認為，該等資料來源為相關資料的適當來源，且我們在摘錄及轉載該等資料時已作出合理謹慎行事。然而，我們無法保證該等資料來源的質量或可靠性。我們、[編纂]、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資料進行獨立查驗，且概不就其準確性作出任何聲明。該等資料的收集方法可能存在瑕疵或缺陷，或發佈的資料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資料。此外，我們無法向閣下保證該等資料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資料或統計數據的重視程度。

閣下應仔閱整份文件，我們鄭重提醒閣下切勿依賴新聞稿或其他媒體所載有關我們或[編纂]的任何資料。

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、估值及其他前瞻性資料。我們並無授權報章或其他媒體披露任何有關資料，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、估值或其他前瞻性資料的適當性、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資料不一致或矛盾，則我們概不就有關陳述承擔任何責任。因此，有意[編纂]務請僅按本文件所載的資料作出[編纂]，而不應依賴任何其他資料。

閣下於[編纂]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資料。我們不會就任何報章或其他媒體所報導的資料的準確性或完整性，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。閣下如申請[編纂][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]的任何資料。

豁免嚴格遵守上市規則

為籌備[編纂]，我們已尋求以下嚴格遵守上市規則相關條文的豁免。

管理層人員留駐香港

根據上市規則第8.12條規定，我們須於香港留駐足夠的管理層人員。這一般是指至少須有兩名我們的執行董事常居於香港。由於我們的主要業務位於中國，故我們的執行董事一直及將繼續於中國參與本公司的日常管理。

因此，我們已向聯交所申請豁免嚴格遵守上市規則第8.12條的規定，且聯交所已授出該豁免。為與聯交所保持有效溝通，我們將採取下列措施，以確保聯交所與我們保持定期溝通：

- (a) 我們已根據上市規則第3.05條委任兩名授權代表，作為我們與聯交所溝通的主要渠道。該兩名授權代表為劉先生及蘇淑儀女士（「蘇女士」）；
- (b) 聯交所欲就任何事宜聯絡董事時，各授權代表具備可隨時立即聯絡全體董事的一切必要方法；
- (c) 所有並非通常居於香港的董事均持有或可申請就商務目的前往香港的有效旅遊證件，並可在接獲合理通知後與聯交所會面；
- (d) 本公司將聘請一名香港法律顧問就[編纂]後有關上市規則及其他適用香港法例及法規在應用方面的事宜提供意見；
- (e) 我們的合規顧問綽耀資本有限公司將擔任我們與聯交所溝通的額外渠道；及
- (f) 各董事將向聯交所提供其移動電話號碼、辦公室電話號碼、傳真號碼及郵件地址。

聯席公司秘書

根據上市規則第3.28條及第8.17條，公司秘書須為一名聯交所認為在學術或專業資格或相關經驗方面足以履行公司秘書職能的個別人士。聯交所認為下列學術或專業資格可予接受：(i)香港特許秘書公會會員；(ii)律師或大律師（定義見法律執業者條例）；及(iii)執業會計師（定義見專業會計師條例）。

於評估「相關經驗」時，聯交所將考慮該名人士的：(i)受僱於發行人及其他上市公司的年期及其擔任的職務；(ii)對上市規則及其他相關法律法規（包括證券及期貨條例、《公司條例》、《公司（清盤及雜項條文）條例》及收購守則）的熟悉程度；(iii)除上市規則第3.29條規定於每個財政年度接受不少於15個小時的相關專業培訓外，已參與及／或將參與的有關培訓；及(iv)於其他司法的專業資格。

我們已委任朱承印先生（「朱先生」）及蘇淑儀女士為聯席公司秘書（「聯席公司秘書」）。聯席公司秘書的履歷資料載列於本文件「董事及高級管理層」一節。由於朱先生不具備上市

豁免嚴格遵守上市規則

規則第3.28條規定的資格，因此彼不能單獨滿足上市規則第3.28條及第8.17條規定的[編纂]公司秘書的要求。

因此，我們已就委任朱先生為我們的聯席公司秘書向聯交所申請豁免嚴格遵守上市規則第3.28條及第8.17條的規定，且聯交所已授出相關豁免。為向朱先生提供幫助，我們已委任蘇女士（香港特許秘書公會及英國特許公司治理公會會員，符合上市規則第3.28條及第8.17條的規定）為我們的聯席公司秘書向朱先生提供協助，自[編纂]起為期三年，以助其獲取相關經驗（如上市規則第3.28(2)條所規定）來妥善履行其職責。有關三年期限屆滿前，朱先生的資質及經驗以及是否需要聯席公司秘書的持續協助將由本公司進一步評估，以釐定委任朱先生為本公司公司秘書會否符合上市規則第3.28條及第8.17條規定的要求。此外，朱先生於每個財政年度亦會參加不少於15個小時的相關專業培訓課程，以熟悉上市規則及適用香港法例及法規的要求。倘本公司嚴重違反上市規則，聯交所將撤銷相關豁免。

有關朱先生及蘇女士資格的進一步資料，請參閱本文件「董事及高級管理層」一節。

關連交易

我們已訂立且預期繼續訂立若干交易，而根據上市規則，該等交易於[編纂]完成後將屬於本公司的持續關連交易。我們已就該等持續關連交易向聯交所申請且聯交所已授出豁免我們嚴格遵守上市規則第14A章所載公告、通函及獨立股東批准規定（倘適用）。有關該等持續關連交易的進一步詳情載於本文件「關連交易」一節。

有關本文件及[編纂]的資料

[編纂]

有關本文件及[編纂]的資料

[編纂]

有關本文件及[編纂]的資料

[編纂]

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		
楊煦先生	中國福建省廈門市 湖里區金洪路 寶龍御湖官邸17號樓	中國
黃智強先生	中國四川省成都市 高新區 交子大道33號 中國華商金融中心 華商公館T4棟3006室	中國
劉斯銘先生	中國上海市 花木路1983號 四季雅苑 五期305幢3層303室	中國
曾祥碩先生	中國四川省成都市 和美東路8號 3棟2單元 25樓2501室	中國
獨立非執行董事		
張龍根先生	中國上海市 曲阜路123弄38號 1203室	美國
林誠光教授	香港薄扶林 沙灣徑23號 松蔭園 2座5A室	中國
方焯瑾女士	中國上海市 肇嘉浜路 393弄怡苑22A室	中國

有關進一步詳情，請參閱本文件「董事及高級管理層」一節。

參與[編纂]的各方

聯席保薦人

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

中信里昂證券資本市場有限公司
香港
金鐘道88號太古廣場一座18樓

[編纂]

董事及參與[編纂]的各方

[編纂]

本公司的法律顧問

有關香港及美國法律：
佳利(香港)律師事務所
香港
銅鑼灣
軒尼詩道500號
希慎廣場37樓

有關中國法律：
君合律師事務所
中國北京市
建國門北大街8號
華潤大廈20層
郵編100005

有關開曼群島法律：
Maples and Calder (Hong Kong) LLP
香港
灣仔
港灣道18號
中環廣場26樓

[編纂]的法律顧問

有關香港及美國法律：
威爾遜•桑西尼•古奇•羅沙迪律師事務所
香港
中環
康樂廣場1號
怡和大廈15樓1509室

有關中國法律：
環球律師事務所
中國北京市
朝陽區
建國路81號
華貿中心1號寫字樓15層&20層

核數師及申報會計師

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

行業顧問

弗若斯特沙利文
上海市
南京西路1717號
會德豐國際廣場2504室
郵編200040

[編纂]

公司資料

開曼群島註冊辦事處	PO Box 309, Ugland House Grand Cayman, KY1-1104 Cayman Islands
中國主要營業地點及總辦事處	中國 福建省廈門市 廈門軟件園二期 望海路4號5層 郵編361008
香港主要營業地點	香港灣仔 皇后大道東248號 大新金融中心40樓
本公司網站	www.qcplay.com (本公司網站資料不構成本文件的一部分)
聯席公司秘書	朱承印 中國 福建省廈門市 廈門軟件園二期 望海路4號5樓 郵編361008 蘇淑儀 香港灣仔 皇后大道東248號 大新金融中心40樓 (香港特許秘書公會會員及英國特許公司治理公會會員)
授權代表	劉斯銘 中國 福建省廈門市 廈門軟件園二期 望海路4號5樓 郵編361008 蘇淑儀 香港灣仔 皇后大道東248號 大新金融中心40樓
審核委員會	張龍根先生(主席) 林誠光教授 方焯瑾女士
薪酬委員會	林誠光教授(主席) 張龍根先生 楊煦先生

公司資料

提名委員會

楊煦先生(主席)

林誠光教授

方煒瑾女士

[編纂]

合規顧問

緯耀資本有限公司

香港中環
德輔道中141號
中保集團大廈
4樓402B室

主要往來銀行

中國銀行股份有限公司

廈門兩岸金融中心支行
中國福建省
廈門市湖里區
高林中路495號

招商銀行股份有限公司

廈門五緣灣支行
中國福建省
廈門市湖里區
安嶺路990號
三福財富中心1樓

招商銀行股份有限公司

香港分行
香港康樂廣場8號
交易廣場三期31樓

中國深圳招商銀行股份有限公司(離岸銀行部)

中國福建省
廈門市思明區
領事館路18號
招商銀行大廈18樓

行業概覽

本節及本文件其他章節所載資料及統計數據乃摘錄自不同政府官方刊物、可供查閱的公開市場研究資料來源及其他獨立供應商的資料來源，以及弗若斯特沙利文(北京)諮詢有限公司上海分公司(「弗若斯特沙利文」)編製的獨立行業報告(「弗若斯特沙利文報告」)。我們委聘弗若斯特沙利文就[編纂]編製獨立行業報告 — 弗若斯特沙利文報告。來自政府官方來源的資料並未經我們、[編纂]、聯席保薦人、[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]的任何其他人士或各方獨立核實，且概無就相關資料的準確性發表任何聲明。因此，本文件所載來自政府官方來源的資料未必準確，不應過份依賴。

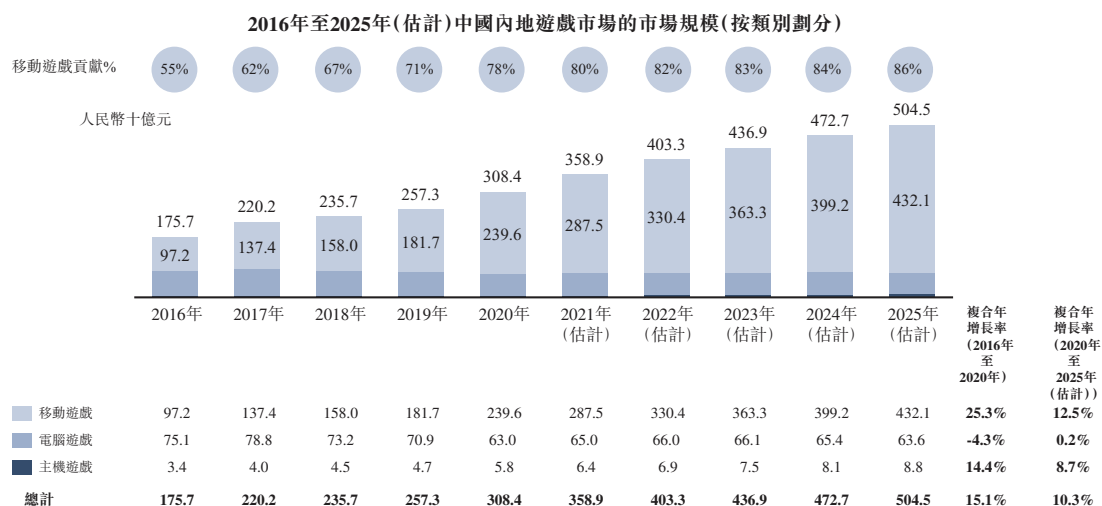
資料來源

就[編纂]而言，我們已委託獨立第三方弗若斯特沙利文對中國及若干海外市場的移動遊戲市場進行研究與分析並編製相關行業報告。弗若斯特沙利文報告由弗若斯特沙利文獨立編製。我們已同意就編製本報告支付弗若斯特沙利文人民幣0.6百萬元之費用，我們認為這與類似報告的市價相符。除非另有說明，本節中所有數據及預測均摘錄自弗若斯特沙利文報告，並基於弗若斯特沙利文的文獻綜述、專家訪談及分析得出。於匯集及編製弗若斯特沙利文報告時，弗若斯特沙利文作出以下主要假設：(i)該報告討論的有關中國移動遊戲行業的政府政策於預測期間將維持不變；(ii)全球及中國的移動遊戲市場將受弗若斯特沙利文報告中所述的因素驅動；及(iii)COVID-19疫情將於短期內影響經濟穩定。於本節中，弗若斯特沙利文呈列五年(2016年至2020年)的若干歷史市場資料，該期間較往績記錄期間長。我們認為此方法更準確地反映了影響我們行業及市場的趨勢。

中國移動遊戲市場概覽

中國移動遊戲市場簡述

中國遊戲市場已成為全球最大遊戲市場，2020年的市場規模為人民幣3,084億元。預期中國遊戲市場的市場規模將於2025年進一步增至人民幣5,045億元，2020年至2025年的複合年增長率為10.3%，超逾全球遊戲市場同期的預期複合年增長率7.3%。下圖說明於所示期間中國遊戲市場按使用的遊戲平台及各移動遊戲市場的貢獻劃分的收入明細。



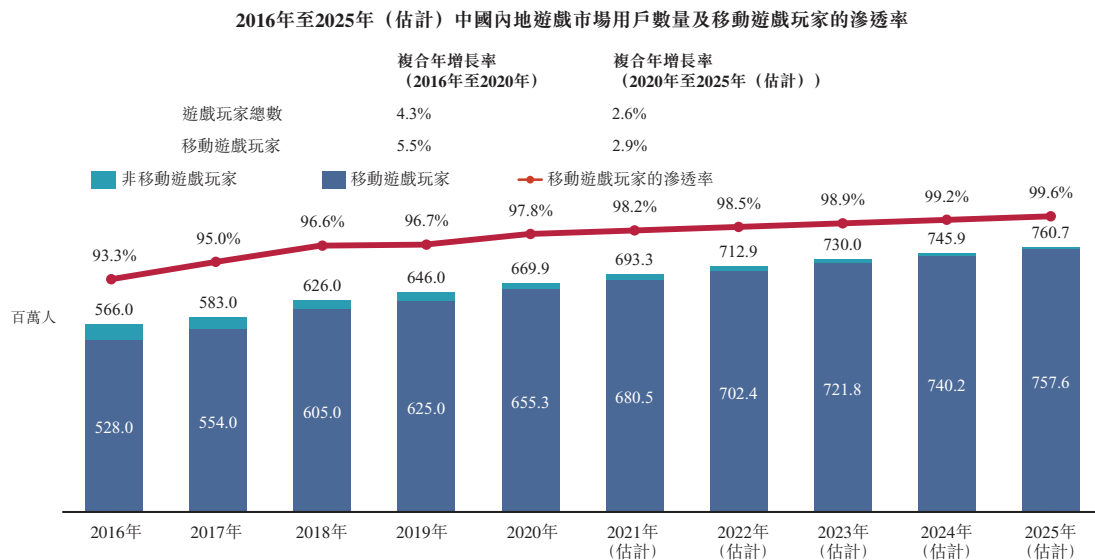
行業概覽

資料來源：弗若斯特沙利文、中國音數協

隨著移動通訊技術不斷發展、手機用戶滲透率不斷提高以及隨之而來的娛樂消費轉向移動設備，中國移動遊戲市場已成為中國遊戲市場中發展最快且具有重要戰略意義的細分市場。中國移動遊戲市場以25.3%的複合年增長率快速增長，由2016年的人民幣972億元增至2020年的人民幣2,396億元，預期於2025年將達人民幣4,321億元，2020年至2025年的複合年增長率為12.5%。移動遊戲市場規模佔中國遊戲市場規模的比例由2016年的55.3%上升至2020年的77.7%，預期於2025年將進一步上升至85.6%。

由於COVID-19疫情，以及中國及許多其他國家的政府的隔離政策，人們於線上娛樂及室內活動(如玩手機)分配較多時間，驅動中國及全球移動遊戲市場增長。因此，中國移動遊戲市場規模由2019年人民幣1,817億元增長31.9%至2020年人民幣2,396億元，而全球移動遊戲市場規模由2019年876億美元增長23.6%至2020年1,083億美元。

中國遊戲市場擁有龐大的用戶群，並在文娛休閒活動的需求不斷增長且遊戲產業不斷創新發展的推動下持續擴大。遊戲玩家總數由2016年的566.0百萬名增至2020年的669.9百萬名，預期於2025年將達760.7百萬名。下圖說明於所示期間中國遊戲市場玩家的增長。中國遊戲玩家的絕大部分為移動遊戲玩家。



資料來源：弗若斯特沙利文、中國音數協

移動遊戲的主要類型

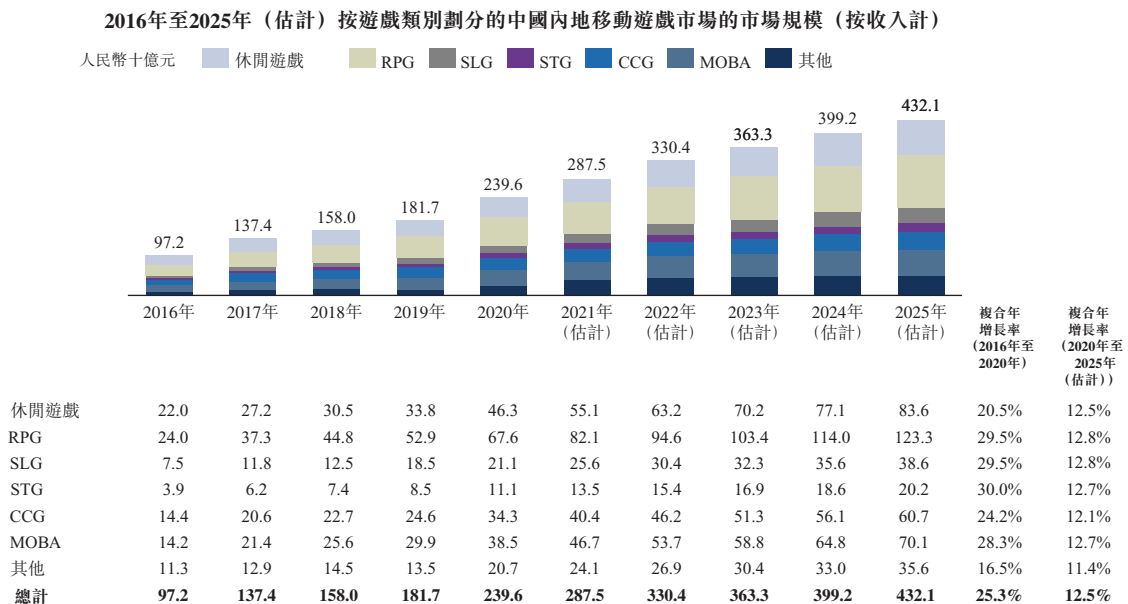
移動遊戲通常可劃分為多種類型，且基於動態遊戲規則、遊戲體驗及工具等因素，每種類型可能包含多種遊戲子類。移動遊戲的主要類型及子類載列如下：

- **休閒遊戲**：一種設計通常相對簡單但具有吸引力，且遊戲玩法風格極簡的遊戲類型，例如用戶為娛樂消遣而暢玩的卡通遊戲，與其他移動遊戲類型相比，單次玩遊戲的時長通常較短。放置類遊戲屬於休閒遊戲的重要子類；
- **RPG(角色扮演遊戲)**：一種玩家扮演角色在不斷發展的虛幻或虛擬世界中互動並控制角色行為的遊戲類型。RPG下的遊戲類型包括Rogue-like RPG、ACT RPG(一種具有ACT遊戲特色的RPG)及其他RPG；

行業概覽

- **SLG** (模擬遊戲)：一種玩家可以控制角色並嘗試以遊戲形式 (例如塔防) 模擬各種現實生活活動的遊戲類型；
- **STG** (射擊遊戲)：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的一種遊戲。STG往往在單人遊戲模式及多人在線遊戲模式測試玩家的空間意識、反應能力及速度；
- **CCG** (集卡遊戲)：亦稱為交易卡牌遊戲或定制卡牌遊戲，其為使用特別設計的幾組卡片暢玩的遊戲；及
- **MOBA** (多人在線競技遊戲)：亦稱為ARTS (動作即時戰略遊戲)，起源自即時戰略遊戲的一個子類，每名玩家控制單個角色，通常在地圖上以等距視角作為團隊成員與另一玩家團隊競技。

下圖說明於所示期間按遊戲類型劃分的中國移動遊戲市場的市場規模 (按收入計)。



附註：其他包括ACT、體育遊戲、賽車遊戲等。

資料來源：弗若斯特沙利文

休閒遊戲與RPG在收入方面為兩大重要的遊戲類型，表明這兩類遊戲具有戰略重要性及市場潛力。中國休閒遊戲市場預期由2020年的人民幣463億元增至2025年的人民幣836億元。中國RPG市場預期由2020年的人民幣676億元增至2025年的人民幣1,233億元。此外，於2020年在中國所有遊戲類型中，休閒遊戲亦擁有最大用戶群，預期於2025年將維持不變。

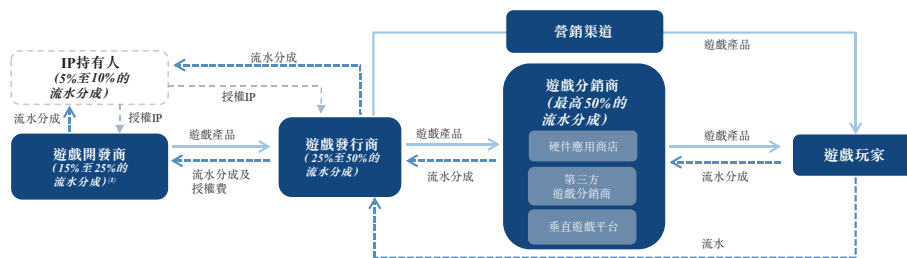
移動遊戲的主要類型包括基於動態遊戲規則、遊戲體驗及工具等因素的各類子類。放置類遊戲通常歸類為一種休閒遊戲。遊戲玩家可於任意空閒時間暢玩放置類遊戲，體驗遊戲的核心內容，而在當天餘下時間遊戲可自動繼續並在遊戲中升級玩家資料。放置類遊戲可憑藉這一獨特性更靈活地結合其他遊戲類型的元素，以滿足日漸老練的玩家，更好地切合零碎休閒時間的娛樂需求。放置類遊戲在2020年蓬勃發展，且許多受歡迎遊戲 (如《最強蝸牛》、《江南百景圖》及《劍與遠征》) 進入市場並廣受歡迎。放置類遊戲的市場規模以複合年增長率38.0%由2016年的人民幣25億元增至2020年的人民幣90億元，預期於2025年將進一步增至人民幣227億元，2020年至2025年的複合年增長率為20.3%，較整體移動遊戲市場快。

行業概覽

Rogue-like RPG是一種RPG。這類遊戲的規則及設計允許玩家通過層層冒險一步步解鎖新內容。遊戲中蘊藏尋寶、地圖探索及其他無法預測事件帶來的隨機性與驚喜，為玩家創造緊張刺激、意想不到及無比興奮的遊戲體驗。此外，玩家通過努力使其遊戲化身成長並脫穎而出，從而在遊戲中獲得成就感。Rogue-like RPG的市場規模由2016年的人民幣288百萬元增至2020年的人民幣11億元，複合年增長率為39.2%，乃得益於RPG在中國市場的全面發展以及玩家追求創新的玩法和新奇的體驗。《不思議迷宮》及《提燈與地下城》等標誌性遊戲通過獨創的變現方式取得了巨大的成功，並因此成為Rogue-like RPG的標竿。根據弗若斯特沙利文，預期將有更多遊戲開發商受啟發並跟隨進入Rogue-like RPG市場。Rogue-like RPG的市場規模預期於2025年將進一步增至人民幣40億元，2020年至2025年的複合年增長率為30.2%。

移動遊戲產業價值鏈及近期轉型

如下圖所示，中國移動遊戲市場價值鏈的主要參與者包括IP持有人、遊戲開發商、遊戲發行商、分銷平台、支付渠道及遊戲玩家。



附註：

- (1) 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。

資料來源：弗若斯特沙利文

- **IP持有人**：通常為擁有移動遊戲知識產權的遊戲開發商或發行商。
- **遊戲開發商**：遊戲開發專業人士，通常負責遊戲設計與開發、推出前測試、推出後持續運營及技術支援。若干遊戲開發商亦經營專有分銷渠道。
- **遊戲發行商**：主要負責移動遊戲的營銷和推廣。若干發行商可能具備遊戲開發能力。
- **遊戲分銷商**：包括硬件應用商店、第三方遊戲分銷商及垂直分銷渠道，彼等均負責向終端用戶銷售及分銷移動遊戲。
- **營銷渠道**：抖音、快手及其他社交平台等線上渠道以及線下渠道，所有均可用作營銷及推廣移動遊戲。
- **支付渠道**：主要為支付寶、微信支付、銀聯、VISA、萬事達及Apple Pay等第三方線上支付服務供應商。

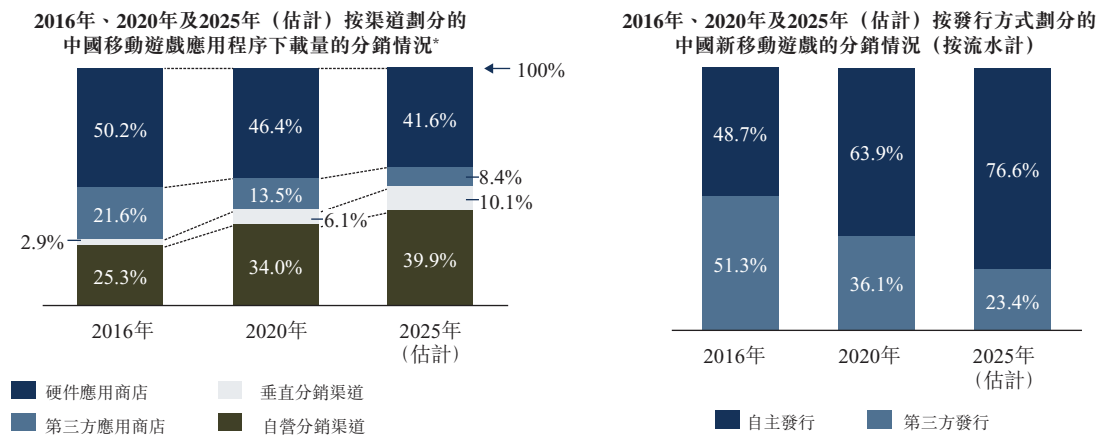
行業概覽

中國的傳統移動遊戲分銷商(玩家通過其獲得及下載遊戲)主要包括兩類：品牌手機的硬件應用商店及第三方應用商店。彼等擁有大量的用戶資源，擁有巨大影響力，通常於移動遊戲的成功發行扮演決定性角色。

然而，過去幾年迅速湧現了其他分銷渠道，佔據的遊戲分銷份額越來越大，包括TapTap、哩哩哩等垂直分銷渠道，以及移動遊戲開發商或發行商官網。該等渠道擁有龐大的用戶群或豐富的流量資源，而變現方式卻不同於傳統分銷商，並為遊戲開發商及發行商，特別是中小型遊戲開發商及發行商提供多樣化、易獲得且具成本效益的選擇，以滿足彼等的需求並有效地接觸目標玩家。

硬件應用商店仍是主要渠道，但就下載量而言，其對整體移動遊戲應用程序渠道的貢獻由2016年的50.2%下降至2020年的46.4%。此外，2016年中國移動遊戲應用程序下載量約28.2%乃通過硬件應用商店及第三方應用商店以外的渠道進行，於2020年增至40.1%。該趨勢削弱了傳統分銷商的主導地位及其存在已久的苛刻分成機制，從而為遊戲開發商通過具有成本效益的分銷渠道獨立運營及／或發行自有遊戲提供沃土。

近年來，越來越多移動遊戲開發商選擇發行自主開發的遊戲。彼等更了解該等遊戲，因而更擅於設計遊戲的推廣策略，傳統上則由第三方遊戲發行商負責推廣遊戲。隨著更多遊戲開發商具備遊戲發行能力，市場上已展現移動遊戲開發與發行日益一體化。就流水而言，在中國自主發行的新移動遊戲佔整體新移動遊戲的比例由2016年約48.7%上升至2020年約63.9%，並預期於2025年將進一步上升至76.6%。下圖載列於所示期間按渠道及按發行方式劃分的中國移動遊戲應用程序下載量的分銷情況。



資料來源：弗若斯特沙利文

附註：硬件應用商店包括Apple App Store、華為應用市場及Oppo應用市場；第三方應用商店指非硬件應用商店，如360及應用寶；及垂直分銷渠道指TapTap、哩哩哩等專業遊戲平台及社區。

玩家概況

年輕一代是中國移動遊戲玩家的主力。於2020年，中國30歲或以下的移動遊戲玩家約424.5百萬名，佔中國移動遊戲玩家總數約65%。日益提高的生活及消費水平導致消費者對優質遊戲內容有需求。具體而言，30歲或以下的年輕一代玩家通常對優質內容、個性表達及獨特體驗有強烈渴望，且通常更易接受具有引人入勝故事情節及知名IP的遊戲。彼等青

行業概覽

睽創新的情節和遊戲規則以及惡搞元素，並傾向玩移動遊戲打發零碎時間。因此，具有上述特色的放置類遊戲和Rogue-like RPG受到年輕一代的追捧。根據弗若斯特沙利文的調查，於合計3,588份合格回應中，約76%的青瓷鐵粉在30歲或以下，遠高於行業平均水平65%。

生命週期

移動遊戲的生命週期通常包括三個階段：增長、成熟及衰退。於增長期（約佔遊戲壽命的最多30%），有賴增長期早期的全面營銷及推廣活動，遊戲的用戶數量及產生的收入將錄得快速增長。於成熟期（約佔遊戲生命週期的50%至60%），遊戲持續產生收入，且用戶群趨於穩定。於衰退期（約佔遊戲壽命的20%），由於部分用戶可能對遊戲失去興趣，遊戲流失大量活躍用戶且收入驟減。

休閒遊戲被視為中核或輕遊戲，休閒遊戲（包括放置類遊戲）的生命週期通常約為10個月。RPG通常被認為硬核遊戲，RPG（包括Rogue-like RPG）的生命週期通常約為12個月。優質的受歡迎休閒遊戲及RPG的運營時間通常遠長於行業平均水平，原因為該等受歡迎遊戲中的經典元素可以持續吸引玩家長時間玩遊戲並付費。例如，2020年中國五大休閒遊戲（按流水計）的平均運營時間超過51個月，而其中一款休閒遊戲已運營超過161個月。此外，2020年中國十大休閒遊戲（按流水計）中的其中一款遊戲已運營超過96個月。2020年中國五大RPG（按流水計）的平均運營時間超過31個月，而其中一款RPG已運營超過78個月。由於該等遊戲仍然保持強勁的表現及較高的玩家人氣，故預期在遊戲運營商能夠維持持續的優質運營活動的情況下，該等遊戲將在未來較長時間內繼續運營。

市場驅動因素

中國移動遊戲市場的增長歸因於以下驅動因素：

- **遊戲玩家對多元及質量的需求不斷增長。**為迎合多元的市場需求，近幾年發佈了不同類型的移動遊戲。具備特色或質量更好的遊戲通常能吸引更多遊戲用戶。相比其他遊戲類型，放置類遊戲和Rogue-like RPG的競爭優勢在於其創意及優質的遊戲內容，因而能吸引大量玩家，並維持穩定的用戶群。
- **遊戲玩家的消費與支付意願提高。**隨著人均可支配收入持續增長，消費呈現升級趨勢，中國玩家愈加願意購買遊戲內虛擬道具。年輕一代通常樂意於各種遊戲社區平台與其他玩家分享遊戲體驗，令平台隨之成為遊戲玩家越來越重要的聚集地。此外，彼等通常尊重版權，願意購買遊戲內的道具及遊戲周邊產品，促使IP成為行業的增長焦點。另一方面，移動遊戲公司新興的變現策略（例如推出戰鬥通行證及週期性通行證）預期將吸引更多潛在的遊戲玩家。
- **擴大互聯網覆蓋範圍，降低通訊成本。**於2020年底，中國的4G網絡已覆蓋98%的行政村，寬帶已覆蓋96%的家庭。近期，中國三大電信運營商下調4G服務及寬帶費用，農村及偏遠地區的人們更容易獲得且負擔得起移動互聯網及寬帶。同時，中國在2020年通過建設約0.6百萬個5G基站實現5G網絡覆蓋所有地級市。5G的部署提升了互聯網速度。隨著接入互聯網的速度加快，並能以經濟的價格擴大互聯網覆蓋範圍，移動遊戲將面向更廣泛的人群，預期這將進一步推動移動遊戲市場的發展。

行業概覽

- **提高遊戲技術，提升遊戲體驗。** AI、VR/AR、全息等新興技術正在革新人們的工作及生活，並已逐漸應用於移動遊戲，原因在於該等技術能夠創造身臨其境的環境，為用戶提供更高水平的互動體驗，使得遊戲玩法更具吸引力。隨著智能設備，尤其是作為技術載體的可穿戴設備日益普及，該等技術逐漸成熟，用戶將愈加願意花費更多時間暢玩移動遊戲，從而驅動移動遊戲市場發展。

關鍵成功因素

移動遊戲市場的新進入者需要掌握以下因素方能成功：

- **品牌知名度與用戶群。** 基於熱門IP(如電影、小說、電視連續劇等)開發的移動遊戲一般更容易受到市場的青睞，並於短時間內積累龐大的玩家群。憑藉我們的品牌知名度，我們的移動遊戲的營銷及推廣可能更具成本效益。相比之下，對於其他新開發而並無現成粉絲群的移動遊戲而言，其可能需要更長的時間以及更高的營銷投入吸引玩家。
- **了解用戶與市場。** 為推廣新的遊戲類型以切合不同玩家的需求，移動遊戲公司必須充分了解不斷變化的玩家偏好，並根據玩家的反饋及時升級遊戲版本、推出新的遊戲特色或調整分銷策略。新進入者無法跟上市場動態可能會對其擴大移動遊戲業務造成不利影響。
- **技術知識。** 為開發能夠吸引及留存用戶，同時保持市場領先地位的優質移動遊戲，遊戲開發商需要具備強大的研發能力。遊戲開發商依賴可提供框架簡化遊戲開發、測試與移植的先進技術以及高效開發遊戲的專業人才團隊。然而，新進入者可能需要很長時間建立專業團隊或獲取技術知識。
- **獲取和培養人才。** 對於遊戲公司(特別是遊戲開發商及發行商)而言，擁有足夠且深諳遊戲市場、玩家偏好及市場趨勢的人才至關重要。遊戲質量和升級與遊戲公司的內部開發及創新能力密切相關，並能影響玩家的黏性及支付意願。新進入者或會發現短期內獲取足夠的人才並進一步培養及挽留人才具有挑戰性。
- **新興的移動遊戲發行及分銷方法。** 移動遊戲的新興發行及分銷方法極大地影響移動遊戲行業。舉例而言，一些遊戲發行商在抖音、快手及其他新興的直播主流平台上投放廣告，有效地吸引這些平台上的大量用戶。因此，流量獲取成本已大大降低。此外，並不要求分佔收入的TapTap及其他垂直分銷渠道的出現已迫使傳統分銷平台調低其收入分佔，以保持在市場上的競爭力。跟隨及把握該等新興分銷方法對移動遊戲公司而言屬重要。

競爭格局

中國移動遊戲市場競爭激烈，少數主要市場參與者主導市場，數以萬計的移動遊戲公司相互競爭。按收入計算，2020年中國移動遊戲市場前五大市場參與者合計持有72.5%的市場份額，而前兩大市場參與者合計持有60.4%的市場份額。於2020年，按收入計算，我們佔有0.4%市場份額，在中國移動遊戲市場所有市場參與者中排名第20位。

行業概覽

2020年，就中國的休閒遊戲的流水而言，我們位居第三，就中國的放置類遊戲的流水而言，我們位居第二。

在整個RPG市場，眾多受歡迎的RPG的流水較高。在Rogue-like RPG細分市場，按2020年中國自主開發的Rogue-like RPG的流水計，我們位居第二。

下表載列2020年中國移動遊戲市場分別按自主開發的休閒遊戲、放置類遊戲與Rogue-like RPG的流水計的前五大移動遊戲公司。

2020年中國五大移動遊戲公司排名 (按自主開發休閒遊戲的流水計)				2020年中國五大移動遊戲公司排名 (按自主開發放置類遊戲的流水計)				2020年中國五大移動遊戲公司排名 (按自主開發Rogue-like RPG的流水計)			
排名	公司名稱	2020年自主開發 休閒遊戲的 流水， 人民幣十億元	市場份額 ⁽¹⁾	排名	公司名稱	2020年自主開發 放置類遊戲的 流水， 人民幣十億元	市場份額 ⁽¹⁾	排名	公司名稱	2020年自主開發 Rogue-like RPG的 流水， 人民幣百萬元	市場份額 ⁽¹⁾
1	公司A ⁽²⁾	5.6	18.0%	1	公司B ⁽³⁾	4.3	53.2%	1	公司H ⁽⁹⁾	120.0	14.0%
2	公司B ⁽³⁾	4.3	14.0%	2	本公司	1.4	16.7%	2	本公司	73.8	8.6%
3	本公司	1.4	4.4%	3	公司E ⁽⁶⁾	0.5	6.5%	3	公司I ⁽¹⁰⁾	65.5	7.7%
4	公司C ⁽⁴⁾	1.1	3.5%	4	公司F ⁽⁷⁾	0.5	5.5%	4	公司J ⁽¹¹⁾	60.3	7.1%
5	公司D ⁽⁵⁾	0.9	3.0%	5	公司G ⁽⁸⁾	0.3	3.7%	5	公司K ⁽¹²⁾	47.9	5.6%

資料來源：弗若斯特沙利文

附註：

- (1) 指分別按2020年自主開發的休閒遊戲、放置類遊戲及Rogue-like RPG所產生流水計於中國移動遊戲市場的市場份額。
- (2) 公司A於2003年成立，提供一系列多樣且綜合的社交娛樂服務及產品以及數碼內容。其遊戲部門在中國內地及中國境外開發並運營個人電腦遊戲及移動遊戲。
- (3) 公司B於2013年成立，為一間中國知名的移動遊戲開發及運營公司，獨立開發並運營多款優質移動遊戲。
- (4) 公司C於2007年成立，為一間中國知名的遊戲開發及運營公司，在中國棋牌移動遊戲市場中尤其知名。
- (5) 公司D於2009年成立，為一間中國知名的移動遊戲公司，業務範圍涵蓋移動遊戲開發、運營、動畫作品、授權商品及音樂等。
- (6) 公司E於2009年成立，為一間中國移動遊戲公司，專注於開發及運營遊戲，業務擴展至韓國及東南亞國家等海外市場。
- (7) 公司F於2011年成立，為一間中國遊戲公司，提供優質網絡娛樂產品及服務。
- (8) 公司G於2010年成立，為一間中國遊戲公司，專注於在中國開發移動遊戲及開發獨立遊戲。
- (9) 公司H於2017年成立，為一間移動遊戲公司，業務覆蓋各類移動終端，為遊戲用戶提供全新的移動遊戲體驗。其已在全球成功推出超過30款不同類型的遊戲。
- (10) 公司I於2018年成立，為一間中國獨立移動遊戲開發商。
- (11) 公司J於2004年成立，為一間中國知名的遊戲公司，專注於網絡移動遊戲的遊戲策劃、研發及商業化。
- (12) 公司K於2013年成立，為一間中國移動遊戲公司，主要專注於開發網絡移動遊戲及開發互動娛樂產品。

中國移動遊戲征戰海外概況

中國境外市場規模不斷擴大的趨勢持續影響著中國移動遊戲市場。隨著海外移動遊戲市場需求增長，加之中國移動遊戲市場人口紅利下降且日益激烈的市場競爭，市場參與者

行業概覽

正轉向中國境外的市場以尋求發展。美國、日本等成熟市場的市場規模較大，可貢獻可觀的海外收入，而東南亞地區等發展中國家亦蘊含巨大的可預見潛力。

憑藉在中國市場激烈競爭中積累的深厚行業經驗和優勢、強大的移動遊戲運營能力，尤其是在玩家留存與遊戲推廣方面，以及遊戲開發能力及融資及營銷資源，中國移動遊戲公司一般能夠在海外市場建立有利地位，並實現相對較高的收入增長。中國移動遊戲近年來在海外市場，尤其是北美、韓國及日本的市場份額得到大幅提升。

中國移動遊戲的全球市場(包括中國市場)在過去數年實現穩定增長，由2016年的47億美元增至2020年的113億美元，複合年增長率為24.5%，預期於2025年市場將進一步增至223億美元，從2020年開始的複合年增長率為14.6%。下表顯示於所示期間按收入劃分的中國移動遊戲於中國內地以外主要地區的市場規模。

2016年、2020年及2025年(估計)按收入劃分的
中國移動遊戲於中國內地以外主要地區的市場規模

國家／地區	2016年	2020年	2025年(估計)	2016年至2020年 複合年增長率	2020年至2025年 (估計)複合年 增長率
			百萬美元		
港澳台	157.5	554.5	876.9	37.0%	9.6%
東南亞	198.2	966.9	1,883.7	48.6%	14.3%
日本	426.3	2,005.2	3,702.0	47.3%	13.0%
韓國	194.9	706.3	2,000.6	38.0%	23.1%
美國	319.9	1,609.2	3,434.4	49.8%	16.4%
歐洲	310.5	1,372.1	2,691.3	45.0%	14.4%

資料來源：弗若斯特沙利文

港澳台

港澳台的移動遊戲市場近年來迅速發展。市場規模總額由2016年的7.706億美元增至2020年的14億美元，預期於2025年將進一步增至19億美元。中國移動遊戲在該等地區的市場規模由2016年的1.575億美元增至2020年的5.545億美元，預期於2025年將達8.769億美元。預期RPG及休閒遊戲的市場份額將由2020年分別41.9%及13.6%上升至2025年分別44.7%及15.5%。

東南亞

東南亞移動遊戲市場的市場規模由2016年的12億美元增至2020年的23億美元，預期於2025年將進一步增至37億美元。中國移動遊戲在該地區的市場規模由2016年的1.982億美元增至2020年的10億美元，預期於2025年將增至19億美元。

日本

日本遊戲產業價值鏈完整、有序，為近年來向移動遊戲產業的順利轉移奠定了堅實基礎。於2016年至2020年，日本移動遊戲市場規模由59億美元增至98億美元。估計其於2025年的市場規模為155億美元。中國移動遊戲在日本的市場規模由2016年的4.263億美元增至2020年的20億美元，預期於2025年將進一步增至37億美元。

行業概覽

韓國

韓國移動遊戲市場發展穩定，市場規模總額由2016年的39億美元增至2020年的63億美元，預期於2025年將增至87億美元。中國移動遊戲在韓國的市場規模由2016年的1.949億美元增至2020年的7.063億美元，預期於2025年將進一步增至20億美元。

美國

美國移動遊戲市場相對成熟。其規模由2016年的71億美元增至2020年的134億美元，預期於2025年將進一步增至238億美元。中國移動遊戲在美國的市場也迅速擴大。其市場規模由2016年的3.199億美元增至2020年的16億美元，預期於2025年將達34億美元。

歐洲

歐洲移動遊戲市場的市場規模由2016年的71億美元增至2020年的130億美元，預期於2025年將進一步增至159億美元。中國移動遊戲在歐洲的市場規模亦由2016年的3.105億美元增至2020年的14億美元，預期於2025年將達27億美元。

監管概覽

有關外商在中國投資的法規

外商投資產業政策

外商投資者在中國境內的投資活動主要受由商務部與國家發改委頒佈並分別於2021年1月27日及2020年7月23日生效的《鼓勵外商投資產業目錄(2020年版)》(「目錄」)及《外商投資准入特別管理措施(負面清單)(2020年版)》(「負面清單」)管轄。負面清單列出禁止或限制外商投資的行業。外商投資者對禁止行業不得進行投資，對於限制行業，外商投資必須滿足負面清單中規定的某些條件。根據負面清單及目錄，從事增值電信業務(電子商務、國內多方通信、存儲轉發類、呼叫中心除外)的實體的外資股比不得超過50%，而互聯網文化行業(音樂除外)仍為禁止外商投資的範圍。

《外商投資法》及實施條例

全國人民代表大會常務委員會(「全國人大常委會」)於2019年3月15日頒佈《中華人民共和國外商投資法》(「《外商投資法》」)，其於2020年1月1日生效。《外商投資法》取代此前管轄中國境內外商投資的主要法律法規，包括《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》。根據《外商投資法》，「外商投資企業」指由外商投資者全部或者部分投資並在中國境內依照中國法律登記註冊的企業；而「外商投資」指外國投資者在中國境內直接或間接的投資活動，包括：(i)單獨或與其他投資者共同在中國境內設立外商投資企業；(ii)取得中國境內企業的股份、股權、財產份額或其他類似權益；(iii)單獨或與其他投資者共同在中國境內投資新建項目；及(iv)通過法律、行政法規或國務院規定的其他方式投資。

於2019年12月26日，國務院發佈《中華人民共和國外商投資法實施條例》(「實施條例」)，其亦於2020年1月1日生效，並取代《中華人民共和國中外合資經營企業法實施條例》、《中華人民共和國中外合作經營企業法實施細則》及《中華人民共和國外資企業法實施細則》。根據實施條例，《外商投資法》、實施條例與在2020年1月1日以前頒佈的有關外商投資的規定不一致的，以《外商投資法》及實施條例為準。實施條例亦規定，外國投資者若投資負面清單中限制外商投資的行業，須遵守負面清單規定的股權要求及高級管理人員要求等方面的特別管理措施。根據《外商投資法》及實施條例，在有關現有外商投資企業按照《中華人民共和國公司法》、《中華人民共和國合夥企業法》及其他適用法律變更其組織形式和組織結構之前，在《外商投資法》生效日期前設立的現有外商投資企業，自《外商投資法》生效起五年內，其法人組織形式可以保留。

於2019年12月30日，商務部與國家市場監督管理總局(「市場監督總局」)聯合頒佈《外商投資信息報告辦法》，其於2020年1月1日生效，並取代《外商投資企業設立及變更備案管理

監管概覽

暫行辦法》。外商投資者或外商投資企業應通過企業登記系統和國家企業信用信息公示系統向商務主管部門提交投資信息。

於2020年12月19日，國家發改委與商務部聯合頒佈《外商投資安全審查辦法》，其於2021年1月18日生效，並對外商投資安全審查機制作出規定，包括應審查的投資種類、審查範圍和程序等。國家發改委將設立外商投資安全審查工作機制辦公室（「**工作機制辦公室**」），與商務部共同牽頭開展外商投資安全審查工作。在(i)投資軍工、軍工配套等與國防安全有關的領域，以及在軍事設施及軍工設施周邊地域投資；及(ii)投資涉及國家安全的重要農產品、重要能源和資源、重大裝備製造、重要基礎設施、重要運輸服務、重要文化產品及服務、重要信息技術和互聯網產品及服務、重要金融服務、關鍵技術等重要領域，並取得目標企業的控制權之前，外國投資者或中國境內的有關各方必須向工作機制辦公室申報安全審查。當外國投資者(a)持有目標企業逾50%股權；(b)即使持有目標50%以下股權，但仍擁有可對目標企業董事會或股東大會決議產生重大影響的表決權；或(c)對目標企業的經營決策、人力資源、財務和技術發揮重大影響時，即存在前句第(ii)項所述的「控制權」。

有關增值電信業務的法規

增值電信業務許可證

國務院於2000年9月25日頒佈《中華人民共和國電信條例》（「**電信條例**」），並於2016年2月6日最後修訂，為中國電信服務供應商提供監管框架。電信條例規定電信服務供應商開始經營前須取得經營許可證。電信條例將電信服務分為基礎電信業務及增值電信業務。根據中國信息產業部（「**信息產業部**」，為工信部的前身）於2003年2月21日頒佈並於2019年6月6日最後修訂的電信條例隨附的《電信業務分類目錄》，通過固定網絡、移動網絡及互聯網提供的信息服務屬於增值電信業務。根據電信條例，中國經營性電信服務供應商必須自信息產業部或其省級主管部門取得經營許可證。

工信部於2009年3月1日發佈《電信業務經營許可管理辦法》（「**電信許可辦法**」），並於2017年7月3日修訂。電信許可辦法確認有兩類電信經營許可證可供中國運營商選擇，即基礎電信業務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。獲批准的電信服務運營商須遵循增值電信業務許可證所列規範開展業務。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。

國務院於2000年9月25日頒佈《互聯網信息服務管理辦法》（「**互聯網信息辦法**」），並於2011年1月8日修訂。根據互聯網信息辦法，經營性互聯網信息服務提供商須自相關政府機

監管概覽

構取得具有互聯網信息服務經營範圍的增值電信業務許可證，即互聯網內容提供商許可證（「ICP許可證」）後，方可在中國從事任何經營性互聯網信息服務業務。透過移動應用程序提供信息服務須符合規管互聯網信息服務的中國法律法規。此外，互聯網信息辦法及其他相關辦法亦禁止構成發佈傳播淫穢、色情、賭博及暴力、教唆犯罪或侵害第三方的合法權利及利益等任何內容的互聯網活動。倘互聯網信息服務供應商發現其系統傳輸的信息屬明令禁止的範圍，則有關供應商須終止有關傳輸，立即刪除有關信息，保存記錄，並向負責的政府機關報告。任何互聯網信息服務供應商違反該等規定，將會導致其ICP許可證被吊銷，情節嚴重者，則其網站會被關閉。

於2016年6月28日，國家互聯網信息辦公室頒佈《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，旨在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必須按照後台實名前台自願的原則，核實用戶的手機號碼及其他身份信息。互聯網應用程序提供者未向用戶明示並經用戶同意，不得開啟可收集用戶地理位置信息的功能、讀取用戶通訊錄、啟用用戶移動智能設備的攝像頭或錄音機或與其服務無關的其他功能，亦不得進行無關應用程序的捆綁安裝。移動應用程序管理規定亦規定，應用商店服務提供者須在服務上線運營後30日內，向相關的地方國家網信辦辦公室報告，且彼等在以下方面負責對應用程序供應商的管理：(i) 須核實應用程序供應商的真實性、安全性及合法性，建立信用管理制度及向相關機關分類備案；(ii) 須督促應用程序供應商保護用戶信息，提供應用程序獲取及使用用戶信息的方式的完整說明，並向用戶呈現；(iii) 須督促應用程序供應商發佈合法信息內容，建立及完善安全審查機制，指定與服務規模相符的若干數目的專業人員；及(iv) 須督促應用程序供應商發行合法的應用程序並尊重及保護有關應用程序供應商的知識產權。對違反任何監管要求的任何應用程序供應商，應用商店服務供應商須視乎情況採取警告、暫停發行或下架應用程序等措施，保存記錄並向有關主管部門報告有關違規。此外，應用商店服務供應商須與應用程序信息服務供應商訂立服務協議，制定雙方的權利及義務。

於2016年12月16日，工信部頒佈《移動智能終端應用軟件預置和分發管理暫行規定》（「**移動應用軟件暫行規定**」），其於2017年7月1日生效。根據移動應用軟件暫行規定，（其中包括）互聯網信息服務提供者必須確保，除支持移動智能設備硬件和操作系統正常運行的基本功能軟件外，移動應用程序以及其輔助資源文件、配置文件和用戶數據等能夠被用戶方便卸載。

中國嚴格監管互聯網信息內容，根據互聯網信息辦法，如果ICP許可證持有人製作、複製、發佈或傳播含有法律或行政法規禁止內容的互聯網內容，中國政府可關閉ICP許可證持有人的網站並吊銷其ICP許可證。經營性互聯網信息服務運營商亦須監管其網站，不得張貼或發佈任何禁止類內容，且須移除網站的相關禁止類內容，保存有關記錄，並向有關政府機關報告。

監管概覽

外商投資限制

在中國，外商直接投資電信企業受國務院於2001年12月11日頒佈並於2016年2月6日最後修訂的《外商投資電信企業管理規定》所規管，其要求中國的外資增值電信企業須以中外合資企業形式成立，且外商投資者最多可收購有關企業50%的股權。此外，投資經營中國增值電信業務的外商投資增資電信企業的主要外方投資者必須具有經營增值電信業務的良好往績記錄及經驗，前提是有關投資者為投資中國增值電信企業的外方投資者中的主要投資者。

於2006年7月13日，信息產業部發佈《關於加強外商投資經營增值電信業務管理的通知》（「**信息產業部通知**」），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、倒賣電信業務經營許可證，亦不得以任何形式為外國投資者在中國境內非法經營任何電信業務提供任何資源、場地、設施及其他協助。此外，根據信息產業部通知，外商投資增值電信服務運營商所使用的互聯網域名及註冊商標應為該運營商（或其股東）依法擁有。

有關網絡遊戲發行及運營的法規

監管機構

根據國務院下屬部門中央機構編製委員會辦公室發佈並於2009年9月7日生效的《中央機構編製委員會辦公室關於印發〈中央編辦對文化部（「**文化部**」）、廣電總局（「**廣電總局**」）、新聞出版總署（「**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》，國家新聞出版廣電總局（「**國家新聞出版廣電總局**」，為廣電總局及新聞出版總署的後繼者）將負責對網絡遊戲在互聯網上線的審批，上網後，網絡遊戲將由文化部管理。

根據文化部於2011年3月18日頒佈的《關於實施新修訂〈互聯網文化管理暫行規定〉的通知》，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）。

根據文化部於2017年12月15日發佈的經修訂的《互聯網文化管理暫行規定》（「**互聯網文化規定**」），「互聯網文化產品」界定為包括專門為互聯網製作的網絡遊戲，以及通過互聯網傳播或發行的遊戲且為商業目的提供互聯網文化產品及相關服務須經文化部省級主管部門的批准。

於2019年5月，文化和旅遊部辦公廳發佈《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》（「**調整審批範圍通知**」），其引用《文化和旅遊部職能配置、內設機構和人員編製規定》及進一步指明文旅部不再承擔管理網絡遊戲行業之責任且不再審批核發涉及「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

監管概覽

行)」、「利用信息網絡經營網絡遊戲虛擬貨幣交易」等經營範圍的網絡文化經營許可證，而現行有效的網絡文化經營許可證將維持有效，直至到期為止。於2019年7月10日，文旅部發佈《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》(「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《網絡遊戲管理暫行辦法》，意味著文旅部將不再規管網絡遊戲行業。然而，截至最後實際可行日期，尚未清楚文旅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。

青瓷文化持有的網絡文化經營許可證已於2021年3月到期，而青瓷數碼持有的網絡文化經營許可證已於2021年8月到期。於網絡文化經營許可證到期後，青瓷文化及青瓷數碼已繼續其遊戲運營業務。

於2021年9月，聯席保薦人、其中國法律顧問及我們的中國法律顧問與福建省文化和旅遊廳進行面談，期間確認：(i)文旅部及其地方部門不再審批或核發任何「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)」或「利用信息網絡經營網絡遊戲虛擬貨幣交易」經營範圍的網絡文化經營許可證；(ii)在並無新法律、法規、官方指引或當局要求我們獲取網絡文化經營許可證或在到期後續辦網絡文化經營許可證的情況下，我們可繼續遊戲運營業務而無需續辦相關許可證；及(iii)倘我們在網絡文化經營許可證到期後繼續遊戲運營業務，我們將不會受到任何處罰。我們的中國法律顧問認為，且聯席保薦人在諮詢其中國法律顧問後贊同，福建省文化和旅遊廳為提供上述監管確認的主管部門。

根據對最新中國法律、法規及政策的公開搜索，中國法律顧問告知，截至最後實際可行日期，我們並不知悉國務院或國家行政部門有任何計劃就由哪個政府部門承擔文旅部對網絡遊戲行業的監管職責以及網絡文化經營許可證會否及如何重續頒佈新法律或法規或修訂現行法律或法規。

網絡出版服務(包括網絡遊戲發行)及網絡文化經營(包括網絡遊戲運營)均屬於負面清單中的禁止類。於2009年9月28日，新聞出版總署連同國家版權局及全國「掃黃打非」工作小組辦公室頒佈《新聞出版總署、國家版權局、全國「掃黃打非」工作小組辦公室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》(「新聞出版總署通知」)，其規定(其中包括)禁止外商投資者以獨資、合資、合作等方式在中國境內投資或從事網絡遊戲運營業務，並明確禁止外商投資者通過建立其他合資公司、簽訂合約協議或提供技術支持等方式間接控制或參與境內企業的網絡遊戲運營業務。如嚴重違反新聞出版總署通知，則將導致相關許可證被吊銷或相關登記被註銷。

監管概覽

網絡遊戲審查及出版

《網絡出版服務管理規定》(「**網絡出版規定**」)由國家新聞出版廣電總局及工信部於2016年2月4日聯合頒佈，並於2016年3月10日生效。網絡出版規定對「網絡出版服務」實施許可要求，「網絡出版服務」指通過信息網絡向公眾提供網絡出版物，「網絡出版物」指通過信息網絡向公眾提供的具有編輯、製作或加工等出版特徵的數字化作品，包括但不限於遊戲。許可要求實體從事網絡出版服務，必須經過出版機構批准，並取得網絡出版服務許可證。

根據新聞出版總署通知，未取得新聞出版總署事先批准，不可出版網絡遊戲。然而，新聞出版總署通知並無明確規定未能取得有關事先批准的金錢處罰。

根據網絡出版規定，網絡遊戲出版前，網絡出版服務提供商須向其所在地的國家新聞出版廣電總局省級分局遞交申請，倘申請獲批准，則其申請被提交予國家新聞出版廣電總局審批。未經國家新聞出版廣電總局事先批准，則不得發行網絡遊戲，否則倘違法所得超過人民幣10,000元，主管機關可沒收一切違法所得並處以違法所得五倍以上十倍以下之罰款；或倘違法所得不超過人民幣10,000元，最高處以人民幣50,000元之罰款。

於2016年5月24日，國家新聞出版廣電總局頒佈《關於移動遊戲出版服務管理的通知》(「**移動遊戲通知**」)，自2016年7月1日起生效。移動遊戲通知規定，遊戲出版服務單位應負責移動遊戲內容審核及遊戲出版物號申領工作。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，遊戲出版服務單位是指取得國家新聞出版廣電總局網絡出版服務許可證，具有遊戲出版業務範圍的網絡出版服務單位。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，將所需文件報送屬地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號用於內容審核及遊戲防沉迷系統測試賬號。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線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，將由遊戲出版服務單位及企業協同省級出版行政主管部門在2016年10月1日之前實施相關審批手續。否則，該等移動遊戲應停止在網上出版或運營。考慮到業內有相當數量的遊戲於上線前未能取得前置審批，國家新聞出版廣電總局於2016年9月19日頒佈《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》，將申請前置審批的以上期限由2016年10月1日進一步延長至2016年12月31日。

於2018年3月，中國共產黨中央委員會發佈深化黨和國家機構改革方案，且全國人大採納國務院機構改革方案(統稱為「**機構改革方案**」)。根據機構改革方案，國家新聞出版廣電

監管概覽

總局經改革現稱為國家廣播電視總局(作為國務院的一個部門)，國家新聞出版署(國家版權局)現為中共中央宣傳部的一個部門。於實施該項改革的同時，新聞出版總署於2018年4月至2018年12月暫停並自2018年12月起恢復對國內及國外開發的網絡遊戲的評估及前置審批。

網絡遊戲運營

於2011年2月17日，文化部發佈《互聯網文化管理暫行規定》(「**互聯網文化暫行規定**」)，其於2011年4月1日生效，並經文化部於2017年12月15日最後修訂。根據互聯網文化暫行規定，「互聯網文化產品」界定為包括專門為互聯網製作的網絡遊戲，以及通過互聯網傳播或發行的遊戲。為商業目的提供互聯網文化產品及相關服務須經文化部省級主管部門的批准。

於2010年6月3日，文化部頒佈《網絡遊戲管理暫行辦法》(「**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買賣服務。所有網絡遊戲運營商、虛擬貨幣發行商及虛擬貨幣買賣服務提供商須取得網絡文化經營許可證。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。

於2019年7月10日，文旅部頒佈廢止決定，訂明文旅部於2019年7月10日廢止網絡遊戲辦法。

有關虛擬貨幣及虛擬道具的法規

於2007年1月25日，公安部(「**公安部**」)、文化部、信息產業部及新聞出版總署聯合發佈《關於規範網絡遊戲經營秩序查禁利用網絡遊戲賭博的通知》。為遏抑涉及網絡賭博的遊戲，該通知(i)禁止網絡遊戲運營商就遊戲勝負以虛擬貨幣的形式收取佣金；(ii)要求網絡遊戲運營商對競猜及博彩遊戲中的虛擬貨幣使用加以限制；(iii)禁止將虛擬貨幣轉化成真實貨幣或財產；及(iv)禁止允許遊戲玩家向其他玩家轉讓虛擬貨幣的服務。

文化部、中國人民銀行及其他政府機構於2007年2月15日聯合發佈《關於進一步加強網吧及網絡遊戲管理工作的通知》(「**網絡遊戲通知**」)，旨在加強管理網絡遊戲虛擬貨幣，避免對中國經濟及金融系統造成任何不利影響。網絡遊戲通知對網絡遊戲運營商所發行虛擬貨幣總量及單個玩家的購買額實施嚴格限制，並要求嚴格區分虛擬交易和電商的實物交易。網絡遊戲通知進一步規定虛擬貨幣僅可用於購買虛擬道具，並禁止倒賣任何虛擬貨幣。

監管概覽

文化部與商務部於2009年6月4日聯合發佈《關於加強網絡遊戲虛擬貨幣管理工作的通知》（「**虛擬貨幣通知**」）。虛擬貨幣通知對「虛擬貨幣」一詞進行了定義，並對虛擬貨幣的交易及發行制定了一系列限制。虛擬貨幣通知亦規定網絡遊戲運營商不得在玩家投入現金或虛擬貨幣的前提下，採取抽籤、押寶、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日頒佈並自2017年5月1日起生效的《關於規範網絡遊戲運營加強事中事後監管工作的通知》（「**事中事後監管工作通知**」），用戶以法定貨幣直接購買、使用網絡遊戲虛擬貨幣購買或按一定兌換比例獲得的虛擬道具及具備直接兌換網絡遊戲內其他虛擬道具或增值服務功能的虛擬道具，均須受網絡遊戲虛擬貨幣規定規管。網絡遊戲運營商不得為用戶提供將虛擬貨幣兌換為法定貨幣或實物的服務。若其為用戶提供選擇將虛擬貨幣兌換為低價值的實物，有關實物的內容及價值須符合國家相關法律法規。然而，事中事後監管工作通知已於2019年8月19日被文旅部廢止。

有關實名註冊及防沉迷系統的法規

根據網絡遊戲辦法及事中事後監管工作通知（分別於2019年7月10日及2019年8月19日廢止），網絡遊戲運營商須要求網絡遊戲用戶以有效身份證件進行實名註冊，保存用戶的註冊信息，且不得為以遊客身份登錄的網絡遊戲用戶提供遊戲內的充值或消費服務。

於2007年4月15日，中國八部委聯合發佈《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》（「**防沉迷通知**」），要求所有中國網絡遊戲運營商實施防沉迷合規系統，遏制未成年人沉迷於網絡遊戲。根據防沉迷合規系統，將未成年人（界定為18歲以下的遊戲玩家）連續遊戲時間三小時或以內視為「健康」，三至五小時視為「疲勞」，而五小時或以上視為「不健康」。當遊戲運營商發現遊戲玩家的在線時間已達「疲勞」水平，則須將遊戲玩家的遊戲內收益價值減半，而倘達「不健康」水平，則須降至零。

為確定遊戲玩家是否為未成年人而須遵守防沉迷合規系統，須採用實名註冊系統，要求網絡遊戲玩家在玩網絡遊戲前登記其真實身份信息。根據相關八部委於2011年7月1日發佈的《關於啟動網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知》（「**啟動實名驗證通知**」），網絡遊戲（不包括移動遊戲）運營商必須自2011年10月1日起向全國公民身份證號碼查詢服務中心提交遊戲玩家的身份信息以供核實，以防止未成年人使用成年人身份證玩網絡遊戲。啟動實名驗證通知釐定最為嚴厲的處罰要求若發現違反防沉迷通知及啟動實名驗證通知，則停止相關網絡遊戲運營。

於2014年7月25日，國家新聞出版廣電總局發佈《關於深入開展網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知》（「**開展實名驗證通知**」），其於2014年10月1日生效，指出受硬件、技術及其他因素限制，防沉迷合規系統適用於所有網絡遊戲（暫時不包括移動遊戲）。

監管概覽

於2018年8月，教育部、國家衛生健康委員會、國家體育總局、財政部（「財政部」）、人力資源和社會保障部、國家市場監督管理總局、新聞出版總署及廣電總局發佈《綜合防控兒童青少年近視實施方案》，建議控制新網絡遊戲的數量，研究符合國情的適齡提示制度，並採取措施限制未成年人玩網絡遊戲的時間。於2019年10月25日，國家新聞出版署發佈《關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，其於2019年11月1日生效。該通知對網絡遊戲運營作出了幾項規定，包括但不限於：(i)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；(ii)嚴格控制未成年人使用網絡遊戲時段、時長；(iii)規範向未成年人提供付費服務；(iv)加強行業監管，開展、發行及運營網絡遊戲必須符合上述規定；及(v)探索實施適齡提示制度。網絡遊戲公司應分析未成年人沉迷遊戲的原因，並更改導致該沉迷的遊戲內容及特點或者遊戲規則。網絡遊戲企業不得為未滿八週歲的未成年人提供遊戲付費服務。八週歲以上未滿16週歲的未成年人，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週歲以上未滿18週歲的玩家，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。

於2020年10月17日，全國人大常委會修訂並頒佈《中華人民共和國未成年人保護法（2020修訂）》，其於2021年6月1日生效。《中華人民共和國未成年人保護法（2020修訂）》新增「網絡保護」一章，對進一步保護未成年人在互聯網上的利益作出一系列規定，其中包括：(i)禁止網絡產品及服務提供者向未成年人提供引誘未成年人沉迷的產品及服務；(ii)網絡遊戲、直播、音視頻及社交等產品及服務的網絡服務提供者須建立針對未成年人的用戶時長、接入權限及消費等的專項管理制度；(iii)網絡遊戲服務提供者必須要求未成年人以其有效身份信息註冊及登錄網絡遊戲；(iv)網絡遊戲服務提供者必須按照相關規則及標準對遊戲進行分類，告知用戶遊戲玩家的適合年齡，並採取技術措施防止未成年人接入不適當的網絡遊戲功能；及(v)網絡遊戲服務提供者不得在晚上十時至次日早上八時期間向未成年人提供網絡遊戲服務。

於2021年3月30日，中華人民共和國教育部發佈《關於進一步加強中小學生睡眠管理工作的通知》，進一步規定未成年人玩網絡遊戲的時間段，此外，各地教育部門要會同相關部門切實加強對網絡遊戲的規範管理，採取技術手段進行監管，確保在規定時段內不得為未成年人提供遊戲服務。

於2021年8月30日，新聞出版總署發佈關於進一步防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知，自2021年9月1日起生效。關於進一步防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知對未成年人玩網絡遊戲施加更嚴格的時間限制，並規定網絡遊戲運營商只能在每週五、週六、週日或中國法定節假日的下午八時正至下午九時正每天一小時為未成年人提供網絡遊戲服務。此外，關於進一步防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知要求所有網絡遊戲必須接入新聞出版總署的實名註冊及遊戲防沉迷系統，所有網絡遊戲玩家必須使用真實有效的身份信息進行註冊或登錄，且網絡遊戲運營商不得以任何方式（包括訪客體驗模式）向任何未實名註冊的用戶提供遊戲服務。

於2021年10月20日，六個中國政府部門聯合發佈《關於進一步加強預防中小學生沉迷網絡遊戲管理工作的通知》，進一步規定，網絡遊戲企業須落實實名註冊要求。網絡遊戲用戶提交的實名註冊信息，必須通過國家新聞出版署實名驗證系統驗證。網絡遊戲運營商只能

監管概覽

在週五、週六、週日和中國法定節假日每日下午八時正至下午九時正，向中小學生提供一小時網絡遊戲服務。

有關廣告的法規

於2018年10月26日最後修訂的《中華人民共和國廣告法》規定，廣告主、廣告營運商及廣告分發商須確保彼等製作或經彼等分發的廣告內容真實，並全面遵守適用法律法規，且廣告內容不得含有任何違禁信息，包括但不限於：(i)損害國家尊嚴或利益或洩露國家秘密的信息；(ii)使用「國家級」、「最高級」、「最佳」等用語的信息；及(iii)含有民族、種族、宗教或性別歧視的信息。

於2016年7月4日，國家工商總局頒佈《互聯網廣告管理暫行辦法》（「**互聯網廣告辦法**」），其於2016年9月1日生效。互聯網廣告辦法監管任何在互聯網發佈的廣告（包括但不限於通過網站、網頁及應用程序以文字、圖片、音頻及視頻方式發佈的廣告），並為廣告主、廣告營運商及廣告分發商提供更詳盡的指引。根據互聯網廣告辦法，倘互聯網信息服務供應商知悉或應合理地知悉任何人使用其信息服務發佈違法廣告（即使互聯網信息服務供應商僅提供信息服務且並無涉及互聯網廣告業務），其仍須加以阻止。

遊戲社區及平台

遊戲社區及平台運營商須：(i)遵守與增值電信服務有關的相關法律法規；(ii)負責管理平台遊戲，特別是要求遊戲開發商及發行商於透過平台推出遊戲前提供國家新聞出版署的前置審批；及(iii)遵守廣告的相關條文；及(iv)遵守國家網信辦於2017年8月25日頒佈並於2017年10月1日生效的《互聯網論壇社區服務管理規定》。

根據《互聯網論壇社區服務管理規定》，互聯網論壇社區服務提供商對平台的管理負責，包括(i)與用戶訂立協議，訂明用戶不得利用互聯網論壇社區服務分發或散佈非法信息，而倘用戶嚴重違反有關協議，則服務提供商應禁止使用或關閉相關賬號或版塊；訂明論壇社區版塊的發起者及管理者應履行與彼等權利相應的義務，而倘發起者或管理者違反法律或協議，或未能妥善履行責任及義務，則服務提供商應根據法律或協議限制或撤回彼等的管理權限，甚至禁止使用或關閉相關賬號或版塊；(ii)加強對其用戶散佈信息的管理，立即停止傳輸非法信息，採取措施以刪除或另行處置非法信息，保存有關記錄，並及時向國家網信辦或其地方主管部門報告；及(iii)按照「後台實名及前台自願」的原則，要求用戶通過真實身份信息認證後註冊賬號，並記錄及定期核實版塊發起者及管理者的真實身份信息。

有關信息安全及審查的法規

於2005年12月13日，公安部發佈《互聯網安全保護技術措施規定》（「**互聯網保護措施**」），其於2006年3月1日生效。互聯網保護措施要求互聯網服務提供者採取適當的措施（包括防病毒、數據備份及其他相關措施），至少記錄60天內與其用戶有關的若干信息（包括用戶註冊

監管概覽

信息、登錄及退出時間、IP地址、用戶發帖的內容及時間)，發現違法信息，停止傳輸有關信息，並保留相關記錄。除非法律法規要求進行披露，否則互聯網服務提供者不得向任何第三方進行用戶信息的未經授權披露。彼等獲進一步要求建立管理制度及採取技術措施以保護用戶通信的自由及保密。

根據公安部、國家保密局、國家密碼管理局及國務院信息工作辦公室於2007年6月22日頒佈的《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)的第二級或以上信息系統，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或以上公安機關辦理備案手續。第三級信息系統受到破壞後，會對社會秩序及公共利益造成嚴重損害，或者對國家安全造成損害。運營及使用第三級信息系統的實體應當依據相關優良做法及國家技術標準保護信息系統。

為了維護國家安全，互聯網內容在中國受到規管及限制。全國人大常委會於2000年12月28日發佈《維護互聯網安全的決定》，其於2009年8月27日修訂，對在中國有任何以下行為的人士追究刑事責任：(i)非法進入具戰略重要性的計算機或系統；(ii)傳播政治分裂信息；(iii)洩露國家秘密；(iv)傳播虛假商業信息；或(v)侵犯知識產權。於1997年，公安部發佈《計算機信息網絡國際聯網安全保護管理辦法》，其經國務院於2011年1月8日修訂，禁止利用互聯網(其中包括)洩露國家秘密、傳播擾亂社會秩序的內容。公安部有權監督及監察，而相關地方公安局亦可行使管轄權。倘ICP許可證持有人違反該等辦法，中國政府可撤回其ICP許可證並關閉其網站。

於2011年12月29日，工信部頒佈《規範互聯網信息服務市場秩序若干規定》，其於2012年3月15日生效。有關規定訂明，未經用戶同意，互聯網信息服務提供者不得收集與用戶相關、能夠單獨或者與其他信息結合以確認用戶身份的信息(以下簡稱「用戶個人信息」)，不得將用戶個人信息提供給他人，但是法律及行政法規另有規定的除外。有關規定亦要求互聯網信息服務提供者妥善保管用戶個人信息；倘保管的用戶個人信息洩露或者可能洩露時，互聯網信息服務提供者應當立即採取補救措施；造成或者可能造成嚴重後果的，應當立即向授予其互聯網信息服務許可證或者備案的電信管理機構報告，並配合相關部門進行的調查處理。未遵守有關規定的，可處以人民幣10,000元以上及人民幣30,000元以下的罰款並向公眾發佈公告。

負責監管信息安全的國家部門應監管處於該等等級的信息系統的信息安全等級保護工作。於2012年12月28日，全國人大常委會頒佈《關於加強網絡信息保護的決定》，加強互聯網信息安全及隱私的法律保障。

全國人大常委會於2015年7月1日發佈《中華人民共和國國家安全法》，其於同日生效。《中華人民共和國國家安全法》規定，國家須維護國家主權、國家安全、網絡安全以及國家

監管概覽

的發展利益，國家亦須設立國家安全審查及監督制度以審查(其中包括)外商投資、關鍵技術、網絡信息技術產品與服務以及其他可能影響中國國家安全的重要活動。

國家網信辦於2016年6月28日頒佈《移動互聯網應用程序信息服務管理規定》，其於2016年8月1日生效，規定禁止移動互聯網應用提供者從事可能危害國家安全、擾亂社會秩序或侵犯第三方合法權利的任何活動，且不得製作、複製、發佈或通過移動互聯網應用程序傳播法律法規禁止的任何內容。

於2016年11月7日，全國人大常委會頒佈《中華人民共和國網絡安全法》(於2017年6月1日生效)，據此，網絡運營者開展業務及提供服務時必須遵守法律法規及履行網絡安全保護義務。通過網絡提供服務的運營者，應當依照法律、法規的規定和國家強制性要求，採取技術措施和其他必要措施，保障網絡安全、穩定運行，有效應對網絡安全事件，防範違法犯罪活動，維護網絡數據的完整性、保密性和可用性，且網絡運營者不得收集與其提供的服務無關的個人信息，不得違反法律的規定或雙方的協議收集或使用個人信息，且關鍵信息基礎設施的網絡運營者須將在中國境內收集及產生的所有個人信息及重要數據在中國境內存儲。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。

中央網絡安全和信息化委員會辦公室(「中央網信辦」)及國家市場監督管理總局於2019年3月13日聯合發佈《關於開展App安全認證工作的公告》及《移動互聯網應用程序(App)安全認證實施細則》，鼓勵移動應用程序運營者自願獲得應用程序安全認證，亦鼓勵搜索引擎及應用商店向用戶推薦經認證的應用程序。

於2020年4月13日，國家網信辦、國家發改委、工信部、公安部、國家安全部、財政部、商務部、中國人民銀行、國家市場監督管理總局、國家廣播電視總局、保密局及國家密碼管理局聯合頒佈《網絡安全審查辦法》(「**審查辦法**」)，其於2020年6月1日生效，規定更多有關網絡安全審查規定的詳細規則。審查辦法旨在通過網絡安全審查辦公室(「**網審辦**」)對關鍵信息基礎設施運營者購買的若干網絡產品及服務進行網絡安全審查，確保關鍵信息基礎設施供應鏈安全，保障國家安全。一般而言，關鍵信息基礎設施運營者在購買網絡產品及服務時，應在產品或服務投入使用前評估相關產品或服務可能帶來的國家安全風險，倘認為存在風險，則應申請網審辦審查。網審辦將決定是否需要對產品或服務進行審查。倘審查辦法規定的任何網絡安全審查機制成員單位認為網絡產品或服務影響或可能影響國家安全，則網審辦應向中央網信辦提出網絡安全審查申請，隨後根據審查辦法進行網絡安全審查。網審辦應在30至45個工作天內完成網絡安全審查，並將審查結果提交機制成員及相關關鍵信息基礎設施保護部門作進一步審查，最長可能需時15個工作天。倘上述關鍵信息基礎設施保護部門對審查結果有不同意見，則網審辦將提交審查結果予中央網信辦作終審，審查時間需時45個工作天。

於2021年7月10日，國家網信辦頒佈網絡安全審查辦法(徵求意見稿)。根據《中華人民共和國網絡安全法》及審查辦法，購買網絡產品及服務的關鍵信息基礎設施運營者須遵守網絡安全審查制度。此外，相關監管部門亦將對非關鍵信息基礎設施運營者購買的被視為能夠影響國家安全的網絡產品及服務進行網絡安全審查。網絡安全審查辦法(徵求意見稿)將從事數據處理活動並影響或可能影響國家安全的數據處理者(連同關鍵信息基礎設施運營

監管概覽

者，統稱「**運營者**」)納入網絡安全審查範圍。網絡安全審查重點關注國外採購活動、數據處理活動及上市產生的國家安全風險，包括有關公司在國外上市後核心數據、重要數據或大量個人信息被盜、洩露、損毀、非法利用或轉移到中國內地境外的風險，以及關鍵信息基礎設施、核心數據、重要數據或大量個人信息被外國政府影響、控制或惡意利用的風險。網絡安全審查辦法(徵求意見稿)規定，擬在國外上市而掌管超過一(1)百萬用戶個人信息的運營者，必須向網審辦申請網絡安全審查。因此，倘非關鍵信息基礎設施運營者處理超過一(1)百萬用戶的個人信息，其仍有義務在國外上市前申請網絡安全審查。為便於審查，網絡安全審查辦法(徵求意見稿)將中國證監會加入審查委員會，而審查委員會由國家網信辦牽頭，並由其他十二個監管部門組成。倘網絡安全審查委員會成員與相關關鍵信息基礎設施保護部門存在分歧，將啟動專門審查程序徵求相關部門的意見，而案件將上報國家網信辦，在此情況下，審查期限由45個工作天延長至三個月，而複雜的案件可進一步延長。網絡安全審查辦法(徵求意見稿)尚在公開徵求意見階段，尚未正式採納。倘網絡安全審查辦法(徵求意見稿)最終以目前的版本獲採納，網絡安全審查辦法(徵求意見稿)將適用於我們以及行業內多間其他公司。然而，網絡安全審查辦法(徵求意見稿)的協定尚在相對初步的階段，而網絡安全審查辦法(徵求意見稿)的部分條款尚不明確並有待相關部門最終確定或釐清。例如，網絡安全審查辦法(徵求意見稿)使用「國外上市」而非「境外上市」的概念。由於香港為國家的一部分，「國外上市」概不包括在香港上市。然而，網絡安全審查辦法(徵求意見稿)並未有就「國外上市」作進一步解釋或詮釋，故不明確相關規定是否將適用於擬在香港**[編纂]**。此外，概不明確「1百萬用戶」一詞僅指中國用戶抑或亦包括非中國用戶。相關實施條款及預期採納或生效日期或會有所變動，因此尚存在不確定性。我們將密切監測及評估規則制定過程的進展。

《**關鍵信息基礎設施安全保護條例**》(**「關鍵信息基礎設施條例**」)自2021年9月1日起與數據安全法同時生效。根據**關鍵信息基礎設施條例**，「**關鍵信息基礎設施**」是指公共通信和信息服務、能源、交通、水利、金融、公共服務、電子政務、國防科技工業等重要行業和領域的，以及其他一旦遭到破壞、喪失功能或者數據洩露，可能嚴重危害國家安全、國計民生、公共利益的重要網絡設施、信息系統等。上述重要行業和領域的主管部門及監督管理部門負責**關鍵信息基礎設施**的安全保護(**「保護部門**」)。保護部門將根據行業的具體情況制定**關鍵信息基礎設施**的識別規則，並報國務院公安部門備案。制定識別規則時，必須考慮以下因素：**(i)**網絡設施和信息系統對行業和領域核心業務的重要性；**(ii)**網絡設施和信息系統的破壞、喪失功能或者數據洩露可能帶來的損害；及**(iii)**對其他行業和領域的相關影響。保護部門負責按照識別規則組織開展本行業和領域**關鍵信息基礎設施**的識別工作，及時將識別結果通知運營者，並向國務院公安部門報告。該等規定為新發佈，對於該等規定的詮釋及實施，可能會進一步頒佈詳細的規則或解釋，包括不同行業和領域識別**關鍵信息基礎設施**的規則。

於2021年11月14日，國家網信辦發佈數據安全條例(徵求意見稿)。數據安全條例(徵求意見稿)載有個人信息保護、重要數據安全、跨境數據傳輸安全管理、網絡安全審查申報及互聯網平台運營商義務等事宜的規定。根據數據安全條例(徵求意見稿)，數據處理者開展

監管概覽

以下活動，應當按照國家有關規定，申報網絡安全審查：(i)匯聚掌握大量關係國家安全、經濟發展、公共利益的數據資源的互聯網平台運營者實施合併、重組、分立，影響或者可能影響國家安全的；(ii)處理一(1)百萬人以上個人信息的數據處理者赴國外上市的；(iii)數據處理者赴香港上市，影響或者可能影響國家安全的；及(iv)其他影響或者可能影響國家安全的數據處理活動。數據安全條例(徵求意見稿)並無界定「影響或者可能影響國家安全」的範圍及門檻。根據《中華人民共和國國家安全法》，「國家安全」一詞是指「國家政權、主權、統一和領土完整、人民福祉、經濟社會可持續發展和國家其他重大利益相對處於沒有危險和不受內外威脅的狀態，以及保障持續安全狀態的能力」。在並無進一步解釋或詮釋的情況下，中國政府當局對「影響或者可能影響國家安全」的詮釋可能有很大的酌情權。

除網絡安全審查外，數據安全條例(徵求意見稿)亦要求赴境外(包括香港)上市的數據處理者，應當自行或者委託數據安全服務機構每年開展一次數據安全評估，並在每年1月31日前將上一年度數據安全評估報告報設區的市級網信部門。年度數據安全評估報告的內容包括(其中包括)處理重要數據的情況、發現的數據安全風險及處置措施、數據安全管理制度以及共享、交易、委託處理、向中國內地境外提供重要數據的安全評估情況。此外，根據數據安全條例(徵求意見稿)，數據處理者向中國內地境外提供在中國內地境內收集和產生的數據，倘出境數據中包含重要數據，或者關鍵信息基礎設施運營者或處理一(1)百萬人以上個人信息的數據處理者向境外提供個人信息，則應當通過國家網信辦組織的數據出境安全評估。

鑒於數據安全條例(徵求意見稿)截至最後實際可行日期僅發佈以公開徵求意見，我們仍在評估數據安全條例(徵求意見稿)的各項規定是否適用於我們的業務，而現階段預測數據安全條例(徵求意見稿)的影響對我們而言屬不切實際。

預期中國未來有關數據隱私、個人信息保護及跨境數據傳輸的法律法規將施加額外的嚴格規定，而我們可能需要遵守更嚴格的網絡安全及數據隱私法規及法律。有關更多資料，請參閱「風險因素—與我們的業務及行業有關的風險—中國政府及其他司法權區的監管機關或會頒佈影響我們業務的新法律法規，而其詮釋及實施存在相當大的不確定性。未能遵守不時變化的法律法規可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響」。

於2021年7月6日，中國共產黨中央委員會辦公廳及國務院辦公廳頒佈《關於依法從嚴打擊證券違法活動的意見》(「**關於證券違法活動的意見**」)，提出促進資本市場高質量發展、打擊證券違法活動的七個方面的意見。根據關於證券違法活動的意見，將加強跨境監管執法及司法合作，包括：(i)加強跨境監管合作，完善有關數據安全、跨境數據流及保密信息管理的法律法規，明確境外上市公司數據安全責任；(ii)加強對中概股公司的監管，明確國內行業部門及監管部門的職責，加強跨部門監管合作；及(iii)設立健全資本市場法律域外適用

監管概覽

制度，制定證券法域外適用的司法詮釋及相關規則，促進外國及國外地區與中國司法判決的相互認可及執行。《關於證券違法活動的意見》一般將適用於我們以及其他中概股公司。然而，由於該等意見為最近發佈，關於證券違法活動的意見的實施及執行(特別是有關數據安全跨境監管及境外上市中國公司監管方面)仍需待具體實施細則頒佈，尚不明確相關意見會否及如何進一步演變為中國證監會的監管措施，以及相關意見或措施將如何實施。

有關個人隱私及數據保護的法規

於2013年7月16日，工信部頒佈《電信和互聯網用戶個人信息保護規定》，監管在中國提供電信服務及互聯網信息服務的過程中用戶個人信息的收集及使用，個人信息包括用戶姓名、出生日期、身份證號碼、地址、手機號碼、賬號名稱、密碼及能夠識別用戶的其他信息。電信服務供應商及互聯網服務供應商須制定其自身的收集及使用用戶信息的規則，且未經用戶同意，不得收集或使用用戶信息。電信服務供應商及互聯網服務供應商必須訂明信息收集及使用的目的、方式及範圍，獲得相關公民的同意，並對收集的個人信息保密。電信服務供應商及互聯網服務供應商不得披露、篡改、損毀、出售或非法向他人提供所收集的個人信息。電信業務經營者及互聯網服務供應商須採取技術及其他措施防止收集的個人信息出現任何未經授權的披露、毀損或丟失。

國家網信辦、工信部、公安部及國家市場監督管理總局聯合頒佈《常見類型移動互聯網應用程序必要個人信息範圍規定》，其於2015年6月1日生效，明確了常見類型應用程序必要個人信息的範圍。此外，互聯網應用程序(App)運營商不得以用戶不同意收集非必要個人信息為由拒絕用戶使用應用程序的基本功能。

於2015年8月29日，全國人大常委會發佈《中華人民共和國刑法修正案(九)》，於2015年11月1日生效。網絡服務提供者不履行適用法律規定的網絡信息安全管理義務，經監管部門責令採取改正措施而拒不改正且出現以下情況，依法追究刑事責任：(i)致使違法信息大量傳播的；(ii)致使用戶信息洩露，造成嚴重後果的；(iii)致使刑事案件證據滅失，情節嚴重的；或(iv)有其他嚴重情節的。此外，任何個人或單位(i)違反有關規定出售或者提供個人信息，或(ii)竊取或非法獲取個人信息，情節嚴重的，依法追究刑事責任。

於2017年5月8日，最高人民法院及最高人民檢察院發佈《最高人民法院、最高人民檢察院關於辦理侵犯公民個人信息刑事案件適用法律若干問題的解釋》(「個人信息解釋」)，其於2017年6月1日生效。個人信息解釋對有關《中華人民共和國刑法》第253A條規定的「侵犯公民個人信息」犯罪行為的若干概念進行說明，包括「公民個人信息」、「提供」及「非法獲取」。此外，個人信息解釋亦詳細說明確定此罪行屬「情節嚴重」及「情節特別嚴重」的標準。

中央網信辦、工信部、公安部及國家市場監督管理總局於2019年1月23日聯合發佈《關於開展App違法違規收集使用個人信息專項治理的公告》，重申有關合法收集及使用個人信息的規定，並鼓勵應用程序運營商進行安全認證及鼓勵搜索引擎與應用商店明確標記及推薦經認證的應用程序。國家網信辦於2019年8月22日發佈《兒童個人信息網絡保護規定》，其於

監管概覽

2019年10月1日生效。組織或個人不得製作、發佈或傳播侵犯兒童(定義為14歲以下的未成年人)個人信息安全的信息。網絡運營者須設立特別政策及用戶協議保護兒童個人信息，並聘任專責人員負責保護兒童個人信息。網絡運營者須以顯而易見且清晰的方式通知兒童監護人並經同意後方可收集、使用、轉移或披露兒童個人資料。網絡運營者徵得同意時，應當同時提供拒絕選項，並應當明確告知兒童監護人以下事項：(i)收集、存儲、使用、轉移、披露兒童個人信息的目的、方式和範圍；(ii)兒童個人信息存儲的地點、期限和到期後的處理方式；(iii)兒童個人信息的安全保障措施；(iv)拒絕的後果；(v)投訴、舉報的渠道和方式；(vi)更正、刪除兒童個人信息的途徑和方法；及(vii)其他應當告知的事項。上文規定的告知事項發生實質性變化的，應當再次徵得兒童監護人的同意。網絡運營者使用兒童個人信息，不得違反相關法律、行政法規的規定和網絡運營者與相關兒童監護人約定的目的、範圍。因業務需要，確需超出約定的目的、範圍使用的，應當再次徵得兒童監護人的同意。倘兒童或者其監護人要求，網絡運營者收集、存儲、使用、披露的兒童個人信息應當及時刪除。於2019年11月28日，國家網信辦、工信部、公安部及國家市場監督管理總局聯合發佈《App違法違規收集使用個人信息行為認定方法》，列出六種非法收集使用個人信息行為，包括「未公開收集使用規則」、「未明示收集使用個人信息的目的、方式和範圍」、「未經用戶同意收集使用個人信息」、「收集與其提供的服務無關的個人信息」、「未經同意向他人提供個人信息」以及「未按法律規定提供刪除或更正個人信息功能，或未公佈投訴、舉報方式等信息」。

中國全國人民代表大會於2020年5月28日通過《中華人民共和國民法典》，其於2021年1月1日生效。根據《中國民法典》，收集、存儲、使用、處理、傳輸、提供及披露個人信息應當遵循合法性、正當性及必要性的原則。

根據於2021年6月1日生效的《中華人民共和國未成年人保護法(2020年修訂)》，信息處理者通過網絡處理未成年人個人信息的，應當遵循合法、正當和必要的原則，而處理未滿十四歲未成年人的個人信息，則必須徵得未成年人的父母或者其他監護人同意。此外，網絡服務提供者發現未成年人通過網絡發佈私密信息的，應當及時提示，並採取必要的保護措施。處理不滿14歲未成年人個人信息的，應當徵得未成年人的父母或者監護人同意，但法律、行政法規另有規定的除外。未成年人、父母或者其他監護人要求信息處理者更正、刪除未成年人個人信息的，信息處理者應當及時採取措施予以更正、刪除，但法律、行政法規另有規定的除外。

於2021年6月10日，全國人民代表大會常務委員會頒佈《中華人民共和國數據安全法》(「**數據安全法**」)，其於2021年9月1日生效。數據安全法釐清數據範圍涵蓋自生產、營運及管理政府事務各方面及企業逐步數字化轉型過程中產生的廣泛信息記錄，並規定信息收集應當採取合法、正當的方式，不得竊取或者以其他非法方式獲取數據。數據處理者應當建立健全全流程數據安全管理制度，組織開展數據安全教育培訓，採取相應的技術措施和其

監管概覽

他必要措施，保障數據安全。此外，數據處理活動應當在網絡安全等級保護制度的基礎上開展。開展數據處理活動應當加強風險監測，發現數據安全缺陷、漏洞等風險時，應當立即採取補救措施。發生數據安全事件時，應當立即採取處置措施，及時告知用戶並向有關主管部門報告。

於2021年8月20日，全國人大常委會頒佈《中華人民共和國個人信息保護法》（「**個人信息保護法**」），自2021年11月1日起生效。個人信息保護法全面系統地整合個人信息和隱私保護方面的分散規則，是中國第一部專門規範個人信息保護的法律。根據個人信息保護法，「個人信息」是指以電子或者其他方式記錄的與已識別或可識別個人相關的各種信息，但不包括匿名信息。個人信息的處理包括個人信息的收集、存儲、使用、處理、傳輸、提供、披露和刪除。個人信息保護法適用於中國內地境內個人的個人信息處理，以及為向中國內地境內自然人提供產品或服務，或者分析或評估中國內地境內自然人行為的目的而在中國內地境外進行的個人信息處理活動。個人信息處理者只能在以下情況下處理相關個人的個人信息：(i)獲得個人同意；(ii)為執行或履行個人為當事人的合同所必需的，或者依照依法採用的僱傭規則或依法訂立的集體合同進行人力資源管理所必需的；(iii)為履行法定責任或者法定義務所必需的；(iv)為應對突發公共衛生事件，或者在發生緊急情況時保護自然人的生命、健康或財產安全所必需的；(v)為公共利益實施新聞報道、輿論監督等行為，在合理範圍內處理個人信息的；(vi)在合理範圍內處理已被個人披露或以其他方式合法披露的個人信息；或(vii)法律或行政法規規定的任何其他情形。原則上，處理個人信息必須徵得個人同意，但上述(ii)至(vii)項情形除外。經個人同意處理個人信息的，相關同意應當是個人在充分知情的基礎上自願及明確的意思表示，但其他法律或行政法規另有規定的情況除外。此外，對未滿14歲未成年人個人信息的處理，必須徵得該未成年人的父母或監護人的同意，個人信息處理者必須對未滿14歲未成年人的個人信息處理採取特殊規定。

此外，個人信息保護法亦規定個人信息跨境轉移的規則。任何個人信息的跨境轉移，必須以因業務需要或其他需要向中國內地境外的接收者提供個人信息為條件，並至少符合以下其中一項條件：(i)已通過國家網信部門組織的安全評估；(ii)已通過專業機構的個人信息保護認證；(iii)與境外接收者訂立國家網信部門制定的標準合同；或(iv)法律、行政法規或國家網信部門的其他要求規定的任何其他條件。關鍵信息基礎設施運營者和個人信息處理者處理的個人信息量達到國家網信部門規定的數量的，必須將在中國內地境內收集或者生成的個人信息存儲在中國內地境內。需要向境外接收者提供相關信息的，必須通過國家網信部門組織的安全評估。

於2021年10月29日，國家網信辦頒佈《數據出境安全評估辦法（徵求意見稿）》（「**安全評估辦法（徵求意見稿）**」）。安全評估辦法（徵求意見稿）規定，數據處理者向中國內地境外提供數據，符合以下情形之一的，應當向國家網信辦申報安全評估：(i)向中國內地境外提供的數據中包含關鍵信息基礎設施運營者收集和產生的個人信息和重要數據；(ii)向中國內地境外提供的數據中包含重要數據；(iii)處理個人信息達到一百萬人的信息處理者向中國內地

監管概覽

地境外提供個人信息；(iv)信息處理者累計向中國內地境外提供超過100,000人以上個人信息或者10,000人以上敏感個人信息；或(v)國家網信辦規定的其他需要申報數據出境安全評估的情形。國家網信辦於45個工作日內完成數據出境安全評估；情況複雜或者需要補充材料的，可以適當延長，但一般不超過60個工作日。數據出境評估結果有效期二年，但如出現重大變動(如向中國內地境外提供數據的目的、範圍或類型出現變動)，數據處理者應當重新申報評估。此外，數據處理者在向中國內地境外提供數據前，應事先開展數據出境風險自評估，重點評估以下事項：數據出境及境外接收方處理數據的目的、範圍、方式等的合法性、正當性、必要性；及與境外接收方訂立的相關合同是否約定了數據安全保護責任義務。安全評估辦法(徵求意見稿)仍處於公開徵求意見階段，尚未正式通過。安全評估辦法(徵求意見稿)的相關實施條文及預計通過或生效日期仍不確定。

隨著我們在國際上擴展業務，我們亦或須遵守我們經營所在其他司法權區的隱私法律及數據安全法律，包括於2018年5月25日生效的歐盟《通用數據保護條例》(「GDPR」)。GDPR增加我們的監管合規負擔，並要求我們改變若干隱私及數據安全實踐以遵守規定。GDPR對個人數據的處理者及控制者實施嚴格的經營要求，包括(例如)要求擴大對個人資料使用方式的披露範圍、限制資料持有時間、強制性要求發出數據洩露通知、提高數據控制者證明其已取得有效許可或擁有其他法律依據以證明其數據處理活動屬合理的標準、個人資料的廣泛定義、制定同意處理個人資料的高標準、授予數據主體以允許其(其中包括)存取及糾正其個人資料並要求將資料刪除或轉移至另一服務供應商的權利、進行數據保護影響評估(DPIA)以識別及降低與數據處理活動相關的風險的要求、在若干情況下委任數據保護官的義務以及與將代表控制者處理個人資料的服務供應商訂立合約條款的要求。鑒於歐洲聯盟法院就數據保護委長對Facebook Ireland Limited及Maximillian Schrems(法院編號C-311/118)的最近決定，目前將若干個人數據從歐洲經濟區及英國轉移至歐洲經濟區以外的所謂「第三國家」(包括美國及中國)的合法性仍存在不確定性。除了任何該等轉移導致法律風險增加外，亦可能需要承擔額外的費用，以實施必要的保護措施以遵守GDPR的規定。GDPR為歐盟成員國的數據保護法規提供可觀的協調，同時亦賦予歐盟成員國於若干領域的酌情權，因此與若干數據處理活動相關的法律法規或會因各成員國的情況而異。英國退出歐盟後，英國有能力修訂其數據保護法(包括英國GDPR)，且英國數據保護法在未來或會偏離GDPR。歐盟及英國的本地差異可能會限制我們自由使用及分享個人數據的能力，並可能需要將我們的經營模式進行本地化改變。根據GDPR，數據保護監管機構或會對違規者處以最高達20百萬歐元或組織於上個財年全球年度總營業額4%(取較高者)的罰金，此會導致我們違規的潛在財務風險顯著增加。此外，持續努力以遵守GDPR或須就我們的程序及政策作出重大修訂，而該等變化可能會增加運營及合規成本，從而影響我們的業務。於一般業務過程中，我們的內部法律部門密切關注於中國及我們已經或可能會推出的遊戲的其他主要市場有關隱私及數據保護的立法趨勢及政策發展。我們的法律部門亦就法律、法規、政策及行業標準的重大發展向董事、管理層及其他僱員提供相關培訓及監管的最新情況。我們根據不斷變化的法律法規不時修訂現有政策及程序並訂定新政策。此外，我們的內部法律顧問積極參與相關機構就隱私及數據安全組織的培訓課程。我們擬擴展業務至更多海外市場，並為隱私及數據保護投入更多資源，以配合業務增長。我們預計每年將在有關隱私及數據保護的事

監管概覽

宜上花費約人民幣100,000元至人民幣200,000元(根據實際情況予以調整)，包括聘請外部專業法律顧問或顧問、評估及提升我們的內部監控系統及數據隱私保護措施，並舉辦有關中國及海外監管規定及發展的內部培訓課程。我們預計該等開支概不會對我們的業務運營或財務表現產生重大不利影響。

其他司法權區亦同樣引入或加強隱私及數據安全法律、規則及法規，此可能會增加我們的合規成本及與違規相關的風險。例如，加州頒佈《加州消費者隱私法案》(「CCPA」)，該法案為加州消費者(定義見法律)新增個人隱私權，並增加處理消費者或家庭個人信息的公司所承擔的隱私及安全義務。CCPA於2020年1月1日生效，規定相關公司須向消費者就公司的數據收集、使用及分享實踐提供新的披露，為該等消費者提供處理及刪除彼等的個人資料(有例外)以及允許消費者擺脫若干出售或轉移個人資料的新方法。CCPA規定違規須承擔的民事處罰，並進一步規定消費者的新訴訟隱私權，以防因業務未能實施合理的安全措施而導致涉及若干敏感資料的數據洩露行為。有關訴訟隱私權或會增加數據洩露訴訟的可能性及風險。加州總檢察長執法權於2020年7月1日根據CCPA生效，目前尚不明確CCPA各項條文將如何詮釋及執行。正如目前所載，CCPA影響我們的若干業務活動，並充分彰顯我們的業務與個人資料相關的不斷變化監管環境中的脆弱性。隱私權倡導者旨在加強及擴大CCPA的一項投票倡議，稱為《加州隱私權法案》(「CPRA」)，其於2020年11月通過並將於2023年1月生效(回顧2022年1月)。CPRA對CCPA作出大幅修訂，包括對涵蓋的公司施加額外的義務及擴大消費者對若干敏感個人資料的權利、可能導致進一步的不確定性以及要求我們承擔額外成本及費用以符合有關的規定。CPRA亦設立新的州執法機構，該機構將被授予實施及執行CCPA及CPRA的權力。此外，所有50個州均有法律涵蓋向受影響的個人、州官員和其他人士提供包含個人資料的電腦數據庫的安全漏洞通知的義務。CCPA、CPRA及有關數據保護、隱私及資料安全的其他法律法規以及其執法方面，目前尚不明確，我們或須修改我們的慣例，以符合其規定。

正如罰款金額及其他刑罰的嚴重程度有所增加，有關數據隱私的法規以及執法水平均日益增加。我們預期個人隱私及數據保護將繼續受到監管當局的關注及重視，以及公眾的監察及關注。我們已根據GDPR、CCPA及其他與個人隱私及數據保護有關的適用法律採取若干政策及程序，包括但不限於隱私政策及內部數據保護政策，而該等政策及程序可能需要進行更新，原因為有關最佳做法的更多資料乃通過監管當局的指導或已公佈的執法決定設定，且未來可能需要採納更詳細的政策，以確保我們遵守有關法律。

有關外匯的法規

規管中國外匯的主要法規為國務院於1996年1月29日頒佈、於1996年4月1日生效並於2008年8月5日最後修訂的《中華人民共和國外匯管理條例》及中國人民銀行於1996年6月頒佈並於1996年7月1日生效的《結匯、售匯及付匯管理規定》，根據該等法規，人民幣可自由兌換用以支付經常賬項(包括股息、利息付款、貿易及服務相關外匯交易款項)，但除非取得國家外匯管理局或其地方分支機構的事先批准並記錄備案，否則不得自由兌換用以支付資本賬項(如中國境外直接投資、貸款及證券投資)。

監管概覽

國家外匯管理局於2012年2月15日頒佈《國家外匯管理局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》(「**7號文**」)。根據7號文，參與任何境外上市公司股權激勵計劃而身為中國公民或連續居住於中國不少於一年的非中國居民(外國駐華外交人員及國際組織駐華代表除外)，應通過所屬境內公司集中委託一家境內代理機構統一辦理外匯登記，並應由一家境外機構統一負責辦理個人行權、購買與出售對應股份或權益以及相應資金劃轉等事項。境內代理機構應是參與該股權激勵計劃的境外上市公司的中國附屬公司或由該公司依法選定的可辦理資產託管業務的其他境內機構。此外，若股權激勵計劃發生重大變更，境內代理機構須向國家外匯管理局辦理與股權激勵計劃有關的變更登記。

於2014年7月4日，國家外匯管理局頒佈《國家外匯管理局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》(「**37號文**」)，以簡化審批流程及促進跨境投資。37號文取代國家外匯管理局於2005年10月21日頒佈的原有通知《關於境內居民通過境外特殊目的公司融資及返程投資外匯管理有關問題的通知》，一般稱為「**75號文**」，並對返程投資外匯登記相關事宜進行修訂及監管。根據37號文，中國居民以境外投資及融資為目的，以其合法持有的境內企業資產或權益，或以其合法持有的境外資產或權益，在境外直接設立或間接控制的境外企業(37號文稱之為「特殊目的公司」)時，須向國家外匯管理局當地分支機構登記。37號文進一步要求如已登記的境外特殊目的公司的基本資料發生改變，例如個人股東、名稱、經營期限等，或如發生增資、減資、股權轉讓或互換、合併、分拆或重要項目的其他修改，則境內居民應辦理境外投資外匯登記變更手續。與此同時，國家外匯管理局就37號文項下國家外匯管理局登記程序發佈《返程投資外匯管理所涉業務操作指引》，該文件作為37號文的附件於2014年7月4日生效。根據操作指引，審批原則已變更為「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」。根據於2015年6月1日生效的13號文，境外直接投資外匯登記須由銀行直接審批及辦理。國家外匯管理局及其分局將對透過銀行辦理的直接投資有關外匯登記進行間接監管工作。

於2015年2月13日，國家外匯管理局頒佈《國家外匯管理局關於進一步簡化和改進直接投資外匯管理政策的通知》(「**13號文**」)，自2015年6月1日起生效，取消境內直接投資和境外直接投資的外匯登記行政核准。此外，其簡化外匯登記程序，投資者可到銀行辦理境內直接投資項下和境外直接投資項下相關外匯登記。然而，先前未遵守13號文的中國居民提出的補辦登記申請仍由國家外匯管理局相關地方分局管轄。倘持有特殊目的公司權益的中國股東未向國家外匯管理局登記，特殊目的公司的中國附屬公司可能不得向其境外母公司分派利潤及進行後續跨境外匯活動，特殊目的公司向其中國附屬公司額外出資的能力可能受限。此外，根據中國法律，未能遵守上述國家外匯管理局各種登記規定可能因規避外匯管制而承擔責任。

於2015年3月30日頒佈、於2015年6月1日生效並於2019年12月30日最後修訂的《國家外匯管理局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**」)允許外商投資企

監管概覽

業將外匯資本所得人民幣資金用於股權投資。根據19號文，外商投資企業資本賬戶中經當地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的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號文及於2016年6月9日頒佈的《國家外匯管理局關於改革和規範資本項目結匯管理政策的通知》進一步規定，外商投資企業不得將其外匯資本所得人民幣資金用於企業經營範圍之外的支出、直接或間接在銀行保本型產品以外的證券及其他投資中投資及融資、向非關聯企業發放貸款或者建設或購買非自用房地產(房地產企業除外)。

於2017年1月26日，國家外匯管理局頒佈《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，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，國家外匯管理局頒佈《國家外匯管理局關於進一步促進跨境貿易投資便利化的通知》(「**28號文**」)，據此，除從事投資業務的外商投資企業外，非投資性外商投資企業亦獲准在不違反負面清單且所投項目真實、符合法律的前提下，以外幣資本金進行境內股權投資。根據國家外匯管理局於2020年4月10日頒佈的《關於優化外匯管理支持涉外業務發展的通知》，在確保資金使用真實合規並符合資本賬戶收入使用的行政規定的前提下，符合條件的企業可將資金、外債和境外上市產生的資本項目收入用於境內支付，而無需事前向各銀行提交相關資本的真實性證明材料。經辦銀行須根據相關規定進行事後抽查。

有關股息分派的法規

規範外商投資企業在華股息分派的主要法律法規包括於2018年最新修訂的《中華人民共和國公司法》及自2020年1月1日起生效的《外商投資法》。根據中國現行監管機制，中國外商投資企業僅可從按照中國會計準則及法規釐定的累計盈利(如有)中派付股息。中國公司(包括外商投資企業)須將除稅後盈利的最少10%撥作法定公積金，直至有關公積金達到其註冊資本的50%為止，但有關外商投資的法律條文另有規定則除外；且在抵銷過往財政年度的任何虧損前不得分派任何盈利。過往財政年度的保留盈利可連同本財政年度的可分派盈利一併分派。

監管概覽

有關稅收的法規

企業所得稅

根據2007年3月16日頒佈並於2008年1月1日生效及於2018年12月29日最新修訂的《中華人民共和國企業所得稅法》(「《企業所得稅法》」)以及國務院於2007年12月6日頒佈並於2008年1月1日生效及由國務院於2019年4月23日修訂並於當日生效的《中華人民共和國企業所得稅法實施條例》，對在中國設立生產及經營設施的居民企業及非居民企業按25%的統一稅率徵收所得稅。除在中國成立的企業之外，或依照外國(地區)法律成立但「實際管理機構」在中國境內的企業被視作「居民企業」，居民企業應當就其全球收入按25%的統一稅率繳納企業所得稅。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。若非居民企業未在中國境內設立機構或辦事處，或雖設立機構或辦事處但在中國取得的有關收入與所設機構或辦事處並無實際聯繫，則對於其來源於中國境內的宣派股息或非中國居民企業投資者轉讓股份實現的任何其他收益，通常適用的企業所得稅稅率為10%。

國家稅務總局(「國家稅務總局」)於2009年4月22日發佈並於2017年12月29日最新修訂的《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》，載有確定在中國境外註冊並由中國企業或中國企業集團控制的企業的「實際管理機構」是否位於中國的相關標準及程序。

根據中國內地與香港特別行政區於2006年8月21日簽署的《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》，若中國企業的非中國母公司為直接擁有該中國外商投資企業25%或以上權益的香港居民企業，則在該中國外商投資企業支付股息及利息時，如果中國稅收主管部門認定該香港居民企業符合前述避免雙重徵稅安排及其他適用法律的相關條件及規定，則《企業所得稅法》下適用的10%預扣稅率可降低為對股息徵收5%的預扣稅，對利息支付徵收7%的預扣稅。然而，根據國家稅務總局於2009年2月20日頒佈並於同日生效的《國家稅務總局關於執行稅收協定股息條款有關問題的通知》，若相關中國稅務機關酌情認定，一家公司因以獲取優惠的稅收地位為主要目的的交易或安排而不當享受所得稅率降低優惠的，則該中國稅務機關有權調整其優惠稅收待遇；及根據國家稅務總局於2018年2月3日頒佈並於2018年4月1日生效的《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》，申請人從事的經營活動不構成實質性經營活動的，則不利於對申請人「受益所有人」身份的判定，因此，申請人可能無法享受避免雙重徵稅安排下的上述降低至5%的所得稅稅率待遇。

根據國家稅務總局於2017年10月17日頒佈並於2017年12月1日生效的《國家稅務總局關於非居民企業所得稅源泉扣繳有關問題的公告》，對非居民企業取得來源於中國境內的股息、紅利及其他權益性投資所得款項及利息、租金、特許權使用費所得、轉讓財產所得收入以

監管概覽

及其他所得應當繳納的企業所得稅，實行源泉扣繳，以依照有關法律規定或合約對非居民企業直接負有支付相關款項義務的實體或個人為扣繳義務人。扣繳義務人須於扣繳義務發生後七日內在扣繳義務人所在地申請及向主管稅務機構移交預扣稅。

根據《企業所得稅法》，高新技術企業的企業所得稅稅率為15%。根據於2008年4月14日頒佈並於2016年1月29日修訂的《高新技術企業認定管理辦法》，高新技術企業證書有效期為三年，並可經國家稅務總局及其他相關機構審查後續期。

根據財務部及國家稅務總局於2012年4月20日頒佈並於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、國家發改委及工信部於2016年5月4日頒佈的《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及符合條件的軟件企業自其獲利年度起計算優惠期，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。根據財政部及國家稅務總局於2019年5月17日頒佈的《關於集成電路設計和軟件產業企業所得稅政策的公告》（「**2019年政策**」），依法成立且符合條件的集成電路設計企業及軟件企業，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。2019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。

增值稅

根據1993年12月13日頒佈並於1994年1月1日生效及於2017年11月19日最新修訂的《增值稅暫行條例》及於2008年12月18日頒佈並於2011年10月28日修訂及於2011年11月1日生效的《增值稅暫行條例實施細則》，所有在中國境內銷售貨物或提供加工、修理修配勞務、銷售服務、無形資產及不動產以及進口貨物的納稅人均須繳納增值稅。

於2011年11月16日，財政部及國家稅務總局聯合頒佈《營業稅改徵增值稅試點方案》。自2012年1月1日起，國務院批准及國家稅務總局及財政部正式推行改徵增值稅試點方案（或試點方案），適用於指定行業的業務。試點方案的業務繳納增值稅而非營業稅。試點方案最初適用於上海市，其後進一步適用於其他十個地區（例如北京市及廣東省）。

國家稅務總局於2016年5月6日頒佈並於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，倘境內企業進行專業技術服務、技術轉讓、軟件服務等跨境應稅行為，則上述跨境應稅行為免徵增值稅。

於2016年3月23日，財政部及國家稅務總局聯合頒佈《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，增值稅將完全代替營業稅。

監管概覽

於2017年11月19日，國務院頒佈《國務院關於廢止〈中華人民共和國營業稅暫行條例〉和修改〈中華人民共和國增值稅暫行條例〉的決定》，根據該決定，在中國境內銷售貨物或提供加工、修理修配勞務、銷售服務、無形資產、不動產以及進口貨物的單位及個人，為增值稅的納稅人。一般適用的增值稅稅率分別簡化為17%、11%、6%及0%，適用於小規模納稅人的增值稅稅率為3%。

根據於2018年4月4日發佈並於2018年5月1日生效的《財政部、稅務總局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進口貨物，原適用17%及11%稅率的，稅率分別調整為16%及10%。根據財政部、國家稅務總局及海關總署於2019年3月20日頒佈並於2019年4月1日生效的《關於深化增值稅改革有關政策的公告》，增值稅稅率分別下調至13%及9%。

有關知識產權的法規

著作權

中國已頒佈多項關於著作權保護的法律法規。中國現為有關著作權保護的部分主要國際公約的簽署國，並於1992年10月簽署《保護文學和藝術作品伯爾尼公約》、於1992年10月簽署《世界版權公約》及於2001年12月加入世界貿易組織時簽署《與貿易有關的知識產權協定》。

由全國人大常委會於1990年9月7日頒佈、於2010年2月26日經修訂及自2010年4月1日起生效的《中華人民共和國著作權法》（「著作權法」）於2020年11月11日經進一步修訂，並於2021年6月1日生效。根據現時生效的著作權法，中國公民、法人或其他組織的作品，包括但不限於文學、藝術、自然科學、社會科學、工程技術及計算機軟件，不論有否發表，均享有著作權。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及傳播，促進中國文化事業的發展與繁榮。

於2006年7月1日生效並於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，網絡信息服務提供者在多種情況下可能承擔責任，包括網絡服務提供者明知道或有合理的理由應當知道網絡侵權的行為但未採取措施刪除或阻止或斷開相關內容的鏈接，或雖然不知道有關侵權行為，但在接到權利人的侵權通知書後未能採取有關措施的情形。

工信部及國家版權局（「國家版權局」）所頒佈並於2005年5月30日生效的《互聯網著作權行政保護辦法》規定，著作權人發現互聯網傳播的內容侵犯其著作權，向互聯網信息服務提供者發出通知後，互聯網信息服務提供者須立即採取措施移除相關內容、記錄相關信息，並保留著作權人的通知六個月。如果互聯網信息服務提供者(i)知曉互聯網內容提供者通過互聯網實施侵犯他人著作權的行為，或(ii)接到著作權人通知後未採取措施移除相關內容（無論互聯網信息服務提供者是否知曉著作權侵權行為），同時相關著作權侵權行為損害社會公共利益的，侵權人須被責令停止侵權行為，並被處沒收違法所得及處以非法經營額三倍以下的罰款；而非法經營額難以計算的，可以處人民幣100,000元以下的罰款。

監管概覽

國家版權局於2015年4月頒佈的《關於規範網絡轉載版權秩序的通知》包含以下四大要點：(i)載明現行法律法規中與互聯網著作權有關的若干重大事項，包括新聞定義、載明不適用於互聯網著作權的法定許可及不得歪曲篡改標題及作品的原意；(ii)指引報刊及媒體進一步加強對版權的內部管理，特別是要求報刊載明其內容的版權來源；(iii)鼓勵報刊及互聯網媒體積極進行版權合作；及(iv)要求各級版權行政管理部門加大對版權監管力度。

國家版權局於2002年2月20日頒佈的《計算機軟件著作權登記辦法》(「《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(「中國版權保護中心」)為軟件登記機構。中國版權保護中心應向符合軟件著作權登記辦法及《計算機軟件保護條例(2013年修訂)》規定的計算機軟件著作權申請人授出登記證書。

由最高人民法院於2012年12月發佈並在2020年12月29日經進一步修訂及自2021年1月1日起生效的《最高人民法院關於審理侵害信息網絡傳播權民事糾紛案件適用法律若干問題的規定》訂明，網絡用戶、網絡服務提供者未經許可，通過信息網絡提供權利人享有信息網絡傳播權的作品、表演或錄音錄像製品，應當認定其構成侵害信息網絡傳播權行為。

商標

商標受由全國人大常委會於1982年8月23日頒佈並於2019年4月23日最新修訂及在2019年11月1日生效的《中華人民共和國商標法》以及由國務院在2002年8月3日頒佈並於2014年4月29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、集體商標及證明商標。國家知識產權局商標局負責辦理商標註冊事宜，向註冊商標授予自註冊之日起計10年的有效期，而註冊商標有效期滿需要續展的，可以每十年續展一次。

域名

互聯網域名註冊及相關事宜主要受工信部於2004年11月5日頒佈並於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日頒佈並於2017年11月1日生效的《互聯網域名管理辦法》取代)所規管。域名註冊由根據相關法規設立的域名服務機構處理，申請人於成功註冊後成為域名的持有人。《工業和信息化部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日頒佈，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，並不應為任何不提供真實身份信息的互聯網信息服務提供者提供服務。

監管概覽

專利

根據全國人大常委會於1984年3月12日頒佈、於2020年10月17日最後修訂並於2021年6月1日生效的《中華人民共和國專利法》及中國專利局於1985年1月19日頒佈、於2010年1月9日最新修訂並於2010年2月1日生效的《中華人民共和國專利法實施細則》，中國的專利分為三類，即：發明、實用新型和外觀設計。發明專利權的期限為20年，實用新型專利權的期限為10年，外觀設計專利權的期限為15年，均自申請日起計算。根據《中華人民共和國專利法》，任何單位或個人實施他人專利的，應當與專利權人訂立實施許可合同，向專利權人支付專利使用費。根據國家知識產權局於2011年6月27日頒佈並於2011年8月1日起生效的《專利實施許可合同備案辦法》，國家知識產權局負責全國專利實施許可合同的備案工作，當事人應當自專利實施許可合同生效之日起三個月內辦理備案手續。

有關勞工及社會保障的法規

根據全國人大常委會於1994年7月5日頒佈並於1995年1月1日起生效及於2018年12月29日最新修訂的《中華人民共和國勞動法》、全國人大常委會於2007年6月29日頒佈、於2012年12月28日最後修訂並於2013年7月1日生效的《中華人民共和國勞動合同法》以及國務院於2008年9月18日頒佈並於當日生效的《中華人民共和國勞動合同法實施條例》，用人單位與勞動者建立勞動關係，應當簽署書面勞動合同。此外，工資不得低於當地最低工資標準。用人單位必須建立健全勞動安全衛生制度，嚴格執行國家勞動安全衛生規程及標準，對勞動者進行安全衛生教育，為勞動者提供符合國家規定的勞動安全衛生條件及必要的勞動防護用品，對從事有職業危害作業的勞動者應當定期進行健康檢查。

根據於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日實施的《企業職工生育保險試行辦法》、於1997年7月16日頒佈的《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日頒佈的《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日頒佈的《失業保險條例》、於1999年1月22日頒佈並於2019年3月24日修訂的《社會保險費徵繳暫行條例》及於2011年7月1日實施並於2018年12月29日修訂的《中華人民共和國社會保險法》的規定，企業有責任向其於中國的僱員提供包括養老保險、失業保險、生育保險、工傷保險及醫療保險在內的福利計劃。企業必須向當地社會保險經辦機構辦理社會保險登記，並為其僱員繳交費用。倘企業未能按時或悉數繳交相關費用，主管機關將要求企業於規定期限內結清逾期款項，並對其處以每日相當於逾期付款0.05%的罰款。倘有關企業於規定期限內仍未付款，企業將被處以逾期付款一倍至三倍的罰款。國務院辦公廳於2019年3月6日發佈的《關於全面推進生育保險和職工基本醫療保險合併實施的意見》，訂明推進生育保險和職工基本醫療保險合併實施的主要政策及支援措施。

監管概覽

根據國務院於1999年4月3日頒佈並於2019年3月24日最後修訂的《住房公積金管理條例》，企業必須在住房公積金管理中心登記。經住房公積金管理中心審查，企業應當在相關銀行辦理開戶手續，存放僱員住房公積金。企業須代表其僱員作出住房公積金供款。企業必須於銀行的特殊住房公積金賬戶付款。未繳納該等款項的用人單位或會被責令於限期內補足，或向人民法院申請由地方行政當局強制執行。

有關併購及境外[編纂]的法規

併購規定

於2006年8月8日，包括商務部及中國證監會在內的六個政府及監管機構頒佈《關於外國投資者併購境內企業的規定》（「《併購規定》」），該規定為有關外國投資者併購境內企業的法規，於2006年9月8日生效並於2009年6月22日修訂。外商投資者購買境內公司的股權或認購境內公司增資，並因此將境內公司性質變為外商投資企業時；或外商投資者在中國設立外商投資企業時，購買境內公司資產並經營有關資產時；或外商投資者購買境內公司資產，通過注入有關資產設立外商投資企業並經營有關資產時，須遵守《併購規定》。根據《併購規定》第11條，境內企業或境內自然人通過其設立或控制的境外公司，收購與其有關或關連的境內企業，須獲得商務部批准。《併購規定》（其中包括）旨在規定，為[編纂]目的成立並由中國公司或個人直接或間接控制的離岸特殊公司（或特殊目的公司），在該特殊目的公司的證券在境外證券交易所[編纂]及買賣前，須取得中國證監會批准。

1997年紅籌指引

於1997年6月20日，國務院頒佈《關於進一步加強在境外發行股票和上市管理的通知》（「1997年紅籌指引」），以規管（其中包括）離岸中資公司的境外上市。根據1997年紅籌指引，當中國實體控制的非上市離岸中資公司或離岸上市公司申請上市及發行新股份，而其透過於中國投資境外資產獲得的境外資產或境內資產已超過三年，將適用於相關海外上市地點的法律法規進行。控制離岸中資公司的中國實體，須就申請上市及發行新股份獲得中國省級人民政府或中國國務院主管機關的事先批准。透過於中國投資境外資產獲得的境內資產少於三年的中國實體控制的非上市離岸中資公司或離岸上市公司，不得申請境外上市及發行新股份，特殊情況除外。在特殊情況下申請海外上市及發行新股份時，控制離岸中資公司的相關中國實體應藉此向中國證監會提交該事宜以供審議，並提交予國務院證券委員會以供進一步審議及批准。於完成上市及發行新股份後，控制離岸中資公司的中國實體應向中國證監會備案。

歷史、重組及公司架構

概覽

我們的歷史可追溯至本集團創辦人、主席及執行董事楊先生於2012年3月創辦青瓷數碼。自成立以來，我們致力成為中國及海外綜合移動遊戲開發商及發行商，具備發行及運營《最強蝸牛》、《不思議迷宮》及《提燈與地下城》等優質暢銷移動遊戲的能力。有關業務的更多詳情，請參閱本文件「業務」一節。

於2021年3月12日，本公司於開曼群島註冊成立。作為重組的一部分及就[編纂]而言，本公司成為眾多附屬公司及綜合聯屬實體的最終控股公司。請參閱下文「—重組」分節。

關鍵業務里程碑

以下載列本公司成立以來及截至最後實際可行日期的主要業務發展里程碑：

年份	事件
2012年	<ul style="list-style-type: none">創辦青瓷數碼，開展遊戲運營及開發業務
2016年	<ul style="list-style-type: none">於2016年8月，正式上線《不思議迷宮》，其乃受到海外人士高度歡迎及有助我們拓展國際市場的標誌性移動遊戲於2016年12月，在中國推出《不思議迷宮》
2017年	<ul style="list-style-type: none">於2017年1月，在中國正式上線移動遊戲《愚公移山3 — 智叟的反擊》《不思議迷宮》獲提名TGA 2017年最受中國玩家歡迎的遊戲
2018年	<ul style="list-style-type: none">於2018年8月，在中國正式上線移動遊戲《阿瑞斯病毒》，於2021年6月30日擁有逾1,600萬名累計註冊玩家，正式上線後一夜之間就登上中國iOS付費遊戲排行榜榜首，並連續30多天登上前十名《阿瑞斯病毒》榮獲豌豆莢設計獎 — 2018年度遊戲、獲OPPO頒發2018年最佳星火遊戲獎、獲魅族頒發最佳聲譽遊戲、獲Vivo頒發「極光獎」以及獲Golden Tea Award頒發「最佳獨立遊戲」獎
2019年	<ul style="list-style-type: none">《最強蝸牛》項目正式成立青瓷香港成立，拓展本公司的海外業務
2020年	<ul style="list-style-type: none">於2020年6月，在中國推出標誌性移動遊戲《最強蝸牛》《最強蝸牛》自推出以來反饋樂觀，並於推出首月產生流水賬額人民幣400百萬元，2020年6月至12月的平均MAU為4.4百萬人於港澳台推出《最強蝸牛》，榮登香港及台灣iOS及Google Play十大免費遊戲排行榜榜首，並在香港及台灣Google Play及iOS遊戲暢銷榜上位列第一

歷史、重組及公司架構

年份	事件
	<ul style="list-style-type: none">《最強蝸牛》獲北京國際遊戲創新大會頒發「年度優秀遊戲—劇情」及「年度優秀遊戲—玩法創新」殊榮，並獲華為應用市場頒發「最受玩家期待獎」獲中國音數協遊戲工委（「遊戲工委」）提名中國十大新遊戲及中國十大遊戲研發團隊
2021年	<ul style="list-style-type: none">於2021年3月推出《提燈與地下城》，推出當日的活躍玩家達1百萬人，並38次登上中國iOS「今日」熱門遊戲榜於2021年6月，在《最強蝸牛》推出一週年之際，我們發佈《最強蝸牛》的追加下載內容《黃鸝鳥》，在iOS遊戲暢銷榜上排名第六

有關於往績記錄期間，遊戲的質素認證及市場反應的資料，請參閱本文件「業務—獎項及認可」一節。

主要附屬公司及中國綜合聯屬實體

截至最後實際可行日期，我們擁有三個主要營運實體（包括兩個中國綜合聯屬實體及一家營運附屬公司），其對我們於往績記錄期間的財務業績貢獻良多及／或對我們的營運而言屬重要。該等主要營運實體的公司詳情如下：

成立日期	名稱	主要業務活動	成立地點
2012年3月1日	青瓷數碼	透過移動應用程序及網站發行及運營遊戲	中國
2014年8月12日	青瓷文化	透過移動應用程序及網站發行及運營遊戲	中國
2019年10月10日	青瓷香港	遊戲運營	香港

有關上述附屬公司的進一步詳情，請參閱本文件附錄一「一般資料、重組及呈列基準」一節。

青瓷數碼

成立

青瓷數碼為一家於2012年3月1日於中國註冊成立的有限公司，初始註冊資本為人民幣1百萬元。青瓷數碼由楊先生及一名獨立第三方（「**初始股東**」）分別以99%及1%的權益所創辦。

初期發展

於2012年5月，初始股東與本集團首席執行官及執行董事黃先生於黃先生加入青瓷數碼時簽訂一份與初始股東之間的股權轉讓協議，據此，初始股東以代價人民幣10,000元轉讓其於青瓷數碼持有的股權。轉讓按公平磋商所釐定，並於2012年5月22日悉數結清。

歷史、重組及公司架構

青瓷數碼於重組前的主要股權變動

於重組前，青瓷數碼進行多輪主要股權變動如下：

- 1) 為向青瓷數碼提供更多資金作業務發展，廈門國海(一名獨立第三方及一家由廈門國海堅果投資管理有限公司根據中國法律以有限合夥形式成立及管理的投資基金公司)於2013年8月26日與楊先生、黃先生及青瓷數碼簽訂一份投資協議，據此，廈門國海以現金認購青瓷數碼12.50%股權，代價為人民幣5百萬元。代價按各方之間的公平磋商及參照青瓷數碼的當時估值所釐定，並於2013年9月4日悉數結清。緊隨資金注入後，楊先生、廈門國海及黃先生分別持有青瓷數碼約86.62%、12.50%及0.88%權益。
- 2) 為向青瓷數碼提供更多資金作業務發展，一家根據中國法律註冊成立的有限公司吉比特(其股份於上海證券交易所上市，股份代號：603444)於2013年12月4日與楊先生、廈門國海、黃先生及青瓷數碼簽訂一份投資協議，據此，吉比特以現金認購青瓷數碼20.00%股權，代價為人民幣10百萬元。代價按各方之間的公平磋商所釐定，並於2013年12月25日悉數結清。緊隨資金注入後，楊先生、吉比特、廈門國海及黃先生分別持有青瓷數碼約69.30%、20.00%、10.00%及0.70%權益。
- 3) 作為青瓷數碼股權重組，楊先生於2015年3月1日根據一份股份轉讓協議分別向黃先生、魏先生及林先生(當時均為本公司僱員)轉讓青瓷數碼約1.53%、2.23%及2.00%股權。根據同一份股份轉讓協議，楊先生向葉先生(一名獨立第三方個人投資者)轉讓青瓷數碼約6.72%股權，代價為人民幣6百萬元。代價按各方之間的公平磋商所釐定，並於2015年悉數結清。於股份轉讓完成後，楊先生、吉比特、廈門國海、葉先生、黃先生、魏先生及林先生分別持有青瓷數碼約56.82%、20.00%、10.00%、6.72%、2.23%、2.23%及2.00%權益。
- 4) 為增加青瓷數碼的註冊資本，一名獨立第三方及一家根據中國法律以有限合夥形式於2015年3月13日註冊成立的专业投資機構廈門中科德興股權投資基金合夥企業(有限合夥)(前稱廈門中航德興股權投資基金合夥企業(有限合夥)) (「**中科德興**」)於2015年5月20日與(其中包括)楊先生、廈門國海、青瓷數碼及黃先生簽訂一份投資協議，據此，中科德興以現金認購青瓷數碼約10.16%股權，代價為人民幣14百萬元。代價按各方之間的公平磋商及參照青瓷數碼的當時估值所釐定，並於2015年5月20日悉數結清。緊隨資金注入後，楊先生、吉比特、中科德興、廈門國海、葉先生、黃先生、魏先生及林先生分別持有青瓷數碼約51.05%、17.97%、10.16%、8.98%、6.04%、2.00%、2.00%及1.80%權益。
- 5) 為向青瓷數碼提供更多資金作業務發展，吉比特於2019年7月12日與(其中包括)楊先生及青瓷數碼簽訂一份投資協議，據此，吉比特以現金認購青瓷數碼股權，使其持有的股權增加至約28.91%，代價為人民幣80百萬元。經考慮該交易性質為認購新股份，以及於注資後吉比特與本公司約定的估值約人民幣600萬元後，代價按

歷史、重組及公司架構

- 各方之間的公平磋商所釐定，並於2019年9月26日悉數結清。緊隨資金注入後，楊先生、吉比特、中科德興、廈門國海、葉先生、黃先生、魏先生及林先生分別持有青瓷數碼約41.21%、28.91%、8.81%、7.79%、5.23%、4.77%、1.74%及1.56%權益。
- 6) 鑒於青瓷數碼的前景，吉比特於2019年8月14日與廈門國海、中科德興、楊先生、黃先生、魏先生、林先生、葉先生及青瓷數碼簽訂一份股份轉讓協議，據此，吉比特以總代價人民幣40百萬元分別從廈門國海及中科德興購買青瓷數碼4.00%股權(合共8.00%)。經考慮該交易性質為出售現有股份而無進一步注資，以及吉比特、廈門國海及中科德興約定的估值約人民幣500百萬元後，代價按各方之間的公平磋商所釐定，並於2019年9月5日悉數結清。緊隨股份轉讓後，楊先生、吉比特、葉先生、中科德興、黃先生、廈門國海、魏先生及林先生分別持有青瓷數碼約41.21%、36.91%、5.23%、4.81%、4.77%、3.79%、1.74%及1.56%權益。
 - 7) 鑒於青瓷數碼的前景，一名為獨立第三方的個人投資者王雲玲女士(「王女士」)於2020年5月31日根據股份轉讓協議以總代價人民幣28百萬元購買中科德興持有的所有青瓷數碼股權(佔青瓷數碼4.81%股權)。代價按各方之間的公平磋商及參照過往投資於青瓷數碼的金額所釐定，並於2020年7月13日悉數結清。
 - 8) 為優化青瓷數碼的股權架構以及獎勵僱員，為青瓷數碼僱員而設的僱員股權平台蝸帆起航於2020年12月17日認購青瓷數碼10.00%股權，青瓷數碼的註冊股本增加至人民幣14,270,513元。代價按青瓷數碼於認購時的未經審核資產淨值所釐定，並於2020年12月29日悉數結清。緊隨資金注入後，楊先生、吉比特、蝸帆起航、葉先生、王女士、黃先生、廈門國海、魏先生及林先生分別持有青瓷數碼約37.09%、33.21%、10.00%、4.71%、4.33%、4.29%、3.41%、1.56%及1.40%權益。
 - 9) 為資本化其投資回報，林先生於2021年4月19日分別與楊先生、劉先生、黃先生、魏先生及曾先生簽訂一份股份轉讓協議，據此，林先生分別向楊先生、劉先生、黃先生、魏先生及曾先生轉讓約0.03%、0.31%、0.21%、0.28%及0.06%青瓷數碼股權，代價分別約人民幣0.9百萬元、人民幣9.4百萬元、人民幣6.4百萬元、人民幣8.5百萬元及人民幣1.8百萬元。代價按各方之間的公平磋商所釐定，並於2021年5月19日悉數結清。
 - 10) 鑒於青瓷數碼的前景，廣西騰訊、阿里巴巴靈犀及上海幻電於2021年4月21日與吉比特及青瓷數碼簽訂一份股份轉讓協議，據此，廣西騰訊、阿里巴巴靈犀及上海幻電各自分別以代價約人民幣101.15百萬元(合共人民幣303.45百萬元)從吉比特購買其持有的青瓷數碼約3.37%權益(合共10.11%)。代價按各方之間的公平磋商所釐定，並於2021年5月12日悉數結清。緊隨股份轉讓後，楊先生、吉比特、葉先生、黃先生、廈門國海、魏先生、林先生、王女士、蝸帆起航、劉先生、曾先生、廣西騰訊、阿里巴巴靈犀及上海幻電分別持有青瓷數碼約37.12%、23.10%、4.71%、4.51%、3.41%、1.85%、0.50%、4.33%、10.00%、0.31%、0.06%、3.37%、3.37%及3.37%權益。
 - 11) 為資本化其投資回報，王女士於2021年5月18日與葉先生簽訂一份股份轉讓協議，

歷史、重組及公司架構

據此，王女士向葉先生轉讓約4.33%青瓷數碼股權，代價約人民幣129.76百萬元。代價按各方之間的公平磋商所釐定，並於2021年5月26日悉數結清。

青瓷數碼隨上述股權變更後的股權架構如下：

名稱	於青瓷數碼持有的股權概約百分比
楊先生	37.12%
吉比特	23.10%
蝸帆起航 ⁽¹⁾	10.00%
葉先生	9.03%
黃先生	4.51%
廈門國海	3.41%
魏先生	1.85%
林先生	0.50%
劉先生	0.31%
曾先生	0.06%
廣西騰訊	3.37%
阿里巴巴靈犀	3.37%
上海幻電	3.37%
總計	100.00%

附註：

- (1) 截至最後實際可行日期，黃先生、劉先生及曾先生分別持有蝸帆起航67.20%、20.00%及12.80%權益。其普通合夥人為黃先生。
- (2) 截至最後實際可行日期，廈門國海由廈門國海堅果投資管理有限公司管理（由國海證券股份有限公司全資附屬公司國海創新資本投資管理有限公司擁有60%權益）。國海證券股份有限公司為一家於深圳證券交易所上市的公司（股份代號：000750）。國海證券股份有限公司的單一最大股東為廣西投資集團有限公司（一家國有企業）。

青瓷文化

青瓷文化主要從事透過移動應用程序及網站發行及運營遊戲，由楊先生及黃先生於2014年8月12日於中國共同創辦。根據一份日期為2017年11月20日的股份轉讓協議（由黃先生與青瓷數碼簽訂，代價為人民幣1百萬元，其乃根據轉讓時的註冊資本釐定）以及一份日期為同日的股份轉讓協議（由楊先生與青瓷數碼簽訂，代價為人民幣9百萬元，其乃根據轉讓時的註冊資本釐定），青瓷文化的股份於2017年轉讓至青瓷數碼。

青瓷香港

青瓷香港主要從事遊戲開發及運營，由青瓷數碼於2019年10月10日於香港成立。

於2021年5月7日，青瓷數碼持有青瓷香港的全部股份已以代價841,263.05美元轉讓予Qingci Holding Limited，按截至2021年3月31日青瓷香港的資產淨值釐定。

歷史、重組及公司架構

我們與吉比特的關係

吉比特為一間在上海證券交易所上市(股票代碼：603444)的行業知名軟件企業，專注於網絡遊戲創意策劃、研發、製作及商業運營。根據吉比特於2021年8月13日刊發的2021年中期報告，吉比特的最大股東為本公司獨立第三方盧竑岩先生，彼持有吉比特約30.10%股權。

楊先生設立本公司前，曾於吉比特任職製作人超過六年。如「青瓷數碼於重組前的主要股權變動」一節所述，由於吉比特認為投資於本公司提供了良好的財務回報商機，故吉比特於2013年成為本公司的股東。吉比特於2019年提名一名董事加入青瓷數碼董事會，當時青瓷數碼首次成立董事會以加強企業管治，而該名董事並未參與本集團的日常管理及營運，並於2021年5月不再擔任青瓷數碼的董事。

於往績記錄期間，吉比特為我們的戰略投資者，我們認為吉比特在移動遊戲行業擁有豐富專業知識及資源，並在遊戲開發、發行及運營方面擁有成功往績，有利於我們的業務發展，我們自2012年起與吉比特就多個項目合作，包括於中國內地運營《不思議迷宮》及於港澳台運營《最強蝸牛》以及提供行政及營銷及推廣服務。我們預期於[編纂]後繼續與吉比特合作，有關我們與吉比特於[編纂]後繼續合作的進一步詳情以及各自涉及的歷史金額，請參閱本文件「關連交易」一節。

據本公司所深知，截至最後實際可行日期，除作為本公司股東外，吉比特獨立於我們的董事，且並非本公司企業實體股東的關連人士。

[編纂]

境內[編纂]

於2021年4月21日，A系列投資者與吉比特及青瓷數碼訂立一項股份轉讓協議，據此，廣西騰訊、阿里巴巴靈犀及上海幻電各自分別以代價約人民幣101.15百萬元(合計約人民幣303.45百萬元)購買吉比特持有青瓷數碼的約3.37%股權(合計約10.11%)。代價乃由該等訂約方經公平磋商後釐定，並於2021年5月12日悉數結清。

歷史、重組及公司架構

境內[編纂]改為境外[編纂]

為籌備[編纂]並反映廣西騰訊、阿里巴巴靈犀及上海幻電在本公司層面的境內投資，於2021年5月14日，本公司已向各自分別為廣西騰訊、阿里巴巴靈犀及上海幻電的境外聯屬實體Tencent、阿里巴巴Qookka及嗶哩嗶哩股份有限公司（「A系列投資者的聯屬公司」）按面值發行481,150股A系列優先股（本公司當時已發行股本約3.37%）。A系列優先股按各A系列投資者各自於青瓷數碼的境內投資比例發行。已發行股份的詳情如下：

輪次	投資者	發行日期	獲配發的 A系列優 先 股數目	於[編纂] A系列 優先股的 股份數目 ⁽¹⁾	代價金額 (人民幣 百萬元) ⁽²⁾	結付 日期 ⁽³⁾
A系列	Tencent	2021年 5月14日	481,150	[編纂]	101.15	2021年 5月11日
A系列	阿里巴巴Qookka	2021年 5月14日	481,150	[編纂]	101.15	2021年 5月11日
A系列	嗶哩嗶哩股份 有限公司	2021年 5月14日	481,150	[編纂]	101.15	2021年 5月12日

附註：

- (1) 計及每股A系列優先股應轉換為一股本公司普通股及根據[編纂]及[編纂]將予發行的股份數目（假設[編纂]未獲行使）計算。
- (2) A系列投資者就其於青瓷數碼的境內投資向吉比特所支付的代價，而以其為基礎的每股概約價格（按已付代價金額除以於[編纂]A系列優先股所涉及股份數目計算）為[編纂]，相當於較[編纂]折讓[編纂]（假設[編纂]為每股[編纂][編纂]（即[編纂][編纂]至[編纂]的中位數）以及每股A系列優先股應轉換為一股普通股）。已付代價為吉比特與A系列投資者之間基於公平磋商達成的商業協議，董事認為[編纂]折讓乃主要由於(i)將支付的代價乃於2021年3月推出《提燈與地下城》之前釐定，而該遊戲獲得了市場正面回響，大幅增強本公司業務的經營及發展；(ii)A系列優先股附帶有限的特殊權利；及(iii)A系列投資者投資於非上市公司承擔投資風險（包括[編纂]及[編纂]完成的不確定性以及非上市公司股份的低流通性）。
- (3) A系列投資者就其於青瓷數碼的境內投資向吉比特所支付代價的結付日期。

境外[編纂]

根據（其中包括）B系列投資者、楊先生及本公司訂立日期為2021年5月26日的B系列優先股購買協議（「B系列股份購買協議」），本公司已獲得B系列投資者另一輪[編纂]（「B系列投資」）。

歷史、重組及公司架構

根據B系列股份購買協議，本公司以代價15,652,576.78美元向每名B系列投資者發行及每名B系列投資者認購288,122股B系列優先股（於結束時佔本公司當時已發行股份總數約1.87%）。

輪次	投資者	協議日期	獲配發的 B系列優先 股數目	於[編纂] B系列 優先股的 股份數目 ⁽¹⁾	代價金額 (美元)	代價的 結算日期	[編纂]	[編纂]
B系列	Tencent	2021年5月26日	288,122	[編纂]	15,652,576.78	2021年5月27日	[編纂]	[編纂]
B系列	阿里巴巴Qookka	2021年5月26日	288,122	[編纂]	15,652,576.78	2021年5月28日	[編纂]	[編纂]
B系列	哩哩哩哩股份 有限公司	2021年5月26日	288,122	[編纂]	15,652,576.78	2021年5月27日	[編纂]	[編纂]
B系列	Boyu	2021年5月26日	288,122	[編纂]	15,652,576.78	2021年5月25日	[編纂]	[編纂]

附註：

- (1) 計及每股B系列優先股將轉換為一股本公司普通股及根據[編纂]及[編纂]將予發行的股份數目（假設[編纂]未獲行使）計算。
- (2) 根據上文所述支付代價的金額除以於[編纂]的股份數量計算。
- (3) [編纂]的折讓乃根據(1)[編纂]為每股[編纂][編纂]（即[編纂][編纂]至[編纂]的中位數）；及(2)每股B系列優先股將轉換為一股普通股的假設計算。[編纂]折讓乃主要由於(i)本公司業務經營表現良好，且本公司遊戲儲備於釐定B系列優先股代價至[編纂]期間穩定發展，導致[編纂]時的預期估值較高；及(ii)B系列投資者投資於非上市公司承擔投資風險（包括[編纂]及[編纂]完成的不確定性以及非上市公司股份的低流通性）。

下表載列上述B系列投資者經計及向上述相關B系列投資者發行A系列優先股後的股權：

投資者	緊隨B系列 股份購買 協議交易 完成後的A系列 優先股及 B系列 優先股總數	於[編纂]的 股份數目 ^(附註)	於[編纂] 本公司的概約 持股量 ^(附註)
Tencent	769,272	[編纂]	[編纂]
阿里巴巴Qookka	769,272	[編纂]	[編纂]
哩哩哩哩股份有限公司	769,272	[編纂]	[編纂]
Boyu	288,122	[編纂]	[編纂]

附註：計及每股A系列優先股及B系列優先股轉換為一股本公司普通股及根據[編纂]及[編纂]將予發行的股份數目（假設[編纂]未獲行使）計算。

歷史、重組及公司架構

[編纂]的主要條款

釐定代價之基準

代價乃由各訂約方經參考於投資當日或前後(i)我們業務的前景；(ii)本集團的整體估值；及(iii)[編纂]帶來的戰略裨益經公平磋商而釐定。

[編纂]用途

本集團自B系列投資籌集的資金擬將用作我們的擴充資金，以發展我們的主要業務，包括但不限於開發遊戲、發行及運營遊戲、銷售及營銷以及其他一般及行政開支。

於2021年10月31日，B系列投資籌集的約5,751,632.09美元已用於上述用途，約56,858,674.91美元仍未使用。

戰略裨益

我們認為，本公司可受惠於[編纂]的投資，而彼等的投資彰顯其對本集團運營的信心，對本公司業績及優勢的認可。

本公司亦認為，[編纂]於行業中擁有良好根基，可為我們提供有關本集團發展的專業見解及建議，並有助我們透過加強業務合作實現業務協同效應。

換股權

於[編纂]後，每股A系列優先股及B系列優先股將根據細則規定當時適用的換股比率及換股價轉換為股份，優先股轉換為普通股的初始換股比率為1:1，並可予調整。

換股比率的調整與本公司[編纂]時的[編纂]或[編纂]無關，並符合聯交所頒佈的原則及規定，包括但不限於股份分拆與合併調整、股份股息與分派及其他股息。

[編纂]

每名[編纂] (如適用)持有的股份將計入股份的[編纂]。

禁售

根據就[編纂]訂立的購股協議及股東協議，A系列優先股及B系列優先股持有人不受任何禁售承諾所限。

授予A系列投資者聯屬公司及香港坤磐的特殊權利

A系列投資者聯屬公司(根據[編纂]前生效的細則)及香港坤磐各自獲授予若干特殊權利，

歷史、重組及公司架構

包括優先清算權（在細則規定的若干清算事件的情況下，有權優先於普通股持有人獲付款）及轉換權。所有相關特殊權利將於[編纂]時當所有A系列優先股轉換為本公司普通股時終止。

授予B系列投資者的特殊權利

除上述條款外，各B系列投資者（根據[編纂]前生效的細則、B系列股份購買協議及據此訂立的股東協議）已獲授予若干特殊權利，包括：

- 知情權；
- 優先購買權；
- 隨售權；
- 贖回權（B系列優先股可在發生若干事件（包括未能在細則規定的期限內完成[編纂]）或倘本集團嚴重違反適用法律而導致本集團無法合法開展主營業務時由各持有人選擇贖回）；
- 轉換權；
- 反攤薄權；
- 優先清算權（在細則規定的若干清算事件的情況下，有權優先於普通股及A系列優先股持有人獲付款）。

所有相關特殊權利（贖回權除外（在本公司提交[編纂]申請（「首次申請」）前一個曆日終止（如相關協議所訂明），倘[編纂]並無完成，則在首次申請之日後十二個曆月當日恢復））將於[編纂]時當所有B系列優先股轉換為本公司普通股時終止。

A系列投資者及B系列投資者的資料

廣西騰訊及Tencent

廣西騰訊為一間根據中國法律成立的有限責任公司。廣西騰訊由騰訊控股有限公司的附屬公司深圳市騰訊產業投資基金有限公司全資擁有，而騰訊控股有限公司為一間於開曼群島註冊成立並於聯交所主板上市（股份代號：0700）的公司。

Tencent為一間於香港註冊成立的股份有限公司並為騰訊控股有限公司的直接全資附屬公司。

阿里巴巴靈犀及阿里巴巴Qookka

Qookka Entertainment Limited（前稱簡悅信息科技有限公司）為一間於2012年2月28日根據香港法律註冊成立的私人股份有限公司，主要從事網絡遊戲的發行及經營。

歷史、重組及公司架構

Qookka Entertainment Limited由阿里巴巴集團控股有限公司最終擁有，阿里巴巴集團控股有限公司為一間於開曼群島註冊成立的公司，其普通股於聯交所主板上市，股份代號：9988及其美國存託股份(各自代表八股普通股)在紐約證券交易所上市交易，代碼為「BABA」。

阿里巴巴靈犀為一間根據中國法律成立的有限公司，由阿里巴巴集團控股有限公司最終擁有，主要從事開發、推廣、發行及運營遊戲。

嗶哩嗶哩股份有限公司及上海幻電

嗶哩嗶哩股份有限公司為一間於開曼群島註冊成立以不同投票權控制的有限責任公司，其美國存託股(每股代表一股Z類普通股)於納斯達克全球精選市場上市(股份代號：BILI)，其Z類普通股於聯交所主板上市(股份代號：9626)。嗶哩嗶哩股份有限公司是中國年輕一代的標誌性品牌及領先的視頻社區，其使命是豐富中國年輕一代的日常生活。

上海幻電信息科技有限公司為一間於2013年5月2日根據中國法律註冊成立的公司，其為嗶哩嗶哩股份有限公司的綜合聯屬實體以及主要從事提供移動遊戲。

Boyu

Wildlife Willow Limited為一間根據英屬處女群島法律註冊成立的英屬處女群島商業公司，由Boyu Capital Opportunities Master Fund(一間根據開曼群島法律註冊成立的獲豁免公司)全資擁有。Boyu Capital Opportunities Master Fund的全部投票權由博裕資本投資管理有限公司持有，而博裕資本投資管理有限公司由Boyu Capital Group Holdings Ltd.全資擁有。XYXY Holdings Ltd.為Boyu Capital Group Holdings Ltd.的控股股東。童小幟先生持有XYXY Holdings Ltd.的100%發行在外股份。

博裕資本投資管理有限公司為一間基金管理公司，專注於投資醫療、消費、科技、媒體及電信以及金融領域可持續增長的優質專營業務。

遵守臨時指引及指引信

聯席保薦人已確認，A系列投資者、A系列投資者的聯屬公司及B系列投資者的投資符合聯交所於2010年10月13日發出並於2017年3月更新的[編纂]的臨時指引、聯交所於2012年10月發出並於2013年7月及2017年3月更新的指引信HKEx-GL43-12以及聯交所於2012年10月發出並於2017年3月更新的指引信HKEx-GL44-12。

公司重組

於2021年3月12日，我們為籌備[編纂]開始重組，屆時，本公司成為控股公司及本集團的[編纂]工具，而我們於中國的營運主要由本公司透過合約安排開展。

1. 建立境外持股結構

本公司於2021年3月12日於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司及為本集團的最終控股公司。於註冊成立後，本公司的法定股本為50,000美元，分為5,000,000,000股每股面值0.00001

歷史、重組及公司架構

美元的股份。於同日，一股股份按面值獲配發及發行予初始認購人以換取現金及其後轉讓予一間於2021年2月25日於英屬處女群島成立之投資控股公司Keiskei QC Ltd. (由楊先生全資擁有的境外控股公司)。

Intelligence QC Ltd.於2021年2月26日在英屬處女群島成立為投資控股公司，其由黃先生全資擁有。

Fantasy QC Ltd.於2021年2月25日在英屬處女群島成立為投資控股公司，其由魏先生全資擁有。

Gentle Tiger Ltd.於2021年2月25日在英屬處女群島成立為投資控股公司，其由劉先生全資擁有。

Cloud Rings Ltd.於2021年2月25日在英屬處女群島成立為投資控股公司，其由曾先生全資擁有。

Wisdom Code Ltd.於2021年2月26日在英屬處女群島成立為投資控股公司，其由林先生全資擁有。

Rapid Yacht Ltd.於2021年2月26日在英屬處女群島成立為投資控股公司，其由葉先生全資擁有。

2. 境外股權重組

為反映青瓷數碼的境內股權結構，本公司按面值0.00001美元向青瓷數碼當時的股東配發合共14,270,513股股份。有關本公司股本變動的詳情，請參閱本文件「附錄四 — 法定及一般資料 — A.有關本集團的其他資料 — 2.本公司股本變動」一節及以下列表。

名稱	最終股東／ 相應的境內實體	所配發的股份
1. Keiskei Holding Ltd.	楊先生	5,296,696
2. Intelligence QC Ltd.	黃先生	958,978
3. Intelligence QC Holding Ltd.	黃先生	643,029
4. Gentle Tiger Holding Ltd.	劉先生	330,124
5. Cloud Rings Ltd.	曾先生	191,225
6. Fantasy QC Ltd.	魏先生	263,433
7. Rapid Yacht Ltd.	葉先生	1,289,262
8. 廈門國海	—	486,262
9. Wisdom Code Ltd.	林先生	71,566
10. 香港坤磐	吉比特	3,296,488
11. Tencent	廣西騰訊	481,150
12. 阿里巴巴Qookka	阿里巴巴靈犀	481,150
13. 嚶哩嚶哩股份有限公司	上海幻電	481,150
	總計：	14,270,513

3. 成立境內及境外附屬公司

Qingci Holding Limited於2021年4月1日在英屬處女群島成立為投資控股公司，其由本公司全資擁有。

歷史、重組及公司架構

青瓷香港有限公司於2021年4月22日在香港成立為投資控股公司，其由Qingci Holding Limited全資擁有。

青瓷互動於2021年5月17日在中國成立為投資控股公司，其由青瓷香港有限公司全資擁有。

4. 重組我們的非受限制及／或非禁止業務

作為重組的一部分，為轉讓不受任何外商投資限制或禁止規限的業務，確保合約安排盡量遵從聯交所的規定，青瓷數碼將其於青瓷香港的全部股權（佔青瓷香港100%的股權）轉讓予Qingci Holding Limited。

此外，於2021年6月，中國綜合聯屬實體將其所有非限制業務轉讓予青瓷互動。於2021年7月完成向青瓷互動轉讓與經營非限制業務相關的實物資產（例如電腦設備及設施）及人員。

青瓷香港於香港雷霆青瓷網絡有限公司持有20%的股權，該等股權將連同青瓷香港間接轉讓予Qingci Holding Limited。

5. 非核心實體撤銷註冊

青瓷成都為於2016年4月15日在中國成立為有限公司，註冊資本為人民幣0.1百萬元。緊接重組前，青瓷數碼直接全資擁有青瓷成都。我們最初擬通過青瓷成都在成都發展遊戲相關業務，後來由於業務策略轉變而決定關閉該公司。青瓷成都於2021年8月9日自願解散。青瓷成都在各重大方面均遵守適用法律法規，且於往績記錄期間及直至2021年8月9日概無遭受任何重大申索、訴訟或法律訴訟。

6. 訂立合約安排以控制我們的中國綜合聯屬實體

於2021年5月26日，青瓷互動與（其中包括）楊先生、黃先生、劉先生及曾先生訂立構成合約安排的多項協議，據此，我們中國綜合聯屬實體業務產生的所有經濟利益轉讓予青瓷互動，惟以中國法律法規允許者為限。有關合約安排的進一步詳情，請參閱「合約安排」。

[編纂]

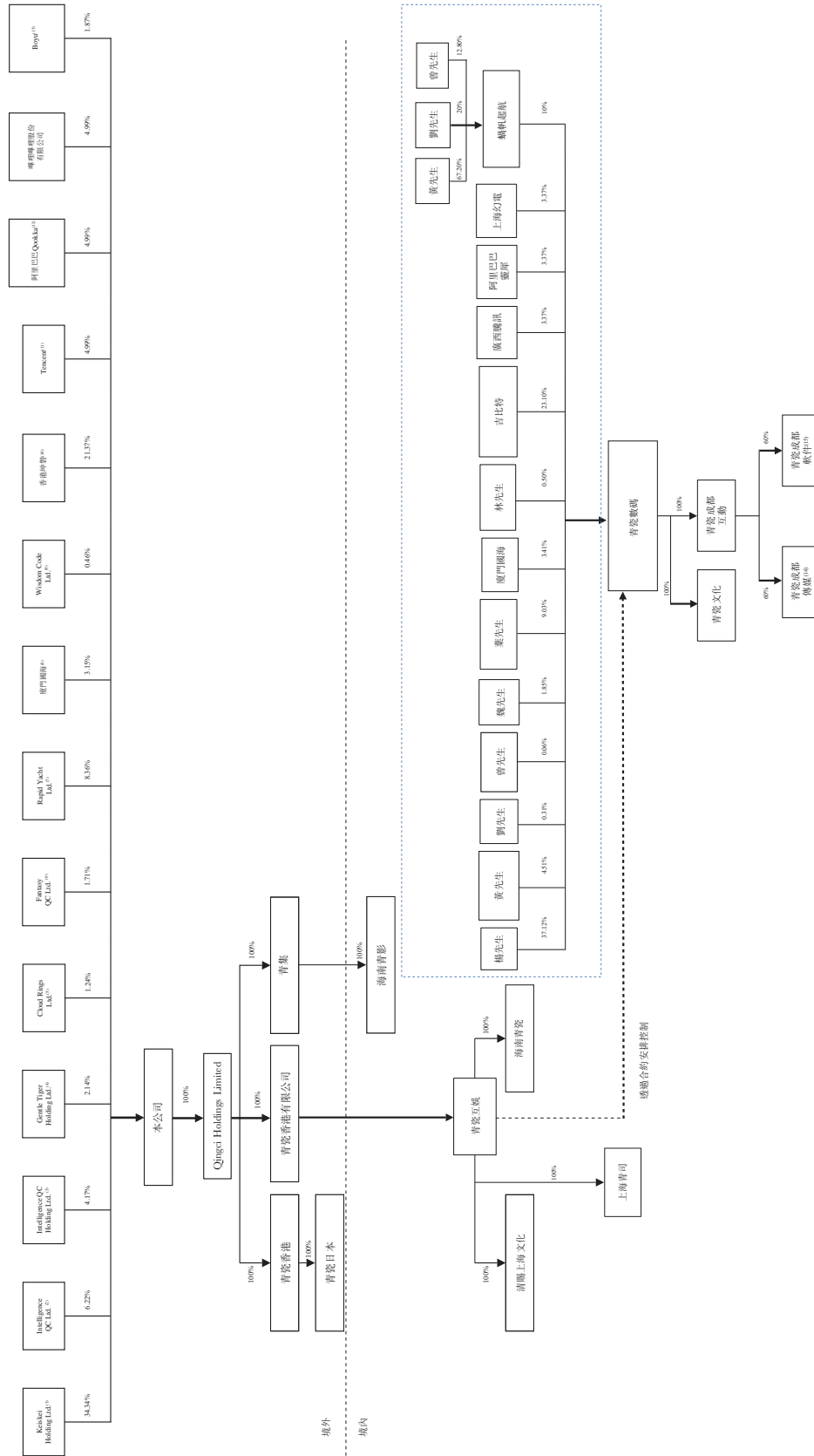
遵守中國法律法規

中國法律顧問確認(i)於中國成立我們的附屬公司及彼等其後的股權變動在各重大方面均遵守相關法律法規；及(ii)重組已在重大方面遵守有關的適用中國法律法規。

[編纂]

歷史、重組及公司架構

重組完成後及截至最後實際可行日期本集團之簡化集團架構



附註：

- (1) Keiskei Holding Ltd. 由楊先生作為委託人及楊先生及其家庭成員作為受益人而設立的Peter Yang Family Trust通過Yang Family Holding Limited (由Peter Yang Family Trust全資擁有於英屬處女群島註冊成立的公司)間接控制。
- (2) 由黃先生最終實益擁有。
- (3) 由黃先生最終實益擁有。
- (4) 由劉先生最終實益擁有。

歷史、重組及公司架構

- (5) 由曾先生最終實益擁有。
- (6) 由魏先生最終實益擁有。
- (7) 由葉先生最終實益擁有。
- (8) 由國海證券股份有限公司最終控制。
- (9) 由林先生最終實益擁有。
- (10) 由吉比特最終擁有。
- (11) 由騰訊控股有限公司最終擁有。
- (12) 由阿里巴巴集團控股有限公司最終擁有。
- (13) 由Boy Capital Group Holdings Ltd.最終控制，Boy Capital Group Holdings Ltd.的控股股東為XYXY Holdings Ltd. (由董小轅先生擁有100%權益)。
- (14) 青瓷成都傳媒由青瓷成都互動及馮磊先生(青瓷成都傳媒的董事)分別持有60%及40%權益。
- (15) 青瓷成都軟件由青瓷成都互動、劉濤先生(青瓷成都軟件(青瓷成都管理合夥企業(有限合夥))分別持有60%、27.5%及12.5%權益。

歷史、重組及公司架構

- (5) 由曾先生最終實益擁有。
- (6) 由魏先生最終實益擁有。
- (7) 由葉先生最終實益擁有。
- (8) 由國海證券股份有限公司最終控制。
- (9) 由林先生最終實益擁有。
- (10) 由吉比特最終擁有。
- (11) 由騰訊控股有限公司最終擁有。
- (12) 由阿里巴巴集團控股有限公司最終擁有。
- (13) 由Boy Capital Group Holdings Ltd.最終控制，Boy Capital Group Holdings Ltd.的控股股東為XYXY Holdings Ltd. (由董小轅先生擁有100%權益)。
- (14) 青瓷成都傳媒由青瓷成都互動及馮磊先生(青瓷成都傳媒的董事)分別持有60%及40%權益。
- (15) 青瓷成都軟件由青瓷成都互動、劉濤先生(青瓷成都軟件(青瓷成都管理合夥企業(有限合夥))分別持有60%、27.5%及12.5%權益。

歷史、重組及公司架構

國家外匯管理局登記

根據國家外匯管理局頒佈並於2014年7月4日生效的《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》(「**國家外匯管理局37號文**」)：(a)中國居民須於國家外匯管理局本地分支機構登記方能將資產或股權注入由中國居民直接設立或間接控制，目的為進行投資或融資的境外特殊目的公司(「**境外特殊目的公司**」)；及(b)首次登記後，若境外特殊目的公司出現任何重大變更，其中包括境外特殊目的公司的中國居民股東、境外特殊目的公司的名稱、經營期限出現變更或境外特殊目的公司的資本出現任何增減、股權轉讓或互換以及合併或分拆，中國居民仍須於國家外匯管理局地方分局登記。根據國家外匯管理局37號文，未遵守該等登記程序可能面臨處罰。

根據國家外匯管理局頒佈並於2015年6月1日生效的《關於進一步簡化和改進直接投資外匯管理政策的通知》(「**國家外匯管理局13號文**」)，接受國家外匯管理局登記的權限由國家外匯管理局地方分局下放到境內實體資產或權益所在地銀行。

中國法律顧問告知，身為中國公民的相關個人股東(即楊先生、黃先生、葉先生、魏先生、林先生、曾先生及劉先生)已於2021年4月12日辦理國家外匯管理局13號文及國家外匯管理局37號文項下之登記。

併購規定

於2006年8月8日，商務部、國有資產監督管理委員會、國家稅務總局、國家工商總局、中國證監會及國家外匯管理局六家中國監管機構聯合頒佈《關於外國投資者併購境內企業的規定》(「**併購規定**」)，併購規定於2006年9月8日生效，並於2009年6月22日作出修訂。根據併購規定，外國投資者在(i)收購境內非外商投資企業的股權或透過增加註冊資本認購境內企業增資以將該境內企業轉變為外商投資企業；或(ii)成立外商投資企業並透過其購買境內企業的資產及經營該等資產或購買境內企業的資產並於其後注入該等資產以成立外商投資企業時，須獲取必要的批文(「**受規管活動**」)。倘境內公司、企業或自然人擬以其合法設立或控制的境外公司的名義收購其相關境內公司，則收購事項應報商務部審批，為實現[**編纂**]而設立並由中國公司或個人直接或間接控制的境外特殊目的公司，須在該特殊目的公司的證券於境外證券交易所[**編纂**]及買賣前獲得中國證監會批准，尤其是在特殊目的公司收購中國公司的股權以境外公司股份作代價的情況下。

鑒於(i)青瓷互動乃由本公司根據併購規定以直接投資而非合併或收購方式成立為外商獨資企業；及(ii)根據併購規定，重組不涉及任何受規管活動，中國法律顧問告知，成立青瓷互動及重組毋須遵守併購規定，且根據併購規定本公司[**編纂**]毋須取得中國證監會及商務部批准。然而，關於將如何詮釋或實施併購規定尚存不確定性，我們無法向閣下保證，包括中國證監會在內的相關中國政府部門將達致與中國法律顧問相同的結論。

業 務

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。

我們的現有遊戲

我們的標誌性移動遊戲(例如《最強蝸牛》)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。例如，《最強蝸牛》於2020年6月推出後首個月內錄得流水超過人民幣400百萬元，2020年6月至12月的平均MAU為4.4百萬人，並在2020年中國iOS遊戲暢銷榜上最高排名第二。此款遊戲於2020年及截至2021年6月30日止六個月分別產生收入人民幣1,170.0百萬元及人民幣516.5百萬元，分別佔該等期間總收入的95.3%及67.7%，因此是該等期間利潤淨額增長的主要驅動因素。《提燈與地下城》於2021年3月推出後首個月內流水突破人民幣185百萬元，亦於推出後連續六日在中國iOS十大免費遊戲排行榜登上榜首，並在中國iOS遊戲暢銷榜上排名第四。我們出色的遊戲發行及運營能力使我們能夠接觸廣泛而活躍的玩家群。截至2021年6月30日止六個月，我們所有遊戲的平均MAU達3.1百萬人。

根據弗若斯特沙利文，我們已實現以下卓越佳績：

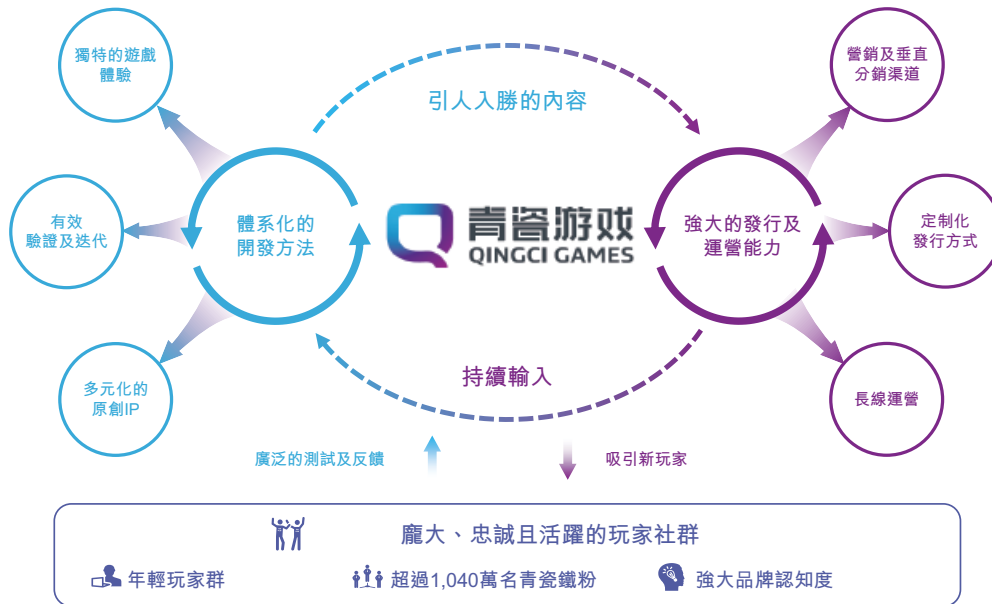
- 按休閒遊戲及放置類遊戲的流水計，我們於2020年在中國所有移動遊戲公司中分別排名第三及第二。
- 按自主開發Rogue-like RPG的流水計，我們於2020年在中國所有移動遊戲公司中排名第二。
- 按自主開發遊戲的平均流水計，我們於2020年在中國所有自主開發遊戲流水合共超過人民幣10億元的移動遊戲公司中排名第四。

按照行業慣例，我們通常會在正式推出遊戲之前及前後以及發佈大幅更新的新遊戲版本時為遊戲進行大量營銷及推廣活動。因此，遊戲的流水、收入貢獻及關鍵運營指標(例如平均MAU及平均MPU)在推出或發佈大幅更新的新版本後的首個月可能會相對較高，亦即遊戲的關鍵運營指標可能會隨著就推出新遊戲及發佈新遊戲版本進行相應的營銷及推廣活動而波動。例如，《最強蝸牛》及《提燈與地下城》在各自推出日期後的首個月錄得最高的流水，而《不思議迷宮》(僅考慮我們發行此款遊戲產生的流水)及《無盡大冒險》因發佈大幅更新的新版本而分別在各自推出日期後的第6個月及第51個月錄得最高的每月流水。此外，隨著《最強蝸牛》進入成熟期，其於2021年首六個月的收入增速較2020年放緩。同樣地，此款遊戲的平均MAU及平均MPU分別由2020年的4,417,000人及701,000人下降至截至2021年6月30日止六個月的1,481,000人及257,000人。該等變動代表著新遊戲生命週期的自然發展。於往績記錄期間，我們的收入及利潤受到數量有限的標誌性遊戲的表現波動的重大影響。隨著我們於未來推出更多遊戲，我們預期我們將減少對單一標誌性遊戲的依賴，從而能夠減少收入及利潤的波動。

業 務

我們的核心能力與資源

下圖說明我們的核心能力與核心資源之間的關係。該等要素共同推動我們業務的快速增長。



體系化的開發方法

我們的移動遊戲一般旨在提供引人入勝的內容、獨特的遊戲要素以及引人注目的美術設計，且往往會出現幽默的曲折情節（基於部分遊戲玩家的反饋），而每款遊戲均融合多種遊戲類型的特點。該等特點均使我們的遊戲在年輕一代中特別受歡迎。年輕一代一直是遊戲行業的主要推動力及潮流引領者。年輕玩家通常對優質內容、個性表達及獨特體驗有強烈渴望。我們提供饒富趣味且引人入勝的移動遊戲，滿足年輕玩家不斷變化的需求，使我們的遊戲能夠持續吸引年輕玩家。根據弗若斯特沙利文的調查，我們約76%的玩家年齡30歲或以下，遠高於行業平均水平65%。我們以創意啟發整個流程，採用體系化方法設計、開發並完善遊戲，從而快速而具成本效益地取得商業成功。體系化遊戲開發方法的核心組成部分包括：(i)「目標分解」：在遊戲設計師創作出新興而引人入勝的概念及內容後，我們為遊戲開發過程的每個步驟制定詳細的行動計劃；(ii)「有效驗證」：在推出遊戲之前，我們進行多輪玩家（尤其是青瓷鐵粉）遊戲測試，以驗證遊戲概念的吸引力及團隊行動計劃的有效性；及(iii)「高效迭代」：在推出遊戲之前，我們根據所收集的 player 反饋，通過快速更新版本並高效迭代遊戲以滿足玩家需求。例如，我們在《最強蝸牛》項目啟動後僅一個月內製作了遊戲試玩版並進行了首次玩家測試，且在遊戲正式上線前每約20天發佈一個新遊戲版本。整個遊戲富有精心設計的驚喜及幽默的曲折情節，引起玩家熱烈反響。

龐大、忠誠且活躍的玩家社群

我們不斷追求提高玩家參與度。鑒於遊戲玩家（尤其是年輕一代）非常願意與他人分享遊戲體驗，故我們的「青瓷」品牌吸引了龐大、忠誠且活躍的玩家群，形成了我們的玩家社群，我們稱之為「青瓷社群」。截至2021年10月31日，我們擁有10.4百萬名青瓷鐵粉，通過我們的官方賬號及社交媒體平台群組與我們聯繫。由於我們在社交媒體平台上並無玩家的實

業 務

名信息，故此青瓷鐵粉數目或會涉及重複的玩家（請參閱「詞彙表」中此詞彙的定義）。我們設有專責的運營團隊，負責管理玩家社群賬號並與社群參與者積極互動。自遊戲上線以來至2021年10月31日，《最強蝸牛》微信公眾號上的文章累計瀏覽量超過60百萬次，平均每篇瀏覽量約124,000次。我們與青瓷鐵粉頻繁而密切互動，創造了一個良性循環，原因為玩家社群的反饋有助我們開發並改進遊戲，從而吸引更多活躍玩家。此外，該等互動進一步增強玩家黏性及變現能力，並增加「青瓷」品牌的認知度。根據弗若斯特沙利文，《最強蝸牛》自2020年6月推出以來至2021年6月30日的平均每週玩家留存率達28%，遠高於放置類遊戲行業約12%的平均水平，而此乃部分歸功於上述努力。在我們的強大品牌認知度及有效社群聯繫的支持下，於推出後首個月內，《提燈與地下城》的3.8百萬名註冊玩家中約有1.7百萬名是從我們的其他遊戲轉化而來（儘管遊戲類型與特徵均不同）。

強大的發行及運營能力

我們擁有在遊戲發行及運營中採用定制化的方法的雄厚實力，且有能力緊貼遊戲發行及分銷領域不斷變化的市場趨勢，以上均為我們成功的關鍵因素。我們在遊戲發行中迅速採用新興渠道，並與TapTap及哩哩哩哩等受歡迎垂直分銷渠道建立了緊密合作夥伴關係，有助我們更有效地吸引目標受眾（尤其是年輕玩家）。此外，我們根據每款遊戲的特色、玩家的興趣及分銷渠道的特點為每款遊戲定制發行方式。我們確定遊戲的目標受眾，然後定制營銷活動，讓遊戲可以通過「破圈」接觸廣大受眾。例如，我們精確識別了《提燈與地下城》的潛在核心玩家，並於正式上線前根據遊戲玩法及特色進行全面而頻密的營銷活動。因此，此款遊戲在推出後大受歡迎，並迅速獲得廣大玩家支持。另外，我們強大的運營能力使我們能夠精確地捕捉玩家的興趣並實現較高的玩家終身價值，同時保持相對較低的玩家獲取成本。我們能夠通過自營渠道及iOS等佣金較低的渠道準確捕捉玩家興趣並有效識別目標玩家。因此，根據弗若斯特沙利文，我們的玩家獲取成本低於行業平均水平。此外，截至2021年6月30日止六個月，《最強蝸牛》、《不思議迷宮》、《提燈與地下城》、《阿瑞斯病毒》、《無盡大冒險》及《愚公移山3 — 智叟的反擊》的平均每週玩家留存率分別為23.3%、22.6%、39.3%、24.1%、28.4%及20.3%。根據弗若斯特沙利文，於同期，RPG、Rogue-like RPG、休閒遊戲及放置類遊戲的行業平均每週玩家留存率分別為8.2%、10.2%、9.4%及12.0%。根據弗若斯特沙利文，於2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們的整體ARPPU分別為人民幣206元及人民幣221元，高於行業平均水平。根據弗若斯特沙利文，截至2021年6月30日止六個月，我們的付費率（將平均MPU除以平均MAU而計算得出）高於行業平均水平。因此，根據弗若斯特沙利文，我們的付費率、ARPPU及遊戲的每週玩家留存率貢獻我們的高玩家終身價值。

我們的遊戲儲備

基於我們在遊戲開發及運營方面的成功往績及體系化方法，我們持續開發並授權優質移動遊戲，包括新類型及類別的遊戲，例如跑酷、SLG（包括塔防及其他）、ACT、STG及ACT RPG。截至最後實際可行日期，我們擁有10款遊戲儲備，包括四款自主開發的遊戲，計劃於2022年及2023年推出。此外，我們計劃於2022年第二季度在港澳台推出《提燈與地下城》的當地版本，以及在日本推出《最強蝸牛》。

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，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年間的複合年增長率為253.1%，而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年間的複合年增長率為104.3%。此外，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，而虧損淨額由截至

業 務

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。另外，於2018年、2019年及2020年，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年間的複合年增長率為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。

我們的競爭優勢

我們相信以下優勢有助我們取得成功，並為我們的持續發展奠定基礎：

作為中國知名的移動遊戲開發商及發行商，提供內容引人入勝及體驗獨特的遊戲（尤其受年輕一代歡迎）

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市場的領軍企業，已推出多款爆款遊戲，包括於2016年8月推出Rogue-like RPG《不思議迷宮》、於2020年6月推出放置類移動遊戲《最強蝸牛》及於2021年3月推出Rogue-like RPG《提燈與地下城》。《最強蝸牛》自2020年6月推出以來人氣爆棚。截至2021年8月31日，《最強蝸牛》錄得流水總額人民幣20億元，累計註冊玩家超過20.6百萬人。此款遊戲在中國iOS遊戲暢銷榜上排名第二，在2020年連續超過80天登上中國iOS十大遊戲暢銷榜，並被評為「Google Play 2020年度最佳榜單——最具創新力遊戲」。《不思議迷宮》在2017年超過70天榮登中國iOS付費遊戲排行榜榜首，截至2021年6月30日的累計註冊玩家超過23.3百萬人，使其成為中國Rogue-like RPG類別遊戲的標杆，並在2017年獲The Game Awards（「TGA」）提名為「2017年度最佳中國遊戲」。《提燈與地下城》亦廣受歡迎，流水突破人民幣185百萬元，推出後首個月的MAU達3.8百萬人。此外，《提燈與地下城》於推出後連續六日在中國iOS十大免費遊戲排行榜登上榜首，並在中國iOS遊戲暢銷榜上排名第四。

我們在遊戲開發、發行及運營方面的雄厚實力幫助我們取得出色的表現。根據弗若斯特沙利文，按休閒遊戲、放置類遊戲及自主開發的Rogue-like RPG的流水計，我們於2020年在中国所有移動遊戲公司中分別排名第三、第二及第二。我們在海外市場擁有強大的運營能力，能夠根據當地文化及用戶習慣開發專屬的定制化版本遊戲，且遊戲以創新及優質獲得認可。例如，《最強蝸牛》在推出後榮登香港及台灣iOS及Google Play十大免費遊戲排行榜榜首，並在香港及台灣Google Play及iOS遊戲暢銷榜上位列第一。

我們積極順應玩家需求，從而改進產品開發，並致力於提供獨特的遊戲體驗。我們的遊戲特別受年輕一代歡迎，而年輕一代一直是遊戲行業的主要推動力及潮流引領者。年輕玩家通常對優質內容、個性表達及獨特體驗有強烈渴望，且彼等通常更容易接受故事情節引人入勝及IP知名的遊戲，並欣賞創新的劇情及遊戲規則，亦喜歡惡搞元素，且傾向使用瑣碎時間遊玩移動遊戲。因此，放置類遊戲及Rogue-like RPG（例如我們提供的遊戲）尤其受到年輕一代歡迎，使我們的遊戲能夠持續吸引年輕玩家。根據弗若斯特沙利文的調查，我們約76%的玩家年齡30歲或以下，遠高於行業平均水平65%。

我們豐富多樣的遊戲儲備構成了持續快速發展的基礎。截至最後實際可行日期，我們有10款遊戲儲備，包括《時光旅行社》、《使魔計劃》、《刃心2》以及其他現有經典IP的遊戲續作及創新遊戲。此外，我們計劃於2022年第二季度在港澳台推出《提燈與地下城》的當地版本，以及在日本推出《最強蝸牛》。

業 務

擁有強大的內容能力及體系化製作運營

我們的產品組合包括風格時尚且娛樂十足的遊戲，特色是引人入勝的內容、獨特的遊戲要素以及引人注目的美術設計，且往往會出現幽默的曲折情節，而每款遊戲均融合多種遊戲類型的特點，以上均使我們的遊戲在年輕玩家中特別受歡迎。遊戲玩家能夠享受身臨其境的探索過程，從而提高玩家黏性。例如，《最強蝸牛》虛擬道具種類繁多，劇情曲折出人意料，且地圖探索設計精彩，使遊戲劇情及玩法豐富多彩。整個遊戲富有精心設計的驚喜及幽默的曲折情節，引起玩家（尤其是年輕玩家）熱烈反響。《最強蝸牛》於2020年下半年的MAU持續突破2百萬人，根據弗若斯特沙利文，其自2020年6月推出以來至2021年6月30日的平均每週玩家留存率達28%，遠高於放置類遊戲行業約12%的平均水平。

我們擁有行之有效的體系化遊戲開發及運營方法，對我們有效地將遊戲概念轉化為成功的遊戲產品而言至關重要。體系化遊戲開發方法的核心組成部分包括：(i)「目標分解」：在遊戲設計師創作出新興而引人入勝的概念及內容後，我們為遊戲開發過程的每個步驟制定詳細的行動計劃；(ii)「有效驗證」：在推出遊戲之前，我們進行多輪玩家（尤其是青瓷鐵粉）遊戲測試，以驗證遊戲概念的吸引力及團隊行動計劃的有效性；及(iii)「高效迭代」：在推出遊戲之前，我們根據所收集的玩家反饋，快速並頻繁更新遊戲以滿足玩家需求。尤其是，我們的發行及運營團隊積極參與遊戲製作，早在「試玩」階段就收集玩家反饋，並研究玩家不斷變化的需求及喜好，以上均使我們能夠及時把握新興市場機遇，並提升遊戲的商業價值。例如，我們在《最強蝸牛》項目啟動後僅一個月內製作了遊戲試玩版並進行了首次玩家測試，且在遊戲正式上線前每約20天發佈一個新遊戲版本。此種方法使我們能夠快速成功地推出遊戲。就《阿瑞斯病毒》等引進授權的遊戲，我們設有專責團隊參與遊戲的中後期優化以及於遊戲正式上線前進行多輪測試及評估。截至2021年6月30日，《阿瑞斯病毒》的累計註冊玩家超過16.5百萬人。

我們以遊戲為核心，積極構建並擴展了原創IP池。根據弗若斯特沙利文，截至最後實際可行日期，我們擁有四款正在運營的自主開發原創IP遊戲，均獲得市場高度認可。此外，我們圍繞該等遊戲推出了一系列周邊產品及泛娛樂內容。我們在《最強蝸牛》等遊戲中加入虛擬文物等道具，藉以弘揚中華傳統文化。我們亦基於我們的遊戲製作了優秀的動畫及視頻，以進一步提高遊戲的市場曝光率及接受度。截至最後實際可行日期，我們的動畫片《最強蝸牛不速之客》在嗶哩嗶哩的瀏覽量已超過9.4百萬次。我們相信，圍繞原創IP不斷延伸並運營不同娛樂形式，有助提高玩家忠誠度並維持IP的長遠價值。

擁有龐大、忠誠且活躍的玩家社群，營造了良性循環

鑒於遊戲玩家（尤其是年輕一代）非常願意與他人分享遊戲體驗，故我們的「青瓷」品牌吸引了龐大、忠誠且活躍並熱衷於我們的遊戲的玩家群，形成了我們的玩家社群。截至2021年10月31日，我們擁有10.4百萬名青瓷鐵粉，通過我們的官方賬號及社交媒體平台群組與我們聯繫。具體而言，我們的微信獲超過3百萬人關注，TapTap獲超過5百萬人關注，且於騰訊QQ運營約340個超大玩家群（即各自擁有至少1,000名參與者的群組），擁有532,000名群組成員。我們設有專責的運營團隊，負責管理玩家社群賬號並與社群參與者積極互動。例如，自遊戲上線以來至2021年10月31日，《最強蝸牛》微信公眾號上的文章累計瀏覽量超過60百萬次，平均每篇瀏覽量約124,000次。《最強蝸牛》正式上線後，我們在微信公眾號上定期組織

業 務

線上活動，其中兩場在2020年國慶日及2021年新年假期期間舉辦的活動吸引了超過1.2百萬名青瓷鐵粉。我們龐大且活躍的玩家社群已成為創意、產品優化及遊戲推廣的堅實基礎，提升了「青瓷」品牌的吸引力及影響力。

我們與青瓷鐵粉頻繁而密切互動，創造了一個良性循環，原因為我們從玩家收集的反饋有助我們開發並優化遊戲，從而吸引更多活躍玩家。我們在推出遊戲之前讓社群中的青瓷鐵粉參與多輪測試，以優化遊戲玩法並滿足玩家期望。例如，在《提燈與地下城》的開發過程中，我們讓青瓷鐵粉進行九輪玩家測試，涵蓋從試玩版製作到測試的整個遊戲開發過程。遊戲推出之後，該等玩家作為「種子用戶」自發傳播遊戲，幫助遊戲快速接觸廣大玩家。在我們的強大品牌認知度及有效社群聯繫的支持下，於推出後首個月內，《提燈與地下城》的3.8百萬名註冊玩家中約有1.7百萬名是從我們的其他遊戲轉化而來（儘管遊戲類型與特徵均不同）。青瓷鐵粉之間的積極互動進一步增強玩家黏性及變現能力，並提升「青瓷」品牌的認知度。這證明我們在青瓷社群中建立了良性循環。

擁有強大的發行及運營能力，導致成功變現

我們擁有強大的遊戲發行及運營能力，使我們能夠成功釋放變現潛力。我們的發行模式主要基於針對性的營銷活動，輔以有效的流量獲取，使我們能夠以具成本效益的方式獲得更多玩家流量，並提升長遠品牌價值。例如，於2020年，自營分銷渠道、TapTap（不需徵收佣金）及iOS App Store產生的流水貢獻《最強蝸牛》於中國的總流水約90.4%，於2021年首六個月，貢獻《提燈與地下城》於中國的總流水約97%。

我們擁有在遊戲發行及運營中採用定制化方法的雄厚實力，且有能力緊貼遊戲發行及分銷領域不斷變化的市場趨勢，以上均為我們成功的關鍵因素。我們在遊戲發行中迅速採用新興渠道，並與TapTap及嗶哩嗶哩等受歡迎垂直分銷渠道建立了緊密合作夥伴關係，有助我們更有效地捕捉目標受眾（尤其是年輕玩家）。例如，在推出《最強蝸牛》時，我們通過多個渠道發行遊戲，包括利用KOL內容及從抖音等社交媒體平台獲取流量，且我們亦舉辦了抖音挑戰賽，在遊戲推出前在一系列遊戲短片中錄得超過100億次觀看次數。因此，遊戲的熱度迅速上升，於2020年在iOS App Store獲得超過120次「編輯推薦」。

我們根據每款遊戲的特色、玩家的興趣及分銷渠道的特點為每款遊戲定制發行及運營方式。我們在正式上線一款遊戲之前，會先進行廣泛測試，最初是與核心青瓷鐵粉進行測試，然後逐漸擴展至其他玩家，從而確定遊戲的目標受眾並定制營銷活動。遊戲內容的鮮明特點使此種具針對性的推廣特別有效。例如，為了激發玩家的興趣，我們為《最強蝸牛》製作了大量幽默而受歡迎的內容，在多個平台上獲得可觀的曝光度。此外，我們精確識別了《提燈與地下城》的核心玩家，並於正式上線前根據遊戲玩法及特色進行全面而頻密的營銷活動。因此，此款遊戲在推出後大受歡迎，迅速獲得廣大玩家支持，並38次登上中國iOS「今日」熱門遊戲榜，推出當日的活躍玩家達1百萬人。

我們使用多維數據分析工具來產生各種運營指標並收集廣泛的反饋，為我們提供可用於更新後續版本及改進變現策略的輸入數據。我們更新遊戲，從而為玩家提供新鮮而饒富

業 務

趣味的體驗，以留存現有玩家並延長遊戲的生命週期。根據弗若斯特沙利文，截至最後實際可行日期，我們運營中遊戲的生命週期通常介乎60至96個月，明顯長於放置類遊戲及Rogue-like RPG的行業平均水平。自2016年推出《不思議迷宮》以來，我們一直不斷探索創新遊戲玩法，截至最後實際可行日期，我們已推出超過180個更新版本，包括反映主題活動的版本，例如2020年1月的春節迷宮及2020年12月的遊戲四週年慶典。此款遊戲運營三年後，在2020年仍錄得平均MAU超過390,000人。強大的運營能力使我們能夠精確把握玩家的興趣，實現高玩家終身價值，同時維持相對較低的玩家獲取成本。根據弗若斯特沙利文，於2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們的遊戲的ARPPU分別為人民幣206元及人民幣221元，遠高於行業平均水平。

擁有創新、經驗豐富、穩定且執行能力卓越的管理團隊及核心遊戲製作人，獲行業領先戰略投資者支持

我們的核心管理團隊成員致力於創新及品質。我們的創始人兼董事長楊煦先生深耕遊戲行業超過15年，曾參與《問道》等大型遊戲的開發，在開發及運營多種類型的手機及其他遊戲方面擁有豐富經驗，並一直帶領我們推進行業創新。自我們成立以來，楊先生領導了一系列成功遊戲的開發及運營，包括《不思議迷宮》及《最強蝸牛》。

我們與大部分核心管理團隊成員已合作八年以上，顯示出長遠穩定性。彼等擁有深厚的行業洞察力、強大的遊戲開發能力，以及在騰訊及吉比特等知名網絡遊戲公司或其各自的聯屬公司擁有豐富工作經驗，亦從概念創作到遊戲運營方面全面參與我們的業務，保證了從決策到執行的效率。我們在通過創新創造價值方面擁有行之有效的執行能力及堅定的承諾，使我們能夠保持領先地位並把握新市場機會。

我們擁有一支核心遊戲製作人團隊，每名團隊成員於遊戲開發、發行及營運方面擁有逾12年經驗，其帶領開發我們所有自主開發的標誌性遊戲及若干遊戲儲備。

此外，我們的戰略投資者包括吉比特、騰訊、阿里巴巴及嗶哩嗶哩股份有限公司，彼等均為移動遊戲行業的領先企業，在移動遊戲行業擁有豐富的專業知識及資源，在遊戲開發、發行及運營方面擁有創新視野及成功往績。我們預期將顯著受益於彼等強大的長遠支持及潛在的商業合作機會。

我們的策略

我們擬採取以下策略來進一步發展業務：

繼續豐富優質的遊戲及內容組合

我們將憑藉強大的研發能力及獨特的遊戲製作方式，繼續開發並引進授權的優質移動遊戲。為此，我們將吸引外部人才並培養自身優秀僱員，從而繼續鞏固遊戲開發團隊並提升研發能力。我們已設立並將繼續發掘並培育具強大創新及遊戲設計才能的未來遊戲製作人。我們向遊戲製作人提供更多的遊戲開發及迭代資源，並幫助彼等獲取更多的經驗及提升其領導能力。我們計劃於2022年及2023年推出四款自主開發的遊戲。此外，我們計劃於2022年第二季度在港澳台推出《提燈與地下城》的當地版本，以及在日本推出《最強蝸牛》，並於2022年第一季度在港澳台推出《時光旅行社》。

業 務

此外，我們將繼續從其他優秀遊戲開發商引進授權遊戲，並憑藉在定制化發行能力方面的深厚行業技能及專業知識，充分發揮該等遊戲的潛力。我們計劃在2022年分銷六款引進授權的遊戲。整體而言，我們的10款遊戲儲備包括新類型及類別的遊戲，例如跑酷、SLG（包括塔防及其他）、ACT、STG及ACT RPG。

IP 不僅是遊戲人氣及持續活力的重要部分，亦是我們的重要資產。我們計劃主要通過為遊戲開發原創而標誌性的IP（包括通過融合文化元素），輔以周邊產品及泛娛樂內容（例如漫畫、視頻及其他商品），從而構建我們的青瓷宇宙。我們亦將探索如何為青瓷宇宙中的多個IP之間實現協同效應（例如將現有IP的遊戲元素嵌入新遊戲，以連接我們的多個IP），從而增強玩家黏性並提升變現能力。

繼續增強遊戲開發及運營能力，以提升盈利能力

我們將採用大數據分析及AI等技術，以提升遊戲製作及運營能力。我們亦將投資AR技術，以增強提供沉浸式尖端遊戲體驗的能力。隨著我們不斷開發並優化遊戲，該等技術將在遊戲測試到推出過程中增強對玩家行為的多維分析。通過採用此種以數據驅動的方式，我們預期更有效了解玩家需求及喜好，為玩家提供青瓷宇宙引人入勝的內容，並提升變現能力。

我們憑藉遊戲發行及營運能力（其圍繞定制化的營銷活動，並以有效獲取流量為輔），尋求以具成本效益的方式獲取大量優質玩家。我們將運用數據洞察力引入熱門營銷內容，並以具成本效益的方式改進遊戲的針對性推廣，從而進一步降低渠道成本並提升盈利能力。

擴大玩家群並提高玩家黏性及參與度

龐大、忠誠且活躍的青瓷鐵粉群是我們持續發展青瓷社群的基礎及我們遊戲的主要目標受眾。我們計劃採取以下方式擴大此玩家群，增加其與我們的互動，並提高其對我們的品牌及文化的認知：

- 我們將憑藉引人入勝的遊戲提供更具吸引力的遊戲體驗，並通過更有趣的互動創造吸引玩家的話題並推動營銷動力；
- 我們將繼續通過多個線上平台建立及運營青瓷社群，支持及培育玩家社群，並鼓勵玩家之間進行互動，收集反饋及分析測試數據以完善遊戲；及
- 我們將繼續組織線下玩家活動，提供更多元化的互動體驗。我們目前正計劃於2021年底前開設青瓷遊戲線下體驗店。

繼續拓展海外業務

我們將主要通過自主發行在海外市場推出遊戲。於2021年，我們計劃將日本、東南亞及港澳台的玩家作為主要目標受眾。在接下來的兩至三年，我們將逐步擴展至歐洲及美國等地區。

我們旨在為海外玩家提供與針對中國市場的遊戲一樣引人入勝的遊戲及互動體驗，同時根據特定市場的當地文化、習俗、民間故事、生活方式及玩家習慣定制遊戲。根據該等

業 務

當地特色，我們將提供多語言遊戲版本及定制內容(包括遊戲角色、劇情、玩法及故事情節)。此外，我們將與受歡迎的當地營銷及推廣平台合作，為不同市場的目標受眾提供定制遊戲推廣內容。例如，我們計劃與日本的Line、Yahoo及GameWith合作，原因為該等分銷渠道在日本玩家當中很受歡迎。我們亦計劃邀請當地的KOL與當地社群的玩家分享我們的遊戲。

我們將繼續鞏固在海外發行、運營、營銷及玩家社群發展方面的能力。我們將深化與Google Play及iOS App Store等主要國際分銷渠道、Facebook等社交媒體平台以及移動遊戲行業其他上下游合作夥伴的合作。我們亦已開始在Facebook及TikTok等社交媒體平台上建立海外玩家社群，並將利用豐富的經驗進行流量獲取及品牌推廣活動，以持續吸引並留存玩家，提升變現能力。我們計劃主要通過(i)運用具備強大海外能力的中國內地現有分銷渠道及發行合作夥伴的能力及資源；(ii)在重要海外市場設立當地辦事處，並招聘了解當地商業慣例且與當地分銷渠道、主流媒體及遊戲發行商有密切聯繫的當地僱員；及(iii)積極接洽擁有豐富當地資源的跨國及當地分銷渠道、營銷代理及遊戲發行商並與其合作，從而與分銷渠道、國際營銷及推廣服務供應商、主流媒體以及國際發行商建立並加強關係，以在海外發行並推廣遊戲。例如，我們就遊戲《不思議迷宮》與iOS App Store及Google Play合作，通過聯絡其中國團隊在海外分銷遊戲。此外，我們通過接洽相關代理以及海外營銷及推廣服務供應商的中國辦事處來獲取流量(例如在Facebook上)並在海外推廣此遊戲。我們亦委聘第三方服務供應商在若干海外市場發行此遊戲。有關更多資料，請參閱「未來計劃及[編纂]」。

建立戰略聯盟，進行投資及收購

我們通過深入的戰略聯盟、投資及收購，積極尋求合作共贏的機會。例如，在自被投資公司引進授權遊戲的模式下，我們促成了《提燈與地下城》等優秀產品的成功。我們將繼續與作為戰略合作夥伴的第三方開發商合作，推出引人入勝的新遊戲。此外，我們將在移動遊戲行業尋找優質的業務合作夥伴，並通過戰略聯盟、投資或收購深化與該等合作夥伴的合作。

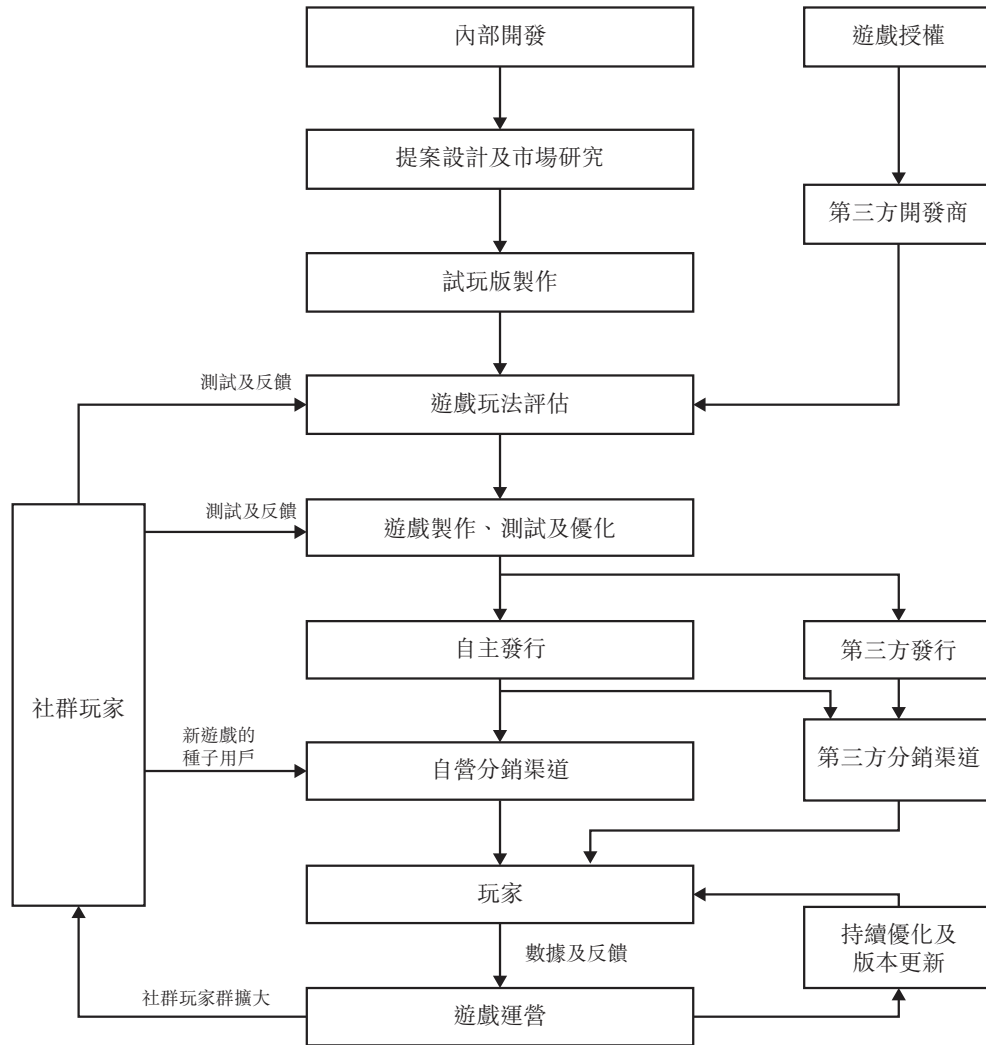
我們於中國及其他市場(包括日本、韓國、港澳台、歐洲及美國)在此領域的戰略重點包括：(i)針對提供優質產品的遊戲開發商，以擴展遊戲產品組合，鞏固我們的品牌及IP，並吸引新玩家，從而推動收入增長；及(ii)與具獨特資質及能力的上下游行業參與者合作，如遊戲發行商及動畫製作人。我們相信戰略聯盟、投資及收購可幫助我們受惠或實現協同效應，包括(i)豐富並優化遊戲內容及遊戲玩法；(ii)增強遊戲開發能力並擴大遊戲產品組合；(iii)擴展發行及分銷渠道；及(iv)更有效鞏固市場地位，響應行業趨勢，並實現增長目標。有關我們投資的選擇標準的詳情，請參閱「未來計劃及[編纂]」。

我們的業務模式

我們發行並運營內部開發的移動遊戲及自第三方開發商引進授權的若干遊戲。其次，我們亦利用第三方已建立的分銷網絡關係以及遊戲營銷及推廣能力，委聘第三方發行若干

業 務

遊戲。下圖說明該三種業務模式從遊戲採購到推出後運營的業務流程。有關業務流程的更多討論，請參閱「我們的業務流程」。



我們目前主要提供免費暢玩的移動遊戲。我們的遊戲運營收入主要源自銷售遊戲內虛擬道具。就自主發行的內部開發遊戲而言，我們有權獲得扣除支付服務供應商所收取費用及分銷渠道費用後的所有流水。就引進授權的遊戲而言，我們通常按已訂明的流水百分比向第三方遊戲開發商支付費用，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）。我們確認第三方發行商授權費為遊戲授權收入。此外，我們自2018年開始通過向於遊戲內向玩家推廣其客戶產品及服務的廣告商或其代理提供基於表現的遊戲內營銷及推廣服務來產生信息服務收入。我們通過(i)提供並維護遊戲內推廣功能；及(ii)提供技術服務以在遊戲中展示第三方提供的相關內容，向第三方提供遊戲內信息服務。

業 務

下表載列於所示期間按來源劃分的收入分析，以絕對金額及佔總收入百分比呈列。

	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
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
總收入	98,421	100.0	88,704	100.0	1,226,920	100.0	88,550	100.0	762,950	100.0

於往績記錄期間，我們自主發行遊戲的收入貢獻增加。於2020年及2021年首六個月來自自主開發遊戲的遊戲運營收入增加乃主要歸因於《最強蝸牛》。於2021年首六個月遊戲運營收入增加乃主要歸因於《提燈與地下城》。就我們發行的遊戲而言，我們通常將支出集中在推出新遊戲前後及發佈新遊戲版本時的營銷及推廣開支，而該等開支所需的金額因每款遊戲的特點及其目標玩家而有很大差異。例如，營銷及推廣開支佔總收入的百分比在2020年及2021年首六個月相對較高，主要是由於為2020年推出《最強蝸牛》及2021年3月推出《提燈與地下城》而進行營銷活動。

鑒於我們的遊戲性質以內容為主，故玩家普遍熱衷於我們的遊戲，且大量玩家積極參加與我們及其他玩家的社群互動。截至2021年10月31日，我們的遊戲在TapTap、微信、騰訊QQ及嗶哩嗶哩等多個社交媒體及線上平台上累計10.4百萬青瓷鐵粉關注。有關更多詳情，請參閱「一 玩家社群」。我們的持續互動及玩家的反饋形成了一個良性循環，促進了我們的增長，且已成為我們的業務模式不可或缺的一部分。

我們的遊戲

我們開發、發行並運營頂級網絡移動遊戲。截至最後實際可行日期，我們擁有六款現有移動遊戲，包括五款放置類遊戲或Rogue-like RPG及一款其他RPG。此外，我們預期於2022年及2023年推出10款遊戲儲備，包括RPG（包括Rogue-like RPG、ACT RPG及其他）、休閒遊戲（包括跑酷、放置類遊戲及其他）、SLG（包括塔防及其他）、ACT及STG。截至同日，我們的四款現有遊戲及四款遊戲儲備由內部開發，其餘遊戲自第三方開發商引進授權。此外，我們計劃於2022年推出兩款標誌性遊戲的新款當地版本。

我們的遊戲通常具有引人入勝故事情節，在閒暇時間為玩家提供輕鬆暢快的體驗。隨著遊戲內不斷發生形形色色的事件，玩家可扮演遊戲角色，探索虛擬世界，收集資源，積累收藏品並升級基地及虛擬化身。我們的遊戲故事情節引人入勝，學習曲線流暢，文化參考豐富，且圖像及音樂扣人心弦，提供輕鬆暢快的遊戲體驗，旨在與玩家的日常生活無縫交織，實現高用戶黏性並延長遊戲的生命週期。

憑藉全球視野，我們亦於海外市場（包括港澳台、韓國、日本、歐洲、美國、東南亞及中東）通過自主或第三方發行及運營遊戲。

業 務

我們的標誌性遊戲

我們的多款移動遊戲獲得良好市場反響。下文討論我們選定的標誌性遊戲（主要基於遊戲的收入貢獻、評級及市場反響）。

《最強蝸牛》



《最強蝸牛》於2020年6月正式上線，是我們自主開發的放置類遊戲，故事情節引人入勝，當中玩家扮演穿越時空的勇敢小蝸牛，於八個國家冒險，趕在末日降臨前拯救世界。一般情況下，玩家只需偶爾點擊遊戲即可推動故事情節進展。遊戲亦設有獨立於故事情節的小遊戲，以故事情節中可用的虛擬道具及虛擬貨幣獎勵玩家。我們運用尖端技術及開發工具（例如定制化及優化的 Cocos2dx），使我們能夠提供流暢的遊戲表現。其塗鴉般的美感及輕快的背景音樂可令玩家投入，從而吸引新玩家。此外，遊戲共有超過3,000個獨立設計的角色及500,000字以上綜合時下流行且語帶妙趣的對白，讓玩家體驗樂趣。截至最後實際可行日期，遊戲提供簡體中文及繁體中文版本。我們於2021年6月發佈大幅更新的新遊戲版本，加入新興的內容、劇情及角色，玩家可以在其中扮演多個角色，並享受增強的沉浸式遊戲體驗。我們精心製作的此新版本的多角色故事情節充滿了玩家之間的互動話題，以提高遊戲在社交媒體平台上的關注及討論。此外，我們計劃於2022年第二季度在日本推出《最強蝸牛》的當地版本。

根據弗若斯特沙利文，《最強蝸牛》於2020年6月推出後首個月內錄得流水超過人民幣400百萬元，推出後一年內錄得流水超過人民幣18億元，截至2021年8月31日錄得流水約人民幣20億元，高於中國內地大部分同類遊戲。截至2021年6月30日（距其推出以來大約12個月），遊戲累計註冊玩家超過19.9百萬人。此外，於2020年6月至12月間，遊戲的平均MAU超過4.4百萬人，平均MPU超過700,000人。另外，根據弗若斯特沙利文，《最強蝸牛》自推出以來至2021年6月30日的平均每週玩家留存率超過28%，遠高於放置類遊戲行業約12%的平均水

業 務

平。於2020年，遊戲獲北京國際遊戲創新大會頒發「年度優秀遊戲 — 劇情」及「年度優秀遊戲 — 玩法創新」殊榮，並獲華為應用市場頒發「最受玩家期待獎」。於2020年，遊戲亦在中國iOS App Store獲得超過120次「編輯推薦」。此外，遊戲在推出後榮登2020年香港及台灣iOS及Google Play十大免費遊戲排行榜榜首，並在香港及台灣Google Play及iOS遊戲暢銷榜上位列第一，亦在2020年中國iOS遊戲暢銷榜上排名第二。於往績記錄期間，遊戲產生收入共計人民幣1,688.1百萬元。

《不思議迷宮》

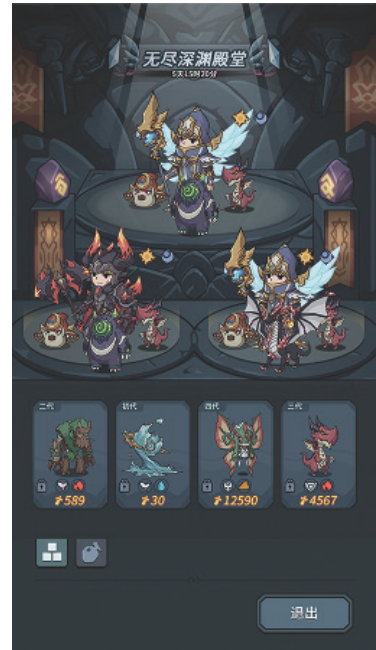
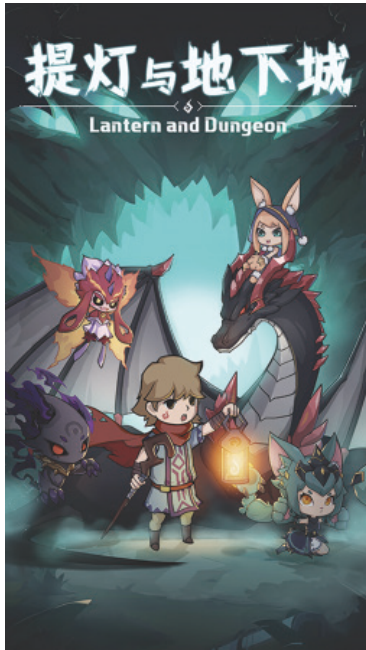


《不思議迷宮》於2016年8月推出，是我們自主開發的Rogue-like RPG。玩家扮演遊戲主角岡布奧，岡布奧是一種有彈性的生物，立志成為英雄，踏上征程穿過世界的四個角落。隨著劇情發展，角色主要通過迷宮探索升級，玩家在其中會遇到友好與敵對的神秘生物、野獸及同伴岡布奧，並在此過程中升級自己的岡布奧。玩家可在遊戲中找尋樂趣，其中有200多種岡布奧、數百種可能的角色組合及20多個主題迷宮，即使高級玩家仍可不時發掘驚喜。遊戲由定制化及優化的Cocos2dx支持，即使在流量高峰期間同時有大量玩家上線，遊戲亦能夠流暢運行。此遊戲截至2021年6月30日於海外市場的累計註冊玩家達約4.7百萬人，提供英語、日語、韓語、簡體中文及繁體中文五種語言的本地化版本。

儘管《不思議迷宮》已推出四年多，惟仍然保持出色表現。遊戲於2017年獲TGA提名為「最佳中國遊戲」，並於2017年獲硬核聯盟頒發「黑石獎：最受歡迎獨立遊戲」，亦獲全球多個地區Google Play及iOS App Store推薦。截至最後實際可行日期，遊戲在中國iOS App Store獲得約80次「編輯推薦」，並獲得4.9分的最高評分（滿分為5.0分）。於2020年，遊戲錄得流水總額約人民幣102百萬元，平均MAU超過390,000人。於往績記錄期間，遊戲產生收入共計人民幣173.0百萬元。

業 務

《提燈與地下城》

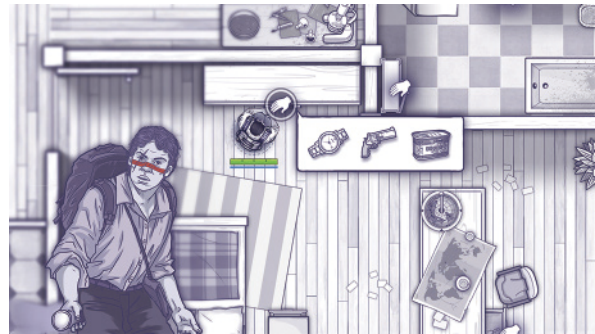


《提燈與地下城》於2021年3月正式上線，是我們引進授權的Rogue-like RPG。遊戲以縱向模式運行，用戶界面旨在允許玩家單手操作。玩家可孵化遊戲中擊敗敵人掉落的一系列寵物，組建一支隊伍，幫助主角歷險廣闊而隨機的地下城世界。每種寵物均可以定制，獲得獨特的一系列技能及裝備。遊戲的一大特色是玩家可手動調節燈芯的亮度，影響遊戲的難度及玩家獲得的資源。如此，遊戲能夠吸引各路玩家：硬核玩家可選擇調暗燈芯來獲得更多虛擬貨幣、經驗、寵物及裝備，而休閒玩家則可通過調亮燈芯來享受簡單樂趣。截至最後實際可行日期，遊戲提供簡體中文版本。此外，我們計劃於2022年第二季度在港澳台推出《提燈與地下城》。

《提燈與地下城》於正式上線當日活躍用戶突破1百萬人，流量高峰期間同時上線的用戶突破250,000人。遊戲於推出後連續六日在中國iOS十大免費遊戲排行榜登上榜首，並在中國iOS遊戲暢銷榜上排名第四。截至最後實際可行日期，遊戲在iOS App Store獲得超過30次「編輯推薦」。遊戲在推出後首個月錄得流水超過人民幣185百萬元。截至2021年6月30日，遊戲的累計註冊玩家達約4.4百萬人。截至2021年6月30日止六個月，遊戲實現平均MAU 1.4百萬人、平均MPU 385,000人及平均每週玩家留存率為39.3%。於往績記錄期間，遊戲產生收入共計人民幣232.2百萬元。

業 務

《阿瑞斯病毒》



《阿瑞斯病毒》於2018年8月推出，是我們引進授權的喪屍生存RPG，採用俯視視角及獨特清新的圓珠筆畫風。玩家為了在末日世界中生存並為隊友及朋友報仇，需要在庇護所中製作裝備及供給品，探索荒野及廢墟，保護自己免受成群結隊的敵對生物侵害，最終揭開並擊敗秘密犯罪集團。每次遊戲過程在不同玩家之間均有區別：玩家在與不同的非玩家角色互動時可作出各種選擇，解鎖不同的故事情節；每種類型的敵人均有自己的攻擊模式及弱點，玩家可利用該等模式及弱點輕鬆擊敗敵人；遊戲設有大量道具、裝備及消耗品，均具有不同的數值及用途，為角色升級提供了無限可能性。截至最後實際可行日期，遊戲提供簡體中文、繁體中文及英語版本。

《阿瑞斯病毒》於2018年8月正式上線之前，於TapTap已獲超過200,000次預約，並獲得8.6分的評分(滿分為10分)，高於TapTap的平均遊戲評分約6分(滿分為10分)。遊戲正式上線後，一夜之間就登上中國iOS付費遊戲排行榜榜首，並連續30多天登上iOS付費冒險遊戲排行榜前十名。截至最後實際可行日期，遊戲在中國iOS App Store獲得超過十次「編輯推薦」，並獲得4.8分的最高評分(滿分為5.0分)。遊戲於2018年獲OPPO頒發「最佳星火遊戲」殊榮。即使《阿瑞斯病毒》並無產生大量獲客成本，亦獲得良好聲譽及品牌認知度。

截至2021年6月30日，《阿瑞斯病毒》的累計註冊玩家超過16.5百萬人。在流量高峰期間，遊戲實現MAU 3.6百萬人。截至2021年6月30日止六個月，遊戲的平均每週玩家留存率為24.1%。於往績記錄期間，遊戲產生收入共計人民幣36.7百萬元。

業 務

《無盡大冒險》



《無盡大冒險》於2015年6月推出，是我們自主開發的一款經典遊戲，結合放置類遊戲的體驗及Diablo-like冒險的特色。玩家可扮演七大不同職業的冒險者，無畏地漫遊廣闊的虛擬世界，升級自己的角色並擊敗各種敵人。與其他放置類遊戲一樣，此款遊戲幾乎可在玩家無需不斷點擊的情況下運行。在Boss戰及秘境挑戰中，需要相對較多的戰略決策來保證角色的表現獲得更高評分，從而獲得更多獎勵。由於每個Boss及秘境均有自己獨特的優勢及弱點，故玩家必須匹配相應的裝備套件，從而確保生存。遊戲設有多款盔甲、武器、符文及技能可供選擇，為角色升級提供了無限可能性。《地下秘境》是遊戲中一個特殊迷宮，即使是最有經驗的玩家亦會面臨嚴峻挑戰，理論上具有無限重玩性。遊戲提供簡體中文及日語版本。

《無盡大冒險》自推出以來一直不斷改進。2019年，我們推出該遊戲大幅更新的版本，具有全新設計的圖像、用戶界面、模型及特效。於2018年至2019年，此版本令該遊戲的新註冊玩家增加逾60%，平均MPU增加逾160%及流水增加逾260%。截至最後實際可行日期，遊戲在中國iOS App Store獲得超過150次「編輯推薦」，並獲得4.7分的最高評分（滿分為5.0分）。截至2021年6月30日，遊戲的累計註冊玩家超過1.9百萬人。於往績記錄期間，遊戲產生收入共計人民幣33.9百萬元。

業 務

我們的現有遊戲產品組合

我們已建立強大的遊戲產品組合。截至最後實際可行日期，我們的遊戲在中國及海外市場共有五種語言的不同版本。下表載列截至最後實際可行日期現有遊戲的若干詳情。

名稱	移動遊戲類型	語言	截至最後實際可行日期的發行模式	正式上線日期 ⁽¹⁾	主要市場 ⁽²⁾	來源	截至最後實際可行日期的生命週期階段 ⁽³⁾	預期生命週期 ⁽³⁾⁽⁴⁾	截至最後實際可行日期的剩餘生命週期
《最強蝸牛》	放置類	中文(簡體／繁體)	自主發行	2020年6月	中國內地	內部開發	成熟期 (上線17個月)	96個月	79個月
			第三方發行	2020年7月	港澳台	內部開發	成熟期 (上線16個月)	96個月	80個月
《不思議迷宮》	Rogue-like RPG	中文(簡體／繁體)、英語、日語及韓語	自主發行	2016年8月	東南亞、歐洲 (法語、德語及俄語地區以外的地區)及美國	內部開發	成熟期 (上線63個月)	96個月	33個月
			第三方發行	2016年12月	中國內地、 港澳台、 韓國、中東、 歐洲(法語、 德語及俄語 地區)	內部開發	成熟期 (上線59個月)	96個月	37個月
《提燈與地下城》	Rogue-like RPG	中文(簡體)	自主發行	2021年3月	中國內地	引進授權	成熟期 (上線8個月)	60個月	52個月
《阿瑞斯病毒》	其他RPG	中文(簡體／繁體)及英語	自主發行	2018年8月	中國內地及美國	引進授權	成熟期 (上線39個月)	60個月	21個月
《無盡大冒險》	放置類	中文(簡體)及日語	自主發行	2015年6月	中國內地	內部開發	成熟期 (上線77個月)	96個月	19個月
			第三方發行	2020年7月	日本	內部開發	成熟期 (上線16個月)	60個月	44個月
《愚公移山3 — 智叟的反擊》	放置類	中文(簡體)	自主發行	2017年1月	中國內地	內部開發	衰退期 (上線58個月)	66個月	8個月

附註：

- (1) 正式上線日期為我們在官方網站上公佈的推出日期。
- (2) 主要市場指我們認為具戰略重要性的市場。
- (3) 由於遊戲提供多種語言版本，故遊戲的生命週期為各主要市場遊戲語言版本的生命週期。
- (4) 預期生命週期(月)乃根據不同類型遊戲的行業平均生命週期、我們過往運營類似遊戲的經驗及相關遊戲產生的流水而估計。然而，該等遊戲的實際生命週期或會有別於表中呈列的時間。

業 務

下表載列於往績記錄期間現有遊戲在不同生命週期階段的流水。

	生命週期階段	流水
		(人民幣百萬元)
《最強蝸牛》	增長期	1,635.7
	成熟期	227.3
《不思議迷宮》	成熟期	483.1
《提燈與地下城》	增長期	247.2
《阿瑞斯病毒》	增長期	15.9
	成熟期	16.9
《無盡大冒險》	增長期	0.9
	成熟期	29.3
《愚公移山3》	成熟期	6.3
	衰退期	0.1

我們積極採取以下措施來延長遊戲的生命週期：(i)我們的遊戲發行及運營團隊與遊戲開發團隊密切合作，並在遊戲上線後持續更新及運營遊戲；(ii)我們已建立全面的體系化遊戲開發及運營方式，包括(a)監察及分析玩家的反饋及遊戲玩法習慣，並不斷提供新內容及遊戲玩法；(b)與青瓷鐵粉交流，發佈有趣的遊戲相關內容，並在青瓷社群收集青瓷鐵粉的反饋；(c)就假日提供線上社群活動；(d)不斷更新遊戲，加入流行文化元素及其他功能；及(e)持續開展品牌推廣及流量獲取等推廣活動；及(iii)我們為玩家提供優質的遊戲環境，包括防止使用外掛作弊軟件、過濾玩家發送的不當或非法信息並及時發現及修復技術問題。有關更多詳情，請參閱「我們的業務流程—遊戲發行及運營」及「玩家社群」。

董事認為，且聯席保薦人贊同，我們的遊戲的預期生命週期屬合理，原因為(i)如上所述，我們為延長遊戲的生命週期採取了措施並作出了努力；(ii)遊戲的過往表現及運營指標支持了我們延長遊戲生命週期的能力，例如，就運營《不思議迷宮》及《無盡大冒險》而言，(其中包括)(a)截至2021年6月30日止六個月，在運營此兩款遊戲超過58個月及72個月後，此兩款遊戲分別保持22.6%及28.4%的平均每週玩家留存率，而同期Rogue-like RPG及放置類遊戲的行業平均水平分別為10.2%及12.0%；及(b)此兩款遊戲於往績記錄期間的收入貢獻、平均MAU、平均MPU及ARPPU(詳見「關鍵運營指標」)，足證我們自2016年及2015年以來分別就此兩款遊戲建立了良好往績；及(iii)從行業角度而言，(a)按休閒遊戲、放置類遊戲及自主開發Rogue-like RPG的流水計，我們於2020年在中國移動遊戲公司中分別排名第三、第二及第二，足證我們在休閒遊戲、放置類遊戲及Rogue-like RPG領域的卓越地位；及(b)根據弗若斯特沙利文，優質受歡迎休閒遊戲及RPG有既定潛力運營遠長於行業平均水平，例如，市場上有卓越表現的遊戲分別實現超過96個月及超過161個月的生命週期。有關更多詳情，請參閱「行業概覽—中國移動遊戲市場概覽—生命週期」。

業 務

下表載列於所示期間運營中、新上線及停運的現有移動遊戲數目。

	截至12月31日止年度			截至2021年 6月30日止 六個月	截至2021年 8月31日止 八個月
	2018年	2019年	2020年		
遊戲數目					
於年／期初運營中	7	8	8	5	5
新上線	1	—	1	1	1
停運	—	—	4 ⁽¹⁾	—	—
於期末運營中	8	8	5	6	6

附註：

- (1) 包括(i)一款於2012年6月上線、生命週期為95個月的自主開發RPG；(ii)一款於2012年11月上線、生命週期為90個月的自主開發RPG；(iii)一款於2015年6月上線、生命週期為61個月的自主開發RPG；及(iv)一款於2015年7月上線、生命週期為59個月的引進授權CCG。管理層評估該等遊戲的盈利能力及前景後，我們決定停運該等遊戲。

關鍵運營指標

我們通過以下關鍵運營指標衡量遊戲表現：(i)平均MAU；(ii)平均MPU；(iii)ARPPU；及(iv)累計註冊玩家。下表載列截至最後實際可行日期運營中移動遊戲的相關運營指標。

	截至12月31日止年度			截至2021年 6月30日 止六個月	截至2021年 8月31日 止八個月
	2018年	2019年	2020年		
平均MAU ⁽¹⁾ (千人)	1,693	1,240	3,448	3,064	2,935
平均MPU (千人)	163	114	495	575	510
ARPPU (人民幣元)	49	62	206	221	不適用
	截至12月31日			截至2021年 6月30日	截至2021年 8月31日
	2018年	2019年	2020年		
累計註冊玩家 (千人)	27,458	35,978	59,585	67,979	70,151

附註：

- (1) 截至2018年8月31日止八個月，《不思議迷宮》於韓國並無可用MAU數據，而此款遊戲於往績記錄期間源自韓國的收入相對較少。

業 務

下表載列截至最後實際可行日期運營中移動遊戲的收入貢獻及表現。

	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)	
收入⁽¹⁾					
《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
《愚公移山3》	4,029	1,682	620	567	198

附註：

(1) 每款遊戲的收入包括於往績記錄期間遊戲推出前測試階段所產生的收入(如適用)，其金額不大。

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
總計	35,481	43,318	1,082,298	62,085	496,391

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	—
總計	15,110	10,054	11,150	4,052	233,242

業 務

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
總計	47,822	33,582	58,576	14,198	18,930

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
總計	8	1,750	74,896	8,215	14,387

	截至12月31日止年度			截至2021年	截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日 止六個月	8月31日 止八個月
	(千人)				
平均MAU					
《最強蝸牛》	—	—	4,417	1,481	1,431
《不思議迷宮》	903	536	394	240	235
《提燈與地下城》	—	—	—	1,401	1,017
《阿瑞斯病毒》	1,585	572	424	380	477
《無盡大冒險》	43	90	42	24	22
《愚公移山3》	86	43	11	4	6

業 務

	截至12月31日止年度			截至2021年 6月30日 止六個月	截至2021年 8月31日 止八個月
	2018年	2019年	2020年		
	(千人)				
平均MPU					
《最強蝸牛》	—	—	701	257	241
《不思議迷宮》	96	66	52	32	31
《提燈與地下城》	—	—	—	385	269
《阿瑞斯病毒》	135	28	26	25	32
《無盡大冒險》	7	18	8	4	4
《愚公移山3》	4	2	1	0.4	0.6

	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	
ARPPU (人民幣元)				
《最強蝸牛》	—	—	238	335
《不思議迷宮》	63	67	59	55
《提燈與地下城》	—	—	—	149
《阿瑞斯病毒》	21	30	27	27
《無盡大冒險》	54	90	89	88
《愚公移山3》	77	70	82	82

	截至12月31日			截至2021年 6月30日	截至2021年 8月31日
	2018年	2019年	2020年		
	(千人)				
累計註冊玩家					
《最強蝸牛》	—	—	17,929	19,935	20,638
《不思議迷宮》	18,539	21,120	22,884	23,297	23,426
《提燈與地下城》	—	—	—	4,373	4,569
《阿瑞斯病毒》	6,610	11,447	14,947	16,452	17,551
《無盡大冒險》	814	1,490	1,801	1,880	1,901
《愚公移山3》	1,495	1,920	2,024	2,043	2,065

於往績記錄期間，五款標誌性移動遊戲的平均MAU、平均MPU及ARPPU隨著遊戲生命週期階段發展、遊戲版本更新以及新興爆款遊戲《最強蝸牛》及《提燈與地下城》推出而出現變動。於往績記錄期間，五款標誌性移動遊戲的累計註冊玩家顯著增長，主要由於我們成功推出及開發新興爆款遊戲，並發佈更新遊戲版本。此外，我們的標誌性移動遊戲於往績記錄期間整體錄得卓越表現，乃主要歸功於我們引人入勝而優質的遊戲及出色的變現策略，且能夠留存具強烈付費意願的玩家。

我們的遊戲通常會經歷一個生命週期，包括：自遊戲推出開始的快速增長期、相對較長的成熟期及遊戲停運前的衰退期。遊戲階段基於玩家及收入增長率而定。根據弗若斯特沙利文，在成長期，由於進行全面的營銷及推廣活動，故遊戲產生的玩家人數及收入趨於

業 務

增長較快；在成熟期，由於遊戲已獲得玩家群及市場份額，故遊戲產生的流水基本保持穩定；而在衰退期，遊戲玩家人數及流水通常會大幅下降。根據弗若斯特沙利文，一款遊戲在其整個生命週期中在成長期、成熟期及衰退期產生的收入通常分別佔其總收入25%至35%、55%至65%及10%至20%。截至最後實際可行日期，我們運營中遊戲的生命週期通常為60至96個月。根據弗若斯特沙利文，休閒遊戲（包括放置類遊戲）及RPG（包括Rogue-like RPG）的平均生命週期分別為約10個月及12個月，而2020年按流水計量的中國五大休閒遊戲及五大RPG已分別平均運營超過55個月及超過34個月，較行業平均長度要長，主要由於我們擁有強大的遊戲開發、發行及運營能力，包括製作及更新遊戲從而為玩家提供新鮮且引人入勝的體驗，以留存現有玩家並延長遊戲生命週期。

下表載列截至最後實際可行日期運營中的各款移動遊戲於所示期間的付費用戶分佈情況（按絕對數字的流水範圍及佔總付費用戶百分比計）。我們的計算並無計及各款遊戲正式上線前的數據（該等數據並不重要）。

《最強蝸牛》

	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		數目	%
	數目	%	數目	%	數目	%		
	(千人，百分比除外)							
流水(人民幣元)								
0至500	不適用	不適用	不適用	不適用	1,877	83.2	472	82.4
500至1,000	不適用	不適用	不適用	不適用	152	6.7	39	6.7
超過1,000	不適用	不適用	不適用	不適用	226	10.0	62	10.9
總計	不適用	不適用	不適用	不適用	2,255	100.0	573	100.0

《不思議迷宮》⁽¹⁾

	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		數目	%
	數目	%	數目	%	數目	%		
	(千人，百分比除外)							
流水(人民幣元)								
0至100	315	67.1	163	63.0	100	59.1	50	62.8
100至200	51	10.9	31	12.0	24	14.3	10	13.3
超過200	103	22.0	65	25.0	45	26.5	19	23.9
總計	469	100.0	258	100.0	168	100.0	79	100.0

附註：

- (1) 計算並未計及《不思議迷宮》於往績記錄期間在海外市場的付費用戶數目，原因為準確計算每名玩家以不同外幣產生的流水屬不可行。

業 務

《提燈與地下城》

	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		數目	%
	數目	%	數目	%	數目	%		
	(千人，百分比除外)							
流水(人民幣元)								
0至100	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	990	72.2
100至200	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	164	12.0
超過200	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	218	15.9
總計	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	1,372	100.0

《阿瑞斯病毒》

	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		數目	%
	數目	%	數目	%	數目	%		
	(千人，百分比除外)							
流水(人民幣元)								
0至100	631	97.9	304	96.7	285	96.9	135	96.5
100至200	10	1.5	7	2.3	6	2.1	3	2.3
超過200	4	0.6	3	1.1	3	1.0	2	1.1
總計	644	100.0	315	100.0	294	100.0	140	100.0

《無盡大冒險》

	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		數目	%
	數目	%	數目	%	數目	%		
	(千人，百分比除外)							
流水(人民幣元)								
0至100	58	82.2	133	75.9	65	82.2	18	82.0
100至200	7	10.0	21	11.7	7	8.5	2	8.3
超過200	5	7.8	22	12.3	7	9.3	2	9.7
總計	70	100.0	175	100.0	79	100.0	23	100.0

《愚公移山3》

	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		數目	%
	數目	%	數目	%	數目	%		
	(千人，百分比除外)							
流水(人民幣元)								
0至100	35	84.5	16	85.9	5	85.4	1.6	85.4
100至200	4	8.4	1	7.7	0.4	7.3	0.1	7.5
超過200	3	7.1	1	6.4	0.4	7.2	0.1	7.1
總計	42	100.0	19	100.0	6	100.0	1.9	100.0

業 務

《最強蝸牛》於2020年6月推出，一直處於增長期，並於2021年3月達到成熟期。因此，此款遊戲的付費用戶於2020年至截至2021年6月30日止六個月期間減少。

《不思議迷宮》於往績記錄期間處於成熟期。此款遊戲的付費用戶逐漸減少，符合遊戲在成熟期並無大量營銷及發佈大幅更新的新版本的典型表現。

《阿瑞斯病毒》於2018年8月推出，並於2019年3月進入成熟期。因此，此款遊戲的付費用戶於2018年至2019年期間大幅減少，繼而於2020年及截至2021年6月30日止六個月略減。

《無盡大冒險》於往績記錄期間主要處於成熟期。其於2019年的付費用戶相對較多，主要由於我們於該年發佈大幅更新的新遊戲版本。

《愚公移山3》於往績記錄期間處於成熟期，其付費用戶逐漸減少。

如上述數據所示，《最強蝸牛》、《不思議迷宮》、《提燈與地下城》、《阿瑞斯病毒》、《無盡大冒險》及《愚公移山3》按流水範圍計的付費用戶百分比於往績記錄期間並無重大波動。

我們的遊戲儲備

我們以成功往績為基礎，繼續開發海外市場的當地版本以及開發並授權優質放置類及Rogue-like RPG以及探索新類型遊戲。

下表載列我們計劃於不久後上線的現有遊戲的當地版本的明細。該等當地版本各自的推出日期會根據彼等各自的開發狀況及營銷策略而有所變動。

名稱	移動遊戲類型	來源	預期上線日期	當地版本的市場
《提燈與地下城》	Rogue-like RPG	引進授權	2022年第二季度	港澳台
《最強蝸牛》	放置類遊戲 (一種休閒遊戲)	內部開發	2022年第二季度	日本

業 務

截至最後實際可行日期，我們亦擁有10個新款移動遊戲儲備，涵蓋多個類型及類別。基於我們對該等市場的了解及洞察，我們預計於2022年及2023年自主發行該等遊戲並上線該等遊戲各自的首款當地版本，並將於中國內地、港澳台、日本、韓國、歐洲及美國等市場發行該等遊戲。每款遊戲的特定目標市場視乎遊戲的開發進度及上線後的表現、市況及我們的營銷策略而有所不同。隨著我們繼續內部開發更多的遊戲以及尋找優質遊戲自第三方開發商引進，我們預計遊戲組合於可預見的將來將會擴大。下表載列截至最後實際可行日期遊戲儲備的詳情。

名稱 ⁽¹⁾	移動遊戲類型 ⁽¹⁾	來源	截至最後實際可行日期的開發階段 ⁽¹⁾	預期上線日期 ⁽¹⁾
《時光旅行社》	Rogue-like RPG	內部開發	遊戲製作、測試及優化	2022年第一季度
項目A	塔防(一種SLG)	內部開發	遊戲製作、測試及優化	2022年第四季度
《使魔計劃》	放置類遊戲(一種休閒遊戲)	內部開發	遊戲製作、測試及優化	2022年第三季度
《阿瑞斯病毒2》	RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2022年第二季度
項目B	休閒遊戲	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2022年第三季度
《騎士沖鴨》	ACT RPG	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2022年第二季度
項目C	ACT	引進授權	試玩版製作	2022年第三季度
項目D	STG	引進授權	試玩版製作	2022年第四季度
《刃心2》	跑酷(一種休閒遊戲)	引進授權	遊戲製作、測試及優化	2022年第四季度
項目E	SLG	內部開發	試玩版製作	2023年第二季度

附註：

- (1) 每款遊戲的預期推出日期指遊戲的首款當地版本發佈的推出日期。每款遊戲儲備的名稱、類型、預期推出日期、發行模式及其他資料或會因遊戲各自的發展情況而變化，而就將在中國推出的遊戲而言，則或會因遊戲的預先批准情況而變化。

玩家社群

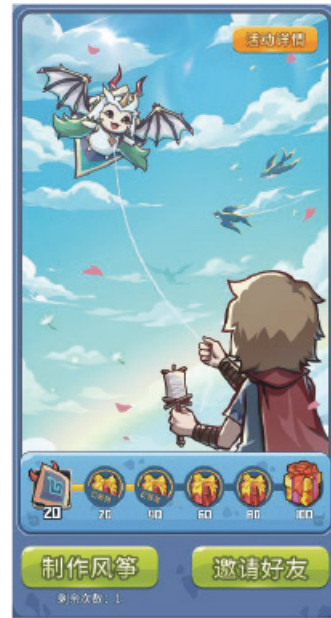
我們在多個移動遊戲論壇及社交媒體平台上培育了充滿活力的青瓷玩家社群。截至2021年10月31日，我們的遊戲已累積10.4百萬名青瓷鐵粉，通過我們的官方賬號以及TapTap(超

業 務

過5百萬名關注者)、微信(超過3百萬名關注者)、騰訊QQ(超過532,000名群成員)及嗶哩嗶哩(超過600,000名關注者)等社交媒體平台群組與我們聯繫。以下是我們為社群玩家組織的部分線上線下活動的圖片：



春節線上社群活動



勞動節假期線上社群活動



玩家線下活動

我們主要通過在遊戲中介紹社交媒體平台賬號來吸引玩家加入青瓷社群，並通過在多個社交媒體平台官方賬號上組織活動及鼓勵玩家互動來留存玩家。我們設有專責的運營團隊，負責管理玩家社群賬號並與社群參與者積極互動。通過青瓷社群，玩家可以從我們獲得有關遊戲的最新資訊，包括我們最近組織的活動、參與測試新遊戲的機會及免費遊戲內虛擬道具。我們亦主動徵求玩家對遊戲作出反饋，並組織線上線下玩家活動，從而增強玩家對我們的歸屬感及認同感。例如，我們為玩家組織線下活動，包括組織小組遊戲及讓玩家與遊戲開發團隊交流。

業 務

我們非常重視玩家對遊戲的反饋，而社群玩家的測試是遊戲開發的重要一步。早在「試玩」階段，我們就會在多個社交媒體賬號上邀請社群玩家參與遊戲測試。社群玩家的反饋及測試數據幫助我們有效驗證遊戲的設計、核心玩法、玩家體驗及整體商業潛力，以便我們及時調整並改善遊戲開發策略。

此外，我們使用微信、騰訊QQ及其他社交媒體平台向社群玩家推廣新遊戲，因此現有遊戲的許多玩家已了解並註冊新遊戲。例如，於推出後首個月內，《提燈與地下城》的3.8百萬名註冊玩家中約有1.7百萬名是從我們的其他遊戲轉化而來（儘管遊戲類型與特徵均不同）。遊戲正式上線前，我們會先在官方網站、TapTap等平台的官方賬號以及嗶哩嗶哩及抖音等若干其他線上平台上發佈遊戲通知，為目標玩家預熱。遊戲推出後，我們主要通過社交媒體平台上的官方賬號主動與玩家互動，並邀請KOL及青瓷鐵粉分享為玩家定制的專業製作內容及用戶原創內容，從而提高玩家的遊戲參與度。

獎項及認可

我們就遊戲的品質及市場反響獲得認可。我們截至最後實際可行日期獲得的部分重要獎項及認可載列如下。

獎項／認可	頒發年份	頒發機構／機關	實體／遊戲
編輯推薦	2020年	iOS App Store； Google Play	《最強蝸牛》
編輯推薦	2018年至2020年	iOS App Store； Google Play	《不思議迷宮》
最具影響力合作夥伴	2020年	穿山甲 (Pangle.cn)	《最強蝸牛》
年度優秀遊戲—玩法創新； 年度優秀遊戲—劇情	2020年	北京國際遊戲 創新大會	《最強蝸牛》
2020年度中國遊戲十強新銳遊戲 提名；2020年度中國遊戲十強遊戲 研發團隊提名	2020年	遊戲工委	青瓷數碼
蟬鳴獎：年度最具人氣APP； 年度最佳設計獎	2020年	全球移動行業 增長峰會	《最強蝸牛》
玩家期待獎	2020年	華為	《最強蝸牛》
鯨鳴獎：年度十佳出海遊戲	2020年	全球流量大會	《最強蝸牛》
第五屆金陀螺獎：年度傑出遊戲 製作人獎，年度影響力遊戲獎	2020年	2020未來商業 生態鏈接大會	《最強蝸牛》
OPPO最佳星火遊戲	2018年	OPPO	《阿瑞斯病毒》

業 務

獎項／認可	頒發年份	頒發機構／機關	實體／遊戲
豌豆莢設計獎：2018年度遊戲	2018年	豌豆莢	《阿瑞斯病毒》
最佳中國遊戲提名	2017年	TGA	《不思議迷宮》
黑石獎：最受歡迎獨立遊戲	2017年	硬核聯盟	《不思議迷宮》
豌豆莢設計獎	2017年	豌豆莢	《不思議迷宮》

海外市場

自2016年以來，我們以卓越的本地化能力為後盾，一直在全球擴展業務，瞄準龐大的全球玩家群。下表載列於所示期間按地域劃分的收入分析，以絕對金額及佔總收入百分比呈列。

	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 ⁽¹⁾	31,377	31.9	26,018	29.3	48,017	3.9	8,197	9.3	20,005	2.6
總計	98,421	100.0	88,704	100.0	1,226,920	100.0	88,550	100.0	762,950	100.0

附註：

- (1) 中國內地以外地區的收入主要包括在美國、香港、台灣及澳門運營的當地版本遊戲的收入。

於往績記錄期間，海外市場的收入主要源自《不思議迷宮》、《最強蝸牛》及《無盡大冒險》。我們計劃於2022年第二季度在港澳台推出《提燈與地下城》的當地版本，以及在日本推出《最強蝸牛》。此外，我們亦預期在海外市場分銷10款遊戲儲備中的九款遊戲。

儘管我們的標誌性遊戲在中國表現可觀，惟我們需要進行大量本地化工作，使遊戲迎合海外市場的語言及文化背景，從而吸引本地玩家。例如，我們為目標海外市場的遊戲製作本地語言版本，並委聘當地專家提供遊戲內容投入及營銷支持。我們的遊戲以創新及優質在海外市場獲得認可。例如，《最強蝸牛》在推出後榮登2020年香港及台灣iOS及Google Play十大免費遊戲排行榜榜首，並在香港及台灣Google Play及iOS遊戲暢銷榜上位列第一。

就在中國內地已經受歡迎的遊戲而言，我們通常會首先於港澳台推廣遊戲。於遊戲在該等地區經受住市場的考驗後，我們會開始面向於日本及韓國的海外華人，然後逐漸滲透至歐洲及美國市場，以首先全球覆蓋。截至2021年6月30日，我們擁有逾8.9百萬海外累計註冊用戶。我們亦在港澳台、韓國、日本、歐洲、美國、東南亞及中東等全球更廣泛的地區分銷遊戲。

業 務

在中國內地以外的市場，我們通常通過iOS App Store及Google Play發行遊戲。我們亦根據遊戲特色與第三方發行商合作。我們主要通過評估以下因素來篩選海外市場的第三方發行合作夥伴：(i)其在當地市場的競爭力及資源；(ii)其本地化及運營能力；及(iii)其在發行及分銷中國移動遊戲方面的往績。例如，自2016年開始，我們在港澳台通過第三方發行，之後在東南亞、美國及歐洲(法語、德語及俄語地區以外的地區)通過自主發行，分銷《不思議迷宮》，開展全球業務運營。我們亦委聘吉比特集團在港澳台分銷及運營《最強蝸牛》。隨著我們的海外分銷平台及能力多年來顯著增強，自2020年開始，我們一直專注於主要自行在海外分銷遊戲。

我們的業務流程

遊戲開發

內部開發

我們在移動遊戲行業擁有十多年經驗，且擁有強大的體系化遊戲開發能力，故截至最後實際可行日期，我們的六款現有移動遊戲中的四款及10款遊戲儲備中的四款由內部開發。截至2021年6月30日，我們的遊戲開發團隊由150名僱員組成，其中約77%的僱員擁有學士學位或更高學歷。我們的遊戲開發團隊成員已經為我們平均工作三年，職位包括製作人、設計師、程序員、美術師、音響工程師及測試工程師。為了加強研發能力，我們發掘並培育具強大創新及遊戲設計才能的未來遊戲製作人。

我們的遊戲開發團隊主要專注於設計新遊戲、創新遊戲玩法、原創遊戲內容、提升玩家體驗並優化現有遊戲。遊戲開發團隊在遊戲開發的每個階段均與發行及運營團隊密切合作，從而高效且富有成效地優化遊戲。遊戲開發團隊亦評估與遊戲相關的穩定性、利益及風險，在決定物色何款遊戲引進授權方面發揮重要作用。

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，分別佔同期總收入25.7%、28.9%、11.9%及2.4%。

提案設計、市場研究及試玩版製作

提案設計及市場研究是遊戲開發項目的前期製作階段。我們不斷研究行業趨勢、玩家瞬息萬變的需求及喜好以及對現有遊戲的反饋。創作出概念後，我們會組建一支通常由製作人領導的少於10人的核心項目團隊。團隊將對新項目的背景、目標細分市場及遊戲定位(包括故事情節、類型、核心玩法、圖像設計、美術風格、核心技術、競爭優勢、開發時間表及預算)進行研究及分析。然後，團隊將制定涵蓋該等因素的詳細遊戲開發計劃。我們舉行項目會議審閱計劃，以及核心項目團隊根據管理層及遊戲開發團隊與發行及運營團隊中經驗豐富的成員提出的意見優化計劃。一旦獲得批准，核心項目團隊將結合遊戲的核心玩法及其他主要功能，在預算範圍內準備製作遊戲試玩版。我們的核心項目團隊於整個試玩版製作過程中，持續接受管理層及遊戲開發團隊與發行及運營團隊中經驗豐富的成員提出的意見及支持。

遊戲玩法評估

製作遊戲試玩版後，管理層與核心項目團隊會評估遊戲的競爭力及變現潛力。彼等主要根據多項標準(例如遊戲試玩版是否有潛力開發為創新遊戲並向玩家提供較市場上現有遊

業 務

戲更好的遊戲體驗)評估遊戲试玩版。管理層、內部專業測試人員以及遊戲開發團隊與發行及運營團隊中經驗豐富的成員評估遊戲试玩版的質量。彼等會试玩遊戲试玩版，評估核心玩法、基礎功能及設計有否達到預期效果，並向核心項目團隊反饋遊戲功能及遊戲體驗，以便改進遊戲並解決相關技術問題。

我們會從龐大、優質的玩家社群挑選少數外部玩家測試遊戲试玩版。該等核心玩家通常熱衷於移動遊戲，且能夠就遊戲试玩版提供有用的反饋。該等玩家的反饋及測試數據相對客觀及接近市場，有助我們高效驗證遊戲试玩版的核心玩法。试玩版製作及遊戲玩法評估流程通常持續三至六個月。一旦遊戲试玩版通過遊戲玩法評估，我們將著手編製相關文件進行遊戲登記，並從國家新聞出版署取得遊戲發行版號。

遊戲製作、測試及優化

遊戲试玩版通過遊戲玩法評估並獲得管理層批准後，核心項目團隊將逐步擴展為一個擁有多元化專業知識的全面成熟項目團隊，進行多輪修改、測試及優化，直至遊戲正式上線。遊戲製作、測試及優化流程通常持續12至24個月。項目團隊的設計師、程序員及其他專業人員共同製作及優化遊戲。項目團隊會先使用遊戲引擎建立基本遊戲結構，隨後完善遊戲開發細節，包括劇情、關卡、玩法、藝術效果、功能、經濟系統及戰鬥力數值系統。項目團隊會引入遊戲玩法、新功能及角色，構建遊戲設計所需的關卡，從而進一步定制遊戲，並修復可能出現的錯誤。項目團隊負責人會與遊戲設計師及程序員協調，監察遊戲的製作、測試及優化過程，並在整個過程中控制遊戲品質。此外，管理層會優化正在開發的遊戲，以排除故障，並指示相關遊戲開發團隊相應改進遊戲。於少數情況下，我們會將遊戲的部分圖像、音樂及動畫設計工作外包給第三方工作室，以優化資源分配。我們亦定期審查其正在進行的工作，以確保其符合我們的規定並避免任何潛在延誤。

我們於遊戲製作流程的各個階段開展多輪測試。於每輪測試前，項目團隊及參與測試的發行及運營團隊成員將設定目標並收集於測試過程中可能要解決的問題。每輪測試的重點有所不同，例如留存相關指標及貨幣化相關指標。我們最初對遊戲進行封閉式測試，僅我們自青瓷社群邀請的玩家方可參與測試。倘我們需要大量玩家(例如成千上萬的玩家)測試遊戲，或當我們需要從市場上獲得普通玩家的反饋時，我們將會於社交平台上投放廣告，以吸引遊戲玩家(包括青瓷社群以外的玩家)參與開放式付費測試。我們完成遊戲註冊並從國家新聞出版署獲得遊戲發行版號後，方可進入開放式付費測試階段。於開放式付費測試中，遊戲玩家在測試期間需要購買遊戲內虛擬道具。於各輪測試後，項目團隊及發行及運營團隊監察並分析遊戲玩家活動，從而評估玩家參與度及遊戲的變現潛力，並利用其體驗及高效及定制化的分析工具分析測試數據。遊戲開發團隊將根據測試結果進一步優化遊戲。

於持續優化後，倘遊戲達到管理層及發行及運營團隊確定的測試目標，我們將準備正式上線。我們的測試方法幫助我們準確地預測玩家的人數及其收入水平，並編製為該遊戲定製的營銷及推廣方案以及適當的預算。倘在持續優化後遊戲不符合若干測試目標，管理層及項目團隊可終止遊戲的開發進程。

業 務

正式上線及持續優化

在測試流程之後，假設並無進一步技術問題，我們會自行或通過第三方發行商正式發行遊戲，並通過多個分銷渠道向公眾提供遊戲。遊戲發行及運營團隊一直密切參與整個遊戲製作及測試流程，因此已為運行遊戲做足準備。遊戲開發團隊與發行及運營團隊合作，基於對玩家行為、青瓷社群及其他平台的玩家反饋以及消費模式等數據的分析，在遊戲整個生命週期進行持續優化及版本更新。

遊戲授權

除了內部開發遊戲外，我們亦自第三方引進授權遊戲，從而使遊戲產品組合更加豐富。尤其是，我們會物色並收購其他高潛力遊戲開發商的少數股權（通常不超過30%），並發行其開發的若干遊戲。引進授權一款遊戲之前，我們會考慮多項因素，包括遊戲對產品組合的補充、市場潛力、版本更新的潛力以及開發商的內部開發能力。與內部開發的遊戲一樣，我們自第三方開發商獲得遊戲试玩版後，會在推出遊戲之前進行遊戲玩法評估、遊戲製作、測試及優化。我們通常在管理層批准目標遊戲之前評估與目標遊戲相關的利益及風險。遊戲發行及運營團隊於較早階段參與引進授權的遊戲的研發。例如，我們指派專責團隊參與遊戲優化以及多輪測試及評估，從而提升遊戲品質並改善玩家體驗。因此，我們能夠在遊戲研發過程中期建立定制化的基本遊戲發行策略。

我們已與相關遊戲開發商訂立遊戲授權協議。該等授權協議的主要條款載列如下：

- **獨家權。**我們通常擁有獨家發行、運營並授權第三方發行商在指定地區共同運營相關授權遊戲的權利。
- **協議期限。**期限一般為相關遊戲商業運營後三年。
- **費用安排。**我們一般向第三方遊戲開發商支付的費用為約定百分比（通常介乎45%至50%）的總流水（其扣除支付及分銷渠道佣金、營銷及推廣開支以及其他開支（視乎情況而定））。除每月的授權費外，我們亦就我們一款授權遊戲向第三方遊戲開發商支付一次性授權費（可分期支付）。
- **第三方遊戲開發商的責任。**第三方遊戲開發商負責根據我們的要求及協定的標準開發並更新相關遊戲。其需要向我們提供遊戲開發、本地化及服務所需的材料及工具，以及供指定地區地方政府批准的申請材料。其亦需要提供全天候技術支持服務，包括安裝服務器、培訓員工並及時修復系統故障及錯誤。就遊戲的封閉式測試及開放式測試等重要活動而言，第三方遊戲開發商承諾委派專責項目經理處理我們的需求。
- **我們的權利及責任。**我們負責為遊戲建立服務器基礎設施及官方網站，並託管及維護遊戲服務器。我們亦負責營銷、推廣並運營遊戲，主要包括建立分銷、營銷及支付渠道，且我們有權根據協議獨立制定遊戲運營及營銷策略。除了盡最大努力進行封閉式測試、開放式測試及商業化運營外，我們亦承諾就我們發現的錯誤與第三方遊戲開發商溝通，並及時修復相關錯誤。

業 務

- **IP權利。**我們要求第三方遊戲開發商維護與授權安排相關的所有必要IP權利，以避免可能侵犯第三方IP權利。我們獲授權在指定地區註冊商標或其他形式的IP權利，以便營銷遊戲，且我們同意在協議終止後將相關IP權利的擁有權轉讓給第三方遊戲開發商。
- **終止。**倘一方嚴重違反合約，則任何一方均可終止協議。倘第三方開發商未能繼續開發遊戲或提供技術支持，未能履行與IP相關的聲明、保證或契諾，或未能按時交付遊戲產品及內容，導致我們無法及時運營遊戲，則我們亦可終止協議。

於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們分別向遊戲開發商支付佣金人民幣5.2百萬元、人民幣2.9百萬元、人民幣2.4百萬元及人民幣3.3百萬元。

遊戲發行及運營

我們主要自行在我們的官方網站及通過第三方分銷平台發行內部開發的遊戲及授權的遊戲。其次，我們亦委聘其他第三方發行商發行並分銷遊戲。下表載列於所示期間按發行模式劃分的收入分析，以絕對金額及佔總收入百分比呈列。

	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										
自主發行遊戲	50,591	51.4	53,372	60.1	1,093,448	89.1	66,137	74.7	729,633	95.6
第三方發行遊戲	47,822	48.6	33,582	37.9	58,576	4.8	14,198	16.0	18,930	2.5
總計	98,413	100.0	86,954	98.0	1,152,024	93.9	80,335	90.7	748,563	98.1

於往績記錄期間，第三方發行遊戲所產生收入佔總收入的百分比下降乃主要由於我們在運營專有分銷渠道方面累積經驗、內部遊戲分銷團隊擴張且玩家社群規模擴大及參與度上升，使自主發行能力提升。

自主發行及運營

我們自主發行及運營絕大部分遊戲，尤其是自2020年開始。除了內部開發的遊戲，我們亦發行引進授權的遊戲。

截至2021年6月30日，我們擁有一支由115名僱員組成的專責遊戲發行及運營團隊。團隊參與遊戲的發行及運營，詳情如下：

- **設計及開發：**遊戲發行及運營團隊與遊戲開發團隊分享市場洞察、玩家反饋及優化建議。團隊參與遊戲製作流程，因此能夠在遊戲開發階段較早制定發行策略。遊戲大致開發完成後，我們會向相關部門申請遊戲註冊。完成遊戲註冊通常需時六至九個月。
- **正式上線：**我們根據每款遊戲的特色、玩家的興趣及分銷渠道的特點為每款遊戲定制發行方式。我們在正式上線一款遊戲之前，會先與外部玩家進行廣泛測試，

業 務

從而確定遊戲的目標受眾並定制營銷活動。在推出遊戲進行開放式測試前，我們會先在主流媒體應用程序及社交媒體平台上投放廣告，以建立玩家社群，並提高遊戲曝光度。在遊戲準備好正式上線後，發行及運營團隊會密切合作，通過各種分銷、營銷及支付渠道分銷遊戲，從而推出遊戲、吸引玩家並促進遊戲內購買。

- **運營：**正式上線遊戲後，遊戲發行及運營團隊會不斷審查並更新遊戲，以檢測並修復技術問題，並使用數據分析工具監察及分析遊戲的表現及玩家的反饋、遊戲習慣及消費模式。該等資料有助我們持續高效開發具有新設置、玩法、內容及功能的經優化遊戲版本。遊戲發行及運營團隊亦會進一步優化遊戲運營策略，從而提升玩家參與度、忠誠度及變現能力。我們更新遊戲，從而為玩家提供新鮮而饒有趣味的體驗，以留存現有玩家並延長遊戲的生命週期。
- **海外市場本地化：**就我們在全球分銷渠道發行的每款遊戲而言，海外發行及運營團隊將會為目標市場定制不同語言版本的遊戲。我們的本地化活動包括為遊戲程序開發本地語言腳本、用本地語言定制角色之間的對話以及引入本地藝術設計、用戶界面及流行文化元素。

第三方發行

倘我們認為第三方發行商的資源、本地化能力及用戶群使其能夠較我們更具成本效益地發行遊戲，或倘其優勢將補充我們的策略，則我們偶爾會與第三方發行商合作發行自主開發的遊戲。我們甄選潛在第三方發行商時主要考慮其在地區市場的運營規模及往績、財務資源、市場聲譽及影響力、信譽、技術及管理能力。我們已與中國內地及海外市場（包括港澳台、日本及韓國）的第三方發行合作夥伴建立廣泛聯繫。

我們將自主開發的遊戲授權給該等第三方發行商，通常會自其收取收入分成，在若干情況下會收取固定授權費。以下載列我們與第三方發行商的授權協議摘要：

- **獨家權。**第三方發行商擁有在服務協議指定的相關市場發行並分銷我們的遊戲的獨家權利。
- **協議期限。**協議期限通常為三年，經雙方同意可延長。
- **費用安排及結算。**我們作為遊戲開發商的收入通常包括(i)一次性授權費及後續收入分成的預付款；及(ii)後續每月收入分成（預付款計入其中）。在若干情況下，我們亦或會有權獲得有條件的獎勵費。
 - **授權費。**在一些情況下，若干遊戲的第三方遊戲發行商向我們支付一次性授權費，可分兩或三期支付。具體的分期付款時間表因協議而異。首期付款一般在簽訂協議不久後支付。第二／三期付款一般在第三方發行商完成遊戲付費商業測試後或在分銷平台推出遊戲後支付。

業 務

- 後續每月收入分成。除了一次性授權費及預付款外，我們作為遊戲開發商，亦有權獲得後續每月遊戲收入分成，即遊戲流水(扣除支付及分銷渠道的佣金、營銷及推廣開支以及其他開支，視情況而定)的約定百分比(通常介乎22%至40%)。於往績記錄期間，我們收取的遊戲後續每月收入分成(在流水足以抵銷成本及開支後)介乎約人民幣1.7百萬元至約人民幣14.9百萬元。第三方發行商通常參考我們發行的遊戲中虛擬道具的價格，釐定其發行的遊戲中虛擬道具的價格。
- 獎勵費。就我們的一款授權遊戲，倘遊戲的每月流水超過一定金額，則我們將有權獲得按遊戲流水的3%計算的酌情獎勵費。
- 相關各方的主要權利及責任。
 - 我們負責將優質遊戲授權給第三方發行商，及時更新遊戲版本，並提供相關技術支持。我們不得在未事先通知第三方發行商的情況下修改、增加或刪除遊戲中任何功能。
 - 第三方發行商負責提供硬件及軟件以支持遊戲的成功發行及運營。其不得(i)修改、更改或替換遊戲中任何程序；及(ii)開發與我們的授權遊戲極為相似的任何遊戲。
- IP權利。我們對內部開發的遊戲的所有知識產權保留擁有權。本地發行商在通知我們後，可合理使用、詮釋、改編或本地化我們的遊戲，以促進遊戲在各市場的營銷、分銷及推廣。
- 終止。倘一方嚴重違反合約，則任何一方均可終止協議。一般而言，倘遊戲存在未及時處理的重大缺陷，則服務協議可予終止。倘任何一方無法獲得政府機構批准，則協議亦可予終止。

遊戲分銷

自營分銷渠道

我們使用專有分銷渠道來分銷所有內部開發及授權而於中國自主發行的遊戲。第三方發行的遊戲並不通過我們的自營分銷渠道分銷。該等渠道包括我們的官方網站以及鏈接到官方網站的其他第三方網站及線上廣告。玩家可通過該等渠道登錄我們的官方網站下載遊戲，例如通過掃描二維碼。我們亦為安卓手機用戶提供官方網站的鏈接，從而下載並安裝遊戲，在此情況下，我們無需支付分銷渠道費用。我們擁有龐大、忠誠且活躍的玩家社群，且有能力運用社交媒體平台投放廣告，由於我們的自營分銷渠道獲得上述支持，故有助我們以具成本效益的方式分銷遊戲。

第三方分銷渠道

我們亦通過第三方分銷渠道發行我們的遊戲。由於iOS App Store是iOS裝置用戶下載移動應用程序的唯一官方平台，而Google Play是海外安卓裝置用戶下載移動應用程序的主要

業 務

平台，故我們使用該等平台作為應用程序市場，推出移動遊戲應用程序。此外，我們與中國內地的受歡迎垂直分銷渠道（例如TapTap及嗶哩嗶哩）建立了緊密合作夥伴關係。TapTap收取少量市場推廣費用且不收取佣金，往往會吸引移動遊戲愛好者。嗶哩嗶哩幫助我們接觸更多潛在玩家（尤其是年輕一代），而由於該平台側重於動漫遊戲及迷因，故該等玩家傾向於享受我們令人捧腹的放置類遊戲及Rogue-like RPG。我們亦通過中國內地其他多個分銷渠道分銷遊戲，例如華為應用市場、OPPO應用市場、VIVO應用商店及小米應用商店。

我們已與第三方分銷渠道訂立非獨家分銷協議。根據該等協議，我們負責運營自主發行的遊戲，包括遊戲更新及優化、虛擬道具的定價、推廣活動、技術支持及其他客戶服務。分銷平台充當代理，向其平台上的玩家交付並營銷我們的遊戲。分銷協議通常具有以下主要條款：

- **非獨家。**我們與分銷平台的合作並非獨家。
- **期限。**協議期限通常為兩年。
- **相關各方的主要權利及責任。**我們需要交付協議中指定的遊戲，並提供運維服務以及遊戲玩家服務。第三方分銷渠道需要在各自的平台上推廣及宣傳遊戲。
- **支付渠道。**就在第三方分銷平台上發行的遊戲而言，玩家只能通過該等分銷平台規定及內置的支付渠道進行支付。支付渠道主要包括由該等分銷平台運營的專有支付渠道、主要第三方線上支付渠道、網上銀行及（就部分平台而言）移動運營商。
- **收入分成及平台服務費。**分銷平台通常向我們收取總費用，其中或會包括(i)適用支付渠道及其他服務費（基於多種因素計算，包括遊戲的總下載量及遊戲內購買量）；及(ii)該等平台的收入分成。第三方分銷平台通常會收取自主發行的遊戲流水的最多50%作為佣金。第三方分銷平台或會監察虛擬道具的定價。
- **終止。**倘一方嚴重違反合約，則任何一方均可終止協議。有時，第三方分銷渠道或會在任何一方根本違約並在指定期間持續根本違約時終止協議。

變現及定價

我們主要以免費暢玩模式提供遊戲，讓遊戲玩家無需預先支付費用即可下載並遊玩遊戲。因此，我們的收入主要源自玩家購買並消費遊戲內虛擬道具，包括工具、設備及功能。通過虛擬道具，用戶可延長遊戲、充實或個性化遊戲環境、角色或設置、增強遊戲內戰鬥能力或加速遊戲進程。遊戲玩家可以將真實貨幣兌換為虛擬貨幣，然後使用虛擬貨幣購買虛擬道具。我們的變現能力視乎我們能否吸引新玩家、將現有玩家轉化為付費玩家及鼓勵付費玩家進行遊戲內購買。玩家通常會預先付費，以在指定期間享有遊戲內虛擬道具，有助提高玩家付費率及留存率。

我們對遊戲玩家的消費模式及喜好、目標玩家的估計可支配收入水平、當地市場的消費習慣、對相關虛擬道具的預期需求以及其他可比遊戲中提供的虛擬道具價格累積的數據進行分析，從而釐定將予提供的遊戲內虛擬道具的類型、定價及時機。我們的虛擬道具的

業 務

價格及匯率不受季節因素影響，且在各個地區之間均固定。我們通過SDK及數據收集系統密切追蹤並監察購買遊戲內虛擬道具的統計數據，從而了解遊戲玩家的消費模式，並運用相關分析作為提供額外數目及類型的遊戲內虛擬道具以及將其他同類遊戲定價的指引。此外，我們為玩家提供遊戲內虛擬道具包優惠（其價格低於獨立購買道具），從而鼓勵玩家購買遊戲內道具，而其中部分優惠有時間限制。

我們亦向第三方發行商收取授權費、預付款及每月收入分成，從而將遊戲變現。授權費及預付款一般由第三方發行商分兩期或三期支付。後續每月遊戲收入分成按流水的預定百分比計算。例如，我們已委聘吉比特集團在中國內地分銷並運營《不思議迷宮》。在我們決定遊戲內虛擬道具包的細節（例如遊戲內虛擬道具的價格、類型及數目）時，第三方發行商會就分銷該等道具包的時機提供建議。此外，我們向客戶提供遊戲內營銷及推廣服務，從而產生信息服務收入。

另外，為了提高玩家對遊戲及品牌的忠誠度、延長IP的生命週期並使收入來源更加多元化，我們亦設計並銷售或贈送遊戲周邊商品，例如Emoji、T恤、玩偶、筆記本及盲盒。所有相關周邊產品均專注於創意內容，力求在市場上已廣泛提供的同類產品中脫穎而出。

支付渠道

遊戲玩家可通過主流移動支付解決方案購買虛擬貨幣及其他虛擬道具。在中國內地，我們的玩家通過支付寶、微信支付及Apple Pay等第三方線上支付渠道進行遊戲內購買。在海外市場，玩家可通過Apple Pay及Google Pay提供的支付渠道及其他線上支付渠道進行支付。我們一般受該等支付渠道規定的標準條款及條件約束。

技術及基礎設施

遊戲引擎

我們使用具備最新技術的第三方遊戲引擎來支持遊戲。於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們使用Cocos2dx及Unity3D，並以我們的定制設計開發該等引擎，以支持《最強蝸牛》及《不思議迷宮》等遊戲。

服務器網絡及雲平台

我們使用基於阿里雲及AWS雲服務器的雲計算開展遊戲業務。我們已為發行的遊戲建立專有的基於雲的服務器架構。我們的核心技術指標（包括並行處理能力、響應時間及穩定的系統）使我們能夠同時將遊戲交付給數百萬名玩家，與此同時維持遊戲的表現。於往績記錄期間，我們並無遭遇任何重大服務器中斷。此外，為了避免玩家作弊（例如使用未經授權的插件軟件來濫用遊戲漏洞或獲得其他玩家沒有的不公平優勢），我們授權服務器處理玩家的遊戲行為，從而防止插件作弊軟件篡改遊戲規則。另外，我們在遊戲推出前會先進行反作弊測試，且已為運營中遊戲安裝反作弊軟件。

數據分析

在遊戲運營過程中，我們從不同維度記錄、處理並分析大量數據，包括玩家參與度及人口統計數據。我們使用具備大數據處理及分析能力的第三方數據分析平台來處理並可視

業 務

化該等數據。通過該等數據分析工具，我們獲得對遊戲玩家行為的寶貴洞察，從而改善遊戲及遊戲玩家體驗，完善遊戲內購買的變現策略，並延長遊戲的生命週期。

SDK

我們已開發自身的SDK，支持iOS及安卓。我們的SDK為遊戲提供一站式解決方案，涵蓋賬號相關及支付管理、信息服務、內容共享及與第三方SDK的集成。遊戲內嵌我們的SDK，具備玩家賬號註冊、賬號登錄、手機號與遊戲賬號綁定及找回賬號密碼等多種功能，讓玩家可以選擇自己喜歡的支付方式。此外，我們的SDK可以收集並分析實時遊戲及玩家行為數據，並與我們的數據分析系統集成。另外，我們的SDK具備內置報告系統來監察並控制各種風險，包括玩家違反我們的政策的風險。

我們的支持及維護團隊

截至最後實際可行日期，我們擁有一支由九名僱員組成的支持及維護團隊，專責提供技術支持及維護。團隊使用遊戲運維監察系統，以實時監察並管理服務器基礎設施及遊戲運營，並不時更新系統。倘發現任何問題或故障，相關系統會通過短信、微信及電郵提醒團隊，以便團隊快速確定並解決問題。團隊使用高度自動化的系統來管理服務器的運行，且能夠自動維護並更新遊戲。團隊為員工及第三方發行商提供支持，並提供遊戲架構改進、數據優化、遊戲監察及其他技術支持等服務。在遊戲開發階段，支持及維護團隊會就數據優化、數據災難恢復、服務器集群及其他遊戲架構改進相關事宜向遊戲項目團隊提供建議。

營銷及推廣

我們根據測試階段的玩家留存率及消費結果、遊戲的特色及目標玩家以及我們對遊戲的市場接受度的評估等因素，通過於多個渠道宣傳及推廣品牌及遊戲以及獲取流量，從而營銷遊戲。我們亦會在官方網站及多個第三方平台(包括我們的玩家社群)上發佈遊戲通知，從而吸引玩家。有關更多詳情，請參閱「一 玩家社群」。我們設計並實施營銷及推廣計劃，以迎合目標玩家的人口群體及特徵。截至2021年10月31日，我們擁有10.4百萬名青瓷鐵粉，彼等於我們社交媒體平台的官方賬號及社群與我們互動。我們能夠通過自身分銷渠道以具成本效益的方式獲得用戶流量，部分乃由於此龐大而忠實的玩家群。

為遊戲獲取流量

我們在多個社交媒體及其他線上平台(例如抖音、頭條及百度)上宣傳新遊戲。在我們使用第三方廣告平台的情況下，我們一般會向第三方平台提供廣告圖像及視頻。在廣告內容符合第三方平台要求的前提下，第三方平台會在我們的目標地區發佈廣告。廣告通常包含遊戲的鏈接，供玩家下載並遊玩。該等第三方廣告平台一般會根據廣告的發佈數目或用戶行動次數收取服務費，例如每千次展示費用、每次點擊費用、按時間計算費用、每名註冊用戶費用或每名付費用戶費用。廣告效率通過商業智能大數據技術進行評估，從而確保不同社交媒體平台上的內容品質及商業效果。我們亦委聘當地廣告代理商協助遊戲在當地市場的營銷及宣傳。我們避免對未成年人投放具針對性的廣告或進行其他流量獲取活動。

業 務

品牌營銷及推廣

我們使用各種營銷及推廣方式進一步滲透潛在遊戲玩家群的日常生活，並盡量提高遊戲及「青瓷」品牌的曝光度。

我們圍繞該等遊戲推出了一系列泛娛樂及內容周邊產品。此外，我們在《最強蝸牛》等遊戲中加入虛擬文物等道具，藉以弘揚中華傳統文化。我們亦基於我們的遊戲製作了優秀的動畫及視頻，以進一步提高遊戲的市場曝光率及接受度。截至最後實際可行日期，我們的動畫片《最強蝸牛不速之客》在嗶哩嗶哩的瀏覽量已超過9.4百萬次。我們的推廣活動通常根據相關遊戲的主題定制，以吸引目標受眾。例如，於2020年，為了宣傳《最強蝸牛》，我們與中國網絡喜劇《萬萬沒想到》的一名主要演員合作，製作了一段特別《萬萬沒想到》廣告視頻。

此外，我們亦聘請名人擔任遊戲大使。我們選擇的名人通常擁有既定粉絲群，其粉絲群很可能會轉化為我們的遊戲玩家，此往往成為線上宣傳的重點，幫助我們推廣遊戲並吸引新遊戲玩家。我們亦聘請了一位受歡迎的中國民謠歌手重新演繹一首名為《蝸牛與黃鸝鳥》的童謠，引起了媒體廣泛報道。我們進一步與身為遊戲大使的兩位電影明星合作，在該兩位電影明星參與的電影《唐人街探案3》(2021年春節假期期間最賣座的電影之一)中宣傳《最強蝸牛》。

我們投放線下廣告，在公交車站、機場、公共建築及高鐵等公共區域推廣遊戲。我們亦使用人偶及服裝等線下營銷方式，且正在探索更多線下渠道，包括實體店。另外，我們亦與若干具特色的當地博物館合作，從而推廣遊戲並吸引玩家。作為回報，我們的遊戲亦介紹了該等博物館並弘揚中華傳統文化，與遊戲的核心價值產生共鳴。

於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，我們分別產生銷售及營銷開支人民幣13.9百萬元、人民幣16.8百萬元、人民幣559.2百萬元及人民幣245.1百萬元，分別佔同期總收入14.1%、18.9%、45.6%及32.1%。

客戶服務

我們向玩家提供不間斷的客戶服務。玩家服務代表以多種語言提供全天候線上客戶服務，旨在以標準流程回應玩家查詢及投訴、修復技術問題並就遊戲玩法及賬號維護等方面的其他遊戲相關問題提供建議。玩家可透過多種途徑聯絡玩家服務代表，包括線上客服、電郵、電話及遊戲內查詢系統。我們要求玩家服務代表於數分鐘內回應玩家，並致力維持客戶滿意率於90%以上。截至最後實際可行日期，客戶滿意率達95%以上，且我們未曾收到對業務造成重大不利影響的重大用戶投訴。我們向第三方服務供應商外包若干客戶服務，同時設有客戶服務團隊監察該等第三方提供服務的質素。我們主要通過電郵、Facebook及Discord以中文(簡體及繁體)及英語與海外玩家溝通。我們通常不容許玩家退回或交換遊戲內虛擬道具，亦不會退還真實貨幣，惟倘證實玩家為未成年人且在未經監護人許可的情況下支付真實貨幣，我們則容許退款，而退款金額於往績記錄期間不大。

客戶

就自主發行的遊戲而言，我們視購買遊戲內虛擬道具的玩家為客戶。就通過第三方發行商發行的遊戲而言，我們視該等發行商為客戶，並向彼等提供遊戲開發及授權服務。於

業 務

2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，源自五大客戶的收入分別為人民幣48.0百萬元、人民幣35.3百萬元、人民幣133.8百萬元及人民幣34.0百萬元，分別佔同期總收入48.8%、39.8%、11.0%及4.5%。於往績記錄期間，五大客戶貢獻的收入佔比下降，主要歸因於我們的遊戲運營收入（即我們自主發行遊戲的收入）佔收入總額的百分比上升。於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，源自五大個人客戶的總收入分別佔收入總額0.5%、0.4%、0.3%及0.5%。我們於往績記錄期間向該等客戶（即遊戲玩家）提供遊戲服務。

下表載列於所示期間五大客戶的若干資料。

截至2021年6月30日止六個月

客戶	收入 (人民幣 千元)	佔總收入 百分比 (%)	主要業務	我們提供的服務	開展業務 關係的年份
吉比特集團	18,762	2.5	遊戲發行及運營	遊戲開發及授權	2012年
公司A	8,883	1.2	軟件設計及開發	信息服務	2019年
公司B	4,717	0.6	軟件設計及開發	信息服務	2017年
玩家D	856	0.1	不適用	遊戲服務	2020年
玩家A	793	0.1	不適用	遊戲服務	2012年
總計	34,011	4.5			

截至2020年12月31日止年度

客戶	收入 (人民幣 千元)	佔總收入 百分比 (%)	主要業務	我們提供的服務	開展業務 關係的年份
公司A	67,634	5.5	軟件設計及開發	信息服務	2019年
吉比特集團	57,196	4.7	遊戲發行及運營	遊戲開發及授權	2012年
公司B	6,981	0.6	軟件設計及開發	信息服務	2017年
玩家A	1,195	0.1	不適用	遊戲服務	2012年
公司C	786	0.1	遊戲發行及運營	遊戲發行	2017年
總計	133,792	11.0			

業 務

截至2019年12月31日止年度

客戶	收入 (人民幣 千元)	佔總收入 百分比 (%)	主要業務	我們提供的服務	開展業務 關係的年份
吉比特集團	31,591	35.6	遊戲發行及運營	遊戲開發及授權	2012年
公司C	1,368	1.5	遊戲發行及運營	遊戲開發及授權	2017年
公司A	1,239	1.4	軟件設計及開發	信息服務	2019年
公司D	623	0.7	遊戲發行及運營	遊戲開發及授權	2017年
公司E	511	0.6	軟件設計及開發	信息服務	2018年
總計	35,332	39.8			

截至2018年12月31日止年度

客戶	收入 (人民幣 千元)	佔總收入 百分比 (%)	主要業務	我們提供的服務	開展業務 關係的年份
吉比特集團	44,135	44.8	遊戲發行及運營	遊戲開發及授權	2012年
公司F	1,446	1.5	遊戲發行及運營	遊戲開發及授權	2017年
公司C	1,340	1.4	遊戲發行及運營	遊戲開發及授權	2017年
公司D	878	0.9	遊戲發行及運營	遊戲開發及授權	2017年
玩家C	184	0.2	不適用	遊戲服務	2018年
總計	47,983	48.8			

本公司主要股東吉比特的若干附屬公司已發行我們的遊戲。我們將吉比特及其附屬公司稱為吉比特集團。除該等公司外，於往績記錄期間，五大客戶均為獨立第三方，且概無董事、其緊密聯繫人或任何據董事所知持有本公司已發行股本5%以上的股東於上述任何客戶中擁有任何權益。我們按公平磋商的原則與所有客戶交易。我們僅基於商業考量與吉比特集團磋商遊戲發行協議，且與該等公司訂立的交易條款與我們與獨立第三方客戶訂立者相若。

供應商

供應商主要包括第三方分銷平台、支付渠道、我們自其引進授權遊戲的遊戲開發商、其他相關遊戲服務供應商以及第三方廣告及營銷服務供應商及服務器供應商。於2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月，向五大供應商採購的金額分別為人民幣20.6百萬元、人民幣17.1百萬元、人民幣535.1百萬元及人民幣246.8百萬元，分別佔同期採購總額43.3%、50.2%、61.8%及55.6%。有關涉及主要供應商的風險詳情，請參閱「風險因素 — 與

業 務

我們的業務及行業有關的風險 — 倘出現對訪問互聯網或主要分銷渠道（例如iOS App Store及Google Play）的限制，或倘我們未能與分銷渠道維持關係，則可能會導致玩家流失或減慢玩家增長」。

下表載列於所示期間五大供應商的若干資料。

截至2021年6月30日止六個月

供應商	採購額 (人民幣 千元)	佔採購總額 百分比 (%)	主要業務	向我們提供的服務	開展業務 關係的年份
公司G	86,166	19.4	提供移動通訊及媒體 裝置以及個人電腦	遊戲分銷	2014年
公司H	56,373	12.7	提供線上廣告服務	線上廣告	2020年
公司I	55,210	12.4	提供線上廣告服務	線上廣告	2020年
深圳吉事屋科技有限公司	32,493	7.3	網絡遊戲開發	遊戲開發	2018年
公司J	16,563	3.7	提供移動通訊及媒體 裝置以及個人電腦	遊戲分銷	2015年
總計	246,805	55.5			

截至2020年12月31日止年度

供應商	採購額 (人民幣 千元)	佔採購總額 百分比 (%)	主要業務	向我們提供的服務	開展業務 關係的年份
公司G	173,194	20.0	提供移動通訊及 媒體裝置以及 個人電腦	遊戲分銷	2014年
公司K	117,786	13.6	提供線上廣告服務	線上廣告	2020年
公司L	95,339	11.0	提供線上廣告服務	線上廣告	2020年
廣州卓動信息科技有限公司	79,388	9.2	提供線上廣告服務	線上廣告	2020年
吉比特集團	69,413 ⁽¹⁾	8.0	遊戲發行及運營	物業租賃、 行政以及營銷及 推廣服務	2012年
總計	535,120	61.8			

業 務

截至2019年12月31日止年度

供應商	採購額 (人民幣 千元)	佔採購總額 百分比 (%)	主要業務	向我們提供的服務	開展業務 關係的年份
公司G	5,285	15.5	提供移動通訊及 媒體裝置以及 個人電腦	遊戲分銷	2014年
公司M	3,797	11.2	提供線上廣告服務	遊戲分銷	2017年
公司N	3,113	9.2	提供線上廣告服務	線上廣告	2019年
深圳熱區網絡科技有限公司	2,694	7.9	網絡遊戲開發	遊戲開發	2017年
吉比特集團	2,161 ⁽²⁾	6.4	遊戲發行及運營	物業租賃及行政服務	2012年
總計	17,050	50.2			

截至2018年12月31日止年度

供應商	採購額 (人民幣 千元)	佔採購總額 百分比 (%)	主要業務	向我們提供的服務	開展業務 關係的年份
公司M	4,968	10.4	提供線上廣告服務	遊戲分銷	2017年
深圳熱區網絡科技有限公司	4,697	9.9	網絡遊戲開發	遊戲開發	2017年
公司O	4,497	9.4	提供線上廣告服務	線上廣告	2016年
公司G	4,175	8.8	提供移動通訊及 媒體裝置以及 個人電腦	遊戲分銷	2014年
公司P	2,272	4.8	提供線上廣告服務	線上廣告	2016年
總計	20,609	43.3			

附註：

- (1) 向吉比特集團支付的採購總額包括約(i)人民幣2,570,000元用於物業租賃及行政服務；及(ii)人民幣66,843,000元用於營銷及推廣服務。有關詳情，請參閱本文件「關連交易」一節。
- (2) 向吉比特集團支付的採購總額包括約人民幣2,161,000元用於物業租賃及行政服務。有關詳情，請參閱本文件「關連交易」一節。

業 務

深圳熱區網絡科技有限公司、廣州卓動信息科技有限公司及深圳吉事屋科技有限公司為我們擁有少數股權的聯營公司，分別向我們提供遊戲開發、線上廣告服務及遊戲開發。於往績記錄期間，吉比特集團向我們提供物業租賃、行政、營銷及推廣服務以及遊戲開發服務。鑒於(i)我們於往績記錄期間成功推出獲授權遊戲《阿瑞斯病毒》及《提燈與地下城》；及(ii)由吉比特集團開發的遊戲的商業潛力，我們於2021年4月從吉比特集團獲得遊戲項目B的授權。有關我們與吉比特集團的關係及合作的更多詳情，請參閱本文件「關連交易」一節及「歷史、重組及公司架構—我們與吉比特的關係」分節。除該等公司外，於往績記錄期間，五大供應商均為獨立第三方，且概無董事、其緊密聯繫人或任何據董事所知持有本公司已發行股本5%以上的股東於上述任何供應商中擁有任何權益。

我們按公平磋商的原則與所有供應商交易。我們與吉比特集團及上述作為聯營公司的其他供應商訂立的交易條款與我們與獨立第三方供應商訂立者相若。於2021年4月，我們從吉比特集團取得遊戲項目B的授權，授權期限為2021年4月16日至2023年12月31日，可自動續期最多三年。項目B為吉比特集團內部開發的休閒遊戲。有關項目B的更多詳情，請參閱「我們的業務模式—我們的遊戲儲備」。我們與吉比特集團訂立的授權協議與「我們的業務流程—遊戲開發—遊戲授權」所述我們與遊戲開發商訂立的典型授權協議的條款大致相同，包括遊戲開發商（例如吉比特集團）及我們作為遊戲發行商的責任。有關我們與關聯方（包括吉比特集團）的授權安排的更多資料，請參閱「財務資料—關聯方交易—遊戲開發服務」。於2021年6月，我們向吉比特集團支付人民幣2.4百萬元的授權費，並預計於2021年下半年向吉比特集團支付約人民幣3.1百萬元的授權費。授權費用安排由吉比特集團與我們經考慮（其中包括）項目B的品質及預期表現以及遊戲開發商通常向行業內的遊戲發行商支付的合理費用後釐定。根據弗若斯特沙利文，我們與吉比特集團訂立的授權協議所採納的費用架構，與獨立第三方遊戲開發商所收取者相若。

於往績記錄期間，吉比特集團為供應商及客戶，分別佔2019年及2020年的採購總額6.4%及8.0%，並分別佔2018年、2019年、2020年及截至2021年6月30日止六個月的總收入44.8%、35.6%、4.7%及2.5%。吉比特的若干附屬公司具備在中國發行遊戲、提供廣告服務及租賃辦公空間的能力，董事相信吉比特集團同時為供應商及客戶符合行業慣例。

知識產權

知識產權對我們的業務而言至關重要。我們擁有自主開發的遊戲的知識產權，而授權遊戲的第三方開發商擁有授權遊戲的知識產權。截至最後實際可行日期，我們於中國內地擁有15項註冊作品版權、76項註冊軟件版權及65個註冊商標。我們亦於台灣擁有三個註冊商標，並於香港擁有一個註冊商標。有關知識產權的更多詳情，請參閱「附錄四—法定及一般資料」。我們透過註冊版權、商標及域名，並依靠知識產權法以及與僱員、供應商及其他業務合作夥伴訂立保密及授權協議，多管齊下保障知識產權。一般而言，僱員須訂立標準僱傭合約以及知識產權及保密協議，當中載有條文，確認其代表我們創造的發明、商業機密及其他研發成果等全部知識產權均為我們的財產，並向我們轉讓其於該等工作中可能獲得的全部擁有權。

我們已實施內部監控措施，防止軟件代碼洩露。例如，我們的IT系統防止代碼檔案通過聊天工具、雲或電郵往外發送。此外，除非相關管理人員另有批准，否則遊戲開發團隊的

業 務

電腦禁用USB功能。儘管我們已實施預防措施，惟第三方仍或會在未經我們同意的情況下取得並使用我們擁有或獲授權的知識產權。倘第三方未經授權使用我們的知識產權，且我們因保障知識產權免遭未經授權使用而產生開支，則或會對我們的業務及經營業績造成不利影響。此外，我們無法保證我們引進授權的遊戲、重新設計該等遊戲或我們的服務並無或將不會侵犯第三方擁有的有效專利、版權或其他知識產權。有關IP侵權相關風險的更多資料，請參閱「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 我們未必能夠防止他人未經授權使用我們的知識產權，其可能令我們的業務及競爭地位受損」及「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 我們或會遭到第三方就侵犯知識產權提出申索，其可能令我們產生重大的法律開支，並令我們未能推廣產品及服務」。

於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們與第三方之間並無任何有關知識產權的重大糾紛或其他待決法律訴訟。

競爭

我們於中國內地及主要海外市場主要與其他移動遊戲開發商及發行商競爭。移動遊戲行業競爭激烈，新遊戲頻繁推出，技術快速發展，營銷及流量獲取方式以及分銷渠道不斷變化，且玩家喜好瞬息萬變。我們的競爭主要基於玩家群、能否開發並採購受歡迎遊戲從而使遊戲產品組合更加豐富、能否確保遊戲體驗的品質、能否培育玩家忠誠度並提升品牌知名度及聲譽、能否提高遊戲的變現能力、能否延長遊戲生命週期以及與分銷渠道及營銷及推廣平台的關係等因素。然而，與我們相比，若干現有及潛在移動遊戲競爭對手的財務、技術及營銷資源更加豐富，用戶群更加龐大，與行業參與者的關係更加牢固，且移動遊戲產品組合及資源更加廣泛而多元。移動遊戲競爭對手亦可能會發行更多受歡迎遊戲，與我們提供的遊戲競爭，對我們吸引並留存玩家及其閒暇時間的能力造成不利影響。有關競爭格局的更多資料，請參閱「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 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競爭，則我們的遊戲玩家群、市場份額及盈利能力或會受到重大不利影響」。

僱員

於2021年6月30日，我們有298名全職僱員。絕大部分僱員位於中國，四名僱員位於日本。下表載列於2021年6月30日按業務職能劃分的僱員詳情。

職能	於2021年6月30日	
	人數	佔總人數百分比
遊戲開發	150	50.3%
發行及運營	115	38.6%
一般及行政	33	11.1%
總計	298	100.0%

我們給予僱員薪金、福利、績效花紅及年終花紅。

根據中國法律法規的規定，我們為僱員參與各項由地方政府管理的僱員社會保障計劃。過往，我們未有為僱員足額繳納社會保障金。有關更多資料，請參閱「風險因素 — 與我們的

業 務

業務及行業有關的風險 — 若干附屬公司並未向社會保險及住房公積金作出全部所需供款，這可能使我們遭受處罰（包括罰款及法院判令）。我們違規乃由於人力資源部門的大意及無意疏忽以及對中國法律法規有誤解。此外，根據相關中國法律法規，僱主及僱員均須繳納部分社會保險及住房公積金供款，且僱員應繳的社會保險及住房公積金必須由僱主自僱員工資中扣除。因此，部分僱員願意不足額支付其社會保險及住房公積金，以減少其向社會保險及住房公積金的供款部分。

中國法律顧問告知，倘中國政府主管部門認定我們為僱員繳納的社會保險供款違反相關中國法律法規的規定，我們可能需要在規定期限內支付所有未繳納的社會保險供款，加上自須繳納社會保險供款之日起每日按未繳納金額的0.05%計算的滯納金。倘逾期不繳，主管部門可再處以逾期金額一至三倍的罰款。此外，根據相關中國法律法規，倘未能足額繳納住房公積金，住房公積金管理中心可能會要求我們在規定期限內支付未繳納金額。倘逾期不繳，可以向中國法院申請強制執行。我們已向福建省廈門市的當地社會保險及住房公積金機關取得書面確認，確認我們於往績記錄期間並無被施加任何行政處罰。中國法律顧問認為，相關書面確認乃由主管機關發出，且上述情況不會對我們的業務經營造成任何重大不利影響。於2018年、2019年及2020年以及截至2021年6月30日止六個月，我們分別計提撥備人民幣2.9百萬元、人民幣2.9百萬元、人民幣2.6百萬元及人民幣1.4百萬元。

董事相信，相關違規行為不會對我們的業務及經營業績造成重大不利影響，原因為：(i) 我們已獲得相關當地社會保險及住房公積金部門發出的書面確認，表示於往績記錄期間並無對我們處以行政處罰；(ii) 截至最後實際可行日期，我們尚未收到相關中國監管部門的任何通知，要求我們支付社會保險及住房公積金的重大欠款；(iii) 我們並不知悉有任何重大僱員投訴，亦並無與僱員在社會保險及住房公積金方面發生任何重大勞資糾紛；(iv) 我們承諾在政府主管部門要求的情況下，在規定時間內全額繳款或支付差額；及(v) 自2021年7月起，我們已為所有僱員繳納足夠的社會保險供款。此外，根據人力資源和社會保障部於2018年9月21日頒佈的《關於貫徹落實國務院常務會議精神切實做好穩定社保費徵收工作的緊急通知》，行政執法機關禁止組織開展企業歷史社會保險欠費集中清繳工作。

基於上文所述，中國法律顧問認為，我們因社會保險及住房公積金違規而受到行政處罰的風險較低。

我們主要自招聘會及基於口碑轉介招聘人才。我們定期為僱員提供培訓，涵蓋包括本公司文化及技術知識等多方面。我們亦跟進僱員情況，評估培訓效果（旨在提高僱員技能，助其緊貼最新行業及技術發展）。此外，我們發掘並培育具強大創新及遊戲設計才能的未來遊戲製作人。我們鼓勵及支持熱衷於移動遊戲開發的僱員成為我們的製作人。彼等可與其他想法類近的僱員成立新核心項目團隊，以開發新遊戲。

於往績記錄期間，我們並無就國內外業務營運委聘任何勞務派遣中介服務，且我們亦

業 務

無面臨任何可能嚴重影響我們的業務及聲譽的罷工、抗議或其他重大勞資糾紛。截至最後實際可行日期，我們並無設立任何工會。

健康、安全、社會及環境事宜

環境、社會及管治

我們已制定環境、社會及管治（「**環境、社會及管治**」）政策，當中載列主要環境、社會及管治相關的目標及責任。根據環境、社會及管治政策，董事會須每年檢討我們在環境、社會及管治事宜方面的核心原則，包括維持環境、社會及管治作為僱員的主要優先事項；通過參與涉及重要社會議題的活動回饋社會及公益；促進按照環境、社會及管治政策的行事文化；及監察及報告關鍵的環境和社會風險、緩解措施及改進機會。根據環境、社會及管治政策，我們將在董事會核下設立環境、社會及管治監督委員會，該環境、社會及管治監督委員會將負責識別、評估、優先安排及管理與環境、社會及管治相關的重大事宜。如我們的環境、社會及管治政策所載，環境、社會及管治監督委員會將由我們的首席執行官、首席運營官、法律主管、人力資源主管、行政管理主管及其他不時屬適當的核心管理代表組成。有關高級管理人員的資格及經驗的更多資料，請參閱「董事及高級管理層 — 高級管理層」。環境、社會及管治監督委員會每年須至少召開一次會議，以識別、評估及管理董事會協定的年度關鍵目標進展。倘環境、社會及管治監督委員會認為有必要，委員會或會聘請第三方顧問支持我們實現環境、社會及管治的目標。倘我們聘請該第三方，環境、社會及管治監督委員會有責任管理該第三方。我們會將與環境、社會及管治相關的事宜納入我們僱員的各種培訓計劃。環境、社會及管治監督委員會亦有主要責任編製我們的環境、社會及管治報告。環境、社會及管治監督委員會每年須向董事會報告。董事會每年須檢討環境、社會及管治政策、目標及指標，並須負責審批我們的環境、社會及管治報告的發佈。董事會亦須檢討環境、社會及管治政策以確保其有效性，並討論及核准任何可能不時規定的修訂。

我們作為遊戲開發商及發行商，絕大部分業務均於線上進行，對環境及自然資源的影響絕無僅有。就須線下進行的部分業務（例如製造及交付遊戲周邊商品）而言，我們委聘第三方製造商及物流服務供應商進行該等職能。因此，我們於業務過程中並無面臨重大事故，並相信毋須遵循我們開展業務所在任何司法權區的重大環境、健康及工作場所安全法規。於往績記錄期間，我們並無產生任何重大環境、健康、社會及工作場所安全合規成本，亦無因違反相關法律而遭到罰款或其他處罰。我們預期，未來每年環境、健康及工作場所安全合規相關的成本屬微不足道。鑒於移動遊戲業務的性質，我們認為概不存在影響我們業務、策略或財務表現的重大環境或與氣候相關的風險。

指標及目標

於往績記錄期間，我們的環保開支（包括垃圾處理）並不重大，預計在可預見的未來將維持在相若水平。

我們致力積極節省能源及用水。於2020年，我們的年用電量約為716,000千瓦時，年用水量約為3,000噸。我們擬於未來繼續降低每位僱員的用電及用水水平，主要透過提升僱員節省電力及用水的意識，以及透過各種培訓計劃及相關活動在本集團內培養保護文化。我們預計此亦可以間接減少每位僱員的平均溫室氣體排放量。

業 務

社會責任

作為我們的業務重要原則之一，我們立志成為一間具有社會責任感的公司，回饋及造福社區及社會。儘管參與慈善活動或會在短期內產生額外開支，我們相信此等活動可加強僱員的自豪感及責任感，並有助長遠促進本公司的良好聲譽。我們遵循該項承諾，策劃並參與多項線上及線下慈善活動，當中涵蓋中國重要社會問題，包括自然災害救濟、COVID-19 疫情捐贈、扶貧、教育及醫療捐贈等。例如，於2021年7月，我們向遭受嚴重水災影響的河南省捐贈食品。於2020年，我們向受COVID-19影響的湖北省地區捐贈超過人民幣1.0百萬元現金及醫療用品。我們向中國貧困地區的學校捐贈教育器材及日常必需品。我們進一步通過直播協助推銷及推廣農產品，作為我們為全國減貧運動做出貢獻的舉措。此外，我們不時在遊戲中舉辦活動，以提升玩家的慈善意識。例如，於2021年，我們於《最強蝸牛》推出遊戲內活動，包括由中國婦女發展基金會針對貧窮家庭的唇裂和腭裂兒童組織的「母親微笑行動」活動以及通過照亮地標及建築物倡議以提升對神經纖維腫瘤病的認識的「為NF亮燈」活動。我們擬繼續於線上及線下開展類似的計劃作為我們對企業社會責任及社區服務承諾的一部分。

物業

我們的公司總部位於中國廈門市思明區軟件園二期望海路4號5層。截至最後實際可行日期，我們並無擁有任何不動產。截至最後實際可行日期，我們於中國租賃17處物業，總建築面積約為11,148平方米。我們於中國租賃的物業主要用作經營業務及辦公室。相關租賃協議的租賃到期日介乎2021年12月至2026年10月。14處租賃物業的出租人已取得相關物業所有權證。截至最後實際可行日期，出租人尚未就總建築面積約35平方米（佔租賃物業總建築面積約0.3%）的兩處物業提供物業所有權證。中國法律顧問告知，在未獲得相關物業所有權證的情況下，我們不會受到罰款或處罰，惟倘租賃受到第三方權利持有人質疑，我們可能無法租賃、佔用或使用相關租賃物業。由於(i)我們能夠在需要時以相對較低的成本搬遷至不同地點；及(ii)截至最後實際可行日期，我們並無被任何第三方權利持有人要求遷出相關租賃物業，故中國法律顧問認為，未獲得相關物業所有權證不會對我們的業務經營造成重大不利影響。

中國法律顧問告知，根據中國法律，欠缺租賃協議登記將不會影響租賃協議的效力，惟根據《商品房屋租賃管理辦法》，可能須就未登記相關租賃協議罰款最高人民幣10,000元。截至最後實際可行日期，我們已完成九處租賃物業的租賃協議登記，並正在準備一處租賃物業（建築面積約5,282平方米）的登記申請文件。我們預期在可預見未來無法完成其他七處租賃物業（總建築面積約455平方米，佔租賃物業總建築面積約4.08%）的登記。鑒於(i)未對租賃協議進行登記不會影響租賃協議的有效性；(ii)尚不確定按照相關法律法規出租人或承租人延遲登記租賃協議會否被處以罰款；(iii)如有需要，我們將與業主合作完成租賃登記；及(iv)如有必要，我們能夠以相對較低的成本搬遷至不同的地點，故中國法律顧問認為，相關租賃協議的未註冊將不會對我們的業務經營造成重大不利影響。

我們已在以下方面加強內部監控措施：(i)加強對僱員的法律合規培訓，包括委聘外部

業 務

中國法律顧問向僱員提供相關法律法規的培訓；及(ii)定期了解有關物業租賃的中國法律法規的最新發展。

數據隱私

我們認為，保護玩家的數據隱私尤為重要。我們相信，玩家必須了解我們如何收集及處理其資料，並信任我們妥為保護其隱私。我們已根據主要市場的適用數據保護法律法規（例如《中華人民共和國數據安全法》、《加州消費者隱私法案》(California Consumer Privacy Act)及歐盟《通用數據保護條例》(General Data Protection Regulation)）制定政策、程序、軟件及技術基礎設施來收集、使用、儲存、保留及傳輸玩家數據。有關詳情，請參閱「監管概覽 — 有關信息安全及審查的法規」及「監管概覽 — 有關個人隱私及數據保護的法規」。我們關於數據收集及保護行為的全公司政策主要包括：(i)就如何收集及使用玩家數據向玩家發出充分通知；(ii)加密儲存於系統的玩家數據，並為遊戲設置雲及外部防火牆；(iii)僅限獲授權僱員取閱玩家數據；及(iv)投入合理資源，防止玩家數據遺失或洩漏。

我們收集以下玩家個人信息：(i)設備信息，包括IP地址、設備識別碼及設備類型，主要用作玩家賬號安全用途；(ii)身份信息（僅限中國玩家），包括姓名、年齡及身份號碼，以根據相關中國法律法規保護未成年人，詳情請參閱「監管概覽 — 有關實名註冊及防沉迷系統的法規」。就通過在中國內地的自營渠道分銷的自主發行遊戲而言，我們亦收集玩家的手機號碼，用作玩家的賬號；及(iii)玩家行為數據的去標識化信息，包括玩遊戲及購買遊戲內虛擬道具的記錄。我們要求業務合作夥伴（例如第三方支付渠道）保護數據的機密性，不得損壞、隱藏或允許未經授權取得數據。此外，我們僅與第三方遊戲開發商共享引進授權的遊戲的玩家行為數據。

我們要求玩家閱讀適用於其各自地區的數據隱私政策，並在註冊賬號及玩遊戲之前填寫同意書。我們的數據隱私政策告知玩家，在提供遊戲服務時，我們可能會收集、儲存、使用或與第三方共享使用我們的遊戲服務時產生的玩家信息。我們將儲存在第三方供應商提供的雲服務器上的玩家個人數據加密，為遊戲設置雲及外部防火牆，並定期進行安全測試。

為確保信息安全，我們的僱員不得在未經授權的情況下取得玩家個人信息。我們已採納內部政策，以確保根據僱員資歷及部門職能定制權限。只有需要執行各自工作的獲授權僱員才能在有需要時有限取得若干類別的玩家個人數據。我們已採納數據安全協議，規定了數據管理職責、數據分類、數據保護及保密程序。我們設有專人負責數據管理及保護，且我們定期對數據安全工作進行內部檢查。我們根據相關數據的分類採取適當的控制措施及技術，以保護數據安全。我們要求對儲存在移動儲存設備中的所有數據（開放數據除外）進行加密。此外，我們會在將所有數據用於任何商業目的之前將其去標識化。

我們已指派人員監察我們的數據隱私政策及內部監控措施的實施以及我們持續遵守相關中國法律法規的情況。此外，我們的內部法律團隊為董事、高級管理層及其他僱員提供培訓及監管最新資料以及為我們業務分析新法律、法規、政策及行業標準的適用性，以積極主動識別任何潛在風險，包括該等與隱私及數據保護有關的內容。我們亦根據不斷變化的監管規定及行業標準，持續更新我們的用戶隱私及數據保護政策及內部監控措施。

業 務

我們已根據適用法律法規實施保護未成年人數據隱私的政策。有關相關法律法規的詳情，請參閱「監管概覽－有關個人隱私及數據保護的法規」。我們要求未成年人在向我們提供並允許我們處理其個人信息之前獲得其父母或其他監護人的同意。當未成年人或其父母或其他監護人要求我們更新或刪除該等未成年人個人信息時，我們將根據適用法律法規及時處理。

我們相信，我們就數據隱私及保護所採取的措施與行業慣例相符。中國法律顧問認為，於往績記錄期間，我們並無違反任何中國適用數據隱私法律法規，而可能會對我們的業務造成重大不利影響。於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們並無發生任何重大數據洩漏事件。有關數據隱私保護的相關風險，請參閱「風險因素－與我們的業務及行業有關的風險－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法規或隱私政策（包括有關我們或第三方未經授權使用遊戲玩家資料的隱私擔憂），均可能會損害我們的聲譽，或對我們的遊戲玩家群或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」。

保險

根據一般市場慣例，我們並無投購任何財產保險或產品責任保險，而中國法律顧問確認，中國法律並無規定強制投購有關保險。我們並無投購主要人員人壽保險、業務中斷保險或涵蓋網絡基礎設施或資訊科技系統的保單。截至最後實際可行日期，我們已為中國絕大部分僱員投購團體人壽保險。於往績記錄期間，我們並無就業務提出任何重大保險索賠。有關保險相關風險的更多資料，請參閱「風險因素－與我們的業務及行業有關的風險－我們的保險範圍有限，可能導致我們須承擔巨額成本及業務中斷的風險」。

牌照、許可及批准

根據中國及海外適用法律法規，我們須持有並重續業務營運所需的許可、牌照及批准。根據中國法律顧問，我們於中國已取得對業務營運而言屬重要的牌照、許可、批准及證書，且有關牌照、許可、批准及證書有效並存續。中國法律顧問亦告知，截至最後實際可行日期，我們在重續適用牌照、許可及批准方面並不存在重大法律障礙，惟文旅部不再發放網絡文化經營許可證，原因為自2019年5月起文旅部不再負責管理網絡遊戲行業。中國法律顧問告知，截至最後實際可行日期，(i)尚不清楚文旅部對網絡遊戲行業的監管責任是否會轉移至另一個政府部門；及(ii)尚未頒佈或發佈關於會否及如何重續網絡文化經營許可證的新法律、法規或政策。此外，於往績記錄期間，我們並無收到業務夥伴要求我們擁有網絡文化經營許可證以進行業務合作的任何要求。中國法律顧問告知，只要並無政府部門頒佈要求我們在到期時獲取或重續網絡文化經營許可證的新監管要求，則我們可以在網絡文化經營許可證到期後照常繼續業務經營，而不會被視為違規或使我們遭受處罰。中國法律顧問確認，我們於往績記錄期間及其後一直遵守相關法律法規。更多詳情請參閱「監管概覽－有關網絡遊戲發行及運營的法規」及「風險因素－與我們的業務及行業有關的風險－未能取得、重續或保留必要牌照、許可證或批文可能對我們經營業務的能力造成不利影響」。

業 務

下表載列與業務及營運有關的重要牌照及許可的詳情(不包括於往績記錄期間與一般業務所需相關者)，包括持有的實體、簽發部門、授出日期及有效期。

牌照／許可／批准／證書	持有者	簽發部門	授出日期	有效期
網絡文化經營許可證	青瓷數碼	福建省 文化部	2015年8月20日	2015年8月20日至 2018年8月19日
網絡文化經營許可證	青瓷數碼	福建省 文化部	2018年7月31日	2018年8月20日至 2021年8月19日
網絡文化經營許可證	青瓷文化	福建省 文化部	2015年3月25日	2015年3月25日至 2018年3月24日
網絡文化經營許可證	青瓷文化	福建省 文化部	2018年3月13日	2018年3月25日至 2021年3月24日
增值電信業務經營許可	青瓷數碼	福建省通信 管理局	2019年12月11日	2019年12月11日至 2024年12月11日
增值電信業務經營許可	青瓷文化	福建省通信 管理局	2020年8月26日	2020年8月26日至 2025年8月26日

法律訴訟及監管合規

遵循中國法律法規的規定(尤其是規管移動遊戲行業以及保護及捍衛知識產權者)為營運風險管理的重心。我們的法律團隊負責監察中國法律法規的任何變動，並確保營運持續遵循中國法律法規的規定。

我們已根據適用法律法規實施保護未成年人的政策。有關相關法律法規的詳情，請參閱「監管概覽－有關個人隱私及數據保護的法規」。我們要求未滿14歲的未成年人在註冊遊戲賬號、使用我們的服務並提供其個人信息時獲得其父母或其他監護人的同意。倘任何未成年人的父母或其他監護人明確拒絕我們向該未成年人提供服務，我們將及時刪除我們所收集、存儲或使用的該未成年人的信息，並停止向該未成年人提供任何服務。

中國法律顧問告知，我們需要根據《國家新聞出版署關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》等相關法律法規，驗證中國內地遊戲玩家的身份。我們已為在中國發行的所有遊戲接入新聞出版總署的實名註冊及遊戲防沉迷系統。新玩家必須使用其真實姓名及中國身份證號碼註冊遊戲賬號。該身份信息將即時傳送至新聞出版總署的實名註冊系統，而該系統將驗證相關身份信息是否有效及真實，以及該新玩家是否為未成年人。只有身份信息經驗證為有效及真實的玩家才能登錄遊戲。倘玩家被驗證為未成年人，我們將根據相關監管要求實施防沉迷措施，例如限制該未成年人玩遊戲的累計時間。我們已根據相關監管要求(包括

業 務

《國家新聞出版署關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》及《關於進一步加強預防中小學生沉迷網絡遊戲管理工作的通知》)實施以下措施：

- 實名註冊系統要求玩家使用有效身份信息進行註冊，未經實名認證的玩家將無法登錄遊戲；
- 八歲以下的未成年人不能在遊戲內進行購買；
- 監控、計算並限制未成年人玩遊戲的累計時間：未成年人只能在每週五、週六、週日或中國法定節假日的下午八時正至下午九時正登錄遊戲一小時，倘超出該時限，將彈出提示並強制玩家登出；及
- 已按照相關法規的要求實施未成年人的消費限制。

此外，根據我們與第三方發行商的溝通，並就董事所深知，由第三方發行商吉比特集團在中國內地發行的自主開發遊戲《不思議迷宮》已接入新聞出版總署的實名註冊及遊戲防沉迷系統，且已按照關於進一步防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知實施防沉迷措施。有關相關法律法規的詳情，請參閱「監管概覽—有關實名註冊及防沉迷系統的法規」。

基於上文所述，中國法律顧問認為，於往績記錄期間及直至本文件日期，我們並無違反中國法律法規而對我們的業務造成重大不利影響。誠如「一牌照、許可及批准」所述，我們已根據適用中國法律法規獲得對我們的業務經營至關重要的牌照、許可及批准。鑒於上文所述，董事認為，且聯席保薦人贊同，遵守有關遊戲發行及運營、實名註冊及防沉迷(包括限制未成年人購買虛擬道具及貨幣)的中國法律法規(如「監管概覽」一節所述)將不會對我們的業務造成重大不利影響。

於2021年7月10日及2021年11月14日，國家網信辦分別發佈網絡安全審查辦法(徵求意見稿)及數據安全條例(徵求意見稿)。有關更多詳情，請參閱「監管概覽—有關信息安全及審查的法規」。基於(i)網絡安全審查辦法(徵求意見稿)及數據安全條例(徵求意見稿)尚未正式採納，有待擬定進一步指引或相關實施細則；(ii)我們並無因違反任何數據安全及網絡安全相關法律法規而遭相關部門處以巨額罰款或行政處罰；及(iii)我們將持續監察中國數據安全法規的發展，並採取全面措施，以確保持續合規，董事及中國法律顧問認為，且聯席保薦人贊同，我們目前預期網絡安全審查辦法(徵求意見稿)及數據安全條例(徵求意見稿)將不會對我們的業務營運或財務表現造成重大不利影響。有關更多詳情，請參閱「概要—近期監管發展」。然而，我們及中國法律顧問不能排除未來頒佈的新規則或法規將會施加額外合規要求的可能性。

我們於海外發行或運營遊戲時，通常遵從第三方遊戲分銷平台(例如App Store)的政策，而有關政策須就於不同國家及司法權區在其平台分銷遊戲遵守相關地方法律法規。我們相信，就中國遊戲公司於海外從事遊戲發行及運營業務而言，我們的做法與行業慣例相符。經諮詢相關司法權區的法律顧問後，董事確認，於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們於各重大方面均符合相關司法權區(我們擁有龐大業務之處)相關法律法規的規定。

我們不時涉及日常業務過程中產生的法律訴訟、調查及申索。於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們並不知悉任何向我們或董事提出的待決或構成威脅的法律訴訟、

業 務

仲裁或行政程序，而可能會個別或共同對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們要求僱員遵從僱員手冊以及商業行為及道德守則，當中載列有關最佳商業實踐、職業道德、欺詐預防機制、疏忽及貪污的內部規則及指引。我們亦向管理層及僱員提供定期在職合規培訓，維持健康企業文化，並提高其合規意識及責任。我們亦已採納反貪污政策及內部審核政策，防止本集團內部出現任何貪污情況。員工可匿名向法律團隊舉報任何涉嫌貪污事件。法律團隊負責調查舉報事件，並採取恰當措施。

風險管理及內部監控

財務風險管理

我們已就財務風險管理採納內部審核政策。審核部負責進行內部年度審核，參與預算規劃的編製，並監督內部監控的實施。我們亦計劃向審核部員工提供定期培訓，以確保彼等了解該等政策。

投資風險管理

我們已就未來投資的監督及批准程序採取內部投資政策，並在業務過程中實施審慎的投資策略。我們根據投資的特定條款及風險評估並管理每項投資，並在適當審慎考慮許多因素(包括經濟及市場狀況、投資金額、投資期限、預期回報及潛在損失)後，按個別情況作出投資決策。

我們的投資流程包括(i)投資前評估及評價；(ii)根據投資政策作出投資決策並執行投資；(iii)投資後管理；及(iv)投資後評估。我們就每個投資項目委派一支項目團隊，負責管理、監督並評估投資流程，並向高級管理層及董事會匯報。

我們的投資團隊由董事及高級管理層組成。團隊主要負責(i)識別及評估潛在投資目標；(ii)執行投資交易；(iii)編製投資組合的定期分析；(iv)匯報任何重大經營、財務或其他投資風險的危險信號；(v)進行投資後評估；及(vi)監察我們投入資金的投資組合公司的業績，並管理投資組合公司及調整投資組合。此外，我們或會委聘財務顧問提供有關投資機遇及決策的諮詢服務。

我們已就公司及基金的投資採取一系列投資政策及內部控制措施，以實現投資目標回報，同時保持適當的內部管治。

我們對公司及基金投資的投資政策規定(其中包括)以下要求：

- (i) 投資規模(不論單獨抑或合計)應與我們的經營規模、槓桿比率及融資能力相應；
- (ii) 建議的投資項目及進行相關投資項目所涉及的方法應進行內部評估，以確保遵守適用法律法規；及

業 務

- (iii) 投資團隊應積極監察投資組合，在有需要時對投資組合公司採取積極的管理措施，並定期審查基金投資結果。

我們已建立明確的報告程序，以支持有效及具適應能力的風險管理。不同規模及重要性的投資機遇將由適當的負責人或公司機構根據我們的內部政策及適用法律法規(包括上市規則)報告及批准。投資團隊有權(i)批准最高適用百分比率(按上市規則第14.07條計算)低於15%的投資計劃；(ii)委託首席執行官或首席運營官(如適用)代其批准總額低於人民幣500,000元且最高適用百分比率(按上市規則第14.07條計算)低於15%的投資計劃。倘預期投資總額的最高適用百分比率(按上市規則第14.07條計算)超出15%，則投資計劃須獲董事會批准。

此外，倘董事會主席或投資團隊認為某項投資可能會使本集團任何或所有成員公司面臨重大風險，則相關機構或個人可將有關該項投資的提案提交董事會審批。

資訊風險管理

我們已實施內部監控程序，保障用戶數據安全，確保符合適用監管規定。我們的信息技術團隊監察網絡裝置、服務器、操作系統及數據庫的運行狀況，並及時應對及處理可能出現的任何問題。有關數據收集及保護行為的全公司政策的更多詳情，請參閱「— 數據隱私」。

此外，我們與玩家就數據收集及保護訂立用戶隱私協議。於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們並無出現任何重大資料洩漏或用戶數據遺失。

法律合規及知識產權風險管理

我們設有專責內部法律團隊，負責確保移動遊戲運營符合相關規則及法規。法律部會檢驗合約條款，檢討我們所需的全部相關牌照、批准及許可，就對手方進行盡職調查，並持續監察合規狀況及法律風險。有關相關規則及法規，請參閱「監管概覽」。

為管理IP風險，我們正式上線遊戲前，會先審慎審查所需文件，檢查任何潛在風險。於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們未曾面臨任何IP相關的重大投訴或指控。此外，我們禁止玩家間買賣遊戲內虛擬道具，並禁用有關功能，亦阻礙玩家間買賣遊戲賬號。我們亦已實施措施，防止遊戲玩家於中國在遊戲中使用虛假身份。

內部監控

董事會負責設立內部監控系統，並檢討其效能。我們已經採納或計劃實施以下內部監控措施：

- 就業務營運採納各種措施及程序。我們就該等措施及程序定期向僱員提供培訓，並定期監察該等措施及程序於遊戲開發、發行及運營流程的實施情況；

業 務

- 設立審核委員會，負責監督財務記錄、風險管理及內部監控程序；協助及監察核數程序(包括就委任及罷免外聘核數師向董事會提供意見)；及履行董事會委派或相關法律法規規定的其他職務及職責。審核委員會由三名成員組成，分別為張龍根先生(主席)、方煒瑾女士及林誠光教授。有關彼等的資格及經驗以及審核委員會的職責，請參閱「董事及高級管理層 — 董事會」及「董事及高級管理層 — 董事會轄下委員會 — 審核委員會」；
- 董事在內部及外部法律顧問協助下，持續監察遵守相關法律法規的情況；
- 制定僱員行為守則及反欺詐規則，從而監察欺詐活動。我們的反欺詐團隊由五名成員組成，獲授權執行反欺詐措施，包括監督僱員行為守則的實施情況，就違規行為採取紀律處分，處理投訴及舉報，進行內部調查，向董事會匯報，及時糾正已發現的貪污或欺詐活動，並採取預防措施，避免日後出現違規行為；及
- 定期向董事會製備風險管理報告，涵蓋已識別的風險、評估及建議應對措施以及持續監察本集團風險管理政策的實施情況，從而確保內部監控系統有效識別、管理及減輕運營涉及的風險。

合約安排

中國監管背景

概覽

中國的外商投資活動主要由中國商務部及國家發改委共同頒佈及不時修訂的《鼓勵外商投資產業目錄》(2020年版) (「目錄」) 及《外商投資准入特別管理措施(負面清單)》(2020年版) (「負面清單」) 規管。負面清單及其他相關法律將外商投資的產業分為三大類，即「鼓勵類」、「限制類」及「禁止類」。未列入此三大類的產業通常向外商投資開放，惟中國規則及法規另有特殊限制的除外。中國法律顧問告知，根據負面清單，我們受外商投資限制或禁止的業務／經營(「相關業務」) 概述如下：

類別

我們的業務／經營

「禁止類」 互聯網文化業務

青瓷數碼和青瓷文化的主要業務涉及透過移動應用程式及網站進行遊戲發行及運營，因而屬於《互聯網文化管理暫行規定》項下的「互聯網文化活動」範疇。本公司計劃在成都進一步擴大業務及運營，成都擁有具備競爭力的遊戲運營人才庫，且其政府支持並關注互聯網行業的發展。作為擴展計劃的第一步，本公司於2021年8月在成都高新技術產業開發區成立青瓷成都互動、青瓷成都傳媒及青瓷成都軟件。與青瓷數碼類似，青瓷成都互動、青瓷成都傳媒及青瓷成都軟件將從事遊戲發行及運營業務，因而屬於《互聯網文化管理暫行規定》項下的「互聯網文化活動」範疇。

根據負面清單，外國投資者不得於任何從事互聯網文化業務(音樂除外)的企業中持有股權。

「限制類」 增值電信服務業務

青瓷數碼和青瓷文化的主要業務涉及透過移動應用程式及網站進行遊戲發行及運營，因而屬於《電信條例》規定的「增值電信服務」範疇。我們新成立的中國附屬公司青瓷成都互動、青瓷成都傳媒和青瓷成都軟件計劃從事遊戲發行及運營業務，因而屬於《電信條例》規定的「增值電信服務」範疇。

根據適用的中國法律，外國投資者不得於從事此類業務(電商、國內多方通信、存儲轉發類和呼叫中心除外)的任何企業中持有超過50%股權。青瓷數碼和青瓷文化均持有工信部福建省當地部門頒發的提供互聯網內容的增值電信業務經營許可證(屬互聯網內容提供者的業務範圍)(「ICP許可證」)。

中國法律顧問告知，青瓷數碼和青瓷文化的主要業務以及青瓷成都互動、青瓷成都傳媒和青瓷成都軟件將予開展的業務為透過移動應用程式及網站進行遊戲發行及運營，屬於以下兩個範疇：(i) 互聯網文化業務，根據負面清單，禁止外國投資者經營該業務；(ii) 《電信條例》規定的「增值電信服務」，外國投資者不得於從事此類業務的任何企業中持有超過50%股權。我們相信，我們的互聯網文化業務及增值電信服務業務為遊戲運營業務的基本組成

合約安排

部分及不可分割的部分，原因為(i)中國法律顧問確認，網絡遊戲運營業務(根據《互聯網文化管理暫行規定》為「互聯網文化活動」，且根據負面清單禁止外資擁有權)；及(ii)增值電信服務業務連同互聯網文化業務(涉及遊戲運營業務中詳細的工作及流程)構成遊戲服務的組成部分。例如，我們的遊戲運營收入主要源自銷售遊戲內虛擬道具，而中國法律顧問告知，遊戲內虛擬道具銷售亦屬於《電信條例》項下的「增值電信服務業務」範疇。因此，我們相信，且中國法律顧問及聯席保薦人贊同，本公司將互聯網文化業務及增值電信服務業務與遊戲運營業務區分屬不切實際。

有關中國法律法規對從事上述業務之中國公司的外資擁有權限制的更多詳情，請參閱「監管概覽」。

(其中包括)外商獨資企業、青瓷數碼及登記股東於2021年5月26日訂立一系列合約安排，據此我們獲得中國綜合聯屬實體的經營控制權及所有經濟利益。該等合約安排的現有協議包括：(i)獨家業務合作協議；(ii)獨家購買權協議；(iii)股權質押協議；及(iv)表決權委託協議及授權書。

我們認為，合約安排經過嚴謹設計，原因在於：

- (i) 截至最後實際可行日期，各中國綜合聯屬實體(不包括青瓷成都互動、青瓷成都傳媒和青瓷成都軟件，一旦該等附屬公司符合相關申請要求，則會計劃申請ICP許可證)均持有有效的ICP許可證。中國顧問確認，根據《互聯網文化管理暫行規定》，網絡遊戲運營業務屬於「互聯網文化活動」，根據負面清單，該業務禁止外資擁有權。我們僅透過我們的中國綜合聯屬實體開展相關業務；及
- (ii) 截至最後實際可行日期，本公司根據重組間接持有從事不受任何外商投資限制或禁止規限的業務的公司(即外商獨資企業、海南青瓷、海南青影、清賜上海文化及上海青司)的股權，因此，根據現行中國法律法規，合約安排乃經過嚴謹設計並將繼續保持嚴謹設計。

資質要求

增值電信服務業務

於2001年12月11日，中國人民共和國國務院頒佈《外商投資電信企業管理規定》(「《外商投資電信企業管理規定》」)，並於2008年9月10日和2016年2月6日進行修訂。根據《外商投資電信企業管理規定》，外國投資者不得持有提供增值電信服務(包括互聯網資訊服務)公司50%以上的股權。此外，在中國境內投資增值電信服務的外國投資者必須具有海外經營增值電信服務的過往經驗及良好業績記錄(「資質要求」)。滿足該等要求的外國投資者須取得可酌情授予有關批准的工信部及／或其受權的當地部門的批准。目前尚無適用中國法律、法規或條例就資質要求作出明確指引或詮釋。工信部頒佈了關於在中國境內設立外商投資增值電信企業申請條件的指導備忘錄。根據該指導備忘錄，申請人必須提供(其中包括)外國投資者的增值電信業務的過往業績記錄，例如，先前的許可證、備案或知名網站或應用

合約安排

程式的營運經驗或先前由相關當地機構頒發的電信業務許可證，以及令人滿意的資格要求證明。中國法律顧問告知，指導備忘錄並未就如何履行該等備案要求提供明確的指導；亦未就滿足資質要求的證據所需的更多證明或記錄提供任何進一步解釋或指導。此外，該指導備忘錄並不擬提供有關申請要求的詳盡清單。中國法律顧問告知，截至最後實際可行日期，尚無適用中國法律、法規或條例就資質要求作出明確指引或詮釋。

儘管對資質要求缺乏明確的指導或解釋，但我們一直在逐步建立海外電信服務業務運營的業績記錄，以便在中國相關法律允許外國投資者投資及透過我們的境外附屬公司持有增值電信企業的大多數權益時，盡早收購中國綜合聯屬實體的全部股權。

我們已採取以下措施來滿足資質要求：

- (i) 截至最後實際可行日期，我們已經透過附屬公司或國際遊戲發行合作夥伴於全球推出不同語言及版本的若干個遊戲，如《不思議迷宮》及《阿瑞斯病毒》。我們計劃繼續以多種語言並於多個地區市場推出我們的遊戲；
- (ii) 我們已於海外建立了廣泛的用戶群。截至最後實際可行日期，我們的遊戲已於眾多海外市場（包括港澳台、韓國、日本、歐洲、美國、東南亞及中東）發行。我們計劃將我們的業務進一步拓展至其他海外市場；以及
- (iii) 我們計劃於海外司法權區註冊知識產權，以提高我們的品牌知名度。

中國法律顧問認為，我們採取的上述措施就逐步建立符合資質要求的業績記錄而言屬合理及適當，惟須待主管部門酌情決定是否符合有關要求。據中國法律顧問於2021年6月口頭諮詢工信部，工信部將於收到詳細的申請材料及了解具體事實後，最終決定是否滿足資質要求。我們將於適當及必要的情況下，在我們[編纂]後的年度及中期報告中向股東及其他投資者披露我們海外擴展計劃的進展情況以及資質要求的最新資料。我們亦將定期徵詢中國相關部門，以了解任何新監管變化並評估我們的海外經驗水平是否符合資質要求。然而，即使我們已採取上述措施，以滿足資質要求，我們亦不能直接持有主要從事遊戲發行及運營業務（屬互聯網文化業務範疇）的中國綜合聯屬實體的任何股權，而根據負面清單，禁止外國投資者經營該業務。

青瓷數碼持有的投資

除受限制及／或禁止的本公司業務外，青瓷數碼亦直接或間接持有中國的若干實體（統稱為「**相關實體**」，單獨稱為「**各相關實體**」）的投資，各相關實體(i)從事受負面清單項下外商投資禁止所規限的業務，此將有損該等實體所持有或投資之禁止類業務的相關牌照或許可的持續有效性；或(ii)目前並無從事受負面清單項下外商投資禁止所規限的業務活動；然而，該相關實體擬投資或從事受外商投資禁止所規限的潛在業務，並已明確拒絕本公司建議轉

合 約 安 排

讓青瓷數碼持有的該等實體權益予外商獨資企業。自所有利益相關者取得本公司建議轉讓青瓷數碼所持之相關實體的權益予外商獨資企業所需的同意及／或協助並不切實可行。

下文所載為青瓷數碼於其中持有股權的相關實體概要：

序號	相關實體名稱	青瓷數碼於截至最後實際 可行日期所持有的權益	主要業務	涉及負面清單禁 止／限制的業務 的投資(附註1)
----	--------	---------------------------	------	--------------------------------

現時投資或從事受外商投資禁止或限制所規限的業務的相關實體

1.	廈門堅果核力創業投資合夥企業(有限合夥) ⁽¹⁾ (「廈門堅果核力」)	青瓷數碼持有3.12%的股權	股權投資	是
2.	廈門吉相天成創業投資合夥企業(有限合夥) ⁽¹⁾ (「廈門吉相」)	青瓷數碼持有4.15%的股權	股權投資	是
3.	廈門黑脈網絡科技有限公司(「廈門黑脈」)	青瓷數碼持有19.83%的股權	遊戲研發、發行及運營	是
4.	廣州卓動信息科技有限公司(「廣州卓動」)	青瓷數碼持有10.00%的股權	遊戲發行及運營	是
5.	廈門諾惟合悅創業投資合夥企業(有限合夥) ⁽¹⁾ (「廈門諾惟合悅」)	青瓷數碼持有3.58%的股權	股權投資	是
6.	蘇州優格華欣創業投資中心(有限合夥)(「蘇州優格」)	青瓷數碼持有10.31%的股權	股權投資	是

合 約 安 排

序號	相關實體名稱	青瓷數碼於截至最後實際 可行日期所持有的權益	主要業務	涉及負面清單禁 止／限制的業務 的投資(附註1)
7.	天津市好傳文化傳播 有限公司	青瓷數碼持有2%的股 權	動畫及電影製作	是

擬投資或從事受外商投資禁止或限制所規限的業務的相關實體

8.	成都聚樂遊科技有限 公司(「成都聚樂遊」)	青瓷數碼持有20.00% 的股權	遊戲研發	否
9.	廈門千聚科技有限公 司(「廈門千聚」)	青瓷數碼持有9.91%的 股權	提供HTML5遊戲 製作平台	否
10.	成都微美互動科技有 限公司(「成都微美」)	青瓷數碼持有45.64% 的股權	遊戲研發	否
11.	深圳熱區網絡科技有 限公司(「深圳熱區」)	青瓷數碼持有20.00% 的股權	遊戲研發	否
12.	成都樂麥互娛科技有 限公司(「成都樂麥」)	青瓷數碼持有14.35% 的股權	遊戲研發	否
13.	福州卡卡波娛樂有限 公司(「福州卡卡波」)	青瓷數碼持有15.00% 的股權	遊戲研發	否
14.	深圳吉事屋科技有限 公司(「深圳吉事屋」)	青瓷數碼持有20.00% 的股權	遊戲研發	否

合約安排

序號	相關實體名稱	青瓷數碼於截至最後實際可行日期所持有的權益	主要業務	涉及負面清單禁止／限制的業務的投資(附註1)
15.	廈門游啊游科技有限公司(「廈門游啊游」)	青瓷數碼持有20.00%的股權	遊戲研發	否
16.	廈門隨像網絡科技有限公司(「廈門隨像」)	青瓷數碼持有20.00%的股權	遊戲研發	否
17.	北京指尖律動網絡科技有限公司(「北京指尖」)	青瓷數碼持有20.00%的股權	遊戲研發	否

附註：

- (1) 若干相關實體目前投資主要從事禁止或限制外商投資類業務的若干目標公司。中國法律顧問告知，將該等相關實體轉讓予外商獨資企業將不符合相關的外商投資禁止／限制規定，因此將損害該等目標公司所持有之禁止類業務的相關牌照或許可的持續有效性。

透過青瓷數碼持有相關實體投資權益的充分的理由

本公司有充分理由透過青瓷數碼持有七家相關實體(包括廈門堅果核力、廈門吉相、廈門黑脈、廣州卓動、廈門諾惟合悅、蘇州優格及天津市好傳)的投資權益。中國法律顧問告知，該等實體投資或從事於受負面清單中外商投資禁止或限制所規限的業務。中國法律顧問告知，由於外商投資禁止／限制規定，此等相關實體或彼等投資的目標公司的直接及間接股東(如適用)，必須由中國國民或中國註冊成立的公司控制。將我們於相關實體的投資權益自青瓷數碼轉讓予外商獨資企業不符合相關的外商投資禁止／限制規定，因此將損害相關實體持有或投資的禁止類業務的相關牌照或許可證的持續有效性。此外，該等相關實體已明確拒絕本公司將青瓷數碼持有的該等實體的權益轉讓予外商獨資企業的建議。

就十家相關實體(成都聚樂遊、廈門千聚、成都微美、深圳熱區、成都樂麥、福州卡卡波、深圳吉事屋、廈門游啊游、廈門隨像及北京指尖)而言，就本公司所深知及盡悉，該等實體現時並無投資或從事受負面清單項下外商投資禁止所規限的業務。然而，彼等擬投資或從事受外商投資禁止所規限的業務並已明確拒絕將青瓷數碼持有的該等實體的權益轉讓予外商獨資企業的本公司建議。

將本集團的投資權益自青瓷數碼轉讓予外商獨資企業所需的其他利益相關者的同意或協助

本集團在未經相關實體的其他合營夥伴或股東同意及／或協助的情況下將青瓷數碼直接或間接所持相關實體的已有投資權益轉讓予外商獨資企業乃屬不切實際。誠如「— 青瓷

合約安排

數碼持有的投資」一節中以上表格所載，根據《中華人民共和國公司法》及相關實體的組織章程細則及適用的中國法律法規，青瓷數碼直接或間接所持相關實體的權益的任何轉讓及（倘適用）由此對相關實體的組織章程細則進行的任何修訂須取得其他合營夥伴或股東的同意及協助。

此外，青瓷數碼僅為各相關實體的少數股東，本公司或青瓷數碼對相關實體或就實施轉讓投資權益予外商獨資企業遊說及取得其他合營夥伴或股東的同意和批准所能施加的影響非常有限。

對本公司的財務業績及經營狀況不重要

就相關實體對本公司財務業績及經營狀況的貢獻而言，相關實體對本集團不重要，原因如下：

- (a) 青瓷數碼代表本公司持有相關實體的投資權益，而有關權益並不構成本集團主要業務的一部分。
- (b) 本公司在相關實體中的權益採用權益法核算，或在本公司的綜合財務報表中作為按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產列賬。相關實體的財務業績未併入本公司的綜合財務報表。

本公司自其於相關實體的投資錄得分佔虧損人民幣0.40百萬元及公允價值虧損人民幣0.08百萬元，其中截至2020年12月31日止年度的虧損總額約為人民幣0.48百萬元。同時，本公司於截至2020年12月31日止年度錄得利潤淨額的人民幣103.7百萬元。因此，於相關實體的投資對本公司財務報表的影響並不重大。本公司承諾，倘本公司計劃收購涉及合約安排的另一家公司的任何業務或股權，其僅按符合聯交所指引函HKEX-GL77-14的方式行事。

我們的合約安排

概覽

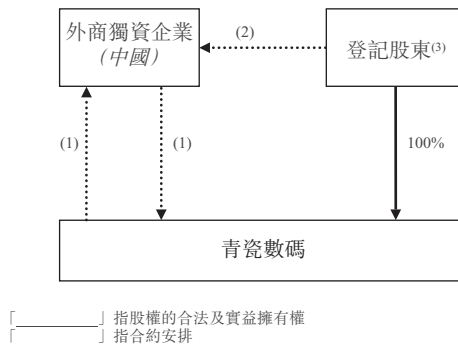
鑒於上述中國監管背景，經諮詢我們中國法律顧問後，我們認為，本公司透過股權直接持有我們的中國綜合聯屬實體的做法並不可行。相反，我們決定，根據受外商投資限制及禁止所規限的中國行業慣例，我們將通過外商獨資企業（作為一方）與青瓷數碼及登記股東（作為另一方）之間的合約安排，以有效控制及接受我們的中國綜合聯屬實體當前運營業務所產生的全部經濟利益。合約安排允許將青瓷數碼及其附屬公司的經營業績以及資產及負債按照國際財務報告準則的規定併入我們的經營業績以及資產與負債，猶如該等實體為本集團的附屬公司。

為在利用國際資本市場的同時遵守中國法律法規，並對所有業務保持有效控制，我們已開展一系列重組活動。目前有效的合約安排乃於2021年5月26日訂立，據此，外商獨資企業已取得對我們中國綜合聯屬實體的財務及營運政策的實際控制權，並有權獲得業務所產生的全部經濟效益。我們相信，合約安排乃經過嚴謹設計，故使用合約安排令本集團可於中國受外商投資限制及禁止的行業開展業務。

合約安排

我們的董事認為，合約安排屬公平合理，原因是(i)合約安排乃經公平磋商後由外商獨資企業與青瓷數碼及登記股東訂立；(ii)我們的中國綜合聯屬實體將通過與外商獨資企業(為我們根據中國法律成立的附屬公司)訂立獨家業務合作協議的方式於[編纂]後獲得更佳的經濟及技術支持以及更良好的市場聲譽；及(iii)其他許多公司亦利用類似安排達到相同目的。

以下簡圖說明根據合約安排規定經濟利益由我們的中國綜合聯屬實體流向外商獨資企業的途徑。



附註：

- (1) 外商獨資企業提供技術諮詢及其他服務，以換取青瓷數碼的服務費用。請參閱「一 合約安排項下協議及其項下其他主要條款的概要—獨家業務合作協議」。
- (2) 登記股東以外商獨資企業為受益人簽立獨家購買權協議，以收購青瓷數碼的全部或部分股權及／或資產。請參閱「一合約安排項下協議及其項下其他主要條款的概要—獨家購買權協議」。登記股東就登記股東於青瓷數碼所持有的全部股權授出以外商獨資企業為受益人的擔保權益。請參閱「一合約安排項下協議及其項下其他主要條款的概要—股權質押協議」。登記股東以外商獨資企業為受益人簽立表決權委託協議及授權書，以行使青瓷數碼的全部股東權利。請參閱「一合約安排項下協議及其項下其他主要條款的概要—表決權委託協議及授權書」。各相關個人股東的配偶以外商獨資企業為受益人簽立承諾書。請參閱「一合約安排項下協議及其項下其他主要條款的概要—配偶承諾」。
- (3) 蝸帆起航、吉比特、廈門國海、廣西騰訊創業投資有限公司、廣州靈犀互動娛樂有限公司、上海幻電信息科技有限公司及相關個人股東(包括楊先生、黃先生、劉先生、曾先生、魏先生、葉先生及林先生)統稱為「登記股東」。有關彼等擁有青瓷數碼之股權詳情，請參閱「歷史、重組及公司架構—青瓷數碼—青瓷數碼於重組前的主要股權變動」。

我們的登記股東均為中國公民(「個人登記股東」)、中國境內公司或中國有限合夥企業(統稱「公司登記股東」)。各登記股東已簽立獨家購買權協議以及表決權委託協議及授權書。各登記股東已就該登記股東於青瓷數碼所持有的全部股權授出以外商獨資企業為受益人的擔保權益，並已向相關中國主管部門登記該等質押。因此，公司登記股東及個人登記股東承擔合約安排項下的相同義務。

中國法律顧問認為，每份合約安排均對相關各方具有約束力，而公司登記股東在獲得執行及履行合約安排的所有必要授權及批准後，其受合約安排約束的程度均與適用於個人登記股東的約束程度相同，外商獨資企業對公司登記股東能夠取得與個人登記股東同等程度的控制權。

合約安排

我們將解除合約安排的情況

本集團將於可行情況下盡快解除及終止合約安排，前提是相關業務不再屬於禁止外商投資的範疇或根據負面清單須符合若干條件並准許外商投資進入，且我們能夠根據中國法律法規合法運營我們的業務，則在相關中國法律法規允許外資擁有權的情況下，我們將直接持有相關中國法律法規所允許的最大百分比所有權權益。

合約安排項下協議及其項下其他主要條款的概要

構成合約安排的各項具體協議概述載於下文。

獨家業務合作協議

根據外商獨資企業與青瓷數碼於2021年5月26日訂立的獨家業務合作協議（「獨家業務合作協議」），青瓷數碼同意委聘外商獨資企業作為向青瓷數碼提供技術諮詢及服務的獨家供應商，包括但不限於(i)業務運營及管理諮詢；(ii)技術諮詢；(iii)營銷及推廣諮詢，及為營銷及推廣提供解決方案；(iv)硬件和數據庫的日常管理、維護及更新；(v)軟件及系統的開發、維護及更新；(vi)電腦網絡設備的日常維護、調試及故障排除；(vii)設備租賃；(viii)人力資源支持及員工培訓；以及(ix)青瓷數碼不時要求而中國法律允許的其他服務。為換取該等服務，青瓷數碼須支付服務費，該費用應包括青瓷數碼任何財政年度的綜合利潤總額，扣除於任何財政年度確認之營運成本、開支、稅項及其他法定供款，其可能包括青瓷數碼及其所有綜合附屬公司上一財政年度的任何累計赤字（如有）。同時，青瓷數碼已同意外商獨資企業可能根據下述各項對服務費全權酌情作出之任何調整：(i)提供的技術支持、技術諮詢及其他服務的複雜性；(ii)提供服務所需的時間；(iii)所提供服務的內涵和商業價值；以及(iv)同類型服務的市價。青瓷數碼已同意於外商獨資企業發出付款通知後五(5)個營業日內將服務費支付到外商獨資企業指定的銀行賬戶。

於獨家合作協議期限內，外商獨資企業享有與我們的中國綜合聯屬實體業務經營有關的所有經濟效益。

根據獨家合作協議，未經外商獨資企業事先書面同意，青瓷數碼不得於獨家合作協議期限內接受任何第三方提供的獨家合作協議所涵蓋的相同或任何類似的服務，青瓷數碼亦不得與任何第三方訂立與獨家合作協議中所建立者相類似的合作關係。

獨家合作協議亦規定，外商獨資企業於獨家合作協議執行期間由中國綜合聯屬實體產生或創造的所有知識產權中擁有獨家專屬所有權、權利及利益。

此外，根據獨家合作協議，未經外商獨資企業事先書面同意，青瓷數碼不得，並且應促使其他中國綜合聯屬實體不得（其中包括）：

- (i) 出售、轉讓、抵押或以其他方式處置任何資產（於日常業務過程中且價值為人民幣1百萬元或以下者除外）、業務、管理權或其他實益權益；

合約安排

- (ii) 訂立任何重大合約(下述合約除外：(1)合約金額為人民幣1百萬元或以下的合約；(2)於日常業務過程中訂立的合約；以及(3)青瓷數碼及／或其附屬公司與外商獨資企業的母公司(或由母公司直接或間接控制的附屬公司)之間訂立的合約)；
- (iii) 產生、繼承、擔保或批准任何債務(於日常業務過程而非透過貸款產生的債務以及已向外商獨資企業披露並獲得其書面同意的債務除外)；以及
- (iv) 合併或收購任何第三方，更改其註冊股本，或進行重組或清算。

除非存在以下情況：(i)登記股東於青瓷數碼持有的全部股權或青瓷數碼持有的全部資產已轉移予外商獨資企業或其被委任人；(ii)由外商獨資企業提前30天以書面方式終止；(iii)青瓷數碼停止經營任何業務、資不抵債、破產或進入清算或解散程式；或(iv)法律允許外商獨資企業直接或間接持有青瓷數碼的股權，並且外商獨資企業或其被委任人被登記為青瓷數碼的股東，否則獨家合作協議將繼續有效。根據協議，青瓷數碼無權單方面終止與外商獨資企業的獨家合作協議。

獨家購買權協議

根據外商獨資企業、青瓷數碼及登記股東於2021年5月26日訂立的獨家購買權協議(「獨家購買權協議」)，外商獨資企業擁有不可撤銷的無條件及獨家權利，隨時按照獨家購買權協議的規定及在中國法律允許的範圍內，由外商獨資企業全權酌情決定向登記股東購買或指定一名或多名人士／實體向登記股東購買彼等於青瓷數碼的全部或任何部分股權，或向青瓷數碼購買青瓷數碼的全部或任何部分資產。有關向登記股東購買股權的代價應為名義價格或適用中國法律允許的最低價格。有關向青瓷數碼購買資產的代價應為適用中國法律允許的最低價格。登記股東應將已收代價退回外商獨資企業或外商獨資企業指定的人士／實體。

登記股東及青瓷數碼已承諾(其中包括)：

- 未經外商獨資企業事先書面同意，青瓷數碼不得以任何方式補充、變更或修改其章程性文件，不得增減其註冊資本或以其他方式變更其註冊資本的結構，亦不得以任何方式分立、解散或者變更公司形式；
- 青瓷數碼應按照良好的財務及商業準則，審慎而有效地經營其業務及交易；
- 未經外商獨資企業事先書面同意，青瓷數碼不得出售、轉讓、抵押或以其他方式處置任何資產(日常業務運營所需價值人民幣1百萬元以下的資產除外)、業務、其收入的法定或實益權益，亦不得允許就前述各項創建任何擔保或抵押或允許前述各項受任何擔保或抵押(根據股權質押協議作出的質押除外)規限；
- 未經外商獨資企業事先書面同意，青瓷數碼不得產生、繼承、擔保或批准任何債務(於其日常業務過程中產生的債務或已向外商獨資企業披露並獲得其書面同意的債務除外)；
- 青瓷數碼應運營其業務，以保持其資產價值，彼等不得進行或允許任何會對青瓷數碼的業務或資產價值造成不利影響的作為或不作為；

合約安排

- 未經外商獨資企業事先書面同意，彼等不得促使青瓷數碼訂立或終止任何重大合約（就本分節而言，代價超過人民幣1百萬元的合約應被視為重大合約），惟於日常業務過程中訂立的合約、青瓷數碼與本公司（或本公司的任何附屬公司）訂立的合約或訂立的任何與當前重大合約有實質性衝突的合約除外；
- 青瓷數碼應根據外商獨資企業的要求向外商獨資企業提供其運營及財務資料；
- 未經外商獨資企業事先書面同意，彼等不得促使或允許青瓷數碼與任何第三方兼併或合併，亦不得促使或允許青瓷數碼收購或投資於任何第三方；
- 未經外商獨資企業事先書面同意，彼等應確保青瓷數碼不被終止、解散或清算；
- 倘青瓷數碼的資產、業務、股權或收入涉及任何爭議、訴訟、仲裁或行政程序，彼等應立即通知外商獨資企業，並根據外商獨資企業的合理指示採取一切必要措施；
- 彼等應就索償簽署所有必要及合適的文件，採取所有必要及合適的行為，提出所有必要及適當的要求或進行必要及合適的抗辯，以維護青瓷數碼對所有資產的所有權；
- 未經外商獨資企業事先書面同意，彼等不得促使青瓷數碼向其股東分派股息；及
- 倘登記股東或青瓷數碼未能履行適用法律規定的納稅義務，並導致阻礙外商獨資企業行使其獨家購買權，則外商獨資企業可要求青瓷數碼或登記股東支付稅款或向外商獨資企業支付相同數額，以便外商獨資企業可代替彼等支付稅款。

除非存在以下情況：(i)登記股東於青瓷數碼持有的全部股權或青瓷數碼持有的全部資產已轉移予外商獨資企業或其被委任人；或(ii)由外商獨資企業提前30日以書面方式終止，否則獨家購買協議將繼續有效。

股權質押協議

根據外商獨資企業、青瓷數碼與登記股東於2021年5月26日訂立的股權質押協議（「**股權質押協議**」），登記股東同意將彼等各自於青瓷數碼的全部股權無條件及不可撤銷地質押予外商獨資企業，作為確保履行彼等於合約安排項下的責任或合約安排項下任何及所有有抵押債務的擔保抵押品。於質押期間，外商獨資企業有權收取由登記股東持有的青瓷數碼股權所產生的任何股息。

股權質押協議於訂立後生效，於合約安排下登記股東及青瓷數碼的全部合約義務獲悉數履行及登記股東及青瓷數碼於合約安排項下的所有擔保債務獲悉數結算之前仍屬有效。根據股權質押協議，登記股東須於相關市場監督管理局完成登記。

發生違約事件（如股權質押協議所規定）後及除非於外商獨資企業就相關違約事件向登記股東及／或青瓷數碼發出通知要求整改有關違約事件後30日內按外商獨資企業滿意的方式成功解決有關事件，否則外商獨資企業可行使其於股權質押協議項下權利處理股權。

合約安排

於2021年6月22日，登記股東的質押已按相關中國法律法規的規定於相關的中國主管部門進行登記。

表決權委託協議及授權書

登記股東、外商獨資企業及青瓷數碼於2021年5月26日訂立表決權委託協議，據此，各登記股東同意通過訂立授權書（「**授權書**」）以同意不可撤銷地委任外商獨資企業或其被任命者（為彼等的獨家代理人）根據適用法律及青瓷數碼的組織章程細則代表彼等行事以行使彼等身為青瓷數碼股東的全部權利。該等權利包括（其中包括）：(i)以登記股東受委代表的身份提呈、召開及出席青瓷數碼之股東大會，以及簽署股東會議記錄、決議案及其他相關文件；(ii)代表登記股東就於股東大會上應予批准的所有決議案行使表決權（包括但不限於(a)選舉及委任董事及應由青瓷數碼股東委任或罷免的青瓷數碼的其他高級管理層；(b)出售、轉讓、質押或處置青瓷數碼之任何或全部股權；(c)有關增減青瓷數碼之註冊資本，以及青瓷數碼之兼併、分立、解散或清盤相關事宜之決策；及(d)青瓷數碼組織章程細則的修訂）；(iii)向相關政府機構遞交任何所需的文件；(iv)簽署任何所需的文件或將其遞交予任何公司註冊處或其他機構；(v)指定或委任及罷免應由青瓷數碼的股東委任及罷免之青瓷數碼之法定代表、董事、監事及其他高級管理人員；以及(vi)根據中國法律和青瓷數碼的組織章程細則行使股東的任何其他權利。

各登記股東已承諾：(i)不與任何第三方訂立可能與登記股東及外商獨資企業之間達成的任何協議存在利益衝突的任何文件或作出任何與登記股東及外商獨資企業所訂立任何協議存在利益衝突的承諾；(ii)其不會作出及避免作出可能導致登記股東與外商獨資企業產生任何利益衝突的任何行為；以及(iii)倘發生利益衝突，彼等應在外商獨資企業同意後採取任何措施消除該等衝突。

表決權委託協議保持有效，除非：(i)法律允許外商獨資企業直接或間接持有青瓷數碼的股權及外商獨資企業或其被委任人已登記為青瓷數碼唯一股東；或(ii)由外商獨資企業提前30天以書面方式終止。

配偶承諾

各相關個人股東的配偶（倘適用）已簽署承諾書（「**配偶承諾書**」），即(i)配偶完全了解以及無條件及不可撤回地同意與各自相關個人股東、外商獨資企業以及青瓷數碼訂立合約安排（經不時修訂）；(ii)配偶應受合約安排（經青瓷數碼不時修訂）的約束且採取一切必要行動確保恰當執行合約安排；(iii)配偶無直接權利享有相關個人股東的權益或於其中擁有利益，且將不會就該等權益提出任何申索；及(iv)倘相關個人股東的配偶持有青瓷數碼的權益，該配偶應按外商獨資企業的要求與外商獨資企業及青瓷數碼訂立與合約安排相似的一系列協議。

中國法律顧問認為，(i)合約安排將於任何相關個人股東身故或離婚的情況下為本集團提供保護；及(ii)該名股東身故或離婚不會影響合約安排的有效性，且外商獨資企業或本公司仍可對登記股東執行其於合約安排項下的權利。

合約安排

合約安排項下其他主要條款

爭議解決

合約安排的每份協議載有爭議解決條文。根據相關條文，倘因履行合約安排而產生或存在與其有關的任何爭議，則各方應真誠地協商解決爭議，倘各方於發出協商請求後三十(30)天內未能解決爭議，則任何一方均有權將有關爭議提交予中國國際經濟貿易仲裁委員會，由其根據當時有效的仲裁規則及程序作出仲裁。仲裁須於北京進行。仲裁裁決即屬最終裁決，對各方均具約束力。爭議解決條款亦規定，仲裁庭可以就青瓷數碼的股權或資產判定救濟措施，或向其授予禁令措施或具體合約履行命令或清盤令。於仲裁庭組建期間或其他適當條件下，具有司法管轄權的法院可以給予臨時救濟。各方同意，香港、開曼群島及其他相關司法權區(即本公司或青瓷數碼註冊成立地點或本公司及青瓷數碼之主要資產之所在地)的法院應被視為具管轄權。

然而，中國法律顧問告知，(i)根據中國法律法規，仲裁庭通常不會授予禁令措施或青瓷數碼清盤令；(ii)香港及開曼群島等海外法院授予的臨時救濟措施或執行令在中國可能無法得到認可或執行；因此，倘我們無法執行合約安排，我們可能無法對中國綜合聯屬實體實施有效控制。

由於上文所述，倘青瓷數碼或登記股東違反任何合約安排，我們未必可及時獲得足夠救濟，因而我們對中國綜合聯屬實體實施有效控制及經營業務的能力可能受到重大不利影響。請參閱「風險因素 — 與合約安排有關的風險」一節。

利益衝突

各登記股東已於表決權委託協議作出不可撤銷承諾，以處理可能產生的與合約安排有關的潛在利益衝突。請參閱「合約安排 — 表決權委託協議及授權書」。

繼承

合約安排所載條文亦對相關個人股東的繼承人具約束力，猶如繼承人屬訂立合約安排的訂約方。根據《中國人民共和國民法典》，繼承人包括配偶、子女、父母、兄弟、姊妹、祖父母及外祖父母。繼承人的任何違約行為將被視為違反合約安排。倘發生違規行為，則外商獨資企業可對繼承人執行其權利。根據合約安排，倘相關個人股東身故、喪失行為能力或因其他情況而影響彼等行使身為青瓷數碼登記股東的權利，則相關個人股東的任何繼承人均應繼承相關個人股東於合約安排項下的任何及所有權利及義務。

根據獨家購買權協議的條款，各登記股東承諾，(i)倘其身故或喪失行為能力或發生可能影響其行使或履行作為青瓷數碼股東的權利及義務的任何其他情況，或(ii)倘破產或解散或發生任何其他事件可能影響其行使或履行作為青瓷數碼股東的權利及義務的情況，則其於登記股東承諾內的繼承人均應享有及承擔登記股東於獨家購買權協議項下的全部權利及義務。

合約安排

綜上所述，中國法律顧問認為，(i)合約安排將於登記股東喪失行為能力、身故、破產(倘適用)結婚或離婚的情況下為本集團提供保護；及(ii)登記股東喪失行為能力、身故、破產(倘適用)、結婚或離婚不會影響合約安排的有效性。

虧損分攤

根據相關中國法律法規的規定，概無法律規定本公司及外商獨資企業須分攤中國綜合聯屬實體的虧損或向其提供財務支持。我們的中國綜合聯屬實體亦屬有限公司，僅就其擁有的資產及財產債務及虧損負責。此外，鑒於本集團乃通過我們的中國綜合聯屬實體(持有必要的中國經營許可證及批文)於中國開展大部分業務營運，且其財務狀況及經營業績已根據適用的會計原則併入本集團的財務報表，故倘我們的中國綜合聯屬實體遭致虧損，則本公司的業務、財務狀況及經營業績將受到不利影響。

清盤

根據獨家購買權協議，倘中國法律要求進行清盤或解散，則青瓷數碼的登記股東須按中國法律法規允許最低價格，將彼等收取的清盤或解散剩餘所得款項轉讓予外商獨資企業或其指定人士；登記股東應在當時適用及有效的中國法律允許的範圍內，豁免外商獨資企業或其指定人士據而產生的任何付款義務；或在當時適用及生效的中國法律允許的範圍內，歸還外商獨資企業或其指定人士因該交易產生的任何收入(如有)。

根據獨家購買權協議，登記股東已承諾委任由外商獨資企業指派之委員會為青瓷數碼清盤時的清盤委員會，以管理其資產。然而，倘中國法律法規要求強制清盤或破產清盤，則根據中國法律法規，該等條文可能無法執行。

保險

本公司並未投保以保障與合約安排有關的風險。

本公司的確認

截至最後實際可行日期，本公司並未因其根據合約安排通過中國綜合聯屬實體開展業務而遭致任何中國監管機構的任何干涉或阻礙。

合約安排的合法性

綜上所述，我們相信，合約安排乃僅為實現我們的業務目的及盡量減少與相關中國法律法規的潛在衝突而制訂。中國法律顧問告知：

- (a) 合約安排下的各項協議受中國法律監管且由合約各方妥為簽立；
- (b) 合約安排項下的各協議均屬合法、有效，並對協議各方均具有約束力，根據適用的中國法律法規可強制執行，惟以下各項除外：(i)仲裁庭可就青瓷數碼的股權或

合約安排

資產判定救濟措施，或向其授予禁令措施或清盤令。於仲裁庭組建期間或其他適當條件下，具有司法管轄權的法院可以給予臨時救濟，而根據中國法律法規，仲裁機構無權授予禁令措施或命令實體清盤，而且具有司法管轄權的法院授予的上述臨時救濟在中國可能無法獲得認可或不可執行；及(ii)合約安排規定，登記股東已承諾於青瓷數碼清盤時，委任由外商獨資企業指定的委員會作為清盤委員會管理青瓷數碼之資產；然而，倘中國法律法規要求強制清盤或破產清盤，該等條文可能無法執行；

- (c) 合約安排中的任何協議均未違反青瓷數碼或外商獨資企業的組織章程細則的任何條文；及
- (d) 簽立及履行合約安排不須經中國政府機構批准或授權，惟以下各項除外：(i)為了外商獨資企業的利益，質押青瓷數碼的任何股權須於有關政府機構進行登記，該登記已於2021年6月22日正式完成；(ii)外商獨資企業根據獨家購買權協議行使任何獨家購買權，可能須根據當時生效及適用的中國法律法規待有關機構批准、備案或登記；以及(iii)根據獨家合作協議轉讓或許可任何知識產權，可能須根據當時生效及適用的中國法律法規待有關機構批准、備案或登記。

然而，我們已獲中國法律顧問告知，現行及未來中國法律法規在合約安排有效性方面的闡釋及適用範圍存在不確定因素。因此，我們無法保證中國監管機構未來不會作出與中國法律顧問上述意見相抵觸或於其他方面有差異的闡釋。請參閱「風險因素 — 與合約安排有關的風險」。

互聯網文化業務(包括網絡遊戲發行)屬於負面清單禁止類。於2009年9月28日，新聞出版總署連同國家版權局及全國「掃黃打非」工作小組辦公室頒佈的《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》(「**新聞出版總署通知**」)，其規定(其中包括)禁止外商投資者以獨資企業、股權合資企業或合作經營企業等方式在中國境內投資或從事網絡遊戲運營業務，並明確規定外商投資者不得通過建立其他合資公司、簽訂合約協議或提供技術支持等方式間接控制或參與境內網絡遊戲運營業務。嚴重違反新聞出版總署通知者將導致吊銷或註銷相關執照及登記。

儘管有上述規定，本公司及本公司各中國法律顧問及聯席保薦人於2021年6月與福建省新聞出版局面談，其口頭確認(i)我們的合約安排是一種企業獨立運作方式；及(ii)合約安排毋須獲得福建省新聞出版局批准。福建省新聞出版局並無表示反對有關合約安排。中國法律顧問認為，(i)福建省新聞出版局是監管本公司主營業務的主管政府部門；(ii)在面談中作出上述口頭確認的人員有權代表福建省新聞出版局作出上述口頭確認；及(iii)基於該等口頭磋商及市場慣例，採納合約安排不大可能會因違反相關中國法律法規而受到質疑或處罰。

合約安排

根據上述分析以及中國法律顧問的建議及相關政府部門的確認，董事認為，根據適用的中國法律法規的規定，採納合約安排不太可能被視為失效或無效，且除本節「爭議解決」及「清盤」各段所述的相關條文外，合約安排下的各項協議均可根據中國法律法規執行。

我們知悉最高人民法院於2012年10月作出的裁決（「**最高人民法院裁決**」）以及上海國際仲裁中心分別於2010年及2011年作出的兩項仲裁決定致使若干合約協議無效，原因是以規避中國的外商投資限制為目的訂立該等協議違反了《中華人民共和國合同法》第52條以及《中華人民共和國民法總則》（《中華人民共和國合同法》及《中華人民共和國民法總則》均被《中華人民共和國民法典》所取代，自2021年1月1日起生效）所載對「以合法形式掩蓋非法目的」的禁止規定。據進一步報道，此等法院裁決及仲裁決定可能增加：(i)中國法院及／或仲裁小組對境外投資者為在中國從事限制類或禁止類業務而通常採用的合約架構採取類似行動的可能性；及(ii)有關合約架構下對登記股東違背其合約義務的動機。

有關合約安排的會計事宜

合併我們中國綜合聯屬實體的財務業績

根據獨家合作協議，經協定，作為外商獨資企業提供服務的代價，青瓷數碼將向外商獨資企業支付服務費。服務費應包括青瓷數碼於任何財政年度的綜合利潤總額，扣除外商獨資企業於任何財政年度確認之營運成本、開支、稅項及其他法定供款，其可能包括青瓷數碼及其所有綜合附屬公司上一財政年度的任何累計赤字（如有）。外商獨資企業有權定期接收或查驗中國綜合聯屬實體的賬目。

此外，根據獨家購買權協議，外商獨資企業對向登記股東分派股息或任何其他款項擁有絕對合約控制權，因為在作出任何分派之前須取得外商獨資企業的事先書面同意。倘登記股東獲得任何收入、利潤分派或股息，則彼等應在中國適用法律允許的情況下，即時將相關收入、利潤分派或股息轉讓或支付予外商獨資企業或外商獨資企業指定的任何其他人士／實體作為獨家服務合作議項下服務費的一部分。由於外商獨資企業、青瓷數碼及登記股東之間的合約安排，外商獨資企業能夠有效控制、確認並收取中國綜合聯屬實體的業務及營運的全部經濟利益。因此，中國綜合聯屬實體被視為本公司受控制的結構性實體處理且由本公司合併。將我們中國綜合聯屬實體的業績合併入賬的基準於本文件附錄一所載會計師報告附註2.2.1披露。

由於該等合約安排，本公司已通過青瓷數碼取得綜合聯屬實體的控制權，並可全權酌情獲取中國綜合聯屬實體產生的全部經濟利益回報。因此，綜合聯屬實體的經營業績、資產及負債及現金流量於本公司的財務報表中合併入賬。

董事認為本公司能夠將綜合聯屬實體的財務業績於本集團的財務資料合併入賬，猶如該等實體為本公司的附屬公司。申報會計師已就本集團於2018年、2019年及2020年12月31日及截至該日止年度以及截至2021年6月30日止六個月之綜合財務資料發表了無保留意見，該意見已納入本文件附錄一所載會計師報告。

合約安排

中國外商投資法律的發展

《外商投資法》

《中華人民共和國外商投資法》於2019年3月15日在中華人民共和國第十三屆全國人民代表大會第二次會議上獲採納，將於2020年1月1日起生效。《外商投資法》已取代中外合資經營企業法、中外合作經營企業法和外資企業法，成為中國在外國投資方面的法律基礎。

《外商投資法》規定了成立前國民待遇管理制度和外國投資「負面清單」的實施。「負面清單」將由國務院頒佈，是指外國投資進入中國特定領域的特殊管理措施。外國投資者不得投資於禁止外國投資的「負面清單」中的任何領域。外國投資者應當在限制外國投資的「負面清單」中的任何領域滿足相關法律法規規定的投資要求。關於「負面清單」中未提及的領域，管理應在國內外投資一致性原則下進行。

《外商投資法》對合約安排的影響及潛在後果

中國法律顧問告知，《外商投資法》並無將合約安排列為外商投資，且並無相關法律、行政法規或國務院規定將合約安排列為外商投資的一種形式，《外商投資法》不適用於我們的合約安排，且沒有實質性改變外商投資領域對外國投資者的認定以及對我們的合約安排的認定及處理原則。因此，倘相關法律法規並無在此方面出現變動，組成合約安排的各項協議將不會受到重大影響，並將繼續合法、有效並對各方具有約束力。儘管如此，《外商投資法》規定，外國投資者通過法律、行政法規或國務院規定的其他方式投資，可以視為外商投資的一種形式。因此，今後的法律、行政法規或國務院規定可能會將合約安排列為外商投資的一種形式。然而，截至最後實際可行日期，尚不確定我們的合約安排將如何處理。倘相關業務不再屬於負面清單所要求的禁止目錄或某些外商投資准入條件和許可目錄，並且我們可以根據中國法律法規合法經營我們的業務，外商獨資企業將行使獨家購買權協議下的購買權，以獲得青瓷數碼的股權／資產，並根據相關政府機構的任何適用批准以及相關政府機構的任何申請或審批程序，解除合約安排。

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：

- (i) 於必要時將實施及遵守合約安排過程中出現的重大問題或政府機構提出的任何監管查詢呈報董事會審閱及討論；
- (ii) 董事會將至少每年一次審閱履行及遵守合約安排的整體情況；
- (iii) 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；及

合約安排

- (iv) 本公司將於必要時委聘外部法律顧問或其他專業顧問，以協助董事會審閱合約安排的實施情況、審閱外商獨資企業及中國綜合聯屬實體的法律合規情況以處理合約安排出現的具體問題或事宜。

此外，儘管我們的執行董事楊先生、黃先生、劉先生及曾先生為登記股東，但我們相信，我們的董事可獨立履行彼等於本集團的責任，且本集團可根據以下措施獨立管理業務：

- (i) 組織章程細則所載董事會決策機制包括避免利益衝突的條文，其中訂明，倘有關合約或安排中的利益衝突屬重大，董事須在切實可行情況下於最早舉行的董事會會議上聲明其利益的性質，倘董事被視為於任何合約或安排中擁有任何重大權益，則該名董事須放棄投票且不得計入法定人數；
- (ii) 各董事知悉其作為董事的受信責任，其中規定董事須為本集團利益及符合本集團最佳利益而行事；
- (iii) 我們已委任三名獨立非執行董事，佔董事會三分之一席位，以平衡持有權益的董事及獨立董事的人數，旨在促進本公司及股東的整體利益；及
- (iv) 根據上市規則的規定，我們將就董事會(包括獨立非執行董事)覆核有關各董事及其聯繫人與或可能與本集團業務競爭的任何業務或權益及有關任何上述人士與或可能與本集團存在任何其他利益衝突的事項之決定，於公告、通函、年度及中期報告中作出披露(倘適用)。

關 連 交 易

於[編纂]後，我們在日常及一般業務過程中與之訂立若干交易的實體將成為我們的關連人士，該等交易將構成上市規則第14A章項下之本公司持續關連交易。

此外，於該等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，我們取得對我們的中國綜合聯屬實體的實際控制權，並可獲取從該等中國綜合聯屬實體產生的所有經濟利益回報。

我們的關連人士

下表載列於[編纂]後將成為我們的關連人士並與本集團進行持續關連交易的各方，以及其與本集團的關係性質。

<u>姓名／名稱</u>	<u>與本集團之關連關係</u>
吉比特集團	於最後實際可行日期，吉比特通過香港坤磐(其間接全資附屬公司)持有本公司已發行股份總數的21.37%。因此，吉比特為本集團的主要股東，並因此根據上市規則第14A.07(1)條及第14A.13(1)條，吉比特及其附屬公司為本公司的關連人士。
楊先生	楊先生為本公司執行董事，因此根據上市規則第14A.07(1)條為本公司的關連人士。
黃先生	黃先生為本公司執行董事，因此根據上市規則第14A.07(1)條為本公司的關連人士。
劉先生	劉先生為本公司執行董事，因此根據上市規則第14A.07(1)條為本公司的關連人士。
曾先生	曾先生為本公司執行董事，因此根據上市規則第14A.07(1)條為本公司的關連人士。
魏先生	魏先生為外商獨資企業董事，因此根據上市規則第14A.07(1)條為本公司的關連人士。
蝸帆起航	於最後實際可行日期，蝸帆起航由黃先生、劉先生及曾先生分別持有67.20%、20.00%及12.80%，因此為黃先生之聯繫人，及根據上市規則第14A.07(4)條為本公司的關連人士。

我們已與上文所述部分實體各自進行以下交易。該等交易將於[編纂]後繼續，並將根據上市規則第14A章構成本集團的持續關連交易。

關 連 交 易

持續關連交易

持續關連交易概要

交易性質	適用上市 規則	已尋求適用 豁免	截至12月31日止年度的過往金額			截至12月31日止年度的建議年度上限		
			2018年	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年

(人民幣千元)

全面獲豁免的持續關連交易

1. 與吉比特的遊戲合作

本集團與吉比特集團 擁有遊戲中角色的 知識產權相互許可	14A.34、14A.52、 14A.53及14A.76	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用
-----------------------------------	---------------------------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

部分獲豁免的持續關連交易

2. 物業租賃及行政服務

本集團應付吉比特集團的 租賃及行政服務開支 (按開支計算)	14A.34、14A.35、 14A.49、14A.71及 14A.76	截至2023年12月 31日止期間上市 規則第14A.35條 項下的公告規定	1,427	2,161	2,570	4,500	5,400	6,480
-------------------------------------	--	---	-------	-------	-------	-------	-------	-------

不獲豁免的持續關連交易

3. 與吉比特的遊戲合作

(a) 本集團應付吉比特集團的 費用(按開支計算)	14A.34、14A.35、 14A.36、14A.49、 14A.71及14A.76	截至2023年12月 31日止期間上市 規則第14A.35及 14A.36條項下的 公告、通函及獨 立股東批准規定	0	0	0	5,500	54,000	25,000
(b) 吉比特集團應付本集團 的費用(按收入計算)			44,135	31,591	57,196	46,800	38,400	33,600

關 連 交 易

交易性質	適用上市 規則	已尋求適用 豁免	截至12月31日止年度的過往金額			截至12月31日止年度的建議年度上限		
			2018年	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
(人民幣千元)								
4. 與吉比特的營銷推廣合作								
(a) 本集團應向吉比特集團 支付的營銷推廣服務費用 (按開支計算)	14A.34、14A.35、 14A.36、14A.49、 14A.71及14A.76	截至2023年12月 31日止期間上市 規則第14A.35及 14A.36條項下的 公告、通函及獨 立股東批准規定	0	0	66,843	25,000	30,000	36,000
(b) 吉比特集團應向本集團 支付的營銷推廣服務費用 (按收入計算)			0	0	0	3,000	4,000	5,000
5. 合約安排								
合約安排	14A.34、14A.35、 14A.36、14A.49、 14A.53至59及 14A.71	上市規則第14A 章項下的公告、 通函、獨立股東 批准及年度上限 規定	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用

全面獲豁免的持續關連交易

以下的交易乃於日常業務過程中按一般正常或更佳的商業條款訂立，據我們的董事目前預期，下列交易就上市規則第14A章而言的最高適用百分比率按年計將不超過0.1%。根據上市規則第14A.76(1)(a)條，以下的交易將全面獲豁免遵守上市規則第14A章項下的公告、年度審核、申報、通函(包括獨立財務意見)及獨立股東批准規定。

1. 與吉比特的遊戲合作

於2019年6月1日，我們與吉比特簽訂一項遊戲合作協議(「**遊戲合作框架協議**」)，據此，本集團授予吉比特使用《不思議迷宮》中若干角色的知識產權授權以換取吉比特授予本集團使用《永不言棄：黑洞》中若干角色的知識產權授權，以通過彼此各自的平台推廣及營銷彼此的遊戲為目標。遊戲合作框架協議並無涉及金錢代價。憑藉吉比特集團運營的遊戲平台，我們相信與吉比特的遊戲合作將提升我們遊戲的營銷曝光機會並吸引新的遊戲玩家，因此對本集團有利。遊戲合作框架協議的期限為自該協議日期起計，為期三年。

關 連 交 易

由於遊戲合作框架協議並無涉及金錢代價，遊戲合作框架協議項下擬進行的交易將根據上市規則第14A.76(1)條獲全面豁免上市規則第14A章項下的申報、年度審核、公告、通函及獨立股東批准規定。

部分獲豁免的持續關連交易

以下的交易乃於日常業務過程中按一般正常或更佳的商業條款訂立，據我們的董事目前預期，下列交易就上市規則第14A章而言的最高適用百分比率按年度基準將高於0.1%惟不超過5%。根據上市規則第14A.76(2)(a)條，以下的交易將須遵守上市規則第14A章項下的公告、申報及年度審核規定，惟將獲豁免遵守上市規則第14A章項下的通函（包括獨立財務意見）及獨立股東批准規定。

2. 物業租賃及行政服務

交易背景

於往績記錄期間，我們一直將吉比特擁有的若干物業用作辦公室，而吉比特亦就該等辦公室向我們提供若干輔助性的辦公室行政服務。由於預期進行[編纂]，我們與吉比特於2021年11月18日簽訂物業租賃及行政服務框架協議（「物業租賃及行政服務框架協議」），自[編纂]之日起生效直至2023年12月31日。

主要條款

根據物業租賃及行政服務框架協議，吉比特及／或其附屬公司向本集團出租位於中國廈門的一幢辦公大樓的辦公室處所，總面積合共約3,139.49平方米作為辦公室及為本集團提供該等辦公室的輔助性辦公室行政服務。我們可能會根據本集團的實際需求向吉比特或其附屬公司租用額外的物業空間。本集團的相關租戶及吉比特及其附屬公司的相關業主應另行訂立租賃及行政服務協議，並應根據物業租賃及行政服務框架規定的原則及條件列明具體條款及條件。

進行交易之理由及裨益

本集團於整個往績記錄期間租賃上文所述的辦公室進行業務營運。任何搬遷都可能對我們的業務運營造成不必要的中斷並產生不必要的成本。

定價政策

物業租賃及行政服務框架協議項下的租金及行政服務費乃由訂約方參考以下因素經公平磋商後釐定：

- (a) 有關物業的總面積及租期；
- (b) 有關物業的狀況；
- (c) 附近地區條件類似的可資比較物業及類似性質行政服務的市場價格；及

關 連 交 易

(d) 獨立第三方就可資比較物業向吉比特及／或其附屬公司支付的租金及行政服務費。

租金及行政服務費於物業租賃及行政服務框架協議期限內的每個租期，經參考現行市場租金及服務費、消費物價指數，以及吉比特及／或其附屬公司向其他租戶提供的租賃及管理服務條款及條件而可能進行檢討及調整。通過此過程，我們將能夠確保租金價格及行政服務費為現行市場價格並按與獨立第三方的商業條款相當且對本集團有利的一般商業條款釐定。

過往數據

截至2018年、2019年及2020年12月31日止三個年度各年及截至2021年6月30日止六個月，本集團向吉比特集團支付所招致的租賃及行政服務開支總額分別為約人民幣1,427,000元、人民幣2,161,000元及人民幣2,570,000元，以及人民幣1,721,000元。

建議年度上限及其基準

董事估計截至2021年、2022年及2023年12月31日止年度，本公司就物業租賃及行政服務框架協議項下的物業租賃及行政服務將應付的租賃及行政服務開支總額的年度上限如下：

	截至12月31日止年度		
	2021年	2022年	2023年
		(人民幣千元)	
本集團應付吉比特集團的租賃及行政服務開支	4,500	5,400	6,480

根據物業租賃及行政服務框架協議就租賃開支釐定上文所述的建議年度上限時，董事已考慮(i)截至2020年12月31日止三個年度的歷史交易金額及平均同比增長率；(ii)辦公場所的狀況，包括但不限於實際樓面面積使用率、周邊地區及可用設施；(iii)周邊可資比較物業的當前租金及行政服務費以及現行市價；(iv)基於對中國房地產市場未來發展的預測而得出租金價格及行政服務費用的預期增長；(v)本集團因擴展計劃而對物業空間的潛在增長需求設立的緩衝。

上市規則之涵義

由於截至2023年12月31日止三個年度各年就物業租賃及行政服務框架協議的最高適用百分比率預期按年度基準將超過0.1%惟低於5%，物業租賃及行政服務框架協議項下擬進行的交易將構成本公司的持續關連交易，惟須遵守上市規則第14A.49及14A.71條項下的年度申報規定及上市規則第14A.35條項下的公告規定。

不獲豁免持續關連交易

以下交易於一般及日常業務過程中按照正常或較佳商業條款進行，而董事目前認為就上市規則第14A章計算的年度最高適用百分比率將高於5%。因此，以下交易將為上市規則

關 連 交 易

第14A章項下不獲豁免持續關連交易，須遵守年度審核、公告、申報、通函(包括獨立財務意見)及獨立股東批准規定。

3. 與吉比特的遊戲合作

交易背景

於2021年11月18日，我們與吉比特訂立遊戲合作框架協議(「**遊戲合作框架協議**」)，據此，本集團同意(i)授權吉比特集團的遊戲在指定地區按獨家基準於我們的平台發行及運營(按開支計算)；及(ii)向吉比特集團授權我們的遊戲在指定地區按獨家基準於彼等的平台發行及運營(按收益計算)。本集團及吉比特集團亦同意參與已授權另一方獨家發行及運營的遊戲的營銷。本集團及吉比特集團須向對方(視情況而定)支付費用。合作的準確範圍、費用的計算及合作的其他詳情須由關聯方另行協定。

遊戲合作框架協議將於[編纂]後有效，直至2023年12月31日。

費用安排

本集團及吉比特集團(視情況而定)就於另一方的平台發行及運營本集團或吉比特集團的遊戲應付的費用將按以下其中一個基準計算：

- 固定分銷費用及／或授權費用；
- 訂約方的收益／利潤分成；
- 訂約方的預付收益／利潤分成；及／或
- 遊戲表現獎金。

進行交易之理由及裨益

吉比特於中國開發、發行並運營大量網絡遊戲。我們一般發行及運營我們自主開發的遊戲，惟我們亦有(i)委聘第三方發行商發行及運營我們自主開發的遊戲；及(ii)自第三方開發商取得授權以發行及運營彼等所擁有的遊戲的商業自由以將我們的收益最大化。預期本集團及吉比特集團可利用對方於產品及平台以及玩家池的競爭優勢改善雙方所擁有的遊戲的人氣、增加平台用戶數量及利用雙方的遊戲發行及運營能力。

定價政策

本集團應付吉比特集團的授權費及收入分成及吉比特集團應付本集團的授權費及收入分成將經訂約方公平磋商並參考現行市價及／或業內類似合作的費用範圍並計及多個商業因素(包括但不限於合作的性質、人氣、相關遊戲的質量及商業潛力以及委聘期)後釐定。

為確保本集團將支付的費用為現行市場價格並按與獨立第三方的商業條款相當且對本集團有利的一般商業條款釐定，我們將評估預期由吉比特集團運營的平台產生的潛在用戶

關 連 交 易

流量及流水，並比較我們與其他獨立第三方之間有關獨家發行及運營遊戲的授權的費用安排以及市場上可資比較IP的現行費用結構及定價條款（如有）。

過往金額

截至2020年12月31日止三個年度及截至2021年6月30日止六個月本集團已付吉比特集團的費用及吉比特集團已付本集團的費用的總金額載於下表：

	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
	(人民幣千元)			
(a) 本集團應付吉比特集團所產生的費用 ⁽¹⁾ (按開支計算)	0	0	0	0
(b) 吉比特集團應付本集團所產生的費用 ⁽²⁾ (按收益計算)	44,135	31,591	57,196	18,762

附註：

- 於往績記錄期間，我們並無從吉比特集團獲得任何遊戲的授權以作發行及運營。然而，鑒於(i)我們於往績記錄期間成功推出獲授權遊戲《阿瑞斯病毒》及《提燈與地下城》；及(ii)由吉比特集團開發的遊戲的商業潛力，於往績記錄期間後，吉比特集團委聘我們，且我們從吉比特集團獲得遊戲項目B的授權。
- 於往績記錄期間，我們的兩款遊戲分別由吉比特集團於中國及港澳台獨家發行及運營。《不思議迷宮》於2016年12月在中國上線而《最強蝸牛》於2020年7月在港澳台上線。

建議年度上限及其基準

根據遊戲合作框架協議，截至2023年12月31日止三個年度本集團應付吉比特集團的費用及吉比特集團應付本集團的費用的建議年度上限載於下表：

	截至12月31日止年度		
	2021年	2022年	2023年
	(人民幣千元)		
(a) 本集團應付吉比特集團的費用(按開支計算)	5,500	54,000	25,000
(b) 吉比特集團應付本集團的費用(按收益計算)	46,800	38,400	33,600

經參考本集團與吉比特集團之間的過往金額，建議年度上限乃按本集團與吉比特集團之間的未來業務經公平磋商後釐定。特別是：

- 於釐定上述本集團應付吉比特集團的費用的建議年度上限時，董事已計及預期將產生的收益及吉比特集團所擁有而將由本集團分銷的遊戲的生命週期。具體而言，基於項目B的預期表現（考慮到於往績記錄期間本集團獲授權遊戲（例如《阿瑞斯病毒》及《提燈

關 連 交 易

與地下城》)的表現)，項目B預期在2022年發行後收入首先將會激增，並於2023年到達收入穩定的成熟期。下表顯示本集團就有關遊戲應付吉比特集團的費用的年度上限：

	截至12月31日止年度		
	2021年	2022年	2023年
	(人民幣千元)		
項目B ⁽¹⁾	5,500 ⁽²⁾	54,000 ⁽³⁾	25,000 ⁽³⁾

附註：

- (1) 項目B預期將於2022年發行。
 - (2) 指相關協議下的初始授權費及於2021年應付的其他預付款。
 - (3) 基於預計的收入分成(於2022年初步激增)。
- (b) 於釐定上述吉比特集團應付本集團的費用的建議年度上限時，董事已計及本集團所擁有而將於吉比特集團的平台發行及運營的遊戲的數量及規模，分別預期將產生的收益及有關遊戲的生命週期。

特別是，計及(i)吉比特集團已付本集團的費用的過往金額；及(ii)鑒於有關遊戲的人氣及生命週期，運營中的遊戲將產生的估計收益。《不思議迷宮》及《最強蝸牛》分別於2016年12月在中國及2020年7月在港澳台推出。截至最後實際可行日期，兩個遊戲均處於成熟期。因此，預計於2021年至2023年彼等貢獻的收入將一直減少。下表顯示參考將透過吉比特集團的平台分銷的遊戲，吉比特集團以收益分成的方式應付本集團的費用的年度上限的明細：

	截至12月31日止年度		
	2021年	2022年	2023年
	(人民幣千元)		
《不思議迷宮》 ⁽¹⁾	19,200	13,200	12,000
《最強蝸牛》 ⁽²⁾	27,600	25,200	21,600

附註：

- (1) 《不思議迷宮》於2016年12月在中國推出。於往績記錄期間，《不思議迷宮》於中國由吉比特集團獨家發行及運營。
- (2) 《最強蝸牛》於2020年7月在港澳台推出。於往績記錄期間，《最強蝸牛》於港澳台由吉比特集團獨家發行及運營。

上市規則的涵義

請參閱下文「4.與吉比特的營銷推廣合作—上市規則之涵義」一節。

4. 與吉比特的營銷推廣合作

交易背景

根據遊戲合作框架協議，本集團及吉比特集團同意就於自有平台營銷推廣另一方所擁有的遊戲合作。

關 連 交 易

遊戲合作框架協議有關營銷及推廣服務的主要條款載列如下：

- 性質：吉比特集團將在吉比特集團運營的平台上就我們的遊戲向本集團提供營銷及推廣服務，包括但不限於營銷、推廣及廣告。同時，本集團將在本集團運營的平台上就吉比特集團的遊戲向吉比特集團提供營銷及推廣服務，包括但不限於營銷、推廣及廣告。
- 期限：期限自[編纂]起開始，直至2023年12月31日止。
- 費用安排及結算：協定費用安排的詳情載於下文。結算方式將在單獨的相關訂單中協定。

費用安排

視乎合作的方式，本集團及吉比特集團將以以下其中一種或以上的方法向另一方支付營銷推廣費用，以換取營銷推廣服務：

- 每次完成行動成本：按新激活用戶數量付款；
- 按點擊付費：按每次點擊及網絡用戶的點擊數量付款；
- 按銷售付費：按用戶的實際充值金額付款；
- 固定金額的營銷推廣費用(參考現行市場水平)；或
- 訂約方協定的其他費用安排(參考現行市場水平)。

渠道開支將由訂約方另行協定。

進行交易之理由及裨益

於往績記錄期間，本集團一直就營銷推廣服務委聘吉比特集團而我們預期將繼續就營銷推廣服務委聘吉比特集團。吉比特集團在中國擁有強大的營銷網絡並為移動遊戲公司提供全面的營銷推廣服務。我們相信吉比特集團將能大幅提升我們遊戲的人氣及商業潛力，而我們將發掘吉比特集團的平台多元化的潛在遊戲玩家池。此外，我們亦預期就向吉比特集團提供營銷推廣服務而與吉比特集團合作。隨著本集團繼續開發更多遊戲及運營更多遊戲平台，我們相信透過向第三方遊戲開發商(包括吉比特集團)提供營銷推廣服務將為本集團創造新收入流並使我們的收入基礎多元化及改善我們的市場地位。

定價政策

本集團應付吉比特集團的營銷推廣服務費用及吉比特集團應付本集團的營銷推廣費用將經訂約方公平磋商並參考訂約方宣佈的現行市場費率及／或業內類似合作的費用範圍並計及相關商業因素(包括但不限於涉及的遊戲種類、營銷推廣服務的形式及性質以及推廣期間)後釐定。

關 連 交 易

為確保本集團將產生的費用為現行市場價格並按與獨立第三方的商業條款相當且對本集團有利的一般商業條款釐定，我們將比較本集團就其他遊戲開發商收取的服務費，且我們將從獨立第三方服務供應商獲取費用報價（如有）。

過往金額

截至2020年12月31日止三個年度及截至2021年6月30日止六個月本集團應付吉比特集團的營銷推廣費用及吉比特集團應付本集團的營銷推廣服務費用的總金額載於下表：

	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
	(人民幣千元)			
(a) 本集團已付吉比特集團的營銷推廣服務費用 ⁽¹⁾ (按開支計算)	0	0	66,843	7,512
(b) 吉比特集團已付本集團的營銷推廣服務費用 ⁽²⁾ (按收益計算)	0	0	0	0

附註：

- (1) 於往績記錄期間，本集團委聘吉比特集團提供營銷推廣服務以於彼等的平台推廣我們的遊戲。
- (2) 於往績記錄期間，吉比特集團並未委聘本集團提供營銷推廣服務。鑒於我們於往績記錄期間成功推出《最強蝸牛》及《提燈與地下城》等標誌性移動遊戲，顯示出我們具備強大的營銷及推廣能力，故吉比特於往績記錄期間後決定委聘我們作為其營銷及推廣服務供應商之一。

建議年度上限及其基準

根據遊戲合作框架協議，截至2023年12月31日止三個年度本集團應付吉比特集團的營銷推廣服務費用及吉比特集團應付本集團的營銷推廣服務費用的建議年度上限載於下表：

	截至12月31日止年度		
	2021年	2022年	2023年
	(人民幣千元)		
(a) 本集團應付吉比特集團的營銷推廣服務費用 (按開支計算)	25,000	30,000	36,000
(b) 吉比特集團應付本集團的營銷推廣服務費用 (按收益計算)	3,000	4,000	5,000

隨著我們規劃及組織營銷及推廣活動的能力增強，我們預期截至2023年12月31日止三個年度各年本集團向吉比特集團支付的營銷推廣服務費用將低於我們於2020年支付的費用。

董事釐定截至2021年12月31日止年度的建議年度上限時，考慮了截至2021年6月30日止六個月產生的歷史交易金額，而截至2022年及2023年12月31日止年度的年度上限穩定增加20%，以計及可能的市場波動以及因促進本集團的順利運營而導致成本或需求意外上升。尤其是，本集團應付吉比特集團的營銷及推廣服務費用的建議年度上限增加20%亦已考慮到將源自遊戲儲備的遊戲運營收入的估計增長，以及為支持該等收入增長及遊戲儲備而對營銷及推廣服務的未來需求的估計增長。

關 連 交 易

於釐定上述就吉比特集團應付本集團的營銷推廣服務費用的建議年度上限時，董事已計及(i)截至2021年6月30日止六個月產生的歷史交易金額；及(ii)本集團與吉比特集團之間的經訂約方公平磋商及討論的未來合作計劃(包括但不限於營銷推廣服務的種類及規模)。

上市規則之涵義

由於截至2023年12月31日止三個年度就遊戲合作框架協議項下擬進行的交易(就(1)根據遊戲合作安排本集團應付吉比特集團的費用；及(2)本集團應付吉比特集團的營銷推廣服務費用的總額)的各建議年度上限的最高適用百分比率按年度基準預期將超過5%，遊戲合作框架協議項下擬進行的交易(就(1)根據遊戲合作安排本集團應付吉比特集團的費用；及(2)本集團應付吉比特集團的營銷推廣服務費用的總額)將構成本公司的持續關連交易，並須遵守上市規則第14A.49條及第14A.71條的年度申報規定及上市規則第14A.35條的公告規定以及上市規則第14A.36條的獨立股東批准的規定。

由於截至2023年12月31日止三個年度就遊戲合作框架協議項下擬進行的交易(就(1)根據遊戲合作安排吉比特集團應付本集團的費用；及(2)吉比特集團應付本集團的營銷推廣服務費用的總額)的各建議年度上限的最高適用百分比率按年度基準預期將超過5%，遊戲合作框架協議項下擬進行的交易(就(1)根據遊戲合作安排吉比特集團應付本集團的費用；及(2)吉比特集團應付本集團的營銷推廣服務費用的總額)將構成本公司的持續關連交易，須遵守上市規則第14A.49條及第14A.71條的年度申報規定及上市規則第14A.35條的公告規定以及上市規則第14A.36條的獨立股東批准規定。

5. 合約安排

交易背景

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中國綜合聯屬實體(其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，本集團已與青瓷數碼及其登記股東訂立合約安排，使我們可透過中國綜合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法規。合約安排整體乃為本集團在中國法律法規允許的範圍內對中國綜合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)有權收取源自中國綜合聯屬實體的所有經濟利益，作為外商獨資企業向青瓷數碼提供技術諮詢及服務的代價；(ii)對我們的中國綜合聯屬實體行使有效控制；及(iii)在中國法律法規允許的時候且在法律法規允許的範圍內，擁有購買青瓷數碼的所有或部分股權／資產的獨家選擇權。

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)股權質押協議及(iv)表決權委託協議及授權書，上述各項均為合約安排的不可或缺部分。有關此等協議的詳細條款，請參閱本文件「合約安排」一節。

關 連 交 易

上市規則之涵義

由於合約安排若干訂約方(即楊先生、黃先生、劉先生、曾先生、魏先生及蝸帆起航)為本集團關連人士，根據上市規則，合約安排項下擬進行的交易於[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股東的整體利益。因此，儘管合約安排項下擬進行的交易以及由(其中包括)我們的任何中國綜合聯屬實體與本集團任何成員公司將訂立的任何新交易、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法規的潛在衝突減至最低)技術上構成上市規則第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，並會為本公司帶來不必要的行政成本。

部分獲豁免不獲豁免持續關連交易的內部控制措施

就部分獲豁免持續關連交易及不獲豁免持續關連交易而言，我們將於[編纂]後制定以下內部審核程序以確保部分獲豁免持續關連交易及不獲豁免持續關連交易的定價屬公平合理：

- 我們將採納及實施一套關連交易管理制度，且董事會及本公司各內部部門(包括財務部門、法律部門及內部控制部門)將負責與持續關連交易有關的控制及日常管理；
- 董事會及本公司各內部部門(包括財務部門、法律部門及內部控制部門)將共同負責評估該等持續關連交易的條款，特別是各項交易下的定價政策及年度上限的公平性；
- 我們將在商業上屬可行的情況下尋求取得獨立第三方的類似物業／服務報價，並將獨立第三方提供的商業條款與吉比特集團提供的商業條款進行比較；
- 董事會及本公司各內部部門將定期監督相關框架協議的履行情況及交易進度。此外，本公司管理層亦將定期覆核相關框架協議的定價政策；及
- 獨立非執行董事及核數師將根據上市規則對該等框架協議項下的持續關連交易進行年度審核並提供年度確認，以確保交易乃根據該等協議條款按正常商業條款及定價政策進行。

關連交易

聯交所豁免

由於部分獲豁免及不獲豁免關連交易各自的重大條款披露於本文件，而潛在[編纂]將基於有關披露事項參與[編纂]，董事認為，嚴格遵守上市規則第14A章下的公告規定及(倘適用)通函(包括獨立財務顧問)及獨立股東批准規定將屬不切實際，造成沉重的負擔，並會為本公司帶來不必要的行政成本。此外，董事(包括獨立非執行董事)相信於[編纂]後繼續進行該等交易乃符合本公司的利益。

因此，本公司已向聯交所申請，且聯交所已授出以下豁免(惟受年度交易不得超過上文所載其相關估計年度上限的條件所限)：

- (a) 根據上市規則第14A.105條豁免本節「部分獲豁免的持續關連交易」分節所載截至2023年12月31日止期間的交易嚴格遵守上市規則第14A.35條的公告規定；及
- (b) 根據上市規則第14A.105條豁免本節「不獲豁免持續關連交易」分節所載截至2023年12月31日止期間的交易嚴格遵守上市規則第14A.35條及第14A.36條的公告、通函及獨立股東批准規定。

此外，我們確認，我們將遵守上市規則項下的適用規定，及倘超過上文所載任何建議年度上限，或該等交易的條款出現重大變動，則立即知會聯交所。

合約安排

就合約安排而言，我們已向聯交所申請，且聯交所已：(i)根據上市規則第14A.105條授出豁免嚴格遵守上市規則第14A章下的公告及獨立股東批准規定(就合約安排項下擬進行的交易而言)；(ii)授出豁免嚴格遵守上市規則第14A.53條下就合約安排項下的交易設定年度上限的規定；及(iii)根據上市規則第14A.52條授出豁免嚴格遵守上市規則第14A.105條下將合約安排期限限制為固定年期的規定，惟只要股份[編纂]，即須遵守以下條件：

(a) 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，不得對合約安排(包括據此應付外商獨資企業的任何費用)作出變更。

(b) 未經獨立股東批准不得變更

除下文(c)段所述外，未經獨立股東批准，將不得對規管合約安排的協議作出變更。一經取得獨立股東對任何變更的批准，則不需要根據上市規則第14A章進一步的公告或獨立股東批准，除非及直至提出進一步的變更。然而，有關在本公司年報對合約安排的定期申報規定(載於下文(d)段)將繼續適用。

關 連 交 易

合約安排將繼續使本集團透過以下方式取得中國綜合聯屬實體產生的經濟利益：(i)本集團按(a)名義價格或(b)適用中國法律允許的最低價格(以兩者中較高者為準)的代價收購全部或部分股權及資產的選擇權(在適用中國法律允許的情況下)；(ii)本集團大致上保留中國綜合聯屬實體產生利潤的業務架構，以致不得就青瓷數碼根據獨家合作協議應付外商獨資企業的服務費的金額設定年度上限；及(iii)本集團控制青瓷數碼所有表決權的管理和營運及實質的權利。

(c) 重續及重新制定

基於合約安排可為本公司與本公司於其中擁有直接股權的附屬公司(一方面)與中國綜合聯屬實體(另一方面)之間的關係提供可接受的框架，未經股東批准，有關框架可於現有安排到期後或就本集團因業務權宜需要可能期望成立的從事與本集團業務相同的業務之任何現有或新的外商獨資企業或營運公司(包括分公司)，按與現有合約安排大致相同的條款及條件予以重續及／或重新制定。

然而，於重續及／或重新制定合約安排後，本集團可能成立的從事與本集團業務相同的業務之任何現有或新的外商獨資企業或營運公司(包括分公司)的董事、主要行政人員或主要股東將視為本公司的關連人士，且該等關連人士與本公司之間的交易(類似合約安排項下的交易除外)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。

(d) 持續申報及批准

我們將持續披露以下有關合約安排的詳情：

- 各財務期間既有的合約安排將根據上市規則的相關條文於本公司的年報及賬目內披露。
- 獨立非執行董事將每年審核合約安排並於本公司相關年度的年報及賬目中確認：
(i)有關年度內進行的交易已按合約安排的相關條文訂立；(ii)青瓷數碼並無向其股權持有人派付股息或作出其他分派，而該等股息或其他分派其後並未以其他方式轉授或轉讓予本集團；及(iii)上文(c)段本集團與青瓷數碼於相關財務期間訂立、重續或重新制定的任何新合約屬公平合理，或(就本集團而言)對股東有利且符合本公司及股東的整體利益。
- 本公司核數師將根據合約安排每年對該等交易執行審核程序，並將向董事提供一份函件(向聯交所提交一份副本)，以確認該等交易已取得董事批准，已按有關合約安排訂立，且中國綜合聯屬實體並無向其股權持有人派付股息或作出其他分派，而該等股息或其他分派其後並未以其他方式轉授或轉讓予本集團。
- 就上市規則第14A章而言，特別是「關連人士」的定義而言，中國綜合聯屬實體將被視為本公司的附屬公司，同時，中國綜合聯屬實體的董事、主要行政人員或主要

關 連 交 易

股東及彼等各自的聯繫人將被視為本公司的關連人士(就此而言，不包括中國綜合聯屬實體)，及該等關連人士與本集團(就此而言，包括中國綜合聯屬實體)之間的交易(合約安排下的交易除外)將須遵守上市規則第14A章的規定。

- 中國綜合聯屬實體將承諾，只要股份[編纂]，中國綜合聯屬實體將向本集團管理層及本公司核數師提供查閱其相關記錄的充分權限，以便本公司核數師對關連交易進行審核。
- 此外，我們亦已向聯交所申請，且聯交所已根據上市規則第14A.105條授出豁免嚴格遵守：(i)上市規則第14A章下的公告及獨立股東批准規定(就任何獨家合作協議項下擬進行的交易而言)；(ii)獨家合作協議中中國綜合聯屬實體應付本集團任何成員公司的費用設定年度上限的規定；及(iii)根據上市規則第14A.105條將合約安排的期限根據上市規則第14A.52條限制為固定年期的規定(只要股份[編纂])。此項豁免須受限於以下條件：合約安排一直存續且中國綜合聯屬實體將繼續視為本公司的附屬公司，惟中國綜合聯屬實體的董事、主要行政人員或主要股東及其聯繫人將視為本公司的關連人士(就此而言，不包括中國綜合聯屬實體)，及該等關連人士與本集團之間的交易(合約安排項下的交易除外)將須遵守上市規則第14A章的規定。我們將遵守上市規則的適用規定，並將在該等持續關連交易發生任何變化的情況下立即知會聯交所。

倘日後上市規則的任何修訂對本節所述的持續關連交易施加較截至最後實際可行日期所適用者更為嚴格的規定，則我們將立即採取措施以確保於合理時間內遵守該等新的規定。

董事確認

董事(包括獨立非執行董事)認為：

- (a) 上文載列的尋求豁免的部分獲豁免持續關連交易及不獲豁免持續關連交易已經及將會於本集團的日常及一般業務過程中訂立，所有該等交易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；
- (b) 上述載列有關部分獲豁免持續關連交易及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公司及股東的整體利益；及
- (c) 就合約安排的期限而言，此類合約安排的期限超過三年屬合理且正常的商業慣例。

聯席保薦人確認

聯席保薦人已審查本公司編製及提供的有關上述部分獲豁免持續關連交易及不獲豁免

關 連 交 易

持續關連交易的相關資料及歷史數據，並已獲得本公司確認。基於聯席保薦人的盡職審查，聯席保薦人認為：

- (a) 尋求豁免的上述部分獲豁免持續關連交易及不豁免持續關連交易在本集團的日常及一般業務過程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；
- (b) 上述載列有關部分獲豁免持續關連交易及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公司及股東的整體利益；及
- (c) 就合約安排的期限而言，此類合約安排的期限超過三年屬合理且正常的商業慣例。

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。軟件企業可享有免稅期，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》⁽¹⁾)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 ⁽²⁾	6	6	6
《提燈與地下城》	不適用 ⁽²⁾	不適用 ⁽²⁾	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)
經營利潤／(虧損)	26,229	26.7	25,566	28.8	119,428	9.7	(150,857)	(170.4)	283,535	37.2
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
年／期內利潤／(虧損)	24,860	25.3	19,625	22.1	103,739	8.5	(156,180)	(176.4)	(93,785)	(12.3)

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 ⁽¹⁾	14,000	—	56,017	8,965	—
向投資者發行的金融工具的虧損 ⁽²⁾	—	2,667	6,400	3,200	53,928
可轉換可贖回優先股的 公允價值變動 ⁽³⁾	—	—	—	—	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
總收入	98,421	100.0	88,704	100.0	1,226,920	100.0	88,550	100.0	762,950	100.0

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
總計	98,421	88,704	1,226,920	88,550	762,950

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
總計	35,481	43,318	1,082,298	62,085	496,391

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	—
總計	15,110	10,054	11,150	4,052	233,242

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
總計	47,822	33,582	58,576	14,198	18,930

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
總計	8	1,750	74,896	8,215	14,387

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 ⁽¹⁾	31,377	31.9	26,018	29.3	48,017	3.9	8,197	9.3	20,005	2.6
總計	98,421	100.0	88,704	100.0	1,226,920	100.0	88,550	100.0	762,950	100.0

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
總計	21,670	100.0	19,967	100.0	284,565	100.0	34,728	100.0	188,428	100.0

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
總計	13,917	100.0	16,763	100.0	559,215	100.0	186,426	100.0	245,071	100.0

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
總計	25,305	100.0	25,612	100.0	146,108	100.0	12,258	100.0	18,043	100.0

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
總計	7,042	6,394	11,406	4,807	2,917

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 ⁽¹⁾	27	60	(105)	(3)	27
總計	1,262	1,741	(27,071)	(13)	(4,157)

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)	
財務收入					
銀行存款利息收入	53	47	795	48	697
財務成本					
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)
財務(成本)／收入淨額	(98)	(91)	692	(17)	414

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)			
流動資產				
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
流動資產總值	100,899	189,364	628,045	818,087
流動負債				
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
流動負債總額	39,679	33,823	424,735	186,546
流動資產淨值	61,220	155,541	203,310	631,541

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
	14,528	10,950	121,768	72,307
減：減值撥備	(656)	(717)	(232)	(126)
貿易應收款項總額	13,872	10,233	121,536	72,181

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	14,528	10,950	121,768	72,307

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 ⁽¹⁾	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 ⁽¹⁾	—	—	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)
總計	40,401	55,880	59,490	37,846

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
營銷及推廣服務的預付款項總額	50,788	22,514

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
總計		50,788
		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
總計		22,514

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
	3,144	1,908	13,329	39,647

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 ⁽¹⁾	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
	19,806	21,469	169,464	41,371

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)			
非即期：				
遊戲授權	645	—	—	—
即期：				
遊戲運營	7,073	4,288	227,033	95,610
遊戲授權	5,272	1,729	916	906
總計	12,990	6,017	227,949	96,516

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)			
遊戲運營				
《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
遊戲授權	5,917	1,729	916	906
《不思議迷宮》				
總計	12,990	6,017	227,949	96,516

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日以來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日以來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	21,398	26,092	443,248	99,361	675,957

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)
非即期：					
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
即期：					
租賃負債	1,089	2,275	3,578	2,723	4,925
總計	2,129	84,942	99,461	1,778,839	1,984,619

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)			
應收關聯方的貿易應收款項				
遊戲發行				
吉比特集團	10,334	7,238	34,936	20,091
向關聯方預付款項				
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 ⁽¹⁾				
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 ⁽¹⁾				
吉比特集團	—	—	—	1,698
總計	—	—	6,425	7,635
應付關聯方的貿易應付款項				
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
總計	2,876	1,857	7,480	25,581
應收關聯方的其他應收款項				
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
總計	35,670	50,839	343	320

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
盈利能力比率					
毛利率 ⁽¹⁾	78.0%	77.5%	76.8%	60.8%	75.3%
淨利率 ⁽²⁾	25.3%	22.1%	8.5%	不適用	不適用
股本回報率 ⁽³⁾	31.3%	18.9%	63.3%	不適用	不適用
資產回報率 ⁽⁴⁾	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
流動性比率					
流動比率 ⁽⁵⁾		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。

董事及高級管理層

董事會

董事會由七名董事組成，包括四名執行董事及三名獨立非執行董事。下表載列各董事的若干資料：

姓名	年齡	職位	加入本集團的時間	獲委任為董事的日期	職務及職責
楊煦先生	40歲	執行董事、總裁及主席	2012年3月	2021年6月19日	負責本集團整體戰略規劃及研發
黃智強先生	39歲	執行董事及首席執行官	2012年3月	2021年3月12日	負責本集團業務管理及發展
劉斯銘先生	41歲	執行董事及首席財務官	2021年2月	2021年6月19日	負責本集團財務及資本市場活動的計劃及管理
曾祥碩先生	39歲	執行董事及首席營運官	2014年2月	2021年6月19日	負責本集團投資、營銷渠道及海外業務
張龍根先生	57歲	獨立非執行董事	不適用	2021年6月19日，自[編纂]起生效	負責監督並向董事會提供獨立判斷
林誠光教授	62歲	獨立非執行董事	不適用	2021年6月19日，自[編纂]起生效	負責監督並向董事會提供獨立判斷
方煒瑾女士	37歲	獨立非執行董事	不適用	2021年6月19日，自[編纂]起生效	負責監督並向董事會提供獨立判斷

董事及高級管理層

執行董事

楊煦先生，40歲，為本集團創辦人及總裁，於2021年6月19日獲委任為執行董事及董事會主席。其主要負責本集團整體戰略規劃及研發。

楊先生深耕遊戲行業已逾15年。楊先生於2012年3月創辦本集團，直至2019年8月，彼一直擔任總經理，其後，彼一直擔任本集團董事長。此外，彼亦分別擔任青瓷文化的執行董事及總經理以及青瓷香港的董事。成立本公司之前，楊先生於2005年12月至2012年8月期間曾擔任廈門吉比特網絡技術股份有限公司的製作人，該公司為中國的在線遊戲及網絡遊戲開發商。

黃智強先生，39歲，為本集團的首席執行官，並於2021年3月12日獲委任為執行董事。黃先生主要負責本集團業務管理及發展。

黃先生於2012年3月加入本集團時擔任首席營運官。隨後自2019年9月起，彼一直擔任首席執行官。加入本集團之前，彼於2005年8月至2012年2月期間擔任四川盛普信息技術有限公司的項目經理。

黃先生於2002年7月畢業於成都大學，獲電子商務學士學位。

劉斯銘先生，41歲，為本集團首席財務官，並於2021年6月19日獲委任為執行董事。劉先生主要負責本集團財務及資本市場活動的計劃及管理。

劉先生自2021年2月加入本集團起一直擔任首席財務官。加入本集團之前，劉先生曾於Jinko Group擔任多個職位。自2018年至2021年2月，劉先生擔任晶科電力科技股份有限公司的副總裁。在此之前，彼於2011年12月至2018年10月擔任晶科能源控股有限公司的投資者關係總監，負責投資者關係事務。自2020年7月至2021年2月，劉先生亦擔任晶科電力科技股份有限公司的董事會秘書。於加入晶科太陽能控股有限公司前，劉先生亦自2008年於畢馬威會計師事務所金融風險管理部門工作，隨後在德勤金融顧問服務有限公司北京分公司的財政顧問服務部工作。

劉先生分別於2003年7月及2006年3月獲得北京理工大學計算機科學與技術學士學位及管理科學與工程碩士學位。彼亦於2007年12月獲得貝勒大學工商管理碩士學位。

曾祥碩先生，39歲，為本集團首席營運官，並於2021年6月19日獲委任為執行董事。曾先生主要負責本集團投資、營銷渠道及海外業務。

曾先生自2019年8月起擔任本集團首席營運官。之前，彼於2014年2月至2019年8月擔任本集團副經理。加入本集團之前，曾先生於2011年6月至2014年2月任職於四川虹信軟件有限公司。曾先生於2010年10月至2011年6月擔任成都凌瑞智同科技有限公司的客戶經理。彼亦於2006年11月至2010年9月擔任四川盛普信息技術有限公司的銷售經理。在此之前，曾先生於2005年7月至2006年11月於成都銀河磁體股份有限公司的信息技術部工作。

董事及高級管理層

曾先生於2005年6月獲得西華大學計算機科學與技術學士學位。

獨立非執行董事

張龍根先生，57歲，將成為獨立非執行董事，自[編纂]起生效。彼主要負責監督並為董事會提供獨立判斷。

張先生現時為大全新能源公司(紐約證券交易所上市公司，股份代碼：DQ)之首席執行官。於2018年1月加入大全新能源公司前，彼自2008年9月至2014年9月擔任晶科能源控股有限公司(一間於紐約證券交易所上市之公司，股份代碼：JKS)首席財務官。彼亦擔任鑫苑置業控股有限公司(一間於紐約證券交易所上市之公司，股份代碼：XIN)首席財務官(於2006年8月至2008年8月)兼董事(於2006年8月至2008年12月)。

張先生自2018年9月起擔任小贏科技(一間於紐約證券交易所上市之公司，股份代碼：XYF)之獨立董事。張先生自2018年1月至2021年4月擔任中金科技服務集團股份有限公司(前稱中植資本國際有限公司，一間於聯交所上市之公司，股份代號：8295)之獨立非執行董事，以及自2014年5月至2020年12月擔任晶科能源控股有限公司(一間於紐約證券交易所上市之公司，股份代碼：JKS)之董事。

張先生分別於1992年12月及1994年12月獲得西德克薩斯州農工大學專業會計碩士學位及工商管理碩士學位。此外，張先生於1995年8月考取美國執業會計師資格並獲德克薩斯州公共會計委員會(State Board of Public Accounting of the State of Texas)頒發有關證書。彼於2002年7月進一步取得美國執業會計師公會會員資格。

林誠光教授，62歲，將成為獨立非執行董事，自[編纂]起生效。彼主要負責監督並為董事會提供獨立判斷。

林教授現為香港大學經濟及工商管理學院管理及策略學教授。彼發表過多篇以公司策略、組織發展及營運管理為題的學術文章及案例分析文章。於1989年9月加入香港大學之前，林教授自1987年至1989年6月於加拿大帝國商業銀行銀行任職區域經理。

林教授於多間上市公司擔任獨立非執行董事，其中包括自2009年5月起於華僑城(亞洲)控股有限公司(一間於聯交所上市之公司，股份代號：3366)、自2014年3月起於盛諾集團有限公司(一間於聯交所上市之公司，股份代號：1418)及自2015年3月起於均安控股有限公司(一間於聯交所上市之公司，股份代號：1559)擔任獨立非執行董事。林教授自2016年4月起亦為雅各臣科研製藥有限公司(一間於聯交所上市之公司，股份代號：2633)之非執行董事。

林教授於1996年4月獲澳洲國立大學頒授商務博士學位。

林教授曾為AS & T Consultants Limited(一間於香港註冊成立並於2002年3月8日根據當時的前身《公司條例》第291(6)條透過除名而解散之公司)之董事。林教授確認，上述公司於被除名時仍有償債能力且並無營業，而其解散並未導致對彼施加任何責任或義務。

董事及高級管理層

方焯瑾女士，37歲，將成為獨立非執行董事，自[編纂]起生效。彼主要負責監督並為董事會提供獨立判斷。

方女士自2020年11月起擔任復星旅遊文化集團(聯交所上市公司，股份代號：1992)之副總裁、首席人力資源官兼人力資源中心總經理，其時彼亦擔任托邁酷客集團副總裁兼首席人力資源官，及擔任復星大快樂產業運營委員會聯席首席人力資源官。彼於2017年4月至2020年10月在復星國際有限公司擔任多個職位。方女士加入復星國際有限公司前，於2007年7月至2017年4月在畢馬威中國任職，於畢馬威中國離職時擔任高級經理。

方女士於2007年7月分別獲得上海大學國際經濟與貿易學士學位及悉尼科技大學商學士學位。方女士亦於2014年12月獲得國際專案管理學會(Project Management Institute)項目管理專業資格。

一般事項

除上述披露者外，各董事已確認：

- (i) 其於緊接最後實際可行日期前三年內並無出任任何其他上市公司的董事職務；
- (ii) 概無有關董事的其他資料須根據上市規則第13.51(2)條予以披露；及
- (iii) 概無其他與董事有關的重大事項須提請股東垂注。

除本集團業務外，概無董事於直接或間接與本集團業務產生競爭或可能產生競爭且須根據上市規則第8.10條披露的業務中擁有任何權益。

高級管理層

本集團高級管理層團隊以及各高級管理層成員的經驗詳情如下：

<u>姓名</u>	<u>年齡</u>	<u>職位</u>	<u>加入 本集團 的時間</u>	<u>獲委任為高級 管理層的日期</u>	<u>於本集團的職責</u>
楊煦先生	40歲	執行董事、 總裁及主席	2012年3月	2019年8月	負責本集團整體戰略規劃及研發
黃智強先生	39歲	執行董事及 首席執行官	2012年3月	2019年8月	負責本集團業務管理及發展

董事及高級管理層

姓名	年齡	職位	加入 本集團 的時間	獲委任為高級 管理層的日期	於本集團的職責
劉斯銘先生	41歲	執行董事及 首席財務官	2021年2月	2021年2月	負責本集團財務及 資本市場活動的計 劃及管理
曾祥碩先生	39歲	執行董事及 首席營運官	2014年2月	2019年8月	負責本集團投資、 營銷渠道及海外業 務
魏樹木先生	40歲	首席技術官	2012年9月	2019年8月	負責監督本集團現 有技術及制定相關 政策

楊煦先生，40歲，本集團創辦人及總裁，於2019年8月獲委任為本集團高級管理層。有關進一步詳情，請參閱本節「一 執行董事」一段。

黃智強先生，39歲，本集團首席執行官，於2019年8月獲委任為本集團高級管理層。有關進一步詳情，請參閱本節「一 執行董事」一段。

劉斯銘先生，41歲，本集團首席財務官，於2021年2月獲委任為本集團高級管理層。有關進一步詳情，請參閱本節「一 執行董事」一段。

曾祥碩先生，39歲，為本集團首席營運官並於2019年8月獲委任為本集團高級管理層。有關進一步詳情，請參閱本章「一 執行董事」一節。

魏樹木先生，40歲，於2019年8月獲委任為本集團首席技術官。彼主要負責監管本集團現有技術及制定有關政策。

加入本集團前，魏先生於2007年8月至2012年8月擔任廈門吉比特網絡技術股份有限公司項目主管。此前，彼於2005年8月至2006年3月在騰訊科技(深圳)有限公司擔任開發工程師。

魏先生於2004年6月分別獲武漢大學數學與應用數學及計算機科學與技術學士學位。

本集團高級管理層的各名成員已確認，彼現時並無及於緊接最後實際可行日期前過往三年內並無於證券在香港或海外任何證券市場上市的任何公眾公司擔任任何其他董事職務。

董事及高級管理層

聯席公司秘書

朱承印先生，30歲，分別自2021年5月及2020年11月起擔任本集團聯席公司秘書及資本市場部總監。加入本集團前，朱先生於2015年7月加入中信建投證券股份有限公司，擔任投資銀行部副總裁，並於2020年11月離職。

朱先生分別於2012年7月及2015年6月獲上海立信會計學院及復旦大學工商管理學士學位及法律碩士學位。朱先生於2013年3月獲中華人民共和國司法部法律專業資格並於2020年2月獲中國證券業協會保薦代表人的資格。此外，朱先生於2019年12月獲中國財政部註冊會計師考試委員會頒發中國註冊會計師全國統一考試考試合格證。

蘇淑儀女士，於2021年5月獲委任為本公司聯席公司秘書。蘇女士現任方圓企業服務集團(香港)有限公司(一家企業服務供應商)副總裁。彼於公司秘書領域擁有逾20年經驗。

蘇女士於2004年11月獲香港城市大學中國法與比較法碩士學位並於1999年7月獲萊斯特大學工商管理(遠程學習課程)碩士學位。蘇女士自1997年10月起為香港特許秘書公會及英國特許公司治理公會會員。

董事會轄下委員會

我們已在董事會轄下成立下列委員會：審核委員會、薪酬委員會及提名委員會。該等委員會根據董事會訂立的相應職權範圍運作。

審核委員會

我們已根據上市規則附錄十四所載的企業管治常規守則成立審核委員會，並訂明其書面職權範圍。審核委員會由張龍根先生、林誠光教授及方焯瑾女士組成。審核委員會主席為張龍根先生。

審核委員會的主要職責為審核及監督本集團的財務申報程序及內部控制制度、審核本集團財務資料及考慮有關外部核數師及其委任之問題。

薪酬委員會

我們已根據上市規則附錄十四所載的企業管治常規守則成立薪酬委員會，並訂明其書面職權範圍。薪酬委員會由林誠光教授、張龍根先生及楊煦先生組成。薪酬委員會主席為林誠光教授。

薪酬委員會的主要職責為就涉及本集團董事及高級管理層的薪酬政策進行評估並向董事會提出建議。

董事及高級管理層

提名委員會

我們已根據上市規則附錄十四所載的企業管治常規守則成立提名委員會，並訂明其書面職權範圍。提名委員會由楊煦先生、林誠光教授及方焯瑾女士組成。提名委員會主席為楊煦先生。

提名委員會的主要職責為為董事會物色、篩選及建議合適人選擔任本公司董事、監察評估董事會表現的程序及檢討董事會的架構、人數及組成、評估獨立非執行董事的獨立性。

董事及高級管理層的薪酬

董事及高級管理層成員自本公司以薪金、花紅、退休計劃供款、以股份為基礎的薪酬、住房及其他津貼以及實物福利形式收取酬金，惟須遵守適用法律、法規及規例。

截至2018年、2019年及2020年12月31日止三個年度向董事支付的酬金(包括袍金、薪金、花紅、退休計劃供款、以股份為基礎的薪酬、住房及其他津貼)及實物福利總額分別約為人民幣15.1百萬元、人民幣3.8百萬元及人民幣90.2百萬元。

截至2018年、2019年及2020年12月31日止三個年度向本集團五名最高薪酬個人僱員支付的酬金及實物福利(包括以股份為基礎的薪酬)總額分別約為人民幣17.1百萬元、人民幣6.2百萬元及人民幣147.1百萬元。

根據現行安排，我們估計截至2021年12月31日止財年應付予董事的薪酬及實物福利總額(不包括任何酌情花紅)為人民幣10百萬元。根據適用法律、規則及規例，執行董事以薪金、獎金、退休金計劃供款、股份酬金、住房及其他津貼及實物福利的形式獲取薪酬。有關執行董事薪酬的更多詳情，請參閱本文件「附錄四—法定及一般資料—C.有關本公司董事及主要股東的其他資料—2.服務合約詳情」一節。

於往績記錄期間，概無薪酬由本集團支付予董事或五名最高薪酬人士或由董事或五名最高薪酬人士收取，以作為誘使加入本集團或於加入本集團時收取。截至2018年、2019年及2020年12月31日止三個年度，概無薪酬由本集團支付予董事或五名最高薪酬人士或由董事或五名最高薪酬人士收取，以補償作為與管理任何附屬公司事務有關的任何離職損失。此外，截至2018年、2019年及2020年12月31日止三個年度任何一年，概無董事放棄任何酬金。

除上文所披露外，董事無權從本公司收取其他特別利益。董事薪酬現由董事會釐定，於[編纂]之後將會考慮薪酬委員會經計及適用法律、規則及規例提供的推薦建議。

合規顧問

我們根據上市規則第3A.19條委任綽耀資本有限公司為我們[編纂]後的合規顧問(「合規顧問」)。我們已與合規顧問訂立了一份合約顧問協議，其主要條款如下：

- (i) 任期由[編纂]起，至本公司就[編纂]後起計首個完整財年的財務業績遵守上市規則第13.46條規定當日或直至協議終止為止(以日期較早者為準)；

董事及高級管理層

- (ii) 根據上市規則第3A.23條，於本公司就以下情況提出諮詢時，合規顧問將及時以應有的謹慎及技能向本公司提供意見：
- 本公司刊發任何監管公告、通函或財務報告前；
 - 若本公司擬進行的交易根據上市規則第14或14A章可能為須予公佈或關連交易，包括股份發行及股份購回；
 - 若本公司擬按有別於本文件所詳述的方式，動用[編纂][編纂]，或若本公司的業務活動、發展或業績有別於本文件中的任何預測、估計或其他資料；及
 - 若聯交所根據上市規則第13.10條向本公司作出查詢；
- (iii) 在合理可行的情況下，合規顧問將盡快通知我們上市規則作出的任何修訂或補充（由聯交所不時宣佈），以及任何有關適用法律及指引的修訂或補充；
- (iv) 合規顧問將擔當本公司與聯交所的額外溝通渠道；及
- (v) 若有一方嚴重違反協議，本公司與合規顧問均有權終止協議。

遵守企業管治守則

我們力爭實現高標準的企業管治，而這於我們的發展及保障股東權益而言至關重要。為達此目標，我們預期在[編纂]後遵守上市規則附錄14所載的企業管治守則。

董事會多元化政策

我們已採納多元化政策（「**董事會多元化政策**」），其列明實現及維持董事會多元化的目標及方法，以提高董事會效率。根據董事會多元化政策，我們在選擇董事會候選人時，通過考慮多項因素（包括但不限於專業經驗、技能、知識、性別、年齡、文化及教育背景、種族及服務年期），以尋求實現董事會的多元化。

董事擁有均衡的知識及技能組合，包括管理、戰略發展、業務發展、銷售及營銷、財務、信息科學及投資。彼等擁有工程、計算機科學及管理等各個領域的學位。董事年齡範圍介乎37歲至62歲。經適當考慮，董事會認為，基於我們現有的業務模式及董事的不同背景，[編纂]後董事會的組成符合董事會多元化政策。

董事會負責審核董事會的多元化。[編纂]後，董事會將監察董事會多元化政策的執行情況，並不時審查董事會多元化政策，以確保其持續有效。我們還將在我們的企業管理年報中披露董事會多元化政策的摘要以及有關董事會多元化政策實施的信息。

與控股股東的關係

概覽

緊接[編纂]及[編纂]完成前，我們的創始人兼執行董事楊先生通過Keiskei Holding Ltd.（由楊先生作為委託人及楊先生及其家庭成員作為受益人而設立的Peter Yang Family Trust通過Yang Family Holding Limited（由Peter Yang Family Trust全資擁有於英屬處女群島註冊成立的公司）間接控制的公司）於5,296,696股普通股中擁有間接權益。緊接[編纂]完成前及假設A系列優先股及B系列優先股已根據有關[編纂]相關協議的條款及條件以及細則悉數轉換為普通股（「悉數轉換優先股」），楊先生將通過Keiskei Holding Ltd.於本公司已發行股本總額的約34.34%中擁有間接權益。緊隨[編纂]完成後及假設(i)[編纂]並未行使，及(ii)悉數轉換優先股，則楊先生將通過Keiskei Holding Ltd.於本公司已發行股本總額的約[編纂]中擁有間接權益。因此，楊先生、Yang Family Holding Limited及Keiskei Holding Ltd.於[編纂]後將不再為控股股東。然而，於[編纂]後，Keiskei Holding Ltd.將繼續為單一最大股東。有關Keiskei Holding Ltd.股權的更多資料，請參閱「主要股東」一節。有關本公司股權架構的詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構」一節。

獨立於控股股東

經考慮下列因素，董事信納本集團有能力於[編纂]後獨立於我們的控股股東及彼等各自的緊密聯繫人開展業務。

管理獨立性

於[編纂]後，董事會將由七名董事組成。更多詳情，請參閱「董事及高級管理層」一節。楊先生亦為Keiskei Holding Ltd.（為無重大業務運營的投資控股公司）的唯一董事。

董事認為，董事會及高級管理層將有效運行並獨立於我們的控股股東及彼等的緊密聯繫人，原因如下：

- (a) 我們的日常管理及運營由高級管理層團隊負責。大部分的高級管理層成員於往績記錄期間均為本集團的高級管理層，並於[編纂]前後將持續組成核心管理團隊，對本公司股東整體盡其職責。各高級管理層成員均擁有相關管理及／或行業相關經驗，其所作決策將符合本集團最佳利益。有關彼等的經驗詳情，請參閱「董事及高級管理層」一節；
- (b) 各董事均完全知悉其作為董事的受信責任，該等責任要求（其中包括）其須為本集團利益並以符合本集團最佳利益的方式行事，且絕不容許其董事職責與其個人利益之間出現任何衝突；
- (c) 若任何董事就其所知，以任何形式於與本公司訂立的合同或安排或擬訂立的合同或安排中擁有權益（不論直接或間接），則利益相關董事須於相關會議上在投票前就該項交易聲明其利益性質／於相關董事會會議就相關交易放棄投票且不得計入法定人數；
- (d) 董事會由七名董事組成，其中三名為獨立非執行董事，佔董事會成員人數至少三分之一。我們的獨立非執行董事擁有豐富的企業管理與治理經驗，且彼獲委任獨立非執行董事旨在確保董事會僅經適當考慮獨立且公正的意見後才作出決定／本公司的若干事項一貫須呈交獨立董事審議；

與控股股東的關係

- (e) 倘本公司(一方)與Keiskei Holding Ltd.(另一方)存在利益衝突或關連交易，楊先生作為共同董事將就本公司相關董事會決議案放棄投票，且不計入法定人數。倘楊先生由於利益衝突放棄投票，則本公司的董事會會議須具備足夠的法定人數方可召開；及
- (f) 我們已採取一系列可支持我們進行獨立管理的公司治理措施，以管理本集團與控股股東之間的利益衝突(如有)。請參閱本節「公司治理措施」。

運營獨立性

我們持有開展本集團業務所需的所有相關的重要執照、資格、知識產權及許可證。我們擁有足夠的資金、設備及僱員可在獨立於我們的控股股東及其緊密聯繫人的情況下經營業務。我們亦擁有接觸客戶的獨立渠道及獨立管理團隊以經營我們的業務。我們亦已建立一套內部控制程序並採納企業管治常規以促進我們業務的有效運營。

鑒於上文所述，我們認為我們能夠在獨立於控股股東及其緊密聯繫人的情況下開展業務。董事確認，於[編纂]後本集團將能夠在獨立於控股股東及其緊密聯繫人的情況下經營業務。

財務獨立性

我們擁有自己的財務部門負責財務職能。我們亦擁有自己的財務管理系統及內部控制系統，能夠從財務角度獨立於我們的控股股東及彼等各自的緊密聯繫人運營。

截至最後實際可行日期，我們並未從我們的控股股東及彼等各自的緊密聯繫人獲得任何借款、擔保或財務援助，且概無控股股東及彼等各自的緊密聯繫人所授予或擔保的未償還貸款。

基於上文所述，董事認為我們有能力從財務角度獨立於控股股東及彼等的緊密聯繫人開展我們的業務，且在[編纂]後能夠獨立於控股股東及彼等的緊密聯繫人，維持財務獨立性。

香港上市規則第8.10條的披露

於最後實際可行日期，概無我們的控股股東在與我們業務直接或間接構成或可能構成競爭的業務中擁有任何須根據上市規則第8.10條作出披露的權益。

公司治理措施

董事深諳良好的公司治理對保障股東權益十分重要。我們已採取下列措施以確保良好的公司治理水準及避免本集團與我們的控股股東之間的潛在利益衝突：

- (a) 若董事合理要求由獨立專業人士(例如財務顧問)提供意見，則委聘有關獨立專業人士的費用將由本公司支付；

與控股股東的關係

- (b) 我們已委聘綽耀資本有限公司作為合規顧問，以就遵守適用的法律以及香港上市規則(包括有關公司治理的多項規定)向我們提供建議及指引；
- (c) 本公司已設立內部控制機制以識別關連交易。於[編纂]前後，倘本公司與控股股東或其任何聯繫人訂立關連交易，則本公司將遵守適用上市規則；
- (d) 倘舉行董事會會議或股東大會以審議我們任何董事或控股股東或彼等各自的任何聯繫人擁有重大權益的建議交易，則有關董事或控股股東將不會就決議案投票，亦不會計入投票的法定人數；
- (e) 董事會將均衡組成，包括不少於三分之一的獨立非執行董事，以確保董事會能在決策程序中有效行使獨立判斷及向股東提供獨立建議。獨立非執行董事各自及共同擁有所需的必要知識及經驗，並致力為保障少數股東的權益提供公正且專業的意見；
- (f) 獨立非執行董事將按年度基準審閱本集團與控股股東之間是否存在任何利益衝突(「年度審閱」)，並提供公正及專業意見以保障少數股東的利益；
- (g) 我們的控股股東將承諾提供所有必要資料，包括所有相關財務、營運及市場資料以及獨立非執行董事進行年度審閱所要求的任何其他必要資料；及
- (h) 本公司將在其年報或以公告形式披露有關獨立非執行董事就審閱的事宜的決策。

根據上文所述，董事信納我們已採取充足的公司治理措施管理[編纂]後本集團與我們的控股股東之間可能發生的利益衝突以及保障少數股東的利益。

股本

法定及已發行股本

以下為緊接[編纂]及[編纂]完成前及緊隨[編纂]及[編纂]完成後本公司的法定股份與已發行及將予發行為繳足或入賬列為繳足的股份說明：

於本文件日期

	美元
法定股本	
4,994,107,574股普通股	49,941.07574
4,739,938股A系列優先股	47.39938
1,152,488股B系列優先股	11.52488
已發行股本	
9,530,575股普通股	95.30575
4,739,938股A系列優先股	47.39938
1,152,488股B系列優先股	11.52488

緊隨[編纂]後

	美元
已發行股本	
[編纂]股股份(假設所有優先股已轉換為普通股)	[編纂]

緊隨[編纂]完成後

	美元
根據[編纂]將予發行的股份	
[編纂]股股份	[編纂]
[編纂]完成後已發行股份總數	
[編纂]股股份	[編纂]

假設

上表假設[編纂]成為無條件且股份根[編纂]及[編纂]發行。上文並無計及(i)根據[編纂]獲行使而可能配發及發行的任何股份；或(ii)本公司根據下文所述授予董事的一般授權而可能發行或購回的任何股份。

地位

[編纂]為本公司股本中的普通股，與現時已發行或將予發行的所有普通股具有同等地位，尤其是將具有全部權利可獲得就股份所宣派、作出或支付的記錄日期為本文件日期之後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《開曼公司法》與大綱及細則的條款，本公司可不時透過股東的普通決議案(i)增加股本；(ii)將股本合併及劃分為面值更大的股份；(iii)將股份劃分為若干類別；(iv)將股份拆細為面值更小的股份；及(v)註銷未獲認購的任何股份。此外，本公司可在符合《開曼公司法》條文的情況下，透過股東通過特別決議案而削減股本或股本贖回儲備。詳情請參閱「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 — 2.5更改股本」。

根據《開曼公司法》與大綱及細則的條款，經任何類別已發行股份不少於三分之二的持有人書面同意或經另行召開的該類別股份持有人股東大會上透過已投票數中不少於三分之二的大多數通過的決議案批准，股份或該類別股份附帶的所有或任何特別權利可予作出重大不利改動。詳情請參閱「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 — 2.4更改現有股份或股份類別的權利」。

另外，本公司亦將按照細則規定不時舉行股東大會，細則概要載列於「附錄三 — 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要」一節。

發行股份的一般授權

在本文件中「**[編纂]**」一節所述條件規限下，董事已獲授一項一般無條件授權，以配發、發行及處置股份或可轉換為股份的證券或認購股份或該等可換股證券的購股權、認股權證或類似權利，並作出或授予將會或可能需要行使該等權力的要約、協議或購股權，惟董事配發或同意配發的股份總面值(根據以下各項除外)：

- (a) 行使本公司可能不時發行的任何認購權、認股權證；
- (b) 規定配發股份以按照細則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；
- (c) 股東於本公司股東大會上授出的特別授權，

不得超過以下各項的總和：

- (i) 緊隨**[編纂]**完成後本公司已發行股本總面值的20%；及
- (ii) 我們根據下文「購回股份的一般授權」一節所述購回股份的一般授權而購回的公司股本(如有)總面值。

此項發行股份的一般授權將於以下時間中的最早者到期：

- (1) 本公司下屆股東週年大會結束時，除非於股東大會上獲股東普通決議案續期(不論無條件或附帶條件)；

股 本

- (2) 細則或任何其他適用法律規定須舉行本公司下屆股東週年大會的期限屆滿時；或
- (3) 於本公司股東大會上透過股東普通決議案更改或撤銷該授權之日。

有關此項一般授權的進一步詳情，請參閱本文件附錄四「法定及一般資料 — A.有關本集團的其他資料 — 4.本公司股東的書面決議案」一節。

購回股份的一般授權

在「[編纂]」一節所述條件規限下，董事已獲授一項一般無條件授權，以行使我們所有權力購回總面值不超過緊隨[編纂]完成後本公司已發行股本總面值10%的股份。

該購回授權僅涉及[編纂]或股份[編纂](並就此獲證監會及聯交所認可)的任何其他證券交易所按照上市規則進行的購回。相關上市規則的概要載列於本文件附錄四「法定及一般資料 — A.有關本集團的其他資料 — 6.購回自身證券」一節。

此項購回股份的一般授權將於以下時間中的最早者到期：

- (i) 本公司下屆股東週年大會結束時，除非於股東大會上獲股東普通決議案續期(不論無條件或附帶條件)；
- (ii) 細則或任何其他適用法律規定須舉行本公司下屆股東週年大會的期限屆滿時；或
- (iii) 於本公司股東大會上透過股東普通決議案更改或撤銷該授權之日。

有關此項一般授權的進一步詳情，請參閱本文件附錄四「法定及一般資料 — A.有關本集團的其他資料 — 6.購回自身證券」一節。

主要股東

據董事所知，緊隨[編纂]及[編纂]完成後，假設[編纂]未獲行使，以下人士將於股份中擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及第3分部的條文須向本公司及聯交所披露的權益或淡倉，或將直接或間接於附帶權利可在所有情況下於本公司股東大會上投票的任何類別股本面值的10%或以上中擁有權益：

股東名稱／姓名	權益性質	緊隨[編纂]及 重組完成後 持有的股份 ⁽¹⁾		緊隨[編纂]及 [編纂]完成後 持有的股份 (假設[編纂] 未獲行使) ⁽¹⁾	
		數目	百分比	數目	百分比
Keiskei Holding Ltd.	實益權益	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
Yang Family Holding Limited	受控制法團權益 ⁽²⁾	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
楊先生	全權信託委託人 ⁽²⁾	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
香港坤磐	實益權益 ⁽³⁾	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
吉比特	受控制法團權益 ⁽³⁾	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
黃先生	全權信託委託人 ⁽⁴⁾	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
	受控制法團權益 ⁽⁴⁾	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
Rapid Yacht Limited	實益權益	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
葉先生	受控制法團權益 ⁽⁶⁾	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
TMF (Cayman) Ltd.	受託人 ⁽²⁾⁽⁴⁾⁽⁵⁾	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]

附註：

- (1) 所述所有權益均為好倉。
- (2) [編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)，本公司由Keiskei Holding Ltd.持有[編纂]。Keiskei Holding Ltd.為於英屬處女群島註冊成立的公司，由Yang Family Holding Limited及Keiskei QC Ltd.(楊先生全資擁有的公司)分別持有99%及1%。Yang Family Holding Limited由楊先生作為委託人成立的Peter Yang Family Trust持有。TMF (Cayman) Ltd.為Peter Yang Family Trust的受託人，楊先生及其家庭成員為Peter Yang Family Trust的受益人。楊先生亦為Keiskei Holding Ltd.的董事。因此，楊先生、Yang Family Holding Limited及TMF (Cayman) Ltd.被視為於Keiskei Holding Ltd.持有的本公司股份中擁有權益。
- (3) 香港坤磐為吉比特的直接全資附屬公司。
- (4) [編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)，本公司由Intelligence QC Holding Ltd.及Intelligence QC Ltd.分別持有[編纂]及[編纂]。Intelligence QC Holding Ltd.為於英屬處女群島註冊成立的公司，由Intelligence Future Holding Limited及Intelligence QC Ltd.(黃先生全資擁有的公司)分別持有99%及1%。Intelligence Future Holding Limited由黃先生作為委託人成立的Intelligence Future Trust持有。TMF (Cayman) Ltd.為Intelligence Future Trust的受託人，黃先生及其家庭成員為Intelligence Future Trust的受益人。黃先生亦為Intelligence QC Holding Ltd.的董事。因此，黃先生及TMF (Cayman) Ltd.被視為於Intelligence QC Holding Ltd.及Intelligence QC Ltd.持有的本公司股份中擁有權益。
- (5) TMF (Cayman) Ltd.為Intelligence Future Trust、Peter Yang Family Trust及Sebastian Family Trust的受託人，該等信託合共持有[編纂]股股份。因此，TMF (Cayman) Ltd.作為受託人被視為於該[編纂]股股份中擁有權益。

主要股東

- (6) [編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)，本公司由Rapid Yacht Limited持有[編纂]，而Rapid Yacht Limited由葉先生全資擁有。因此，葉先生被視為於Rapid Yacht Limited持有的本公司股份中擁有權益。

除本節所披露者外，董事並不知悉任何人士將於緊隨[編纂]及[編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)於股份或相關股份中擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及第3分部的條文須予披露的權益或淡倉，或將直接或間接於本公司已發行有投票權股份的10%或以上中擁有權益。

未來計劃及[編纂]

未來計劃

有關我們未來計劃及策略之具體描述，請參閱「業務 — 我們的策略」。

[編纂]

經扣除[編纂]及我們已付及應付有關[編纂]的其他估計開支後（假設[編纂]未獲行使），我們將收取的[編纂][編纂]將為：

- 約[編纂]，假設[編纂]為每股[編纂]（即最低[編纂]）；
- 約[編纂]，假設[編纂]為每股[編纂]（即[編纂]的中位數）；或
- 約[編纂]，假設[編纂]為每股[編纂]（即最高[編纂]）。

經扣除[編纂]及我們已付及應付有關[編纂]的其他估計開支後（假設[編纂]獲悉數行使），假設[編纂]為每股[編纂]（即[編纂]的中位數），我們將收取的[編纂][編纂]將為約[編纂]。

根據我們的策略，我們擬將[編纂][編纂][編纂]（假設[編纂]為[編纂]（即[編纂]的中位數）（假設[編纂]未獲行使）作下列用途：

估計[編纂]之分配

建議主要用途

[編纂]約[編纂]
（或約[編纂]）

擴大我們的遊戲產品組合及投資我們的遊戲研發能力及相關技術。具體而言，我們擬分配：

- [編纂]約[編纂]（或約[編纂]）用於提升我們的研發能力及豐富我們的遊戲產品，包括：
 - (i) [編纂][編纂]（或[編纂]）用於
 - (a) 針對我們的多款遊戲儲備及開發其他遊戲，在未來兩至三年內招聘更多專門從事遊戲開發的人才（包括個人人才或小型團隊，視情況而定），包括遊戲製作人、設計師、程序員、美術師及其他員工，由約200至250名額外項目員工組成，其中包括(1)130至150名員工供項目E（一款具全面遊戲玩法的原創SLG），包括35至40名設計師、45至50名美術師、25至30名程序員及25至30名測試工程師；(2)40至50名員工供《時光旅行社》；(3)20至30名員工供《使魔計劃》；及(4)10至20名員工供項目A，以及約40至60名額外一般支持人員供遊戲開發。在決定該等員工的薪酬時，我們將考慮行業水平及其他因素。根據弗若斯特沙利文，中國行

未來計劃及[編纂]

估計[編纂]之分配

建議主要用途

內研發人員的平均年薪一般介乎人民幣180,000元至人民幣360,000元。我們計劃物色擁有大專或以上學歷且具備遊戲開發、發行及分銷工作經驗的人選；

- (b) 為我們的遊戲開發專業人員提供具競爭力的薪酬；及
 - (c) 為我們的遊戲開發團隊提供定期的內外部培訓。尤其是，我們將每季監測並評估團隊的需求及行業技術發展趨勢，以釐定培訓課程的時間及頻率；及
- (ii) [編纂][編纂] (或[編纂]) 用於開發新類型遊戲 (主要為塔防及其他類型的SLG) (包括在未來兩至三年內招聘5至10名擁有多種類型遊戲開發經驗的員工)，並內部或委聘第三方內容供應商為遊戲改進遊戲玩法、圖像設計、配樂及運營技術支持 (例如加強遊戲的穩定性及遊戲程序的流暢運行) (包括在未來兩至三年內招聘20至25名技術支持人員，並購買集群數據庫及遊戲性能監控服務)，尤其是我們預期將於2022年及2023年推出的多款遊戲儲備；有關該等遊戲的更多資料，請參閱「業務－我們的遊戲－我們的遊戲儲備」；
- [編纂]約[編纂] (或約[編纂]) 用於在未來三至五年內加強我們的IT基礎設施以支持我們的業務增長，改善我們的分析工具及系統以提升我們的數據分析能力，以及投資於AI、AR/VR及遊戲開發中的其他技術的開發及應用以優化玩家的遊戲體驗。具體而言，我們計劃將(i)[編纂][編纂] (或[編纂]) 用於購買額外雲服務、服務器、軟件及其他維護相關服務。尤其是，我們計劃購買多套遊戲運營相關軟件，包括防火牆等互聯網安全軟件、數據傳輸軟件、遊戲設計相關軟件及其他辦公軟件，該等軟件並無特定的使用壽命，並由服務供應商持續更新；及(ii)[編纂][編纂] (或[編纂]) 用於開發及升級技術，以進一步改善遊戲品質，包括(a)容量大、災難恢復能力強及可用性高，且具備遊戲邏輯運算、數據儲存及玩家數據交互等功能的遊戲後端系統；及(b)基於尖端遊戲引擎的2D及3D遊戲開發優質前端解決方案，以擴大我們的產品路線圖；及

未來計劃及[編纂]

估計[編纂]之分配

建議主要用途

- [編纂]約[編纂](或約[編纂])用於在未來三至五年內向第三方收購熱門遊戲IP的發行或改編權。我們在選擇遊戲IP時考慮以下因素：(i)其是否符合我們的遊戲類型及風格，且是否有潛力成為受歡迎遊戲；(ii)IP的粉絲群，包括粉絲數量、粉絲對IP的忠誠度及粉絲的支付意願；及(iii)IP的受歡迎程度，包括其受歡迎程度的持久性及從該等IP獲取新內容的能力。

有關我們擴展遊戲產品組合的策略，請參閱「業務－我們的策略－繼續豐富優質的遊戲及內容組合」。有關我們增強遊戲開發能力的策略，請參閱「業務－我們的策略－繼續增強遊戲開發及運營能力，以提升盈利能力」。

[編纂]約[編纂] (或約[編纂])

於未來兩至三年內拓展我們於海外市場的業務。有關我們海外拓展策略之詳情，請參閱「業務－我們的策略－繼續拓展海外業務」。例如，我們計劃於海外市場推出我們的現有遊戲，包括於2022年第二季度在港澳台推出《提燈與地下城》，以及在日本推出《最強蝸牛》。此外，我們計劃於2022年第一季度在海外市場推出我們的新遊戲《時光旅行社》。具體而言，我們擬分配：

- [編纂]約[編纂](或約[編纂])用於在海外市場營銷及推廣我們的遊戲(包括在Facebook及TikTok等平台上獲取流量)，透過當地分銷及玩家獲取渠道建立及經營

我們的海外玩家社群，以及建立及鞏固我們與海外分銷渠道(包括iOS App Store及Google Play)的關係。有關更多資料，請參閱「業務－我們的策略－繼續拓展海外業務」；及

- [編纂]約[編纂](或約[編纂])用於在未來三至五年招聘及支付約80至120名僱員(包括(i)遊戲運營人員；(ii)營銷和推廣人員；及(iii)其他行政及支持人員)的薪酬及僱員福利，以專注於海外遊戲運營。就該等額外員工，我們計劃在我們的目標海外市場(包括港澳台、韓國、日本、歐洲、美國、東南亞及中東地區)物色擁有一至三年遊戲運營及推廣經驗及洞察力的人才。

有關我們的海外拓展策略，請參閱「業務－我們的策略－繼續拓展海外業務」。

未來計劃及[編纂]

估計[編纂]之分配

建議主要用途

[編纂]約[編纂]
(或約[編纂])

加強我們在中國移動遊戲市場的遊戲發行及運營能力以及「青瓷」品牌和我們的IP的市場知名度。具體而言，我們擬分配：

- [編纂]約[編纂](或[編纂])用於在未來三至五年內在多個線上及線下渠道營銷及推廣我們的遊戲、獲取玩家及運營玩家社群，包括從抖音及頭條等平台獲取流量，利用公交車站、機場、公共建築及高鐵廣告以及線下玩家活動等線下推廣服務，以及推出跨行業及具創意的營銷活動，以提升我們遊戲的知名度及增加玩家黏性；及
- [編纂]約[編纂](或[編纂])用於推廣我們「青瓷」品牌的IP以及開發及分銷IP相關視頻、動畫及周邊產品，例如與KOL合作，為「青瓷」品牌及遊戲製作並推廣與KOL合作的視頻以及與我們的遊戲及IP相關的動畫(類似於我們的動畫片《最強蝸牛不速之客》)，並於嗶哩嗶哩及微信等流量獲取平台推廣該等視頻及動畫。

有關我們增強遊戲運營能力的策略，請參閱「業務 — 我們的策略 — 繼續增強遊戲開發及運營能力，以提升盈利能力」。

[編纂]約[編纂]
(或約[編纂])

在未來三至五年內對移動遊戲產業鏈上下游公司進行戰略投資及收購。我們擬在投資決策過程中採取按個別情況考慮的方法。投資及收購的重點領域一般包括：

- 中國及其他市場(包括日本、韓國、港澳台、歐洲及美國)的遊戲開發商，彼等擁有優質的產品，可擴大我們的遊戲產品組合，加強我們的品牌及IP，以及吸引新玩家。我們的目標遊戲開發商具備以下特徵：(i)曾經開發平均每月流水超過人民幣1百萬元或註冊玩家總數超過1百萬人的遊戲，或具備其他適用的特質來證明其遊戲開發能力，或擁有獨特的遊戲產品組合；(ii)擁有具備遊戲行業專業知識的管理團隊及參與標誌性遊戲或遊戲設計、編程或美術的經驗的主要人員；(iii)擁有強大的創新能力及創造力；及(iv)我們可運用我們的方法及資源助其進一步發展；及
- 中國及其他市場(包括日本、韓國、港澳台、歐洲及美國)具有獨特資質及能力的上下游行業參與者(例如遊戲發行商及動畫製作人)。我們的目標公司(i)於遊戲行業的相關領域擁有強大的技術及服務能力；及(ii)有潛力與我們的業務產生協同效應。

未來計劃及[編纂]

估計[編纂]之分配

建議主要用途

截至最後實際可行日期，我們尚未確定任何具體收購目標，亦未採用具體時間表或預期資本支出計劃來實施任何收購，且我們並無就擬動用是次[編纂][編纂]的任何相關交易訂立任何協議、承諾或諒解。運用[編纂]的時間表將視乎能否確定合適的目標、市況及戰略收購的投機性質。投資金額一般預期不超過人民幣50百萬元，且我們於收購目標的持股比例一般不會超過30%。進行任何收購時，代價將參考潛在目標的市值，並在適當情況下由獨立估值師釐定。如有必要，我們亦或會尋求額外的股權及／或債務融資以促成收購。

有關我們的投資政策及策略，請參閱「業務 — 風險管理及內部監控 — 投資風險管理」及「業務 — 我們的策略 — 建立戰略聯盟，進行投資及收購」。

[編纂]約[編纂]
(或約[編纂])

營運資金及一般企業用途。

倘所定[編纂]高於或低於[編纂]中位數的水平，則上述[編纂]之分配將按比例予以調整。倘我們的[編纂]高於或低於預期，則我們會按比例增加或減少分配作上述用途的[編纂]。

倘[編纂]已獲行使，則額外[編纂]將按比例分配至上述用途。

倘[編纂][編纂]未即時用於上述用途，或倘我們無法按預期實行計劃的任何部分，在相關法律法規允許的範圍內，只要被認為符合本公司的最佳利益，我們目前擬將該等[編纂]存放於香港或中國持牌商業銀行或其他授權金融機構作短期活期存款。在此情況下，我們將遵守上市規則項下的適當披露規定。

[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]

[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]

[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]

附錄一

會計師報告

以下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)所編製之第I-1至I-2頁所載報告全文，以供載入本文件。此報告乃按照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」要求編製，並以本公司董事及聯席保薦人為收件人。

[草稿]

[羅兵咸永道會計師事務所抬頭]

致青瓷游戏有限公司列位董事、中國國際金融香港證券有限公司及中信里昂證券資本市場有限公司就歷史財務資料出具的會計師報告

緒言

吾等就第I-3頁至I-89頁所載的青瓷游戏有限公司(「貴公司」)及其附屬公司(統稱「貴集團」)的歷史財務資料出具報告，歷史財務資料包括於2018年、2019年及2020年12月31日及2021年6月30日的綜合財務狀況表、貴公司於2021年6月30日的財務狀況表，以及截至2018年、2019年及2020年12月31日止各年度及截至2021年6月30日止六個月(「往績記錄期間」)的綜合全面收益表、綜合權益變動表及綜合現金流量表，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-3頁至I-89頁所載的歷史財務資料構成本報告的一部分，乃供載入貴公司於[●]就貴公司股份於[編纂][編纂]而擬備的文件(「文件」)內。

董事就歷史財務資料須承擔的責任

貴公司的董事須負責根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載的呈列及擬備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需的內部控制負責。

申報會計師的責任

我們的責任為就歷史財務資料發表意見，並向閣下匯報。我們根據香港會計師公會(「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」執行工作。該準則規定我們須遵守道德準則並計劃及開展工作，以就歷史財務資料是否存在重大錯誤陳述作出合理保證。

我們的工作涉及執执行程序以獲取與歷史財務資料金額及披露事項有關的憑證。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導致歷史財務資料出現重大錯誤陳述的風險。於作出該等風險評估時，申報會計師考慮與實體根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載呈列及擬備基準擬備真實而中肯的歷史財務資料相關的內部監控，以設計適當的程序，但目的並非對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的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。

附錄一

會計師報告

我們相信，我們所獲得的憑證能充足及適當地為我們的意見提供基礎。

意見

我們認為就會計師報告而言，歷史財務資料已根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載呈列及擬備基準真實而中肯地反映 貴公司於2021年6月30日的財務狀況及 貴集團於2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日的綜合財務狀況以及 貴集團於往績記錄期間的綜合財務表現及綜合現金流量。

審閱追加期間比較財務資料

我們已審閱 貴集團追加期間比較財務資料，此等財務資料包括截至2020年6月30日止六個月的綜合全面收益表、綜合權益變動表及綜合現金流量表以及其他解釋資料（「追加期間比較財務資料」）。 貴公司董事須負責根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載的呈列及編製基準，呈列及擬備追加期間比較財務資料。我們的責任是根據我們的審閱，對追加期間比較財務資料作出結論。我們已根據國際審計與鑑證準則理事會（「國際審計與鑑證準則理事會」）頒佈的國際審閱準則第2410號「由實體的獨立核數師執行中期財務資料審閱」進行審閱。審閱包括主要向負責財務和會計事務的人員作出查詢，及應用分析性和其他審閱程序。審閱的範圍遠較根據國際審計準則進行審計的範圍為小，故不能令我們可保證我們將知悉在審計中可能被發現的所有重大事項。因此，我們不會發表審計意見。按照我們的審閱，我們並無發現任何事項令我們相信，就本會計師報告而言，追加期間比較財務資料在各重大方面未有根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載的呈列及編製基準而擬備。

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》須呈報事項

調整

於擬備歷史財務資料時，概無對第I-3頁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33，其列明 貴公司並無於往績記錄期間支付任何股息。

貴公司並無法定財務報表

貴公司自註冊成立日期以來並未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，[●]

I 貴集團的歷史財務資料

編製歷史財務資料

下文所載歷史財務資料為本會計師報告的組成部分。

歷史財務資料所依據 貴集團於往績記錄期間的綜合財務報表（「相關財務報表」）由普華永道中天會計師事務所（特殊普通合伙）根據國際審計與鑑證準則理事會頒佈的國際審計準則審核。

除另有指明外，歷史財務資料以人民幣（「人民幣」）呈列，及所有價值均約整至最接近千元（人民幣千元）。

附錄一

會計師報告

I 貴集團的歷史財務資料(續)

綜合全面收益表

	附註	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
		2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
		人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元
收入	5	98,421	88,704	1,226,920	88,550	762,950
收入成本	6	(21,670)	(19,967)	(284,565)	(34,728)	(188,428)
毛利		76,751	68,737	942,355	53,822	574,522
銷售及營銷開支	6	(13,917)	(16,763)	(559,215)	(186,426)	(245,071)
研發開支	6	(25,305)	(25,612)	(146,108)	(12,258)	(18,043)
一般及行政開支	6	(19,090)	(9,296)	(102,897)	(11,916)	(28,666)
金融資產減值虧損淨額	6	(657)	(170)	364	688	71
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	8	143	535	594	439	1,962
其他收入	9	7,042	6,394	11,406	4,807	2,917
其他收益/(虧損)淨額	10	1,262	1,741	(27,071)	(13)	(4,157)
經營利潤/(虧損)		26,229	25,566	119,428	(150,857)	283,535
財務收入	11	53	47	795	48	697
財務成本	11	(151)	(138)	(103)	(65)	(283)
財務(成本)/收入淨額		(98)	(91)	692	(17)	414
可轉換可贖回優先股的 公允價值變動		—	—	—	—	(338,380)
應佔採用權益法列賬的 投資業績	17	145	(154)	(404)	(202)	5,046
採用權益法列賬的投資之 減值虧損	17	—	(2,000)	—	—	—
向投資者發行的金融工具的 虧損	29	—	(2,667)	(6,400)	(3,200)	(53,928)
除所得稅前利潤/(虧損)		26,276	20,654	113,316	(154,276)	(103,313)
所得稅(開支)/抵免	12	(1,416)	(1,029)	(9,577)	(1,904)	9,528
貴公司權益持有人應佔 年度/期間利潤/(虧損)		24,860	19,625	103,739	(156,180)	(93,785)

附錄一

會計師報告

I 貴集團的歷史財務資料(續)

綜合全面收益表(續)

附註	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元	
其他全面(虧損)/收益： 不可重新分類至損益的項目						
— 貨幣換算差額	—	—	(955)	(171)	1,604	
— 因自身信貸風險導致的 可轉換可贖回優先股的 公允價值變動	—	—	—	—	(986)	
年/期內其他全面(虧損)/ 收益，扣除稅項	—	—	(955)	(171)	618	
貴公司權益持有人應佔 年/期內全面收益/ (虧損)總額	<u>24,860</u>	<u>19,625</u>	<u>102,784</u>	<u>(156,351)</u>	<u>(93,167)</u>	
貴公司權益持有人應佔 每股盈利/(虧損)						
— 基本及攤薄(人民幣元)	13	2.61	2.06	10.88	(16.39)	(9.84)

附註：上述每股盈利/(虧損)並未計及股東於[●]通過的決議案項下的[編纂]，原因為[編纂]截至本報告日期尚未生效(附註13)。

附錄一

會計師報告

I 貴集團的歷史財務資料(續)

綜合財務狀況表

	附註	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
資產					
非流動資產					
物業、廠房及設備	14	861	1,017	3,931	7,500
使用權資產	15	2,090	2,218	10,394	8,662
遞延稅項資產	16	3,817	3,446	2,625	16,699
以權益法入賬之投資	17	5,486	12,087	11,683	28,838
按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資	19	1,100	21,646	77,800	134,716
按攤銷成本計量的長期投資	20	20,791	—	—	—
預付款項、按金及其他資產	21	114	131	343	4,330
		34,259	40,545	106,776	200,745
流動資產					
貿易應收款項	22	13,872	10,233	121,536	72,181
存貨		—	—	222	269
預付款項、按金及其他資產	21	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	23	15,143	10,818	1,299	31,115
按攤銷成本計量的短期投資	20	10,085	86,341	—	—
受限制現金	24(b)	—	—	2,250	719
現金及現金等價物	24(a)	21,398	26,092	443,248	675,957
		100,899	189,364	628,045	818,087
資產總值		135,158	229,909	734,821	1,018,832
權益					
股本	25	—	—	—	1
股份溢價	25	—	—	—	2,313,575
其他儲備	26	46,671	47,527	139,572	(3,058,252)
保留盈利		47,123	65,892	74,631	(199,154)
權益總額		93,794	113,419	214,203	(943,830)
負債					
非流動負債					
合約負債	27	645	—	—	—
租賃負債	28	1,040	—	6,816	6,096
可轉換可贖回優先股	30	—	—	—	1,770,020
向投資者發行的金融工具	29	—	82,667	89,067	—
		1,685	82,667	95,883	1,776,116
流動負債					
貿易應付款項	31	3,144	1,908	13,329	39,647
其他應付款項及應計費用	32	19,806	21,469	169,464	41,371
合約負債	27	12,345	6,017	227,949	96,516
按公允價值計量且其變動計入損益之金融負債	23	—	—	—	65
即期所得稅負債		3,295	2,154	10,415	6,224
租賃負債	28	1,089	2,275	3,578	2,723
		39,679	33,823	424,735	186,546
負債總額		41,364	116,490	520,618	1,962,662
權益及負債總額		135,158	229,909	734,821	1,018,832

附錄一

會計師報告

I 貴集團的歷史財務資料(續)

貴公司的財務狀況表

	附註	截至2021年6月30日 人民幣千元
資產		
非流動資產		
於附屬公司的投資	37	3,341,437
流動資產		
預付款項、按金及其他資產		3,427
現金及現金等價物	24(a)	403,798
		<u>407,225</u>
資產總值		<u>3,748,662</u>
權益		
股本	25	1
股份溢價	25	2,313,575
其他儲備	26	815
累計虧損		(353,030)
貴公司權益持有人應佔權益		<u>1,961,361</u>
權益總額		<u>1,961,361</u>
負債		
非流動負債		
可轉換可贖回優先股	30	1,770,020
流動負債		
其他應付款項及應計費用	32	17,281
負債總額		<u>1,787,301</u>
權益及負債總額		<u>3,748,662</u>

附錄一

會計師報告

I 貴集團的歷史財務資料(續)

綜合權益變動表

	貴公司權益持有人應佔				總計 人民幣千元
	股本 人民幣千元	股份溢價 人民幣千元	其他儲備 人民幣千元	保留盈利 人民幣千元	
截至2018年1月1日	—	—	30,652	34,282	64,934
全面收益	—	—	—	24,860	24,860
年內利潤	—	—	—	24,860	24,860
年內全面收益總額	—	—	—	24,860	24,860
與擁有人(身份為擁有人)的交易	—	—	2,019	(2,019)	—
撥入法定儲備	—	—	(10,000)	(10,000)	(10,000)
向當時股東分配股息	—	—	14,000	—	14,000
以股份為基礎的付款	—	—	—	—	—
年內與擁有人(身份為擁有人)的交易總額	—	—	16,019	(12,019)	4,000
截至2018年12月31日	—	—	46,671	47,123	93,794

附註

26

33

6

附錄一

會計師報告

I 貴集團的歷史財務資料(續)

綜合權益變動表(續)

	貴公司權益持有人應佔				總計 人民幣千元
	股本 人民幣千元	股份溢價 人民幣千元	其他儲備 人民幣千元	保留盈利 人民幣千元	
截至2019年1月1日	—	—	46,671	47,123	93,794
全面收益	—	—	—	19,625	19,625
年內利潤	—	—	—	19,625	19,625
年內全面收益總額	—	—	—	19,625	19,625
與擁有人(身份為擁有人)的交易	—	—	856	(856)	—
撥入法定儲備	—	—	80,000	—	80,000
向投資者發行的金融工具	—	—	(80,000)	—	(80,000)
確認為非流動負債	—	—	856	(856)	—
年內與擁有人(身份為擁有人)的交易總額	—	—	47,527	65,892	113,419
截至2019年12月31日	—	—	47,527	65,892	113,419

附註

26

29

附錄一

會計師報告

I 貴集團的歷史財務資料(續)

綜合權益變動表(續)

	貴公司權益持有人應佔				總計 人民幣千元
	股本 人民幣千元	股份溢價 人民幣千元	其他儲備 人民幣千元	保留盈利 人民幣千元	
截至2020年1月1日	—	—	47,527	65,892	113,419
全面收益	—	—	—	103,739	103,739
年內利潤	—	—	—	—	—
其他全面收益	—	—	(955)	—	(955)
— 貨幣換算差額	—	—	(955)	—	(955)
年內全面收益總額	—	—	(955)	103,739	102,784
與擁有人(身份為擁有人)的交易	—	—	5,000	(5,000)	—
撥入法定儲備	—	—	—	(90,000)	(90,000)
向當時的股東分配股息	—	—	—	—	—
當時股東注資	—	—	31,983	—	31,983
以股份為基礎的付款	—	—	56,017	—	56,017
年內與擁有人(身份為擁有人)的交易總額	—	—	93,000	(95,000)	(2,000)
截至2020年12月31日	—	—	139,572	74,631	214,203

附註

26
33
6

附錄一

會計師報告

I 貴集團的歷史財務資料(續)

綜合權益變動表(續)

	貴公司權益持有人應佔				總計 人民幣千元
	股本 人民幣千元	股份溢價 人民幣千元	其他儲備 人民幣千元	保留盈利 人民幣千元	
	—	—	47,527	65,892	113,419
	—	—	—	(156,180)	(156,180)
	—	—	(171)	—	(171)
	—	—	(171)	(156,180)	(156,351)
	—	—	8,965	—	8,965
	—	—	8,965	—	8,965
	—	—	56,321	(90,288)	(33,967)

附註

6

(未經審核)
 截至2020年1月1日
 全面(虧損)/收益
 期內利潤
 其他全面收益
 — 貨幣換算差額
 期內全面(虧損)/收益總額
 與擁有人(身份為擁有人)的交易
 以股份為基礎的付款
 年內與擁有人(身份為擁有人)的交易總額
 截至2020年6月30日

附錄一

會計師報告

I 貴集團的歷史財務資料(續)

綜合權益變動表(續)

	貴公司權益持有人應佔				總計 人民幣千元
	股本	股份溢價	其他儲備	保留盈利	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	
截至2021年1月1日	—	—	139,572	74,631	214,203
全面收益	—	—	—	(93,785)	(93,785)
期內利潤	—	—	—	—	—
其他全面收益	—	—	1,604	—	1,604
— 貨幣換算差額	—	—	—	—	—
— 因自身信貸風險導致的可轉換可贖回優先股的公允價值變動	—	—	(986)	—	(986)
期內全面收益總額	—	—	618	(93,785)	(93,167)
與擁有人(身份為擁有人)的交易	—	—	(251,564)	—	(251,564)
向投資者發行的金融工具的賬面值變動	—	—	(633,303)	—	(633,303)
換股的影響	1	2,313,575	(2,313,575)	—	1
貴集團重組的影響	—	—	—	(180,000)	(180,000)
向當時的股東分配股息	—	—	—	(199,154)	(199,154)
截至2021年6月30日	1	2,313,575	(3,058,252)	(199,154)	(943,830)

附註

29
30
25
33

截至2021年1月1日

全面收益

期內利潤

其他全面收益

— 貨幣換算差額

— 因自身信貸風險導致的可轉換可贖回優先股的公允價值變動

期內全面收益總額

與擁有人(身份為擁有人)的交易

向投資者發行的金融工具的賬面值變動

換股的影響

貴集團重組的影響

向當時的股東分配股息

截至2021年6月30日

附錄一

會計師報告

I 貴集團的歷史財務資料(續)

綜合現金流量表

	附註	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
		2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
		人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元
經營活動所得現金流量						
經營產生的現金	34	40,585	8,599	444,097	15,789	116,957
已付所得稅		(463)	(1,798)	(496)	(201)	(7,506)
經營活動產生的現金淨額		40,122	6,801	443,601	15,588	109,451
投資活動所得現金流量						
購買物業、廠房及設備	14	(55)	(470)	(3,481)	(472)	(4,031)
購買按公允價值計量 且其變動計入損益之 金融資產	23	(15,000)	(1,891)	(8,247)	(8,247)	(30,000)
贖回按公允價值計量 且其變動計入損益之 金融資產	23	—	7,038	18,440	18,440	1,296
收購按公允價值計量 且其變動計入損益 的長期投資	19	—	(20,833)	(56,234)	(3,833)	(48,000)
按攤銷成本計量的 金融資產付款		(7,000)	(65,000)	—	—	—
贖回按攤銷成本計量的 金融資產		7,000	10,000	85,000	65,000	—
收購以權益法列賬的投資 關聯方和第三方的 貸款償付(包括利息)	17	(4,000)	(8,755)	—	—	(12,109)
對關聯方和第三方的貸款 按公允價值計量且 其變動計入損益的 長期投資的股息		30,172	22,619	30,375	2,786	367
商業銀行發行的理財產品的 投資回報		(34,850)	(23,700)	(18,695)	(15,600)	—
來自按攤銷成本計量的 金融資產利息收入		—	—	—	—	8
投資活動(所用)／所得 的現金淨額		(23,697)	(80,252)	49,588	58,838	(92,349)
融資活動所得現金流量						
當時股東注資	25、26	—	—	31,983	—	1
來自向投資者發行的金融 工具所得款項	29	—	80,000	—	—	—
發行可轉換可贖回優先股	30	—	—	—	—	401,000
支付附屬公司當時股東的股息	33	(10,000)	—	(90,000)	—	(180,000)
支付租賃負債(包括利息)	15	(1,267)	(1,737)	(2,349)	(1,242)	(1,812)
[編纂]款項		[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
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						
年／期初現金及現金等價物		5,158	4,812	432,823	73,184	234,465
現金及現金等價物匯率 變動的影響		15,955	21,398	26,092	26,092	443,248
年／期末現金及現金等價物	24(a)	21,398	26,092	443,248	99,361	675,957

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

青瓷游戏有限公司（「貴公司」）於2021年3月12日根據開曼群島法律註冊成立為獲豁免有限責任公司。貴公司為投資控股公司。貴公司及其附屬公司（包括綜合結構性實體）（統稱「貴集團」）主要於中華人民共和國（「中國」）及其他國家和地區從事移動遊戲開發及經營，並提供訊息服務（「**編纂**業務」）。

1.2 貴集團歷史及重組

於貴公司註冊成立及完成重組（「重組」）（定義見下文）前，**編纂**業務主要由廈門青瓷數碼技術有限公司（「青瓷數碼」）及其附屬公司（統稱「青瓷數碼集團」）進行，其中，13.33%的青瓷數碼股份以附帶優先權的普通股形式持有，其於向投資者發行的金融工具中確認，而青瓷數碼86.67%的股份則以普通股形式持有，其於股本中確認。

於籌備貴公司股份於**編纂**時，貴集團進行重組，據此，從事**編纂**業務公司的實益權益乃轉讓予貴公司。有關重組詳情載列如下：

1.2.1 貴公司註冊成立及境外控股架構

於2021年3月12日，貴公司於開曼群島註冊成立，法定股本為50,000美元，分為5,000,000,000股每股面值為0.00001美元的股份。註冊成立後，以現金按面值向初始認購人配發及發行一股股份，並隨後轉讓至貴集團創辦人、主席兼執行董事楊煦先生的控股公司Keiskei QC Ltd.。

於2021年4月1日，Qingci Holding Limited（「Qingci Holding」）於英屬處女群島（「英屬處女群島」）註冊成立，作為貴公司的全資附屬公司。

於2021年4月22日，青瓷（香港）有限公司（「青瓷香港有限公司」）於香港註冊成立，作為Qingci Holding的全資附屬公司。

於2021年4月，青瓷數碼的股東進行股份轉讓（誠如附註30所披露）。於股份轉讓後，33.21%的青瓷數碼股份以附帶優先權的普通股形式持有，而66.79%的青瓷數碼股份則以普通股形式持有。

於2021年5月14日，為反映青瓷數碼的境內股權架構，貴公司9,530,575股普通股按每股面值0.00001美元獲配發及發行予九名境外普通股股東。貴公司4,739,938股可贖回可轉換優先股（「A系列優先股」）獲發行予A系列投資者（附註30）。

於2021年5月26日，貴公司1,152,488股可贖回可轉換優先股（「B系列優先股」）按每股面值0.00001美元配發及發行予B系列投資者（附註30）。

II 歷史財務資料附註(續)

1 一般資料、重組及呈列基準(續)

1.2 貴集團歷史及重組(續)

1.2.2 收購經營受限制的青瓷數碼集團

於2021年5月10日，廈門青瓷互動科技有限公司(「外商獨資企業」)於中國註冊成立，作為青瓷香港有限公司的全資附屬公司。

於2021年5月26日，外商獨資企業與青瓷數碼及青瓷數碼的股東訂立一系列合約協議(統稱「合約安排」)。根據合約安排，外商獨資企業能有效控制經營受限制的青瓷數碼及其中國附屬公司(統稱「中國綜合聯屬實體」)之運營及融資決策，並獲得中國綜合聯屬實體產生的絕大部分經濟利益。因此，中國綜合聯屬實體作為 貴公司受控制結構實體處理且由 貴公司綜合入賬。有關合約安排的進一步詳情載於附註2.2.1。

1.2.3 非限制及／或非禁止業務重組

作為重組的一部分，青瓷數碼集團將不受任何外國投資限制或禁止開展的業務轉讓予 Qingci Holding。因此，於2021年5月11日，青瓷數碼轉讓香港青瓷數碼技術有限公司(「青瓷香港」)100%的股權予Qingci Holding，而青瓷香港成為Qingci Holding的全資附屬公司。

於完成重組後， 貴公司成為現時組成 貴集團公司的控股公司。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

1 一般資料、重組及呈列基準(續)

1.2 貴集團歷史及重組(續)

名稱	註冊成立／ 成立地點及 法律實體類型	註冊成立／ 成立日期	已發行／ 註冊股本詳情	持有實際權益			於本報告 日期	主要業務 及經營地點	附註
				2018年	2019年	2020年			
				截至12月31日	截至 2021年 6月30日				
附屬公司									
直接持有：									
Qingci Holding Limited (「Qingci Holding」)	英屬處女群島， 有限公司	2021年4月	1美元	不適用	不適用	100%	100%	投資控股	(i)
間接持有：									
青瓷(香港)有限公司 (「青瓷香港有限公司」)	香港，有限公司	2021年4月	100港元	不適用	不適用	100%	100%	投資控股	(ii)
廈門青瓷互動科技有限公司 (「外商獨資企業」)	中國廈門， 有限公司	2021年5月	人民幣100,000,000元	不適用	不適用	100%	100%	投資控股	(iii)
青集有限公司	香港，有限公司	2021年7月	100港元	不適用	不適用	不適用	不適用	投資控股	(iv)
香港青瓷數碼技術有限公司 (「青瓷香港」)	香港，有限公司	2019年10月	1,000,000美元	不適用	100%	100%	100%	遊戲運營	(v)
株式會社QCPlay (「青瓷日本」)	日本， 有限公司	2021年5月	50,000,000日圓	不適用	不適用	100%	100%	遊戲運營	(vi)
上海清陽文化傳媒有限公司 (「清陽上海文化」)	中國上海，有限 公司	2021年7月	人民幣100,000元	不適用	不適用	不適用	不適用	遊戲運營	(vii)
上海青司管理諮詢有限公司 (「上海青司」)	中國上海，有限 公司	2021年10月	人民幣150,000,000元	不適用	不適用	不適用	不適用	諮詢	(xi)
海南青瓷信息諮詢有限公司 (「海南青瓷」)	中國海南，有限 公司	2021年10月	人民幣5,000,000元	不適用	不適用	不適用	不適用	諮詢	(xii)
海南青影信息諮詢有限公司 (「海南青影」)	中國海南，有限 公司	2021年10月	人民幣10,000,000元	不適用	不適用	不適用	不適用	諮詢	(xiii)
補合約安排控制的結構實體：									
廈門青瓷數碼技術有限公司 (「青瓷數碼」)	中國廈門， 有限公司	2012年3月	人民幣14,270,513元	100%	100%	100%	100%	遊戲開發及 運營	(ii)
廈門青瓷文化傳播有限公司 (「青瓷文化」)	中國廈門， 有限公司	2014年8月	人民幣10,000,000元	100%	100%	100%	100%	遊戲開發及 運營	(iii)
成都青瓷數碼技術有限公司 (「青瓷成都」)	中國成都， 有限公司	2016年4月	人民幣100,000元	100%	100%	100%	100%	遊戲運營	(iv)
廈門暢樂遊網絡科技有限公司 (「暢樂遊」)	中國廈門， 有限公司	2015年12月	人民幣100,000元	100%	不適用	不適用	不適用	遊戲運營	(v)
廈門暢玩網絡科技有限公司(「暢玩」)	中國廈門， 有限公司	2015年9月	人民幣100,000元	100%	不適用	不適用	不適用	遊戲運營	(v)
成都青瓷互動網絡科技有限公司 (「青瓷互動」)	中國成都， 有限公司	2021年8月	人民幣5,000,000元	不適用	不適用	不適用	不適用	遊戲運營	(viii)
成都青瓷傳媒有限公司(「青瓷傳媒」)	中國成都， 有限公司	2021年8月	人民幣2,000,000元	不適用	不適用	不適用	不適用	遊戲運營	(ix)
成都青瓷軟件技術有限公司 (「青瓷軟件」)	中國成都， 有限公司	2021年8月	人民幣2,000,000元	不適用	不適用	不適用	不適用	遊戲運營	(x)

由於並無英文名稱註冊，於此提及的若干附屬公司英文名稱為董事盡力對該等公司中文名稱的翻譯。

II 歷史財務資料附註(續)

1 一般資料、重組及呈列基準(續)

1.2 貴集團歷史及重組(續)

- (i) 青瓷香港於2019年10月10日(註冊成立日期)至2020年12月31日期間的法定財務報表乃由眾和國際會計師事務所有限公司審核。
- (ii) 青瓷數碼截至2018年12月31日止年度的法定財務報表乃由中匯會計師事務所(特殊普通合夥)審核。截至2019年12月31日止年度的法定財務報表乃由容誠會計師事務所(特殊普通合夥)審核。截至2020年12月31日止年度的法定財務報表乃由永大會計師事務所審核。
- (iii) 青瓷文化截至2018年及2019年12月31日止年度的法定財務報表未經審核。截至2020年12月31日止年度的法定財務報表乃由永大會計師事務所審核。
- (iv) 青瓷成都截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度的法定財務報表未經審核。該公司已於2021年8月9日撤銷註冊。
- (v) 該等附屬公司並無刊發經審核財務報表乃由於彼等為分別於2018年2月及2019年7月新近出售及解散。
- (vi) 青瓷日本於2021年5月至本報告日期期間的法定財務報表未經審核。
- (vii) 清賜上海文化於2021年7月至本報告日期期間的法定財務報表未經審核。
- (viii) 青瓷互動於2021年8月至本報告日期期間的法定財務報表未經審核。
- (ix) 青瓷傳媒於2021年8月至本報告日期期間的法定財務報表未經審核。
- (x) 青瓷軟件於2021年8月至本報告日期期間的法定財務報表未經審核。
- (xi) 上海青司於2021年8月至本報告日期期間的法定財務報表未經審核。
- (xii) 海南青瓷於2021年8月至本報告日期期間的法定財務報表未經審核。
- (xiii) 海南青影於2021年8月至本報告日期期間的法定財務報表未經審核。

組成 貴集團的所有公司均採用12月31日作為其財政年結日。

1.3 呈列基準

緊接重組前及緊隨重組後，[編纂]業務主要由青瓷數碼集團及其附屬公司開展。根據重組，[編纂]業務轉讓予 貴公司並由 貴公司持有。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

1 一般資料、重組及呈列基準(續)

1.3 呈列基準(續)

貴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。重組僅為青瓷數碼集團運營的[編纂]業務的資本重整，並未導致業務實質出現任何變更。因此，重組所產生的 貴集團被視作青瓷數碼集團旗下[編纂]業務的延續，就本報告而言， 貴集團旗下 貴公司的歷史財務資料就所有呈列期間使用[編纂]業務的賬面值呈列，猶如重組於往績記錄期間前已完成。

集團公司間交易、結餘及集團公司間交易之未變現收益／虧損已於綜合入賬時抵銷。

2 重大會計政策概要

編製歷史財務資料時應用之主要會計政策載列如下。除另有指明外，該等政策於整個往績記錄期間獲貫徹應用。

2.1 編製基準

編製歷史財務資料所應用的主要會計政策符合國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)。歷史財務資料乃根據歷史成本常規編製，並因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而予以修訂，該等金融資產及金融負債按公允價值列賬。

編製符合國際財務報告準則的歷史財務資料要求運用若干重要的會計估計。其亦要求管理層於應用 貴集團的會計政策過程中作出判斷。涉及較多判斷或較大複雜性的範疇，或當中的假設及估計對於歷史財務資料而言屬重大的範疇，於下文附註4披露。

所有強制規定於2021年1月1日開始的財政年度應用的有效準則、準則的修訂及詮釋，於往績記錄期間貫徹應用於 貴集團。

以下新訂準則、修訂及新訂詮釋均已頒佈惟於往績記錄期間並未生效，且並無提前採納。 貴集團計劃於該等新準則、準則修訂和新詮釋生效時採納：

於下列日期
或之後開始的
會計年度生效

國際財務報告準則第10號(修訂本)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公司之間之資產出售或注資」

待釐定

國際會計準則第16號(修訂本)「物業、機器及設備——作擬定

用途前之所得款項」

2022年1月1日

國際會計準則第37號(修訂本)「虧損性合約——履行合約之成本」

2022年1月1日

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.1 編製基準(續)

	於下列日期 或之後開始的 會計年度生效
國際財務報告準則第3號(修訂本)「概念框架的提述」	2022年1月1日
國際財務報告準則2018年至2020年的年度改進	2022年1月1日
國際會計準則第1號(修訂本)「負債分類為流動或非流動」	2023年1月1日
國際財務報告準則第17號「保險合約」	2023年1月1日
國際會計準則第1號及國際財務報告準則實務報告第2號(修訂本) 「會計政策披露」	2023年1月1日
國際會計準則第8號(修訂本)「會計估計定義」	2023年1月1日
國際會計準則第12號(修訂本)「單一交易產生的資產及負債的相關 遞延稅項」	2023年1月1日

貴集團已開始評估該等新訂或經修訂準則及修訂的影響。管理層預期，國際會計準則第1號(修訂本)「負債分類為流動或非流動」在2023年1月1日採納後，或會導致「可轉換可贖回優先股」自非流動負債重新分類至流動負債，原因為優先股東可隨時選擇將優先股轉換為普通股。除此之外，於其生效時，預期不會對貴集團的財務表現及狀況造成重大影響。

2.2 附屬公司

附屬公司指貴集團擁有控制權的所有實體(包括結構實體)。當貴集團承受或享有參與實體(包括結構實體)所得之可變回報，且有能力通過其指示實體活動之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開始悉數綜合入賬，並自控制權喪失之日起終止綜合入賬。

集團內的公司間交易、結餘及集團公司間的交易未變現收益已抵銷。未變現損失亦予以抵銷，除非交易提供所轉移資產的減值證據。附屬公司的會計政策已變更(倘必要)以確保貴集團所採納政策的一致性。

附屬公司業績及權益中的非控股權益分別於綜合收益表、綜合全面收益表、綜合權益變動表及綜合財務狀況表中單獨呈列。

2.2.1 通過合約安排控制的附屬公司

貴公司的全資附屬公司外商獨資企業已與青瓷數碼訂立合約安排，使得外商獨資企業及貴集團：

- 行使權力以指導中國綜合聯屬實體相關活動；
- 行使權益持有人對中國綜合聯屬實體的投票權；

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.2 附屬公司(續)

2.2.1 通過合約安排控制的附屬公司(續)

- 因外商獨資企業酌情業務支持，收取中國綜合聯屬實體所產生的絕大部分經濟利益回報；
- 取得不可撤回及獨家權利以名義代價向青瓷數碼的登記權益持有人購買該公司的所有股權，惟相關政府機關要求以另一金額作為購買代價則除外，於該情況下購買代價將為有關機關所要求的金額。倘相關政府機關要求以名義金額以外的金額作為購買代價，則青瓷數碼登記權益持有人將向外商獨資企業退回彼等所收取的購買代價金額。應外商獨資企業的要求，青瓷數碼登記權益持有人於外商獨資企業行使其購買權後，將即時及無條件地向外商獨資企業(或其於 貴集團內的指定人士)轉讓彼等各自於青瓷數碼的股權；及
- 自青瓷數碼的登記權益持有人取得以該公司全部擁有權權益所作出的質押，以作為履行彼等於合約安排項下的責任的擔保。

由於合約安排， 貴公司有權行使對中國綜合聯屬實體的權力及控制權，獲得其參與中國綜合聯屬實體所得的可變回報，並有能力透過其於中國綜合聯屬實體之權力影響該等回報。故 貴公司被視為對中國綜合聯屬實體有控制權。因此， 貴公司將中國綜合聯屬實體視為受控制結構實體，並將該等實體的財務狀況及經營業績綜合計入 貴集團的綜合財務報表中。

儘管如此，合約安排可能不如 貴集團對中國綜合聯屬實體擁有直接控制權的直接法定所有權有效，同時中國法律體制所呈現的不確定因素可能妨礙 貴集團行使對中國綜合聯屬實體的業績、資產及負債的實益權利。基於其法律顧問的意見，董事認為，合約安排符合相關中國法律法規，具有法律約束力且可強制執行。

2.2.2 業務合併

貴集團採用購買法將所有業務合併入賬，不論是否已收購權益工具或其他資產。就收購附屬公司轉讓的代價包括：

- 所轉讓資產的公允價值；
- 已收購業務前擁有人產生的負債；
- 貴集團發行的股權；
- 或有代價安排產生的任何資產或負債的公允價值；及
- 該附屬公司任何先前存在的股權的公允價值。

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.2 附屬公司(續)

2.2.2 業務合併(續)

在業務合併中所收購的可資識別資產及承擔的負債及或有負債初步按其於收購日期的公允價值計量。貴集團按個別收購基準確認於已收購實體的任何非控股權益，非控股權益可按公允價值或按非控股權益分佔已收購實體可資識別資產淨值的比例確認。

收購相關成本於產生時支銷。

所轉讓代價、於被收購方的任何非控股權益金額及任何先前於被收購方的股權於收購日期的公允價值超逾所收購可資識別資產淨值之公允價值的差額乃入賬列作商譽。

或有代價分類為權益或金融負債。分類為金融負債的金額隨後按公允價值重新計量，公允價值變動於損益確認。分類為權益的金額不再重新計量，且其後續結算於權益內列賬。

倘業務合併分階段進行，則收購方先前持有的被收購方股權於收購日期的賬面值按收購日期的公允價值重新計量。該重新計量產生的任何收益或虧損乃於損益確認。

2.2.3 不導致控制權變更的附屬公司擁有權權益變動

貴集團視與非控制性權益進行不導致失去控制權的交易為與貴集團權益擁有人進行的交易。擁有權權益的變動導致於控制性權益與非控制性權益的賬面值作出調整，以反映彼等於附屬公司的相關權益。非控制性權益調整的款額與已付或已收任何代價之間的差額於貴公司擁有人應佔權益確認為獨立儲備。

2.2.4 出售附屬公司

當貴集團因失去控制權而不再將附屬公司綜合入賬，於實體中保留的權益重新計量至公允價值，賬面值變動於損益確認。該公允價值就其後聯營公司、合營企業或金融資產的保留權益的入賬而言成為初始賬面值。此外，先前於其他全面收益確認與該實體有關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。此舉意味著先前在其他全面收益確認的金額按適用國際財務報告準則規定／許可重新分類至損益或轉撥至另一類權益。

2.3 獨立財務報表

於附屬公司的投資乃按成本減減值入賬。成本包括投資的直接歸屬成本。附屬公司業績按貴公司已收及應收股息入賬。

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.3 獨立財務報表(續)

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益總額，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。

2.4 聯營公司

聯營公司乃 貴集團於其中擁有重大影響力而非控制權或共同控制權之所有實體。所有以普通股形式且具重大影響力之聯營公司的投資採用權益會計法入賬，初始按成本確認，並於其後進行調整，以確認收購後 貴集團應佔被投資方損益份額，以及被投資方其他全面收益中 貴集團應佔其他全面收益變動份額。已收或應收聯營公司股息確認為投資賬面值抵減。

當 貴集團應佔按權益法列賬投資虧損等於或超過其於實體的權益(包括任何其他無抵押長期應收款項)，除非其已產生責任或代表其他實體付款， 貴集團不會進一步確認虧損。

貴集團與其聯營公司及合營企業之間的交易之未變現收益將予以抵銷，惟以 貴集團於該等實體的權益為限。除非該項交易提供證據證明轉移資產出現減值，否則未變現虧損亦予以抵銷。被投資方之會計政策於有需要時會修訂，以確保與 貴集團所採納之政策一致。

貴集團於各報告日期釐定採用權益法入賬之投資是否存在客觀減值證據。一旦存在減值證據， 貴集團會按投資可收回金額與其賬面值的差額計算減值金額，並於綜合收益表「採用權益法列賬的投資之減值虧損」確認有關金額。

若 貴集團在一家聯營公司中的擁有權權益被減少，但保留重大影響力，則僅之前在其他全面收益中被確認的金額將被重新按比例歸類為損益(如適用)。

2.5 分部報告

經營分部按與提供予主要經營決策者(「主要經營決策者」)的內部報告一致的方式呈報。主要經營決策者負責經營分部的資源分配及表現評估，已被識別為 貴公司的執行董事。

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.6 外幣換算

2.6.1 功能及呈報貨幣

貴集團旗下各實體的財務資料內所載項目均採用該實體經營所在主要經濟環境的貨幣(「功能貨幣」)計量。貴公司及其中國內地以外附屬公司的功能貨幣為美元，而貴公司於中國內地的附屬公司的功能貨幣為人民幣。由於貴集團於往績記錄期間的主要業務在中國內地進行，貴集團決定以人民幣呈列其財務資料(另有說明除外)。

2.6.2 交易及結餘

外幣交易採用於交易日期的匯率換算為功能貨幣。結算此等交易產生的匯兌盈虧以及將以外幣計值的貨幣資產和負債以年末匯率換算產生的匯兌盈虧通常按淨額基準在綜合全面收益表內的「其他收益／(虧損)淨額」中確認。

以外幣為單位按公允價值計量之非貨幣性項目，按釐定公允價值當日之匯率換算。按公允價值列賬的資產及負債之換算差額呈報為公允價值盈虧之一部分。例如，非貨幣性資產及負債(例如所持按公允價值計量且其變動計入損益記賬的權益)的換算差額在綜合全面收益表中確認為「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」一部分。

2.6.3 集團公司

所有採用有別於呈報貨幣的功能貨幣的貴集團實體(當中概無擁有超通脹經濟體的貨幣)，其業績及財務狀況均按下列方式換算為呈報貨幣：

- 就各財務狀況表呈列的資產及負債，按財務狀況表日期的收市匯率換算；
- 就各收益表及全面收益表的收入及開支，按平均匯率換算(除非此並非交易日期的現行匯率累計影響的合理約值，在該情況下，收入及開支按交易日期的匯率換算)；及
- 所有由此產生的匯兌差額均在其他全面收益內確認。

收購海外實體所產生的商譽及公允價值調整均視為海外實體的資產及負債，並按收市匯率換算。產生的貨幣換算差額於其他全面收益內確認。

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.7 物業、廠房及設備

物業、廠房及設備按歷史成本減折舊列賬。歷史成本包括與採購項目直接相關的支出。

其後的成本計入資產的賬面值內或確認為獨立資產(如適用)，惟僅限於與該項目相關的未來經濟利益有可能流入 貴集團及該項目的成本能可靠地計量的情況。已替換零件按照賬面值確認取消。所有其他維修保養於其產生的財務期間在全面收益表內扣除。

物業、廠房及設備以直線法計算折舊以於其以下估計可用年期內分攤其成本至其剩餘價值：

- 服務器及其他設備 5年
- 辦公室電器 5年
- 汽車 5年

因業務收購產生的物業、廠房及設備於剩餘可使用年期內折舊。資產的剩餘價值及可使用年期於各報告期末審查及調整(如適用)。

倘資產的賬面值大於其估計可收回金額，則資產的賬面值即時撇減至其可收回金額。

出售產生的收益及虧損乃將所得款項與賬面值比較而釐定，並於全面收益表內的「其他收益／(虧損)淨額」項內確認。

2.8 無形資產

無形資產主要包括遊戲授權，無形資產於其估計可使用年期內以直線法攤銷，反映無形資產未來經濟利益的預期消耗模式。

2.9 非金融資產減值

非金融資產於發生任何事件或情況有變顯示未必能收回賬面值時，進行減值測試。資產賬面值超過可收回金額之部分確認為減值虧損。可收回金額為資產公允價值減出售成本及使用價值之較高者。評估減值時，資產按可獨立確認現金流入之最低水平合歸為一組，該流入在很大程度上獨立於來自其他資產或資產組別之現金流入。減值後之非金融資產(商譽除外)將於各報告期末覆核能否撥回減值數額。

當事件或情況變化顯示賬面值未必能夠收回時，遊戲授權以及遊戲授權及收益分成的預付款項均會進行減值審查。 貴公司定期評估相關遊戲能否成功發行的可能性，並估計該等遊戲的未來回報，以評估該等預付款項的減值指標(附註21)。

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.10 金融資產

2.10.1 分類

貴集團將金融資產分為以下計量類別：

- 隨後將按公允價值計量(其變動計入其他全面收益或計入損益)的金融資產；及
- 將按攤銷成本計量的金融資產。

該分類取決於實體管理金融資產及合約現金流量年期之業務模式。

對於按公允價值計量的資產，其盈虧計入損益或其他全面收益(「其他全面收益」)。就債務工具的投資而言，其變動計入何處取決於持有該筆投資的業務模式。就並非持作買賣權益工具的投資而言，其變動計入何處取決於貴集團在進行初始確認時是否作出了按公允價值計量且其變動計入其他全面收益(按公允價值計量且其變動計入其他全面收益)將權益投資入賬的不可撤銷之選擇。

貴集團當且僅當管理該等資產之業務模式變動時重新分類債務投資。

2.10.2 確認及終止確認

金融資產的常規買賣於買賣日期(即貴集團承諾買賣資產的日期)確認。金融資產乃於收取金融資產現金流的權利屆滿或轉讓以及貴集團轉讓絕大部分所有權的風險及回報時予以終止確認。

倘被認為應終止確認的部分滿足下列條件之一，貴集團將終止確認金融資產：(a)收取該金融資產現金流的合約權利終止；或(b)收取該金融資產現金流的合約權利已轉移，並且貴集團已轉移該金融資產擁有權的絕大部分風險及回報；或(c)貴集團保留收取該金融資產現金流的合約權利，但承擔將現金流量支付予協議最終收款方的合約義務，而該協議滿足終止確認現金流量轉移的所有條件(「轉移」條件)，並且已轉移該金融資產擁有權的絕大部分風險及回報。

2.10.3 計量

初始確認時，貴集團按其公允價值計量金融資產，加(就並非按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產而言)直接歸屬於購買金融資產的交易成本。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在損益支銷。

在確定具有嵌入衍生工具的金融資產的現金流是否僅支付本金和利息時，需從金融資產的整體進行考慮。

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.10 金融資產(續)

2.10.3 計量(續)

債務工具

債務工具的後續計量取決於 貴集團管理該項資產之商業模式和該項資產的現金流量特點。 貴集團按照以下三種計量方式對債務工具進行分類：

攤銷成本：倘為收回合約現金流量而持有之資產的現金流量僅為支付本金及利息，則該等資產按攤銷成本計量。該等金融資產的利息收入按實際利率法計入財務收入。終止確認產生的任何損益直接於損益確認，並連同匯兌收益及虧損呈列於其他(虧損)/收益。減值虧損於全面收益表內以單獨一個項目呈列。

按公允價值計量且其變動計入其他全面收益：倘為收回合約現金流量及出售金融資產而持有之資產的現金流量僅為支付本金及利息，則該等資產按公允價值計量且其變動計入其他全面收益。賬面值變動計入其他全面收益，惟於損益確認之減值收益或虧損、利息收入及匯兌收益及虧損之確認除外。終止確認金融資產時，先前於其他全面收益確認之累計收益或虧損由權益重新分類至損益並確認為其他(虧損)/收益。該等金融資產的利息收入按實際利率法計入財務收入。匯兌收益及虧損於其他(虧損)/收益呈列，而減值費用於全面收益表內以單獨一個項目呈列。

按公允價值計量且其變動計入損益：未達攤銷成本或按公允價值計量且其變動計入其他全面收益標準的資產按公允價值計量且其變動計入損益。後續按公允價值計量且其變動計入損益的債務投資的收益或虧損於損益確認，並於產生期間在「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」列報淨額。

權益工具

貴集團後續按公允價值計量所有權益投資。當 貴集團管理層選擇於其他全面收益內呈列權益投資的公允價值收益及虧損時，終止確認投資後不可將公允價值收益及虧損重新分類至損益。當 貴集團確立收取款項的權利時，該等投資的股息繼續於損益確認。

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內確認為其他(虧損)/收益(如適用)。按公允價值計量且其變動計入其他全面收益之權益投資的減值虧損(及減值虧損撥回)並無與其他公允價值變動分開列報。

2.10.4 減值

貴集團有兩類金融資產適用國際財務報告準則第9號的新預期信貸虧損模式：

- 貿易應收款項；及
- 其他應收款項

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.10 金融資產(續)

2.10.4 減值(續)

貴集團按前瞻性基準評估其以攤銷成本列賬和按公允價值計量且其變動計入其他全面收益的債務工具的預計信貸虧損。採用的減值方法取決於信貸風險是否顯著增加。附註3.1(b)詳細說明 貴集團如何確定信貸風險是否有重大增加。

就貿易應收款項而言， 貴集團採用國際財務報告準則第9號所允許的簡化方法，該方法規定預期存續期損失須自應收款項初始確認起予以確認。 貴集團於估計貿易應收款項的存續期預計信貸虧損時採用可行的權宜方法，乃視乎貿易應收款項未償還之天數，按適用的固定撥備率下的撥備矩陣計算。

其他應收款項按12個月預計信貸虧損或存續期預計信貸虧損計量減值，視乎信貸風險自初始確認起是否顯著增加而定。倘應收款項的信貸風險自初始確認起已大幅增加，則減值按存續期預計信貸虧損計量。現金及現金等價物亦須遵守國際財務報告準則第9號減值規定，已識別減值虧損為不重大。

2.11 金融負債(流動)

分類為按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債(包含外幣遠期合約)為持作買賣的金融負債。

按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債乃按公允價值計量，而因重新計量產生的任何損益在損益中確認。於損益中確認的損益淨額包括任何就金融負債支付的利息，並計入「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」一項。

2.12 衍生金融工具

貴集團訂立衍生金融工具以管理所面臨的外匯兌換風險，包括外匯遠期合約。衍生金融工具的進一步詳情於附註3.3披露。

衍生工具以衍生工具合約簽訂日之公允價值作首次確認及以其後各報告期末之公允價值重新計量。由於衍生金融工具並不符合對沖會計處理，所產生的收益或虧損立即於損益確認。

貴集團的衍生金融工具主要指於一年內的外匯遠期合約。 貴集團根據各期末外匯遠期合約的公允價值狀況呈列該等合約為按公允價值計量且其變動計入損益的流動金融資產或按公允價值計量且其變動計入損益的流動金融負債。

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.13 向投資者發行的金融工具

向投資者發行的金融工具指向青瓷數碼若干投資者發行具有若干優先權的普通股股份。根據協議，在 貴集團無法控制的若干事件發生後，持有人可贖回普通股。

由於 貴集團並無無條件權利避免交付現金或其他金融資產以履行合約責任， 貴集團初始按贖回金額的現值確認金融負債。金融負債其後按攤銷成本計量。金融工具的利息計入「向投資者發行的金融工具的虧損」。其後，倘 貴集團修訂付款估計， 貴集團將調整金融負債的賬面值，以反映按金融工具原本實際利率計算的經修訂估計未來現金流出的現值，而調整將確認為「向投資者發行的金融工具的虧損」(附註29)。除非優先權僅可於各報告期末後12個月後行使，否則贖回負債分類為流動負債。

2.14 抵銷金融工具

當有法定可執行權利可抵銷已確認金額，並有意圖按淨額基準結算或同時變現資產及結算負債時，金融資產與負債可互相抵銷，並在財務狀況表報告其淨額。法定可執行權利不得依賴未來事件而定，而在一般業務過程中以及倘 貴公司或對手方一旦出現違約、無償債能力或破產時亦必須可強制執行。

2.15 貿易及其他應收款項

貿易應收款項是指就於日常業務過程中進行服務而應收客戶的款項。倘預期於一年或一年之內(或於一般業務營運週期內(倘較長))收回貿易及其他應收款項，該等款項歸類為流動資產。否則，呈列為非流動資產。

貿易及其他應收款項初步按公允價值確認，其後則使用實際利率法按攤銷成本減減值撥備計量。

2.16 現金及現金等價物

於綜合現金流量表內，現金及現金等價物包括手頭現金、存於銀行的通知存款、金融機構的存款及其他原訂期限為三個月或三個月以下的短期高流動性投資。

2.17 存貨

存貨主要為商品，按成本及可變現淨值的較低者列賬。根據加權平均成本將成本分配到各個存貨項目。購買的存貨成本在扣除回扣及折扣後確定。可變現淨值為日常業務過程中的估計售價減去適用的可變銷售開支。

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.18 股本

普通股歸類為權益。與發行新股份直接相關的遞增成本於權益內顯示為所得款項(扣除稅項)的扣減。

2.19 貿易應付款項

該等金額指在財政年度結束前向 貴集團提供的貨品及服務的未支付負債。金額為無抵押，通常須於確認後90日內支付。貿易應付款項以流動負債呈列，惟付款並非於報告期後12個月內到期則除外。

貿易應付款項初步按公允價值確認，其後則採用實際利率法按攤銷成本計量。

2.20 可轉換可贖回優先股

貴公司發行的優先股(「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。

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。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 貴公司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 貴公司在報告期末後12個月內贖回優先股，否則優先股分類為非流動負債。

2.21 當期及遞延所得稅

期內所得稅開支或抵免為當期內根據各司法權區適用所得稅稅率就應課稅收入應付的稅項，其乃根據臨時差額及未動用稅項虧損產生的遞延稅項資產及負債變動作出調整。

當期及遞延稅項於損益確認，與在其他全面收益或直接於權益確認的項目相關除外。在此情況下，稅項亦分別確認為其他全面收益或直接於權益確認。

2.21.1 當期所得稅

當期所得稅支出根據 貴公司的附屬公司營運及產生應課稅收入的國家於結算日已頒佈或實質頒佈的稅法計算。管理層就可作詮釋的適用稅法所涉及的情況定期評估報稅表的狀況。管理層在適當情況下根據預期將向稅務機關支付的稅款作出撥備。

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.21 當期及遞延所得稅(續)

2.21.2 遞延所得稅內部基準差額

對於資產及負債的稅基與其在綜合財務報表中的賬面值之間產生的暫時性差額，使用負債法確認遞延所得稅。然而，若遞延稅項負債來自對商譽的初始確認，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始確認，而在交易時不影響會計處理及應課稅利益或虧損，則不予入賬。遞延所得稅乃以於結算日前已頒佈或實質頒佈的稅率(及稅法)釐定，並預期於實現相關遞延所得稅資產或結算遞延所得稅負債時應用。

僅於可能出現未來應課稅利潤，使暫時性差額得以使用時，確認遞延所得稅資產。

2.21.3 遞延所得稅外部基準差額

遞延所得稅負債乃就於附屬公司、聯營公司及合營安排的投資所產生的應課稅暫時性差額而計提撥備，惟暫時性差額的撥回時間由貴集團控制以及暫時性差額不可能於可見將來撥回的遞延所得稅負債除外。一般而言，貴集團不能控制聯營公司的暫時性差額撥回。僅在訂有協議賦予貴集團能力於可預見未來控制暫時性差額撥回時，方不就聯營公司的未分派利潤所產生的應課稅暫時性差額確認遞延稅項負債。

遞延所得稅資產乃就於附屬公司、聯營公司及合營安排的投資所產生的可扣稅暫時性差額而確認，惟僅以可能於未來撥回暫時性差額以及有足夠應課稅利潤用以抵銷暫時性差額的情況為限。

2.21.4 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，且遞延所得稅資產及負債涉及由同一稅收機關對該應課稅實體或不同的應課稅實體徵收的所得稅但有意以淨額基準結算餘額，則遞延所得稅資產與負債予以抵銷。

2.22 僱員福利

2.22.1 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。

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.22 僱員福利(續)

2.22.2 僱員應享假期

僱員應享的年假乃於應計給僱員時確認。就截至結算日僱員已提供的服務產生的年假的估計負債，則計提撥備。

僱員應享病假及分娩假期直至休假時方予確認。

2.22.3 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。分紅及獎勵計劃的責任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。

2.22.4 以股份為基礎的付款

貴集團運作一項股份獎勵計劃，據此，其自己貢獻或將會貢獻貴集團的僱員、董事取得服務，作為貴集團權益工具的代價。就換取授出權益工具而獲得服務的公允價值於綜合全面收益表確認為開支且權益會相應增加。

就股份而言，將予支銷的總額乃參考所授予權益工具的公允價值釐定：

- 包括任何市場表現條件；
- 不包括任何服務及非市場表現歸屬條件的影響；及
- 包括任何非歸屬條件的影響。

於計算預期歸屬的期權數量時，包括非市場表現及服務條件。已支銷總額於歸屬期間確認，歸屬期間為達成所有訂明歸屬條件的期間。

於各報告期末，貴集團根據非市場表現及服務條件修訂預期歸屬的期權數量。其於綜合收益表確認修訂對原訂預計的影響(如有)，並對權益作出相應的調整。

貴公司於行使購股權時發行新普通股。已收取的所得款項(扣除直接應佔交易成本)計入股本及股份溢價。

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.23 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確定。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。

2.24 收入確認

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 貴集團主要收入來源的會計政策簡介：

貴集團為由自身開發或遊戲開發商開發的移動遊戲之發行商。 貴集團發行其自身開發的移動遊戲或從遊戲開發商的授權移動遊戲，並透過分銷渠道向遊戲玩家發行有關遊戲以賺取遊戲運營收入，例如網絡應用程序商店(如Apple Inc.的App Store(「Apple App」)及Google LLC的Google Play(「Google App」))，以及網頁遊戲門戶網站及移動遊戲門戶網站，包括 貴集團的自身網站(統稱「分銷渠道」)。

貴集團發行遊戲乃以免費暢玩模式經營，據此，遊戲玩家可以免費體驗遊戲，在購買遊戲內虛擬道具時透過支付渠道(如第三方互聯網支付系統(「支付渠道」))支付費用。

當 貴集團發行由遊戲開發商所開發的移動遊戲時，銷售遊戲內虛擬道具所得的收益乃由 貴集團與遊戲開發商分成。支付予開發商的金額通常按玩家支付的金額，扣除支付予支付渠道及分銷渠道的費用，再乘以每款遊戲的預定百分比計算。

貴集團會評估與遊戲玩家、遊戲開發商、分銷渠道及支付渠道的協議，以便釐定 貴集團是否分別在與各方的安排中擔任向客戶提供貨物或服務的負責人或代理人，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

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.24 收入確認(續)

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 貴集團是否(i)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)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)於指定貨品或服務之定價方面享有自主權；(iv)有權選擇供應商。

2.24.1 遊戲運營收入

於往績記錄期間， 貴集團承擔遊戲運營的主要責任。 貴集團視自身作為遊戲運營安排的負責人，並按總額基準錄得遊戲運營收入。

貴集團根據安排承擔主要責任。 貴集團認為(i) 貴集團一般為提出想法及計劃以提供遊戲玩家所需的遊戲貨品或服務說明、修改或更新的發起人；(ii)就授權遊戲而言， 貴集團擁有決定遊戲內容的權力及向遊戲玩家提供與遊戲體驗有關的遊戲服務及貨品；(iii)除發佈、提供支付解決方案及營銷推廣外， 貴集團有權決定遊戲內虛擬道具的定價或遊戲下載收費(如有必要)，以及選擇分銷渠道及支付渠道。因此， 貴集團將遊戲玩家視為其客戶及將其自身視為向遊戲玩家提供貨物或服務的負責人。因此， 貴集團按總額基準根據該等安排錄得網絡遊戲收入。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(倘有)作為收入成本列賬。

貴集團在免費暢玩模式下作為負責人時， 貴集團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， 貴集團按照以下方式確認銷售虛擬道具所得的收入：

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)。

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 貴集團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。

貴集團按遊戲逐一估計玩家關係期。倘並無足夠的數據來釐定玩家關係期，例如在新發行的遊戲之情況下，則根據由 貴集團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。在估計玩家關係期時， 貴集團考慮遊戲概況、目標玩家，以及遊戲對於不同人口組別的玩家的吸引力。雖然 貴集團認為基於可用的遊戲玩家資料，其估計乃屬合理，惟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

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.24 收入確認(續)

2.24.1 遊戲運營收入(續)

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。

2.24.2 遊戲授權收入

貴集團的收入來自向遊戲發行商授權其自身開發的遊戲，該等遊戲發行商在指定期間在特定的地區或國家經營 貴集團的移動遊戲。許可費通常包括不可退款的固定許可費用(預付或根據指定付款時間表)及根據規定條款計算的可變許可費用。

貴集團已評估 貴集團與遊戲發行商向玩家提供遊戲體驗方面各自的角色及責任，並總結遊戲發行商在該等授權安排中承擔主要責任，原因為彼等負責在市場營銷及推廣該等遊戲、託管遊戲服務器、釐定遊戲內虛擬道具的價格、選擇分銷渠道及支付渠道以及提供客戶服務，因此面臨根據授權安排項下與運營該等遊戲相關的重大風險及回報。因此，可變授權費(收入分成)根據從遊戲發行商收取的收益的規定百分比計算，於產生銷售時按淨額基準確認為收入。由於授權協議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。

2.24.3 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，主要包括由 貴集團提供基於績效的遊戲內營銷及推廣服務所產生的收入。 貴集團與廣告商或其代理簽訂基於績效的營銷及推廣合約，以設立 貴集團將提供的服務及相關績效指標。

基於績效的遊戲內營銷及推廣服務產生的收入於遊戲內營銷及推廣服務的相關實際績效指標完成時確認，例如交付下載、購買或註冊等。

2.24.4 已應用實際操作權宜

因為攤銷期限為一年或更短， 貴集團通常於合約獲取成本產生之時予以支銷。因此， 貴集團不會將任何獲取合約的新增成本資本化。

分配至未履行或部分未履行的履約義務的交易價尚未披露，因為 貴集團絕大部分合約的期限均為一年或更短。

2.25 合約負債

合約負債主要包括i) 貴集團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)被授權商支付的初始許可費的未攤銷結餘。

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.26 利息收入

利息收入乃對金融資產賬面總值應用實際利率予以計算，惟其後出現信貸減值的金融資產除外。對於出現信貸減值的金融資產，對金融資產賬面淨值(經扣除虧損撥備後)應用實際利率。

倘利息收入賺取自持作現金管理目的的金融資產，則利息收入呈列為財務收入。定期存款的利息收入計入「利息收入」。

2.27 政府補助

政府補助於可合理保證將收取補助及 貴集團將符合所有隨附條件時按公允價值確認。

有關成本的政府補助於當期綜合全面收益表確認，以使其與擬補償的成本相匹配。

2.28 租賃

貴集團作為承租人租賃辦公室、物業、土地及樓房，以及服務器及其他設備。租賃合約一般為固定期限1至4年。租賃條款乃按個別基準磋商，附帶各種條款及條件。

租賃於租賃資產可供 貴集團所用之日期確認為使用權資產及相應負債。每期租金均分攤為負債及財務成本。財務成本將在有關租賃期間於損益中支銷，以藉此制定每個期間對負債餘額之穩定期間利率。使用權資產於資產可使用年期及租期(以較短者為準)內按直線基準折舊。

產生自租賃的資產及負債初步按現值基準計量。租賃負債包括以下租賃付款的現值淨額：

- 固定付款(包括實物固定付款)，減任何應收租賃獎勵
- 基於指數或利率的可變租賃付款
- 剩餘價值擔保下的承租人預期應付款項
- 採購權的行使價格(倘承租人合理地確定行使該權利)，及
- 支付終止租賃的罰款(倘租賃條款反映承租人行使該權利)。

使用權資產按成本計量，包括以下各項：

- 租賃負債初始計量之金額

II 歷史財務資料附註(續)

2 重大會計政策概要(續)

2.28 租賃(續)

- 於開始日期或之前作出的任何租賃付款減所收到的任何租賃獎勵及任何初始直接成本，及
- 恢復成本。

租賃付款使用租賃隱含之利率貼現。倘無法釐定該利率(貴集團之租賃一般屬此情況)，則使用承租人的增量借款利率予以貼現，即個別承租人在類似的經濟環境中以類似的條款、抵押及條件獲得價值與使用權資產相近之資產所需借入資金而必須支付之利率。

為釐定增量借款利率，貴集團使用個別承租人最近收到的第三方融資為起點作出調整以反映自獲得第三方融資以來融資條件之變動。

與短期租賃有關之付款按直線基準於綜合全面收益表確認為開支。短期租賃指租期為12個月或以下之租賃及截至首次採納國際財務報告準則第16號日期餘下期限為12個月或以下之租賃。

使用權資產及租賃負債於綜合財務狀況表分開呈列。

貴集團透過選擇不區分非租賃部分(如業主提供之維護服務)與物業租賃合約之租賃部分而應用實際權宜方法，而將各租賃部分及任何相關非租賃部分入賬列為單一租賃部分。

2.29 股息分派

分派予貴公司股東的股息乃於股息獲貴公司股東或董事(倘適用)批准的期間在貴集團的財務報表內確認為負債。

3 財務風險管理

貴集團的活動面臨多種財務風險：市場風險(包括外匯風險、價格風險以及現金流量及公允價值利率風險)、信貸風險及流動資金風險。貴集團整體的風險管理項目聚焦於金融市場的不可預測性，並努力將其對貴集團財務表現的潛在不利影響降至最低。風險管理由貴集團的高級管理層執行。

II 歷史財務資料附註(續)

3 財務風險管理(續)

3.1 財務風險因素

(a) 市場風險

外匯風險

貴集團透過海外發行商在國際營運，面臨各種貨幣風險(主要與美元相關)產生的外匯風險。外匯風險主要來自於接受或將接受各海外對手方的外幣時確認的資產及負債。於往績記錄期間，匯率風險在已批准的政策參數內以外匯遠期合約管理。

於截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度，及截至2021年6月30日止六個月，就貴集團位於中國內地且以人民幣作為功能貨幣的附屬公司而言，倘美元兌人民幣升值／貶值5%，而所有其他的變量保持不變，則，不論外匯遠期合約，換算以美元計值的淨貨幣資產產生匯兌收益／虧損淨額導致利潤淨額將增加／減少約人民幣0.38百萬元、人民幣0.32百萬元、人民幣22.78百萬元及人民幣31.98百萬元。

貴集團透過定期審閱外匯風險淨額管理其外匯風險並盡可能透過自然對沖減少該等風險，並在必要時訂立遠期外匯合約。

價格風險

貴集團面臨的價格風險與貴集團持有的按公允價值計量且其變動計入損益的長期及短期投資有關。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元化。各項投資由高級管理層根據具體情況進行管理。敏感度分析由管理層執行，詳情見附註3.3。

現金流量及公允價值利率風險

貴集團的收入及經營現金流量與市場利率的變動幾乎無關，除現金及現金等價物、應收關聯方及第三方的其他應收款項外，貴集團並無重大的計息資產。有關詳情已於附註24、21及36(c)披露。

(b) 信貸風險

貴集團面臨的信貸風險與其現金及現金等價物、按攤銷成本計量的短期投資、貿易應收款項、按金及其他資產有關。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。

II 歷史財務資料附註(續)

3 財務風險管理(續)

3.1 財務風險因素(續)

(a) 市場風險(續)

(i) 現金及現金等價物之信貸風險

為管理現金及現金等價物所產生的風險，貴集團僅與中國內地的國有或知名的金融機構進行交易。該等金融機構近期並無違約歷史。預計信貸虧損並不重大。

(ii) 貿易應收款項的信貸風險

各報告期末的貿易應收款項乃應收發行渠道及遊戲發行商，以及信息服務客戶的款項。倘與發行渠道、遊戲發行商及信息服務客戶的戰略關係終止或倒退；或倘發行渠道、遊戲發行商及信息服務客戶更改合作安排；或倘彼等在向貴集團付款方面面臨財務困難，貴集團收回相應貿易應收款項的能力可能會受到不利影響。為管理該風險，貴集團與分銷渠道、遊戲發行商及信息服務客戶經常保持溝通，以確保有效控制信貸。就過往與分銷渠道、遊戲發行商及信息服務客戶的合作及過往收回應收彼等款項的穩健記錄，貴集團董事認為貴集團尚未結清的應收分銷渠道、遊戲發行商及信息服務客戶的貿易應收款項餘額的內在信貸風險低。

(iii) 按金及其他資產的信貸風險

就按金及其他資產而言，管理層根據過往的結算記錄及過往經驗定期對按金及其他資產的可收回情況進行整體及單獨評估。

貴集團於各報告期間持續評估初始確認資產後出現違約的可能性及信貸風險是否大幅增加。為評估信貸風險是否大幅增加，貴集團將報告日資產的違約風險與初始確認日期的違約風險相比較。其計及可供利用的合理有依據的前瞻性資料，尤其包括下列指標：

- 內部信貸評級；
- 外部信貸評級(若可利用)；
- 實際發生的或預期的營業狀況、財務狀況或經濟環境中的重大不利變化預期導致交易對手方履行責任的能力產生重大變化；
- 交易對手方的經營業績實際發生或預期發生重大變化；
- 相同交易對手方的其他金融工具的信貸風險顯著增加；

II 歷史財務資料附註(續)

3 財務風險管理(續)

3.1 財務風險因素(續)

(b) 信貸風險(續)

(iii) 按金及其他資產的信貸風險(續)

- 支撐責任的抵押品價值或第三方擔保或信貸增級的質素的重大變化；及
- 交易對手方預期表現及行為發生重大變化，包括 貴集團債務人的付款情況及交易對手經營業績的變化。

內部評級模式包含宏觀經濟信息(如市場利率或增長率)。

不論上述分析如何，倘債務人逾期超過30日未按合約付款／未按要求償還時，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／按要求償還，則金融資產出現違約。

根據過往與交易對手方的合作、結算記錄及過往經驗， 貴集團定期評估按金及其他資產的信貸風險。董事認為，應收債務人的未結算按金及其他資產的內在信貸風險並不高且自初始確認以來並無顯著上升。根據評估，董事認為，按金及其他資產的減值撥備對 貴集團而言並不重大。

金融資產於合理預期無法收回時(例如債務人無法與 貴集團達成還款計劃)時撤銷。 貴集團於債務人逾期超過720日未能按合約付款／按要求償還時，將按金及其他資產進行分類以便撤銷。倘按金及其他資產已撤銷，則 貴集團繼續採取強制行動試圖收回到期應收款項。倘得以收回款項，則於損益中確認。

(c) 流動資金風險

貴集團務求將現金及現金等價物維持在充足的水平。由於相關業務的活躍性質， 貴集團的財務部門透過維持充足的現金及現金等價物保持資金的靈活度。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

3 財務風險管理(續)

3.1 財務風險因素(續)

(c) 流動資金風險(續)

下表按於結算日至合約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。表內披露的金額為合約未貼現現金流量。

	<u>少於1年</u>	<u>1至2年</u>	<u>2至5年</u>	<u>5年以上</u>	<u>總計</u>
	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
截至2018年12月31日					
貿易應付款項	3,144	—	—	—	3,144
其他應付款項及應計費用 (不包括應付薪資及 福利以及其他應付稅項)	176	—	—	—	176
租賃負債	1,124	1,125	—	—	2,249
	<u>4,444</u>	<u>1,125</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>5,569</u>
	<u>少於1年</u>	<u>1至2年</u>	<u>2至5年</u>	<u>5年以上</u>	<u>總計</u>
	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
截至2019年12月31日					
貿易應付款項	1,908	—	—	—	1,908
其他應付款項及應計費用 (不包括應付薪資及 福利以及其他應付稅項)	101	—	—	—	101
租賃負債	2,349	—	—	—	2,349
	<u>4,358</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>4,358</u>
	<u>少於1年</u>	<u>1至2年</u>	<u>2至5年</u>	<u>5年以上</u>	<u>總計</u>
	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
截至2020年12月31日					
貿易應付款項	13,329	—	—	—	13,329
其他應付款項及應計費用 (不包括應付薪資及 福利以及其他應付稅項)	455	—	—	—	455
租賃負債	3,666	3,760	3,813	—	11,239
	<u>17,450</u>	<u>3,760</u>	<u>3,813</u>	<u>—</u>	<u>25,023</u>

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

3 財務風險管理(續)

3.1 財務風險因素(續)

(c) 流動資金風險(續)

	<u>少於1年</u>	<u>1至2年</u>	<u>2至5年</u>	<u>5年以上</u>	<u>總計</u>
	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
截至2021年6月30日					
貿易應付款項	39,647	—	—	—	39,647
其他應付款項及應計費用 (不包括應付薪資及 福利以及其他應付稅項)	18,324	—	—	—	18,324
租賃負債	2,794	3,773	2,860	—	9,427
按公允價值計量且其變動 計入損益的金融負債	65	—	—	—	65
	<u>60,830</u>	<u>3,773</u>	<u>2,860</u>	<u>—</u>	<u>67,463</u>

有關向投資者發行的金融工具及可轉換可贖回優先股之詳細描述於附註29及30呈列。

3.2 資本管理

貴集團管理資本的目標是保障貴集團繼續持續經營的能力，從而為擁有人提供回報及為其他擁有人提供利益，以及維持最佳的資本結構以降低資本成本。

貴集團透過定期覆核資本結構以監察資本。作為是項覆核的一部分，貴公司董事考慮資本成本及已發行股本所涉及的風險。貴集團或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

本節解釋在釐定財務報表中按公允價值確認及計量的金融工具的公允價值時作出的判斷和估計。

(a) 公允價值層級

下表按計量公允價值所用估值技術之輸入數據等級分析貴集團於2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日按公允價值列賬之金融工具。有關輸入數據於公允價值層級內獲分類為以下三個等級：

- 相同資產或負債於活躍市場之報價(未經調整)(第一級)；

II 歷史財務資料附註(續)

3 財務風險管理(續)

3.3 公允價值估計(續)

(a) 公允價值層級(續)

- 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)。

未在活躍市場交易的金融工具的公允價值乃採用估值技術釐定。該等估值技術充分利用可獲得的可觀察市場數據，而盡量減少依賴實體之特定估計。倘評估金融工具公允價值所需的所有重大輸入數據均可從觀察取得，則該工具被列入第二級。

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方法主要包括：

- 類似工具的市場報價或交易商報價；
- 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；
- 採用其他方法(例如貼現現金流量分析)釐定金融工具的公允價值。

下表呈列 貴集團截至2018年12月31日按公允價值計量之資產及負債。

		第一級	第二級	第三級	總計
	附註	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					
金融資產					
按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資					
			15,143		15,143
		—		—	
按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資					
	19	—	—	1,100	1,100
		—	15,143	1,100	16,243

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

3 財務風險管理(續)

3.3 公允價值估計(續)

(a) 公允價值層級(續)

下表呈列 貴集團截至2021年6月30日按公允價值計量之資產及負債。

	附註	第一級 人民幣千元	第二級 人民幣千元	第三級 人民幣千元	總計 人民幣千元
截至2021年6月30日					
金融資產					
按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資					
— 投資基金(i)		—	1,097	—	1,097
— 商業銀行發行的理財產品(ii)		—	—	30,018	30,018
按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資	19	—	—	134,716	134,716
		<u>—</u>	<u>1,097</u>	<u>164,734</u>	<u>165,831</u>
金融負債					
衍生金融工具 — 外幣遠期合約(iii)					
可轉換可贖回優先股	30	—	65	—	65
		<u>—</u>	<u>65</u>	<u>1,770,020</u>	<u>1,770,020</u>
		<u>—</u>	<u>65</u>	<u>1,770,020</u>	<u>1,770,085</u>

按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資包括投資基金、商業銀行發行的理財產品及外幣遠期合約。按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債包括可轉換可贖回優先股(附註30)及外匯合約(iii)。

- (i) 投資基金的本金及回報不受保障。 貴集團於投資基金投資持有定期存款、證券和期貨的組合。金融資產的公允價值乃根據投資基金的定期報告而確認，且屬於公允價值層級的第二級內。此等金融資產的公允價值變動已於綜合全面收益表的「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」中獲確認。
- (ii) 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 貴集團持有的各項理財產品的預期回報估計，屬於公允價值層級第三級。
- (iii) 貴集團簽訂了外匯遠期合約，以管理其外幣風險。截至2020年12月31日及2021年6月30日的未償還外匯遠期合約金額分別為10百萬美元及6百萬美元，均於一年到期。截至2020年12月31日止年度的公允價值收益為人民幣0.24百萬元，截至2021年6月30日止六個月的公允價值收益為人民幣0.99百萬元，分別在損益中確認。 貴集團在各期相應地確認按公允價值計量且其變動計入損益的流動金融資產和按公允價值

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

3 財務風險管理(續)

3.3 公允價值估計(續)

(a) 公允價值層級(續)

計量且其變動計入損益的流動金融負債。該等外匯遠期合約的公允價值變動已在綜合全面收益表中的「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」中確認。

(b) 使用重大不可觀察輸入數據(第三級)的公允價值計量

下表呈列第三級項目的變動，包括截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度以及截至2021年6月30日止六個月投資非上市公司及私募股權基金。可轉換可贖回優先股的變動及重大不可觀察輸入數據的詳情載於附註30。

投資非上市公司及私募股權基金

	截至12月31日止年度			截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	止六個月
於年／期初	1,100	1,100	21,646	77,800
添置	—	20,833	56,234	56,000
公允價值變動	—	(287)	(80)	916
於年／期末	1,100	21,646	77,800	134,716
未變現(虧損)／收益淨額	—	(287)	(80)	916

商業銀行發行的理財產品

	截至12月31日止年度			截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	止六個月
於年／期初	—	—	—	—
添置	—	—	—	30,000
公允價值變動	—	—	—	18
於年／期末	—	—	—	30,018
未變現收益淨額	—	—	—	18

(c) 估值過程及技術

貴集團有一個團隊負責管理用於財務報告目的之第三級工具的估值。該團隊按個別基

II 歷史財務資料附註(續)

3 財務風險管理(續)

3.3 公允價值估計(續)

(c) 估值過程及技術(續)

準管理投資的估值工作。該團隊至少每年會使用估值技術確定 貴集團第三級工具的公允價值。倘有必要，外部估值專家將參與其中。

由於該等工具並未在活躍市場上交易，因此其公允價值已通過各種適用的估值技術釐定，包括：

- 使用市場報價或類似工具的經銷商報價；
- 現金流量折現模式及不可觀察輸入數據，主要包括對預期未來現金流量及折現率的假設；
- 最新一輪融資，即前期交易價格或第三方定價資料；及
- 可觀察及不可觀察輸入數據的組合，包括風險開支率、預期波動率、缺乏可銷售性的折現率及市場倍數等。

於往績記錄期間並無對估值技術作出變動。可轉換可贖回優先股的變動以及估值中使用的重大不可觀察輸入數據及主要假設的詳情載於附註30。

II 歷史財務資料附註(續)

3 財務風險管理(續)

3.3 公允價值估計(續)

(d) 估值輸入數據及與公允價值的關係

貴集團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
	12月31日		2021年6月30日			12月31日		2021年6月30日		
	2018年	2019年	2020年	2021年		2018年	2019年	2020年	2021年	
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	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
商業銀行發行的理財產品	—	—	—	30,018	缺乏市場流動性貼現率(「缺乏市場流動性貼現率」) 預期回報率	—	30.00%	30%–40%	30.00%	缺乏市場流動性貼現率越高，公允價值越高

倘預期波幅上升10%，則截至2019年及2020年12月31日止年度以及截至2021年6月30日止六個月，於非上市公司投資的公允價值將分別上升人民幣0.31百萬元、人民幣0.61百萬元及人民幣1.22百萬元，且除稅後利潤將分別上升人民幣0.27百萬元、人民幣0.53百萬元及人民幣0.92百萬元。

倘預期波幅下降10%，則截至2019年及2020年12月31日止年度以及截至2021年6月30日止六個月，於非上市公司投資的公允價值將分別下降人民幣0.31百萬元、人民幣0.48百萬元及人民幣1.00百萬元，且除稅後利潤將分別下降人民幣0.27百萬元、人民幣0.42百萬元及人民幣0.75百萬元。

倘缺乏市場流動性貼現率(「缺乏市場流動性貼現率」)上升或下降10%，則截至2019年及2020年12月31日止年度以及截至2021年6月30日止六個月，於非上市公司投資的公允價值將分別下降或上升人民幣0.1百萬元、人民幣0.2百萬元及人民幣2.67百萬元，且除稅後利潤將分別下降或上升人民幣0.1百萬元、人民幣0.2百萬元及人民幣2.01百萬元。

倘預期回報率上升/下降10%，則截至2021年6月30日止六個月，商業銀行發行的理財產品的公允價值將上升/下降人民幣1,800元，且除稅後利潤將上升/下降人民幣1,600元。

II 歷史財務資料附註(續)

4 重大會計估計及判斷

持續評估估算及判斷，並根據過往經驗和其他因素作評價，包括在有關情況下相信對未來事件的合理預測。

貴集團就未來作出估計及假設。按定義，所產生的會計估計大多有別於有關實際結果。有重大風險造成下一財政年度資產及負債賬面值重大調整的估計及假設於下文闡述。

4.1 對 貴集團網絡遊戲服務中玩家關係期的估計

誠如附註2.24所述，貴集團在玩家關係期按比例就網絡遊戲服務中出售虛擬道具確認若干收益。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。

4.2 確定長期及短期投資的公允價值

未在活躍市場交易的長期及短期投資公允價值乃採用估值技術釐定。貴集團採用其判斷以選擇多種方法，並主要基於各報告期末的現有市況作出假設。該等假設及估計變動可能對該等金融資產的有關公允價值產生重大影響(附註3.3)。

4.3 負責人與代理人考慮事項

根據貴集團與第三方遊戲開發商或分銷渠道簽署之遊戲發行及運營安排，貴集團於發行及運營許可遊戲方面之責任因遊戲而異。釐定是否按總額或淨額基準入賬該等收入乃基於對多項因素之評估，包括但不限於貴集團是否(i)為安排內遊戲開發商及遊戲玩家之負責人；(ii)擁有設定虛擬道具售價之自主權；(iii)更改產品或履行部分服務；(iv)參與釐定產品及服務規格；及(v)有權釐定分銷渠道及支付渠道。

4.4 應收款項預計信貸虧損

貿易應收款項及其他應收款項之減值撥備乃基於預期損失率的假設而作出。貴集團基於貴集團的歷史、現有市場條件及各報告期末之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。有關關鍵假設及所用輸入數據的詳情，見附註3.1(b)及附註22。改變該等假設及估計可對評估結果產生重大影響，並可能有必要對綜合全面收益表計提額外減值。

II 歷史財務資料附註(續)

4 重大會計估計及判斷(續)

4.5 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之所得稅撥備時需作出判斷。於一般業務過程中存在最終稅項釐定方式並不確定之交易及計算。倘該等事宜之最終稅務結果有別於初始記錄之金額，則有關差額將影響作出有關釐定期間之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之未來應課稅盈利，則確認與若干暫時性差額有關之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之確認。

4.6 可轉換可贖回優先股的公允價值

貴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。貴集團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於附註30披露。

5 分部資料及收入

貴集團的業務活動具備單獨的財務資料，由主要經營決策者定期審閱及評估。主要經營決策者負責分配資源及評估經營分部的表現，由貴公司作出戰略性決定的執行董事擔任。經過該評估，貴公司董事認為貴集團的業務以單一分部經營及管理，故並無就此呈列分部資料。

於2018年、2019年及2020年12月31日以及2020年及2021年6月30日，貴集團絕大部分非流動資產乃位於中國。

貴集團認為其於「遊戲授權收入」及「信息服務收入」安排中擔任代理人，並按淨額基準記錄收益。貴集團認為其於「遊戲運營收入」安排中擔任負責人，並按總額基準記錄收益。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

5 分部資料及收入(續)

截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度以及截至2020年及2021年6月30日止六個月的收益如下：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
				(未經審核)	
遊戲運營收入					
— 自主研發	35,481	43,318	1,082,298	62,085	496,391
— 獲授權	15,110	10,054	11,150	4,052	233,242
小計	50,591	53,372	1,093,448	66,137	729,633
遊戲授權收入	47,822	33,582	58,576	14,198	18,930
信息服務收入	8	1,750	74,896	8,215	14,387
總收入	98,421	88,704	1,226,920	88,550	762,950
收入成本	(21,670)	(19,967)	(284,565)	(34,728)	(188,428)
毛利	76,751	68,737	942,355	53,822	574,522

截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度以及截至2020年及2021年6月30日止六個月，分別約人民幣48百萬元、人民幣35百萬元及人民幣134百萬元、人民幣22百萬元及人民幣34百萬元的收入乃來自五大單獨客戶。

下表概述分別於截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度以及截至2020年及2021年6月30日止六個月，單獨來自超過 貴集團收入10%的一名單獨客戶的收入百分比。客戶A亦為 貴集團關聯方之一(參閱附註36(b)(i))。

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
				(未經審核)	
總收入					
客戶A	45%	36%	*	15%	*

* 相應客戶的收入金額少於相關期間總收入的10%。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

5 分部資料及收入(續)

下表載列 貴集團分別於截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度、截至2020年及2021年6月30日止六個月按地域劃分的總收入明細：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
中國內地	67,044	62,686	1,178,903	80,353	742,945
中國內地以外(a)	31,377	26,018	48,017	8,197	20,005
總計	98,421	88,704	1,226,920	88,550	762,950

(a) 中國內地以外的收入主要包括來自於美國、香港、台灣及澳門當地版本運作的收入。

下表載列分別截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度以及截至2020年及2021年6月30日止六個月按確認時間劃分的 貴集團收入分析：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
服務於某一時間點轉移	47,267	49,333	632,975	55,483	373,472
服務隨時間轉移	51,154	39,371	593,945	33,067	389,478
總計	98,421	88,704	1,226,920	88,550	762,950

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

6 按性質劃分的開支

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
				(未經審核)	
營銷及推廣開支	10,013	11,277	524,259	182,964	233,170
分銷渠道收取的佣金	13,787	12,899	243,710	26,162	130,170
僱員福利開支(附註7)	31,951	37,328	226,319	17,745	36,074
以股份為基礎的薪酬(a)	14,000	—	56,017	8,965	—
帶寬及服務器託管費	1,293	1,996	16,022	4,501	12,902
專業服務費	90	89	2,670	83	1,161
外判技術服務	281	676	5,925	423	6,508
遊戲開發商收取的佣金	5,180	2,922	2,430	1,277	33,210
支付渠道收取的佣金	142	169	5,397	640	1,653
租金開支及水電費	161	425	395	82	348
使用權資產折舊	1,045	1,631	2,218	1,109	1,732
金融資產減值虧損淨額	657	170	(364)	(688)	(71)
物業、廠房及設備折舊 (附註14)	434	310	367	152	462
		[編纂]			
稅項附加	494	302	3,764	320	2,275
辦公開支	807	1,013	3,158	826	4,953
其他	304	601	134	79	420
總計	80,639	71,808	1,092,421	244,640	480,137

- (a) 根據於2018年12月25日的股東決議案，楊煦先生向黃智強先生(青瓷數碼的首席執行官)轉讓青瓷數碼的3.5%股份，代價為人民幣1元，以獎勵黃智強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14百萬元因而按以股份為基礎的薪酬開支入賬。

於2020年2月，兩名高級管理層獲授予具業績條件及協定行使價並佔青瓷數碼股份8%的認購權。於2020年12月，該兩名高級管理層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。該高級管理層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。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

7 僱員福利開支(包括董事酬金)

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年 人民幣千元	2019年 人民幣千元	2020年 人民幣千元	2020年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元
以股份為基礎的薪酬 (附註6)	14,000	—	56,017	8,965	—
工資、薪金及花紅	26,149	31,857	218,749	15,422	30,379
退休金及其他社保成本	3,923	4,072	3,558	1,552	2,810
其他福利	1,879	1,399	4,012	771	2,885
總計	45,951	37,328	282,336	26,710	36,074

(a) 董事及主要行政人員的酬金

各董事及主要行政人員的酬金載列如下：

	截至2018年12月31日止年度				
	工資及薪金 人民幣千元	花紅 人民幣千元	退休金及 其他 社保成本 人民幣千元	以股份為 基礎的薪酬 人民幣千元	總計 人民幣千元
主席 楊煦	341	48	33	—	422
執行董事 黃智強	245	14	33	14,000	14,292
曾祥碩	200	170	31	—	401
總計	786	232	97	14,000	15,115

	截至2019年12月31日止年度				
	工資及薪金 人民幣千元	花紅 人民幣千元	退休金及 其他 社保成本 人民幣千元	以股份為 基礎的薪酬 人民幣千元	總計 人民幣千元
主席 楊煦	570	1,048	36	—	1,654
執行董事 黃智強	460	1,046	36	—	1,542
曾祥碩	390	162	36	—	588
總計	1,420	2,256	108	—	3,784

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

7 僱員福利開支(包括董事酬金)(續)

(a) 董事及主要行政人員的酬金(續)

	截至2020年12月31日止年度				
	工資及薪金	花紅	退休金及 其他 社保成本	以股份為 基礎的薪酬	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
主席					
楊煦	1,166	30,145	27	—	31,338
執行董事					
黃智強	1,280	24,144	27	18,827	44,278
曾祥碩	747	10,250	27	3,586	14,610
總計	3,193	64,539	81	22,413	90,226
	截至2020年6月30日止六個月(未經審核)				
	工資及薪金	花紅	退休金及 其他 社保成本	以股份為 基礎的薪酬	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
主席					
楊煦	219	—	13	—	232
執行董事					
黃智強	207	—	13	7,531	7,751
曾祥碩	195	—	13	1,434	1,642
總計	621	—	39	8,965	9,625
	截至2021年6月30日止六個月				
	工資及薪金	花紅	退休金及 其他 社保成本	以股份為 基礎的薪酬	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
主席					
楊煦	1,029	—	15	—	1,044
執行董事					
黃智強	1,265	—	15	—	1,280
曾祥碩	628	—	15	—	643
劉斯銘	654	—	38	—	692
總計	3,576	—	83	—	3,659

(i) 董事福利及權益

除上文所披露者外，概無向其他董事提供其他福利。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

7 僱員福利開支(包括董事酬金)(續)

(a) 董事及主要行政人員的酬金(續)

(ii) 董事退休及離職福利

於所披露各期間末或於往績記錄期間任何時間，概無董事存續任何退休或離職福利。

(iii) 為獲取董事的服務向第三方提供的代價

於所披露各期間末或於往績記錄期間任何時間，概無為獲取存續的董事服務向第三方支付代價。

(iv) 有關以董事、該等董事的受控制法人團體及關連實體為受益人的借款、準借款及其他交易的資料。

除附註36所披露應收 貴公司董事款項外，於往績記錄期間，概無以董事、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。

(v) 董事於交易、安排或合約中的重大權益

除附註36中所披露之交易外， 貴公司概無訂立於所披露各期間末或於往績記錄期間任何時間存續有關 貴集團業務的重大交易、安排及合約，而 貴公司董事於其中直接或間接擁有重大權益。

(b) 五名最高薪酬人士

截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度以及截至2020年及2021年6月30日止六個月， 貴集團的五名最高薪酬人士分別包括1名、2名、3名、2名及4名董事，其薪酬於上述分析中反映。截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度各年以及截至2020年及2021年6月30日止六個月，餘下4名、3名、2名、3名及1名個人之薪酬總額分別載列如下：

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年 人民幣千元	2019年 人民幣千元	2020年 人民幣千元	2020年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元
工資及薪金	1,043	1,118	1,091	658	664
花紅	1,500	1,657	22,185	—	—
退休金及其他社保成本	244	182	40	55	33
以股份為基礎的薪酬	—	—	33,604	—	—
總計	2,787	2,957	56,920	713	697

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

7 僱員福利開支(包括董事酬金)(續)

(b) 五名最高薪酬人士(續)

	人數				
	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)	
酬金範圍(以港元列值)					
0港元至500,000港元	—	—	—	3	—
500,001港元至 1,000,000港元	4	2	—	—	1
1,500,001港元至 2,000,000港元	—	1	—	—	—
14,500,001港元至 15,000,000港元	—	—	1	—	—
36,000,001港元至 36,500,000港元	—	—	1	—	—
總計	4	3	2	3	1

8 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

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
				(未經審核)	
按公允價值計量且其變動 計入損益的長期投資之 公允價值變動(附註3.3 及附註19)	—	(287)	(80)	(67)	916
按公允價值計量且其變動 計入損益的短期投資之 公允價值變動(附註23)	143	822	674	506	1,046
總計	143	535	594	439	1,962

9 其他收入

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
				(未經審核)	
應收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
補助	4,950	3,821	7,689	2,606	2,797
總計	7,042	6,394	11,406	4,807	2,917

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

9 其他收入(續)

補助主要為政府補助及增值稅加計扣除。概無有關上述政府補助的未達成條件或或有事項。

10 其他收益／(虧損)淨額

	截至12月31日止年度			截至6月30日止六個月	
	2018年 人民幣千元	2019年 人民幣千元	2020年 人民幣千元	2020年 人民幣千元 (未經審核)	2021年 人民幣千元
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	27	60	(105)	(3)	27
總計	1,262	1,741	(27,071)	(13)	(4,157)

11 財務(成本)／收入淨額

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

12 所得稅

開曼群島

根據開曼群島現行法律，於開曼群島註冊成立的 貴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。

II 歷史財務資料附註(續)

12 所得稅(續)

香港

就位於香港的營運作出的估計應課稅利潤而言，香港利得稅稅率為16.5%。

中國企業所得稅(「企業所得稅」)

企業所得稅撥備已根據 貴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%。

根據相關中國法律法規，青瓷數碼及青瓷文化獲認定為「軟件企業」。彼等在抵銷過往年度產生的稅項虧損後，自首個盈利年度(分別為2017年及2020年)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(「免稅期」)。

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，有權要求將其研發開支的175%列作可扣減稅項開支(「超額抵扣」)。於往績記錄期間， 貴集團已就自身實體所申索的超額抵扣作出最佳估計，以確定應課稅利潤。

中國預扣稅(「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 貴集團有意於重組後一直再投資青瓷數碼集團所得盈利以進一步擴張其於中國的業務，故其不擬於可預見未來向其直接外商控股實體宣派股息。因此，於各報告期末並無產生預扣稅遞延所得稅負債。截至2021年6月30日， 貴公司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137百萬元。

截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度以及截至2020年及2021年6月30日止六個月期間， 貴集團的所得稅分析如下：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
當期所得稅	3,295	658	8,756	687	4,553
遞延所得稅(附註16)	(1,879)	371	821	1,217	(14,081)
所得稅開支/(抵免)總額	1,416	1,029	9,577	1,904	(9,528)

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

12 所得稅(續)

貴集團除所得稅前利潤稅項不同於截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度以及截至2020年及2021年6月30日止六個月採用25%稅率(即 貴集團主要附屬公司法定所得稅率)產生的理論金額。

差額分析如下：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
除所得稅前利潤／(虧損)	26,276	20,654	113,316	(154,276)	(103,313)
按中國內地25%的法定所得稅率計算的稅項	6,569	5,164	28,329	(38,569)	(25,828)
以下各項的稅務影響：					
不同司法權區適用不同稅率的影響	—	—	(1,061)	—	87,495
適用於附屬公司的優惠所得稅率	(4,867)	(2,806)	(92,081)	(2,356)	(85,624)
不可扣所得稅開支	3,969	680	13,635	1,328	1,041
向投資者發行的金融工具的虧損的稅務影響	—	333	800	400	6,741
超額抵扣研發開支	(4,245)	(2,422)	(16,985)	(1,371)	(2,590)
並無確認遞延所得稅資產的稅項虧損	27	61	25	14	5
並無確認遞延所得稅資產的暫時性差額淨額(a)	(37)	19	76,915	42,458	9,232
所得稅開支／(抵免)總額	1,416	1,029	9,577	1,904	(9,528)

(a) 截至2020年12月31日止年度及截至2021年6月30日止六個月，貴集團並無確認營銷及推廣開支人民幣307百萬元及人民幣40百萬元超過總收入的15%(可於將來扣稅)。

13 每股盈利／(虧損)

(a) 每股基本盈利／(虧損)

每股基本盈利／(虧損)按往績記錄期間 貴公司普通股東應佔利潤／(虧損)除以發行在外股份的加權平均數計算。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

13 每股盈利／(虧損)(續)

(a) 每股基本盈利／(虧損)(續)

就計算每股基本及攤薄盈利／(虧損)而言，已假設重組中已發行的9,530,575股普通股於2018年1月1日已發行及分配，猶如 貴公司於當時已成立。普通股加權平均數已就與2021年5月26日完成的重組相關的股份發行的影響進行追溯調整。

或然可退還的可贖回股份不被視為發行在外，且計入每股基本盈利／(虧損)的計算中。

	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)	
貴公司普通股 應佔利潤／(虧損) (人民幣千元)	24,860	19,625	103,739	(156,180)	(93,785)
發行在外普通股 加權平均數	9,530,575	9,530,575	9,530,575	9,530,575	9,530,575
每股基本盈利／(虧損) (人民幣元)	2.61	2.06	10.88	(16.39)	(9.84)

(b) 每股攤薄盈利／(虧損)

每股攤薄盈利／(虧損)乃通過調整發行在外普通股加權平均數以假設轉換所有潛在攤薄普通股而計算得出。截至2021年6月30日止六個月， 貴公司擁有屬於潛在普通股的可轉換可贖回優先股(附註30)。呈列的每股攤薄虧損與每股基本盈利／(虧損)相同，原因為在計算每股攤薄盈利／(虧損)時計及潛在普通股將屬反攤薄。

14 物業、廠房及設備

	服務器及 其他設備	傢俬及電器	汽車	總計
	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				
成本	1,170	1,183	567	2,920
累計折舊	(931)	(690)	(54)	(1,675)
賬面淨值	239	493	513	1,245
截至2018年12月31日止年度				
年初賬面淨值	239	493	513	1,245
添置	—	55	—	55
折舊	(138)	(188)	(108)	(434)
出售	—	(5)	—	(5)
年末賬面淨值	101	355	405	861
於2018年12月31日				
成本	1,170	1,212	567	2,949
累計折舊	(1,069)	(857)	(162)	(2,088)
賬面淨值	101	355	405	861

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

14 物業、廠房及設備(續)

	服務器及 其他設備	傢俬及電器	汽車	總計
	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				
成本	1,170	1,212	567	2,949
累計折舊	(1,069)	(857)	(162)	(2,088)
賬面淨值	101	355	405	861
截至2019年12月31日止年度				
年初賬面淨值	101	355	405	861
添置	—	470	—	470
折舊	(101)	(101)	(108)	(310)
出售	—	(4)	—	(4)
年末賬面淨值	—	720	297	1,017
於2019年12月31日				
成本	1,170	1,673	567	3,410
累計折舊	(1,170)	(953)	(270)	(2,393)
賬面淨值	—	720	297	1,017
於2020年1月1日				
成本	1,170	1,673	567	3,410
累計折舊	(1,170)	(953)	(270)	(2,393)
賬面淨值	—	720	297	1,017
截至2020年12月31日止年度				
年初賬面淨值	—	720	297	1,017
添置	—	1,339	2,142	3,481
折舊	—	(268)	(99)	(367)
出售	—	—	(200)	(200)
年末賬面淨值	—	1,791	2,140	3,931
於2020年12月31日				
成本	1,170	3,012	2,140	6,322
累計折舊	(1,170)	(1,221)	—	(2,391)
賬面淨值	—	1,791	2,140	3,931

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

14 物業、廠房及設備(續)

	服務器及 其他設備	傢俬及電器	汽車	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
(未經審核)				
於2020年1月1日				
成本	1,170	1,673	567	3,410
累計折舊	(1,170)	(953)	(270)	(2,393)
賬面淨值	—	720	297	1,017
截至2020年6月30日止六個月				
期初賬面淨值	—	720	297	1,017
添置	—	472	—	472
折舊	—	(98)	(54)	(152)
期末賬面淨值	—	1,094	243	1,337
於2020年6月30日				
成本	1,170	2,145	567	3,882
累計折舊	(1,170)	(1,051)	(324)	(2,545)
賬面淨值	—	1,094	243	1,337
	服務器及 其他設備	傢俬及電器	汽車	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2021年1月1日				
成本	1,170	3,012	2,140	6,322
累計折舊	(1,170)	(1,221)	—	(2,391)
賬面淨值	—	1,791	2,140	3,931
截至2021年6月30日止六個月				
期初賬面淨值	—	1,791	2,140	3,931
添置	—	1,169	2,862	4,031
折舊	—	(213)	(249)	(462)
期末賬面淨值	—	2,747	4,753	7,500
於2021年6月30日				
成本	1,170	4,181	5,002	10,353
累計折舊	(1,170)	(1,434)	(249)	(2,853)
賬面淨值	—	2,747	4,753	7,500

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

14 物業、廠房及設備(續)

已計入綜合全面收益表的折舊開支如下：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元
收入成本	138	101	87	47	120
一般及行政開支	296	209	280	105	342
	434	310	367	152	462

15 使用權資產

	物業 人民幣千元
於2018年1月1日	
成本	4,180
累計折舊	(1,045)
賬面淨值	3,135
截至2018年12月31日止年度	
年初賬面淨值	3,135
折舊(附註6)	(1,045)
年末賬面淨值	2,090
於2018年12月31日	
成本	4,180
累計折舊	(2,090)
賬面淨值	2,090
	物業 人民幣千元
於2019年1月1日	
成本	4,180
累計折舊	(2,090)
賬面淨值	2,090
截至2019年12月31日止年度	
年初賬面淨值	2,090
添置	1,759
折舊(附註6)	(1,631)
年末賬面淨值	2,218
於2019年12月31日	
成本	5,939
累計折舊	(3,721)
賬面淨值	2,218

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

15 使用權資產(續)

	物業 人民幣千元
於2020年1月1日	
成本	5,939
累計折舊	(3,721)
賬面淨值	2,218
截至2020年12月31日止年度	
年初賬面淨值	2,218
添置	10,394
折舊(附註6)	(2,218)
年末賬面淨值	10,394
於2020年12月31日	
成本	16,333
累計折舊	(5,939)
賬面淨值	10,394
	物業 人民幣千元
(未經審核)	
於2020年1月1日	
成本	5,939
累計折舊	(3,721)
賬面淨值	2,218
截至2020年6月30日止六個月	
期初賬面淨值	2,218
折舊(附註6)	(1,109)
期末賬面淨值	1,109
於2020年6月30日	
成本	5,939
累計折舊	(4,830)
賬面淨值	1,109
	物業 人民幣千元
於2021年1月1日	
成本	16,333
累計折舊	(5,939)
賬面淨值	10,394
截至2021年6月30日止六個月	
期初賬面淨值	10,394
折舊(附註6)	(1,732)
期末賬面淨值	8,662
於2021年6月30日	
成本	16,333
累計折舊	(7,671)
賬面淨值	8,662

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

15 使用權資產(續)

綜合全面收益表及綜合現金流量表載有以下與租賃有關的金額：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
使用權資產折舊支出	1,045	1,631	2,218	1,109	1,732
利息開支	136	124	74	49	237
與短期租賃有關的開支	161	425	395	82	348
與經營活動之短期租賃 有關之租賃付款現金 流出	161	425	395	82	348
融資活動租賃的現金流出	1,267	1,737	2,349	1,242	1,812

16 遞延所得稅

以下金額(作出適當抵銷後釐定)列示於綜合財務狀況表：

遞延稅項資產

	於12月31日			於2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
結餘包括以下各項應估的暫時差額：				
— 使用權資產及租賃負債	5	7	—	20
— 稅項虧損	1,189	1,288	434	—
— 按公允價值計量且其變動計入 損益的長期投資	—	36	46	—
— 營銷及推廣開支	—	—	—	14,066
— 金融資產虧損撥備	97	110	7	4
— 合約負債	1,624	752	583	885
— 與應付薪酬有關的暫時性差異	920	1,356	1,743	1,955
遞延稅項資產總值	3,835	3,549	2,813	16,930
根據抵銷規定抵銷遞延稅項負債	(18)	(103)	(188)	(231)
遞延稅項資產淨值	3,817	3,446	2,625	16,699

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

16 遞延所得稅(續)

遞延稅項資產

遞延所得稅資產總值變動如下：

	稅項虧損	金融資產 虧損撥備	按公允價值 計量且其 變動計入 損益的 長期投資	營銷及 推廣開支	使用權資產 及租賃負債	合約負債	與應付 薪酬相關 的暫時性 差異	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	人民幣千元
於2018年1月1日 (計入)／扣自綜合 收益表	874	90	—	—	16	587	371	1,938
	315	7	—	—	(11)	1,037	549	1,897
於2018年12月31日	1,189	97	—	—	5	1,624	920	3,835
於2019年1月1日 (計入)／扣自綜合 收益表	1,189	97	—	—	5	1,624	920	3,835
	99	13	36	—	2	(872)	436	(286)
於2019年12月31日	1,288	110	36	—	7	752	1,356	3,549
於2020年1月1日 (計入)／扣自綜合 收益表	1,288	110	36	—	7	752	1,356	3,549
	(854)	(103)	10	—	(7)	(169)	387	(736)
於2020年12月31日	434	7	46	—	—	583	1,743	2,813
(未經審核) 於2020年1月1日 (計入)／扣自綜合 收益表	1,288	110	36	—	7	752	1,356	3,549
	(1,288)	(72)	8	—	72	(151)	174	(1,257)
於2020年6月30日	—	38	44	—	79	601	1,530	2,292
於2021年1月1日 (計入)／扣自綜合 收益表	434	7	46	—	—	583	1,743	2,813
	(434)	(3)	(46)	14,066	20	302	212	14,117
於2021年6月30日	—	4	—	14,066	20	885	1,955	16,930

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

16 遞延所得稅(續)

僅於在未來很可能會有應課稅金額用於動用該等稅項虧損時，貴集團才會就累計稅項虧損確認遞延所得稅資產。管理層將繼續評估未來報告期間遞延所得稅資產的確認。於2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日，貴集團未就金額為人民幣0.11百萬元、人民幣0.27百萬元、人民幣0.37百萬元及人民幣0.38百萬元的累計稅項虧損確認遞延所得稅資產人民幣0.02百萬元、人民幣0.04百萬元、人民幣0.05百萬元及人民幣0.06百萬元。該等稅項虧損將於2019年至2026年到期。

遞延稅項負債

遞延所得稅負債總額變動如下：

	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 短期投資	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2018年1月1日	—	—	—
(扣自)／計入綜合收益表	—	18	18
於2018年12月31日	—	18	18
於2019年1月1日	—	18	18
(扣自)／計入綜合收益表	—	85	85
於2019年12月31日	—	103	103
於2020年1月1日	—	103	103
(扣自)／計入綜合收益表	—	85	85
於2020年12月31日	—	188	188
(未經審核)			
於2020年1月1日	—	103	103
(扣自)／計入綜合收益表	—	(40)	(40)
於2020年6月30日	—	63	63
於2021年1月1日	—	188	188
(扣自)／計入綜合收益表	69	(26)	43
於2021年6月30日	69	162	231

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

17 以權益法入賬的投資

	截至12月31日止年度			截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日止
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	六個月
於年／期初	1,341	5,486	12,087	11,683
添置(b)	4,000	8,755	—	12,109
分佔聯營公司業績	145	(154)	(404)	5,046
長期股權投資的減值虧損(a)	—	(2,000)	—	—
於年／期末	5,486	12,087	11,683	28,838

- (a) 於2019年，貴集團其中一間聯營公司遇到經營困難，並於2019年12月清盤。因此，貴集團於2019年確認聯營公司的全數減值人民幣2百萬元。
- (b) 截至2021年6月30日止六個月，貴集團進一步取得一間主要從事移動遊戲開發的聯營公司的21%股份，代價為人民幣7.1百萬元。交易後，貴集團持有該非上市公司45.64%股份。貴集團在該非上市公司保留重大影響力。
- (c) 貴集團於以權益法入賬的單獨而非重大聯營公司中擁有若干權益。

	截至12月31日止年度			截至2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	止六個月
單獨非重大聯營公司的賬面總額	5,486	12,087	11,683	28,838
貴集團應佔以下各項之總額：				
— 經營利潤／(虧損)	145	(154)	(404)	5,046

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

18 按類別劃分的金融工具

貴集團持有以下金融工具：

	於12月31日			於2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
綜合財務狀況表所示資產				
按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產：				
— 按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資(附註19)	1,100	21,646	77,800	134,716
— 按公允價值計量且其變動計入損益的短期投資(附註23)	15,143	10,818	1,299	31,115
	16,243	32,464	79,099	165,831
按攤銷成本入賬的金融資產：				
— 貿易應收款項(附註22)	13,872	10,233	121,536	72,181
— 按攤銷成本計量的短期投資(附註20)	10,085	86,341	—	—
— 可退還預付款項、按金及其他資產(附註21)	40,025	55,758	9,406	8,807
— 現金及現金等價物(附註24(a))	21,398	26,092	443,248	675,957
— 受限制現金(附註24(b))	—	—	2,250	719
	85,380	178,424	576,440	757,664
綜合財務狀況表所示負債				
按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債：				
— 按公允價值計量且其變動計入損益的短期負債(附註23)	—	—	—	65
— 可轉換可贖回優先股(附註30)	—	—	—	1,770,020
按攤銷成本入賬的金融負債：				
— 租賃負債(附註28)	2,129	2,275	10,394	8,819
— 貿易應付款項(附註31)	3,144	1,908	13,329	39,647
— 其他應付款項(不包括應付薪金及福利以及其他應付稅項)(附註32)	176	101	455	18,324
— 向投資者發行的金融工具(附註29)	—	82,667	89,067	—
	5,449	86,951	113,245	66,790

按公允價值計量且其變動計入損益的所有金融資產及負債以人民幣計值。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

19 按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資

截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度以及截至2020年及2021年6月30日止六個月，按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資的變動如下：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
				(未經審核)	
於年／期初	1,100	1,100	21,646	21,646	77,800
添置(a)	—	20,833	56,234	3,834	56,000
公允價值變動	—	(287)	(80)	(67)	916
於年／期末	<u>1,100</u>	<u>21,646</u>	<u>77,800</u>	<u>25,413</u>	<u>134,716</u>

截至2018年、2019年及2020年12月31日止年度以及截至2020年及2021年6月30日止六個月期間，按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資為：1) 以可贖回工具的形式並按公允價值計量且其變動計入損益計量且具有重大影響的於聯營公司的投資；2) 貴集團作為並無重大影響力的有限合夥人於私募股權基金內的股權投資。貴集團已基於附註3.3披露的若干估值技術釐定該等金融資產的公允價值。

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
				(未經審核)	
投資私募基金	—	17,713	17,633	17,646	58,187
投資未上市公司	1,100	3,933	60,167	7,767	76,529
於年／期末	<u>1,100</u>	<u>21,646</u>	<u>77,800</u>	<u>25,413</u>	<u>134,716</u>

- (a) 截至2019年12月31日止年度，貴集團獲得兩項私募基金(其主要投資於互聯網及遊戲行業)分別7.81%及4.95%的股份，代價分別為人民幣10百萬元及人民幣8百萬元。貴集團作為有限合夥人，且並無佔有投資委員會的任何席位。貴集團於私募基金並無重大影響力，並計量有關投資為按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資。

截至2020年12月31日止年度，貴集團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，代價為人民幣50百萬元。貴集團以可贖回工具的形式作出投資，並取得有關非上市公司董事會中一個席位。因此，貴集團將該投資確認為按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資。

截至2021年6月30日止六個月期間，貴集團獲得兩項私募基金(其主要投資於互聯網及遊戲行業)分別10.31%及3.58%的股份，代價分別為人民幣10百萬元及人民幣30百萬元。貴集團作為有限合夥人，且並無佔有投資委員會的任何席位。貴集團於私募基金並無重大影響力，並計量有關投資為按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資。

貴集團亦以代價人民幣16百萬元取得一間主要從事動漫製作的非上市公司的2%股份。貴集團以可贖回工具的形式進行投資，於該非上市公司中並無董事會席位。因此，貴集團將有關投資確認為按公允價值計量且其變動計入損益的長期投資。

II 歷史財務資料附註(續)

20 按攤銷成本計量的金融資產

	於12月31日			於2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
按攤銷成本計量的金融資產				
— 按攤銷成本計量的短期投資(a)	10,085	86,341	—	—
— 按攤銷成本計量的長期投資(b)	20,791	—	—	—
	30,876	86,341	—	—

(a) 按攤銷成本計量的短期投資

按攤銷成本計量的短期投資為具有固定回報率且期限為三個月至一年的定期存款。按攤銷成本計量的短期投資受國際財務報告準則第9號的減值規定所限，故截至2018年及2019年12月31日的預期信貸虧損為不重大。

(b) 按攤銷成本計量的長期投資

按攤銷成本計量的長期投資為具有固定回報率且期限為一年以上的定期存款。按攤銷成本計量的長期投資受國際財務報告準則第9號的減值規定所限，故截至2018年12月31日的預期信貸虧損為不重大。

所有按攤銷成本計量的金融資產均以人民幣計值。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

21 預付款項、按金及其他資產

	於12月31日			於2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
非流動				
租金及其他按金	114	131	343	320
營銷及推廣服務的預付款項	—	—	—	2,312
遊戲授權的預付款項(i)	—	—	—	1,698
	114	131	343	4,330
流動				
營銷及推廣服務預付款項	—	—	50,788	22,514
服務供應商預付款項	138	112	3,031	3,450
收益分成的預付款項(i)	—	—	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
向員工墊款	3,250	4,090	367	—
應收關聯方款項(附註36(c)(iv))	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)
	40,401	55,880	59,490	37,846

- (i) 貴集團自遊戲開發商獲得網絡遊戲的授權，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。當貴集團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。

貴公司的預付款項、按金及其他資產

於2021年6月30日

人民幣千元

流動

[編纂]

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

22 貿易應收款項

	於12月31日			於2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	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
	14,528	10,950	121,768	72,307
減：減值撥備	(656)	(717)	(232)	(126)
	13,872	10,233	121,536	72,181

	於12月31日			於2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
第三方	4,194	3,712	86,832	52,216
關聯方	10,334	7,238	34,936	20,091
	14,528	10,950	121,768	72,307
減：減值撥備	(656)	(717)	(232)	(126)
	13,872	10,233	121,536	72,181

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

22 貿易應收款項(續)

- (a) 分銷渠道及遊戲發行商及信息服務客戶通常於30至60日內結算款項。貿易應收款項的賬齡分析(基於各報告日期貿易應收款項總額的確認日期)如下：

	於12月31日			於2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	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	—	—
	14,528	10,950	121,768	72,307

- (b) 貴集團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。貴集團已整體考慮各類貿易應收款項的共同信貸風險特點及逾期日數，以計量預計信貸虧損。於往績記錄期間，關聯方的預期虧損率為低及不重大；貿易應收款項的預計信貸虧損率乃按照撥備矩陣釐定如下：

	於12月31日			於2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日
3個月內	1.74%	1.39%	0.19%	0.20%
3個月至6個月	1.96%	3.91%	3.12%	2.39%
6個月至1年	26.61%	27.70%	18.41%	8.94%
1至2年	54.82%	75.88%	67.48%	35.83%
2年以上	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%

預期虧損率基於2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日前24個月期間銷售付款情況以及該期間內出現的相應歷史信貸虧損。歷史虧損率已調整，以反映影響客戶結算應收款項能力的宏觀經濟因素的現有及前瞻性資料。貴集團已識別其經營所在國家的消費物價指數及消費品零售額(「消費品零售額」)為最相關因素，並已基於該等因素的預期變動相應調整歷史虧損率。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

22 貿易應收款項(續)

貴集團貿易應收款項減值撥備的變動如下：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於年／期初	610	656	717	717	232
撥備	46	240	231	89	115
撥回	—	(179)	(504)	(696)	(221)
年內撇銷之不可收回 應收款項	—	—	(212)	—	—
於年／期末	656	717	232	110	126

已減值應收款項的撥備及撥備撥回已計入綜合全面收益表中「金融資產減值虧損淨額」。

- (c) 貴集團董事認為，截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日，貿易應收款項結餘的賬面值與其公允價值相若。
- (d) 貴集團貿易應收款項的賬面值以下列貨幣計值：

	於12月31日			於2021年
	2018年	2019年	2020年	6月30日
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
美元	516	657	87,182	53,856
人民幣	14,012	10,293	34,586	18,451
	14,528	10,950	121,768	72,307

- (e) 截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日的最高信貸風險為貿易應收款項的賬面值。貴集團並無持有任何抵押品作為擔保。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

23 按公允價值計量且其變動計入損益(當期)的金融資產/(負債)

按公允價值計量且其變動計入損益(當期)的金融資產/(負債)為外匯遠期合約、投資基金及商業銀行發行的理財產品，其本金及回報並無保障。外匯遠期合約及投資基金的公允價值按來自商業銀行及投資基金的定期估值報告確認，屬於公允價值層級中的第二級。上市公司的投資的公允價值按活躍市場的報價確認。理財產品的公允價值按基於管理層判斷的預期回報以貼現現金流量計算，屬於公允價值層級的第三級(附註3.3)。

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於年/期初	—	15,143	10,818	10,818	1,299
添置	15,000	1,891	8,247	8,247	30,000
公允價值變動	143	822	674	506	1,046
出售	—	(7,038)	(18,440)	(18,440)	(1,295)
於年/期末	15,143	10,818	1,299	1,131	31,050

24 於銀行及金融機構的現金及結餘

(a) 現金及現金等價物

貴集團

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
手頭現金及銀行現金	20,845	25,656	440,059	667,950
其他金融機構持有的現金(附註i)	553	436	3,189	8,007
	21,398	26,092	443,248	675,957

- (i) 截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日，貴集團就提供線上及移動支付服務於其他金融機構管理的賬戶(如支付寶及微信支付)持有若干金額的現金，於綜合財務狀況表中分類為現金及現金等價物。

貴公司

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
手頭現金及銀行現金	—	—	—	403,798
	—	—	—	403,798

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

24 於銀行及金融機構的現金及結餘(續)

現金及現金等價物按以下貨幣計值：

貴集團

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
人民幣	14,387	20,418	79,446	83,565
美元	7,011	5,674	362,963	587,199
港元	—	—	839	5,193
	21,398	26,092	443,248	675,957

貴公司

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
美元	—	—	—	403,798
	—	—	—	403,798

(b) 受限制現金

受限制現金按以下貨幣計值：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
人民幣	—	—	1,321	—
美元	—	—	929	719
	—	—	2,250	719

截至2020年12月31日及2021年6月30日，人民幣1.32百萬元及0.14百萬元(相當於約人民幣0.93百萬元)、零及0.11百萬元(相當於約人民幣0.72百萬元)分別為由銀行持有的現金按金，作為與相同銀行所訂立外匯遠期合約之履約擔保。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

25 股本及股份溢價

重組已於2021年5月26日完成。如附註1.3所述，歷史財務資料於重組完成前以合併基準編製，於重組完成後以綜合基準編製。

	股份數目	股份面值	股份等額 面值	股份溢價
	千股	千美元	人民幣千元	人民幣千元
法定				
每股0.00001美元的普通股；				
2021年3月12日(註冊成立日期)	5,000,000	50	—	—
於2021年6月30日	<u>5,000,000</u>	<u>50</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
已發行				
有關 貴集團重組的普通股發行				
(附註i)	9,530	—	1	2,313,575
於2021年6月30日	<u>9,530</u>	<u>—</u>	<u>1</u>	<u>2,313,575</u>

- (i) 於2021年5月14日，作為重組的一部分， 貴公司向境外控股公司(於該日由青瓷數碼普通股東實益擁有)配發及發行合共9,530,575股每股面值0.00001美元的普通股。重組完成後，青瓷數碼普通股的公允價值人民幣2,313百萬元相應地自資本儲備轉撥至股份溢價(附註37)。

26 其他儲備

貴集團

	資本儲備	法定儲備	以股份為 基礎的 薪酬開支	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2018年1月1日	27,105	3,547	—	—	—	30,652
撥入法定儲備	—	2,019	—	—	—	2,019
以股份為基礎的付款	—	—	14,000	—	—	14,000
(附註6)	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>14,000</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>14,000</u>
於2018年12月31日	<u>27,105</u>	<u>5,566</u>	<u>14,000</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>46,671</u>
於2019年1月1日	27,105	5,566	14,000	—	—	46,671
向投資者發行的金融工具						
(附註29)	80,000	—	—	—	—	80,000

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

26 其他儲備(續)

	資本儲備	法定儲備	以股份為 基礎的 薪酬開支	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
確認向投資者發行的 金融工具為非流動負債	(80,000)	—	—	—	—	(80,000)
撥入法定儲備	—	856	—	—	—	856
於2019年12月31日	27,105	6,422	14,000	—	—	47,527
於2020年1月1日	27,105	6,422	14,000	—	—	47,527
撥入法定儲備	—	5,000	—	—	—	5,000
當時股東的注資	31,983	—	—	—	—	31,983
以股份為基礎的付款 (附註6)	—	—	56,017	—	—	56,017
貨幣換算差額	—	—	—	(955)	—	(955)
於2020年12月31日	59,088	11,422	70,017	(955)	—	139,572
(未經審核)						
於2020年1月1日	27,105	6,422	14,000	—	—	47,527
以股份為基礎的付款 (附註6)	—	—	8,965	—	—	8,965
貨幣換算差額	—	—	—	(171)	—	(171)
於2020年6月30日	27,105	6,422	22,965	(171)	—	56,321
於2021年1月1日	59,088	11,422	70,017	(955)	—	139,572
確認向投資者發行的金融工具的 贖回負債(附註29(a))	(251,564)	—	—	—	—	(251,564)
換股的影響(附註30)	(633,303)	—	—	—	—	(633,303)
貴集團重組的影響(附註25)	(2,313,575)	—	—	—	—	(2,313,575)

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

26 其他儲備(續)

	資本儲備	法定儲備	以股份為 基礎的 薪酬開支	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
因自身信貸風險導致的可轉換 可贖回優先股的公允價值變動 (附註30)	—	—	—	—	(986)	(986)
貨幣換算差額	—	—	—	1,604	—	1,604
於2021年6月30日	<u>(3,139,354)</u>	<u>11,422</u>	<u>70,017</u>	<u>649</u>	<u>(986)</u>	<u>(3,058,252)</u>

貴公司

	資本儲備	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
於2021年1月1日	—	—	—	—
因自身信貸風險導致的可轉換 可贖回優先股的公允價值變動	—	—	(986)	(986)
貨幣換算差額	—	1,801	—	1,801
於2021年6月30日	<u>—</u>	<u>1,801</u>	<u>(986)</u>	<u>815</u>

27 合約負債

合約負債主要包括i)銷售移動遊戲虛擬道具(貴集團仍有義務向遊戲玩家提供)的未攤銷收入；及ii)獲授權人支付的初始授權費的未攤銷餘額。

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
非流動				
遊戲授權	<u>645</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
流動				
遊戲授權	<u>5,272</u>	<u>1,729</u>	<u>916</u>	<u>906</u>
遊戲運營	<u>7,073</u>	<u>4,288</u>	<u>227,033</u>	<u>95,610</u>
	<u>12,345</u>	<u>6,017</u>	<u>227,949</u>	<u>96,516</u>
	<u>12,990</u>	<u>6,017</u>	<u>227,949</u>	<u>96,516</u>

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

27 合約負債(續)

下表列示各年度於綜合全面收益表中就結轉的合約負債確認的收入金額：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元
年/期初合約負債結餘中 已確認的收入					
遊戲授權	4,644	4,188	813	677	—
遊戲運營	7,572	7,073	4,288	4,288	227,033
	12,216	11,261	5,101	4,965	227,033

28 租賃負債

	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
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
最低租賃付款到期期限				
— 於1年內	1,124	2,349	3,666	2,794
— 1年至2年	1,125	—	3,760	3,773
— 2年至5年	—	—	3,813	2,860
— 5年以上	—	—	—	—
	2,249	2,349	11,239	9,427
減：未來財務費用	(120)	(74)	(845)	(608)
租賃負債的現值	2,129	2,275	10,394	8,819

	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
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
租賃負債				
— 於1年內	1,089	2,275	3,578	2,723
— 1年至2年	1,040	—	3,477	3,555
— 2年至5年	—	—	3,339	2,541
— 5年以上	—	—	—	—
	2,129	2,275	10,394	8,819

29 向投資者發行的金融工具

於2019年7月，青瓷數碼與吉比特訂立投資協議，據此，吉比特向青瓷數碼投資合共人民幣80百萬元，作為認購青瓷數碼人民幣1.7百萬元實繳資本的代價，佔青瓷數碼13.33%

II 歷史財務資料附註(續)

29 向投資者發行的金融工具(續)

股權。根據協議，在 貴集團無法控制的若干事件發生後，該等普通股將可由吉比特贖回。青瓷數碼在 貴集團無法控制的若干事件發生後並無無條件權利避免交付現金或其他金融資產以履行合約責任。

貴集團初始將上述吉比特作出的投資(「向投資者發行的金融工具」)按贖回金額的現值確認為金融負債，該贖回金額乃基於投資金額人民幣80百萬元加年利率8%利息計算得出。金融負債的任何賬面值變動計入綜合全面收益表「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之變動載列如下：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於年／期初	—	—	82,667	89,067
發行	—	80,000	—	—
因年利率8%利息導致的 賬面值變動	—	2,667	6,400	2,940
因股份轉讓導致的 賬面值變動(a)				
— 向投資者發行的 金融工具的虧損	—	—	—	50,988
— 其他儲備(附註26)	—	—	—	251,564
換股後終止確認(附註30)	—	—	—	(394,559)
於年／期末	<u>—</u>	<u>82,667</u>	<u>89,067</u>	<u>—</u>

- (a) 於2021年4月21日前，吉比特於青瓷數碼的股權包括i)以普通股形式持有21.21%股權投資；ii)以附帶優先權的普通股形式持有12%股權投資。於2021年4月21日，廣西騰訊創業投資有限公司(「騰訊」)、上海幻電信息科技有限公司(「上海幻電」)及廣州靈犀互動娛樂有限公司(「廣州靈犀」)與吉比特訂立一項股份轉讓協議，據此，吉比特分別各自轉讓於青瓷數碼的3.37%股權予騰訊、上海幻電及廣州靈犀(合共為10.11%)，代價各為人民幣101.15百萬元(合共為人民幣303.45百萬元)。儘管吉比特、騰訊、上海幻電及廣州靈犀(統稱「A系列投資者」)於是次股份轉讓中並無貢獻青瓷數碼的代價，惟是次股份轉讓後，A系列投資者分別持有23.10%、3.37%、3.37%、3.37%的股權投資有權享有優先權。根據該協議，在非 貴集團所能控制的若干事件下，A系列投資者將可贖回A系列投資者持有的此等普通股。由於青瓷數碼並無無條件權利避免交付現金或其他金融資產以履行合約責任， 貴集團初始按贖回金額的現值確認股份轉讓後A系列投資者持有的投資為金融負債人民幣394百萬元。贖回金額按協定固定金額加上百分之八的年息計算，青瓷數碼與A系列投資者協定吉比特的固定金額(用作計算贖回金額的基準)人民

II 歷史財務資料附註(續)

29 向投資者發行的金融工具(續)

幣90百萬元，且騰訊、上海幻電及廣州靈犀的固定金額各為人民幣101.15百萬元。是次股份轉讓後，鑒於 貴集團授予A系列投資者優先權，吉比特先前以普通股形式持有的21.21%股權賬面值人民幣50百萬元轉為金融負債人民幣252百萬元(附註26)。金融負債應初始按贖回金額的現值確認並自權益重新分類，因此，金融負債人民幣252百萬元自綜合財務狀況表中「其他儲備」重新分類。就吉比特先前持有的12.00%附帶優先權的股權確認的負債轉為金融負債人民幣142百萬元，其與先前賬面值人民幣91百萬元相比的變動金額人民幣51百萬元計入綜合全面收益表中「向投資者發行的金融工具的虧損」。

30 可轉換可贖回優先股

於2021年5月14日，為反映青瓷數碼的境內股權架構，4,739,938股 貴公司A系列優先股獲發行予A系列投資者的境外聯屬公司(「A系列優先股東」)。 貴集團按公允價值確認A系列優先股為按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債人民幣1,028百萬元。於2021年5月26日訂立合約安排後，青瓷數碼的股東成為代名人股東，且A系列投資者於青瓷數碼持有的優先權因此註銷(連同發行A系列優先股，統稱「換股」)。「向投資者發行的金融工具」賬面值人民幣395百萬元其後因而終止確認。換股後，A系列投資者放棄對其於青瓷數碼持有的附帶優先權的普通股的投資(主要指若干條件下的認沽期權)，而A系列投資者的境外聯屬公司獲得 貴公司A系列優先股作為回報。管理層評估認為，換股涉及通過發行公允價值為人民幣1,028百萬元的A系列優先股終止確認青瓷數碼附帶優先權的普通股(即一項權益及一項負債)，賬面值為人民幣395百萬元。A系列優先股的公允價值與A系列投資者持有的青瓷數碼附帶優先權的普通股賬面值之間的總差額人民幣633百萬元，計入i)綜合全面收益表人民幣零元(鑒於分配至已終止確認的負債的公允價值與其賬面值相同)；及ii)綜合財務狀況表中「其他儲備」人民幣633百萬元，即分配至已終止確認的權益的剩餘公允價值與賬面值之間的差額。

於2021年5月26日，Wildlife Willow Limited、嗶哩嗶哩股份有限公司、Qookka Entertainment Limited及Tencent Mobility Limited(統稱「B系列優先股東」)與 貴公司訂立股份購買協議，據此， 貴公司合共1,152,488股可轉換可贖回優先股獲配發予B系列優先股東，代價為62.61百萬美元(相當於約人民幣401百萬元)。 貴集團確認B系列優先股為按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債。

所有系列的A系列優先股及B系列優先股在發行時生效並適用的主要條款如下：

A系列優先股及B系列優先股的優先清算權

倘發生以下任何情況：i)清算；ii)解散；iii) 貴公司清盤或終止業務；iv) 貴公司與任何人士進行任何整合、重組、合併、兼併或其他交易，或任何其他公司重組或計劃安排，而緊接有關交易前 貴公司現有股東持有緊隨有關交易後存續公司投票權少於

II 歷史財務資料附註(續)

30 可轉換可贖回優先股(續)

50%(無論自願或非自願);v)在單一交易或一系列交易中出售、租賃、轉讓或以其他方式處置 貴集團公司的全部或絕大部分資產(包括在單一交易或一系列交易中向 貴集團公司以外的任何第三方出售或獨家授權 貴集團公司整體的全部或絕大部分知識產權)，而導致 貴集團公司整體的全部或絕大部分資產被處置，則無論自願或非自願， 貴公司合法可供分派予股東的所有資產及資金(在清償所有債權人的債權及適用法律可能優先的債權後)應按照B系列優先股、A系列優先股、普通股的次序分派予股東。

優先清算金額應相等於就優先股宣派及未支付的任何股息加上以下較高者：(i)(A)優先股發行價的百分之一百(100%)加上(B)每年累計優先股發行價的百分之八(8%)年單利(應自優先股截止日期起至支付優先股優先金額的日期累計)加上(C)有關優先股的所有已宣派但未支付股息；及(ii)倘在清算事件或視作清算事件前有關優先股轉換為普通股，本應支付的金額。

A系列優先股及B系列優先股的轉換權

優先股東可選擇在優先股發行日期後隨時將每股優先股以一比一的初始轉換比率轉換為繳足股款且毋須課稅的普通股，並可：i)就股份分拆及合併作出調整；ii)就普通股股息及分派作出調整；iii)就其他股息作出調整；iv)就重組、兼併、整合、重新分類、交換及替換作出調整；v)就攤薄發行的轉換價格作出調整。

此外，在以下情況下：(a)根據股東協議以及大綱及細則正式批准的合資格首次公開發售結束；及(b)所有優先股東書面同意的指定日期(以較早者為準)，每股優先股將根據當時生效的轉換價格自動轉換為繳足股款且毋須課稅的普通股，而有關優先股的持有人無需採取任何行動，且不論有關優先股的憑證有否交還予 貴公司或其過戶代理人。

B系列優先股的贖回權

B系列優先股可在選舉B系列優先股東時贖回，具體條件如下：i) 貴公司在B系列優先股發行結束後三年內並無完成合資格首次公開發售；ii) 貴集團嚴重違反適用法律，無法合法開展主營業務；iii) 貴公司或主要管理團隊的任何成員在交易文件中作出的任何陳述或保證有任何重大違約或違反或屬不準確或失實，或 貴公司或主要管理團隊的任何成員在交易文件中的任何承諾、契諾或責任有任何重大違約或違反；iv)任何B系列優先股東已行使其贖回權。

A系列優先股及B系列優先股的股息及投票權

每股優先股均享有與該優先股可轉換的普通股股東同等的投票權及股息權。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

30 可轉換可贖回優先股(續)

可轉換可贖回優先股的變動情況如下：

	人民幣千元
於2021年1月1日	—
發行A系列優先股	1,027,862
發行B系列優先股	401,000
公允價值變動	338,380
因自身信貸風險導致的公允價值變動	986
貨幣換算差額	1,792
於2021年6月30日	<u><u>1,770,020</u></u>

貴集團採用貼現現金流量法釐定 貴公司的相關股權價值，並採用期權定價法及股權分配模型釐定可轉換可贖回優先股的公允價值。關鍵假設如下：

	於2021年6月30日
貼現率	15%
無風險利率	3%
缺乏市場流動性貼現率	7%
波幅	43%

31 貿易應付款項

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
貿易應付款項	3,144	1,908	13,329	39,647

貿易應付款項主要涉及就服務器託管購買服務、廣告及應付遊戲開發商的收益分成。授予 貴集團的貿易應付款項信用期通常為30至90日。

貴集團貿易應付款項的賬面值按下列貨幣計值：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
人民幣	3,144	1,908	13,319	38,977
美元	—	—	10	670
	<u><u>3,144</u></u>	<u><u>1,908</u></u>	<u><u>13,329</u></u>	<u><u>39,647</u></u>

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

31 貿易應付款項(續)

截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日，貿易應付款項的公允價值與其賬面值相若。

貿易應付款項的賬齡分析(基於各報告日期貿易應付款項的確認日期)如下：

	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	人民幣千元	人民幣千元	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
	3,144	1,908	13,329	39,647

32 其他應付款項及應計費用

	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	人民幣千元	人民幣千元	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
	19,806	21,469	169,464	41,371

貴集團其他應付款項的賬面值按以下貨幣計值：

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
人民幣	19,806	21,469	169,422	33,428
美元	—	—	42	7,623
日圓	—	—	—	270
港元	—	—	—	50
	19,806	21,469	169,464	41,371

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

32 其他應付款項及應計費用(續)

貴公司的其他應付款項及應計費用

	於2021年6月30日
	人民幣千元
應付一間附屬公司款項	8,413
[編纂]	
	<u>17,281</u>

33 股息分派

	截至12月31日			截至6月30日	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
	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
股息分派	<u>10,000</u>	<u>—</u>	<u>90,000</u>	<u>—</u>	<u>180,000</u>

根據青瓷數碼分別於2018年5月及2020年12月舉行的股東大會決議案，股息人民幣10,000,000元及人民幣90,000,000元獲批准並於同年以現金支付予其當時股東。

自 貴公司於2021年3月12日註冊成立後，於往績記錄期間， 貴公司並無支付股息。

根據青瓷數碼於2021年5月舉行的股東大會上的決議案，已批准並以現金向當時股東派付股息人民幣180,000,000元。

34 綜合現金流量表附註

(a) 經營產生的現金

	附註	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
除所得稅前利潤／ (虧損)		<u>26,276</u>	<u>20,654</u>	<u>113,316</u>	<u>(154,276)</u>	<u>(103,313)</u>
調整						
折舊	6	1,479	1,941	2,585	1,261	2,194
金融資產減值						
虧損淨額	6	657	170	(364)	(688)	(71)
採用權益法入賬 的長期投資減值	17	—	2,000	—	—	—
以股份為基礎的 付款	6	14,000	—	56,017	8,965	—

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

34 綜合現金流量表附註(續)

(a) 經營產生的現金(續)

	附註	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元
應佔採用權益法 列賬的投資業績	17	(145)	154	404	202	(5,046)
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	8	(143)	(535)	(594)	(439)	(1,962)
其他收入	9	(2,092)	(2,573)	(3,717)	(2,202)	(120)
財務成本淨額	11	136	124	74	49	237
其他收益	10	—	—	—	—	(8)
向投資者發行的 金融工具的虧損	29	—	2,667	6,400	3,200	53,928
出售非流動資產 的虧損	14	5	4	200	—	—
可轉換可贖回優先股 的公允價值變動	30	—	—	—	—	338,380
淨匯兌差額		(285)	118	15,667	(85)	1,756
		39,888	24,724	189,988	(144,013)	285,975
營運資金變動						
— 貿易應收款項		8,568	3,648	(110,676)	(47,583)	49,382
— 預付款項、 按金及其他 資產		(6,605)	(13,226)	(13,136)	(17,114)	17,334
— 受限制現金		—	—	(2,250)	—	1,531
— 存貨		—	—	(222)	—	(47)
— 貿易應付款項		(677)	(1,236)	11,421	149,491	26,317
— 合約負債		(5,144)	(6,973)	221,932	78,928	(131,433)
— 其他應付款項 及應計費用		4,555	1,662	147,040	(3,920)	(132,102)
經營產生的現金		40,585	8,599	444,097	15,789	116,957

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

34 綜合現金流量表附註(續)

(b) 債務淨額對賬

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
現金及現金等價物	21,398	26,092	443,248	675,957
向投資者發行的金融工具	—	(82,667)	(89,067)	—
租賃負債	(2,129)	(2,275)	(10,394)	(8,819)
可轉換可贖回優先股	—	—	—	(1,770,020)
債務淨額	19,269	(58,850)	343,787	(1,102,882)
	現金及現金等價物	向投資者發行的金融工具	租賃負債	總計
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於2018年1月1日	15,955	—	(3,260)	12,695
現金流量	5,158	—	1,267	6,425
租賃負債應計利息	—	—	(136)	(136)
匯兌調整	285	—	—	285
於2018年12月31日	21,398	—	(2,129)	19,269
於2019年1月1日	21,398	—	(2,129)	19,269
現金流量	4,812	(80,000)	1,737	(73,451)
使用權資產增加	—	—	(1,759)	(1,759)
租賃負債應計利息	—	—	(124)	(124)
向投資者發行的金融工具的虧損	—	(2,667)	—	(2,667)
匯兌調整	(118)	—	—	(118)
於2019年12月31日	26,092	(82,667)	(2,275)	(58,850)
於2020年1月1日	26,092	(82,667)	(2,275)	(58,850)
現金流量	432,823	—	2,349	435,172
使用權資產增加	—	—	(10,394)	(10,394)
租賃負債應計利息	—	—	(74)	(74)
向投資者發行的金融工具的虧損	—	(6,400)	—	(6,400)
匯兌調整	(15,667)	—	—	(15,667)
於2020年12月31日	443,248	(89,067)	(10,394)	343,787

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

34 綜合現金流量表附註(續)

(b) 債務淨額對賬(續)

	現金及現金 等價物	向投資者 發行的 金融工具	租賃負債	可轉換 可贖回 優先股	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
(未經審核)					
於2020年1月1日	26,092	(82,667)	(2,275)	—	(58,850)
現金流量	73,184	—	1,242	—	74,426
租賃負債應計利息	—	—	(49)	—	(49)
向投資者發行的 金融工具的虧損	—	(3,200)	—	—	(3,200)
匯兌調整	85	—	—	—	85
	<u>99,361</u>	<u>(85,867)</u>	<u>(1,082)</u>	<u>—</u>	<u>12,412</u>
於2020年6月30日					
於2021年1月1日	443,248	(89,067)	(10,394)	—	343,787
現金流量	234,465	—	1,812	(401,000)	(164,723)
發行A系列優先股	—	—	—	(1,027,862)	(1,027,862)
租賃負債應計利息	—	—	(237)	—	(237)
向投資者發行的 金融工具的虧損	—	(53,928)	—	—	(53,928)
因股份轉讓導致的 賬面值變動(附註29(a))	—	(251,564)	—	—	(251,564)
終止確認向投資者發行的 金融工具(附註30)	—	394,559	—	—	394,559
可轉換可贖回優先股的 公允價值變動	—	—	—	(338,380)	(338,380)

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

34 綜合現金流量表附註(續)

(b) 債務淨額對賬(續)

	現金及現金 等價物	向投資者 發行的 金融工具	租賃負債	可轉換 可贖回 優先股	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
貨幣換算差額	—	—	—	(2,778)	(2,778)
匯兌調整	(1,756)	—	—	—	(1,756)
於2021年6月30日	<u>675,957</u>	<u>—</u>	<u>(8,819)</u>	<u>(1,770,020)</u>	<u>(1,102,882)</u>

35 承擔

(a) 資本承擔

截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日，貴集團就長期股權投資作出資本開支。貴集團已根據不可撤銷協議作出以下未來分期付款承諾：

	截至12月31日			截至6月30日	
	2018年	2019年	2020年	2020年	2021年
	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
長期投資	<u>2,000</u>	<u>—</u>	<u>31,000</u>	<u>—</u>	<u>19,000</u>

36 關聯方交易

倘一方有能力直接或間接控制另一方，或在作出財務及經營決策方面對另一方發揮重大影響，即視為有關聯。倘所涉各方受共同控制，則亦視為相互關聯。貴集團主要管理人員及彼等近親家庭成員亦視為關聯方。

以下為貴集團及其關聯方於所呈列期間進行的重大交易。貴公司董事認為，關聯方交易乃於日常業務過程中按貴集團與各關聯方磋商的條款進行。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

36 關聯方交易(續)

(a) 關聯方姓名／名稱及關係

以下公司為於往績記錄期間與 貴集團曾進行交易及／或有結餘的 貴集團重大關聯方。

關聯方姓名／名稱	關係
深圳熱區網絡科技有限公司	聯營公司
成都微美互動科技有限公司	聯營公司
深圳吉事屋科技有限公司	聯營公司
廣州卓動信息科技有限公司	聯營公司
吉比特集團(附註(i))	股東
楊煦先生	股東及董事
黃智強先生	股東及董事
廈門蝸帆起航創業投資合夥企業(有限合夥)	股東
廈門中科德興股權投資基金合夥企業(有限合夥)	股東
廈門國海堅果創業投資合夥企業(有限合夥)	股東
葉激艇先生	股東
魏樹木先生	股東
王雲玲女士	股東
林意煒先生	股東
曾祥碩先生	股東及董事
Brilliance Investment Limited	由楊煦先生控制的實體

(i)：吉比特集團主要指廈門吉比特網絡技術股份有限公司(其為 貴公司股東)、深圳雷霆信息技術有限公司、廈門雷霆網絡科技有限公司及香港雷霆信息技術有限公司(其為廈門吉比特網絡技術股份有限公司的附屬公司)。

(b) 與關聯方的重大交易

(i) 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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
吉比特集團	44,135	31,591	57,196	13,315	18,762

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

36 關聯方交易(續)

(ii) 遊戲開發商佣金

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
				(未經審核)	
深圳吉事屋科技有限公司	—	—	—	—	32,493
深圳熱區網絡科技有限公司	4,697	2,694	2,111	1,109	677
成都微美互動科技有限公司	463	265	1,152	161	—
總計	5,160	2,959	3,263	1,270	33,170

(iii) 營銷及推廣開支

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
				(未經審核)	
廣州卓動信息科技有限公司	—	—	79,388	—	10,025
吉比特集團	—	—	66,843	—	7,512
總計	—	—	146,231	—	17,537

(iv) 租金開支

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
				(未經審核)	
吉比特集團	1,342	2,180	2,292	1,158	1,969

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

36 關聯方交易(續)

(v) 應收關聯方的利息收入

	截至12月31日			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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
Brilliance Investment Limited	727	1,121	1,454	727	—
楊煦先生	651	117	—	—	—
黃智強先生	34	32	29	14	—
魏樹木先生	22	20	16	8	—
曾祥碩先生	—	1	30	15	—
總計	1,434	1,291	1,529	764	—

(c) 與關聯方的年末結餘

(i) 應收關聯方的貿易應收款項

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
遊戲發行				
吉比特集團	10,334	7,238	34,936	20,091

上述與關聯方的結餘主要以人民幣及美元計值，其為無抵押、貿易性質、不計息及按貴集團要求償還。

(ii) 應付關聯方的貿易應付款項

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
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
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
總計	2,876	1,857	7,480	25,581

上述與關聯方的結餘主要以人民幣計值，其為無抵押、貿易性質、不計息及按貴集團要求償還。

附錄一

會計師報告

II 歷史財務資料附註(續)

36 關聯方交易(續)

(iii) 向關聯方預付款項

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
營銷及推廣服務預付款項				
吉比特集團	—	—	5,425	5,371
收益分成的預付款項				
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				
吉比特集團	—	—	—	1,698
	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>6,425</u>	<u>7,635</u>

上述與關聯方的結餘主要以人民幣計值，其為無抵押、貿易性質及不計息。

(iv) 應收關聯方的其他應收款項

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
<i>非貿易</i>				
應收關聯方款項				
Brilliance Investment Limited(1)	33,533	47,829	—	—
租金及其他按金(2)				
吉比特集團	114	173	343	320
應收關聯方貸款(2)				
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	—	—
總計	<u>35,670</u>	<u>50,839</u>	<u>343</u>	<u>320</u>

- (1) Brilliance Investment Limited (一間於開曼群島註冊成立並由楊煦先生控制的有限公司)代表 貴集團與第三方供應商簽訂若干海外遊戲運營合約。應收關聯方款項指由Brilliance Investment Limited代表 貴集團收取的運營收入(其於截至2018年至2020年12月31日止年度並未及時向 貴集團償還，並按年息率2.25%計息，而 貴集團已於2020年全數收取)。

II 歷史財務資料附註(續)

36 關聯方交易(續)

- (2) 應收關聯方的其他應收款項主要指應收楊煦先生、黃智強先生、曾祥碩先生及魏樹木先生的應收款項，為無抵押、按4.35%的息率計息，且一般須於一至兩年內償還。

除向吉比特集團支付的租賃按金外，所有應收關聯方的非貿易應收款項已結清。根據租賃協議，吉比特將於租賃協議屆滿時償還租賃按金。

37 於附屬公司的投資

	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	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
於附屬公司的投資	—	—	—	3,341,437

於2021年5月，為反映青瓷數碼的境內股權架構，9,530,575股公允價值為人民幣2,313百萬元的 貴公司普通股(附註25)獲配發及發行予九名境外普通股東，4,739,938股公允價值為人民幣1,028百萬元的 貴公司可贖回可轉換優先股(「A系列優先股」)獲發行予A系列投資者(附註30)。於附屬公司的投資指 貴公司於重組完成後收購的青瓷數碼公允價值人民幣3,341百萬元。

38 或然事項

截至2018年、2019年及2020年12月31日以及2021年6月30日， 貴集團並無任何重大或然負債。

39 期後事項

截至本報告日期， 貴公司自2021年6月30日起並無重大期後事項。

III 期後財務報表

貴公司或任何現時組成 貴集團的公司概無編製於2021年6月30日後任何期間及直至本報告日期的經審核財務報表。

附錄二

未經審核備考財務資料

本附錄所載資料並不構成本文件附錄一所載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)發出的會計師報告的一部分，載入本附錄僅作說明用途。

未經審核備考財務資料應與本文件「財務資料」一節及本文件附錄一所載會計師報告一併閱讀。

A. 未經審核備考經調整有形資產淨值報表

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

本公司組織章程概要

1 組織章程大綱

本公司組織章程大綱於[●]獲有條件採納，當中列明(其中包括)本公司各股東的責任為有限，本公司的成立宗旨並無限制，而本公司應有全部的權力及授權履行任何未被《公司法》或開曼群島任何其他法律所禁止的宗旨。

組織章程大綱可供查閱，查閱地址載於附錄五「備查文件」一節。

2 組織章程細則

本公司組織章程細則於[●]獲有條件採納並包含以下條文：

2.1 股份類別

本公司的股本包含普通股。於細則獲採納日期，本公司的資本為[●][美元／港元]，分為[●]股每股面值[●][美元／港元]的股份。

2.2 董事

(a) 配發及發行股份的權力

在《公司法》以及組織章程大綱及細則條文的規限下，本公司未發行的股份(無論是否構成其原有或任何已增加資本的一部分)應由董事處置，董事可按其釐定的時間、代價及條款向其釐定的人士提呈、配發股份、就此授出購股權或以其他方式處置股份。

在組織章程細則條文及本公司於股東大會發出的任何指示的規限下，以及在不損害任何現有股份持有人所獲賦予或任何類別股份所附有之任何特別權利的情況下，董事可按其釐定的時間及代價向其釐定的人士發行帶有或附有有關股息、投票權、歸還資本或其他方面的優先權、遞延權、有保留權或其他特別權利或限制的任何股份。在《公司法》及任何股東所獲賦予或任何類別股份所附有之任何特別權利的規限下，任何股份可在特別決議案的批准下按該等股份須予贖回或本公司或股份持有人有權選擇贖回該等股份的條款獲發行。

(b) 出售本公司或任何附屬公司資產的權力

本公司之業務應由董事管理。除組織章程細則指明賦予董事之權力及授權外，董事可行使及採取本公司可行使、採取或批准的一切權力、行動及事宜，而該等權力、行動及事宜並非組織章程細則或《公司法》明確指示或規定須由本公司於股東大會上行使或採取者，惟不得違反《公司法》及組織章程細則條文及任何由本公司不時於股東大會制定的規例(須與該等條文或組織章程細則一致，而該項規例不得使董事以前所採取的原應有效的行動在制定該規例後失效)。

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

(c) 對離職的補償或付款

凡向董事或前任董事支付款項作為離職補償，或其退任的代價或與退任有關的付款（並非合約規定須付予董事者）必須事先由本公司在股東大會批准。

(d) 向董事提供的貸款

組織章程細則載有禁止向董事或其各自的緊密聯繫人提供貸款的條文，其等同於《公司條例》所實施的限制。

(e) 購買股份的財務資助

在所有適用法律的規限下，本公司可向本公司、其附屬公司或任何控股公司或該控股公司的任何附屬公司的董事及僱員，就有關購買本公司或任何有關附屬公司或控股公司的股份提供財務資助。此外，在所有適用法律的規限下，本公司可向受託人，就收購以本公司、其附屬公司、本公司的任何控股公司或任何該控股公司的任何附屬公司的僱員（包括受薪董事）的利益持有的本公司股份或任何有關附屬公司或控股公司的股份，提供財務資助。

(f) 披露於與本公司或其任何附屬公司所訂立的合約中所擁有的權益

董事或擬任董事不得因其職位而失去以賣方、買方或任何其他身份與本公司訂立合約的資格，且任何有關合約或由本公司或本公司的代表與任何人士、公司或合夥人訂立或任何董事為其中的股東或於其中有利益關係的任何合約或安排亦不得因此撤銷。參與訂約或身為股東或在其中擁有利益關係的任何董事無須僅因其董事職務或由此而建立的受託關係，向本公司交待其由任何有關合約或安排所獲得的任何利潤，惟倘該董事於該合約或安排中擁有重大利益，其必須於最早召開的董事會會議在其切實可行的情況下申報其利益的性質，特別申明或通過一般通告申明，基於通告所示事實，其被視為於本公司可能訂立的任何特定類別合約中擁有權益。

董事不得就其或其任何緊密聯繫人（或按上市規則要求，該董事的其他聯繫人）有任何重大利益的任何合約或安排或任何其他建議的任何董事決議案投票（亦不可計入會議的法定人數內），倘董事就此投票，其投票將不獲計算（其亦不會計入該決議案的法定人數內），惟此項限制不適用於下列任何情況，包括：

- (i) 就董事或其任何緊密聯繫人在本公司或其任何附屬公司的要求下或為該等公司的利益借出款項或由其引致或承擔的責任而向該董事或彼等提供任何抵押或彌償保證；
- (ii) 就董事或其任何緊密聯繫人本身根據擔保或彌償保證或通過提供抵押為本公司或其任何附屬公司的債項或債務單獨或共同承擔全部或部分責任，而向第三方提供任何抵押或彌償保證；
- (iii) 有關提呈發售本公司或本公司可能發起或擁有權益的任何其他公司的股份、債權證或其他證券（或由本公司或該等公司發售）以供認購或購買，

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

而董事或其任何緊密聯繫人因參與有關發售的包銷或分包銷而擁有或將擁有權益的任何建議；

- (iv) 有關本公司或其任何附屬公司的僱員利益的任何建議或安排，包括：
- (A) 採納、修改或執行董事或其任何緊密聯繫人據此可能受益的任何僱員股份計劃或任何股份激勵計劃或購股權計劃；或
 - (B) 採納、修改或執行有關本公司或其任何附屬公司董事、其緊密聯繫人及僱員的養老金或公積金或退休、身故或傷殘撫恤計劃，而並無給予任何董事或其任何緊密聯繫人一般不會給予與該計劃或基金有關類別的人士的任何特權或利益；及
- (v) 董事或其任何緊密聯繫人僅因其／彼等於本公司股份或債權證或其他證券的權益而與其他持有本公司股份或債權證或其他證券的人士一樣以相同方式擁有權益的任何合約或安排。

(g) 酬金

董事可就其服務收取由董事或本公司於股東大會（視情況而定）不時釐定的酬金。除非釐定該酬金的決議案另有指示，否則酬金按董事同意的比例及方式分派予董事，如未能達成協議，則由各董事平分，惟任職時間少於整段有關酬金期間的董事僅可按其任職時間比例收取酬金。該等酬金為擔任本公司受薪職位或職務的董事因擔任該等職位或職務而獲得的任何其他酬金以外的酬金。

董事在執行董事職務時亦可報銷所引致或與此相關的所有合理的支出（包括差旅費），包括出席董事會會議、委員會會議或股東大會的往返差旅費，或處理本公司業務或執行董事職務引致的其他費用。

倘任何董事應本公司要求提供任何特殊或額外服務，則董事可向其支付特殊酬金。此特殊酬金可以薪金、佣金或分享利潤或其他經協定的方式支付予該董事，作為其擔任董事所得一般酬金外的額外報酬或代替其一般酬金。

董事可不時釐定執行董事或獲本公司委任任何其他管理職務的董事的酬金，以薪金、佣金或分享利潤或其他方式或以上全部或任何方式支付，並可包括由董事不時釐定的其他福利（包括購股權及／或養老金及／或約滿酬金及／或其他退休福利）及津貼。上述酬金為其作為董事原應收取的酬金以外的報酬。

(h) 退任、委任及免職

董事有權隨時及不時委任任何人士出任董事，以填補臨時空缺或出任新增的董事職位。按上述方式委任的任何董事，任期將於本公司下屆股東大會舉行時屆

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

滿，屆時可於會上重選連任，惟在釐定在有關大會上輪值退任的董事人數及人選時不予考慮。

本公司可通過普通決議案在任何董事(包括董事總經理或其他執行董事)任期屆滿前罷免其職務，而無須理會組織章程細則的任何規定或本公司與該董事曾訂立的任何協議中的任何內容(但不影響該董事就其身為董事的職銜被終止或因該董事的職銜被終止而導致其任何其他職位的委任被終止而提出的任何應付賠償申索或損害賠償申索)。本公司亦可通過普通決議案委任其他人士填補其職位。按上述方式委任的任何董事僅可於其接替的董事未被罷免時原定出任董事的期間內出任董事。

本公司亦可通過普通決議案選任任何人士為董事，以填補臨時空缺或出任新增的董事職位。任何未經董事推薦的人士均不可於任何股東大會獲選為董事，除非在不早於寄發指定進行該選舉的大會通知後起計直至不遲於該大會舉行日期前七天止的期間內(須最少七天)，由合資格出席大會並於會上投票的本公司股東(並非該獲提名人士)以書面通知本公司秘書，表示擬於會上提名該名人士參加選舉，並遞交該名擬獲提名人士簽署表明其願意參與選舉的書面通知，則作別論。

無須以持有股份作為出任董事的資格，出任董事亦無任何具體年齡限制。

在下列情況下董事須離職：

- (i) 倘若該董事向本公司的註冊辦事處或其香港主要辦事處以書面發出辭職通知；
- (ii) 倘若有管轄權的法院或政府官員根據董事現時或可能神志紊亂或因其他原因而不能處理其事務而發出命令且獲各董事議決將其撤職；
- (iii) 倘若董事在未有告假的情況下而連續12個月缺席董事會會議(除非其本身已委任替任董事代其出席)且各董事議決將其撤職；
- (iv) 倘若董事破產或收到針對其發出的財產接管令或停止支付款項或與其債權人全面達成和解；
- (v) 倘若法例或組織章程細則規定終止或禁止其出任董事；
- (vi) 倘若由當時不少於四分之三的董事(包括其本身)(倘非整數，則以最接近的較低整數為準)簽署的書面通知將其撤職；或
- (vii) 倘若本公司股東根據組織章程細則通過普通決議案將其撤職。

於本公司每年的股東週年大會上，三分之一的在任董事(或倘若董事數目並非三或三的倍數，則以最接近但不少於三分之一的董事)須輪席告退，惟每名董事

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

(包括按特定任期獲委任的董事)均須最少每三年輪席告退一次。任滿告退的董事的任期將有效直至大會結束時為止(其於該大會上退任並合資格再競選連任)。本公司於有任何董事任滿告退的任何股東週年大會上，可再重選類似數目的人士出任董事以填補空缺。

(i) 借貸權力

董事可不時酌情行使本公司全部權力為本公司籌集或借貸或擔保償付任何款項，及將其業務、物業及資產(現時及日後)與未催繳資本或其中任何部分作為按揭或抵押。

(j) 董事會會議程序

董事可在世界任何地點共同舉行會議以處理事務、召開續會及以其認為適當的方式調整會議及程序。在任何會議上提出的問題須經大多數票數表決通過。若票數相同，則會議主席可投第二票或投決定票。

2.3 更改章程文件

除以特別決議案通過外，不得更改或修訂組織章程大綱或細則。

2.4 更改現有股份或股份類別的權利

若本公司股本在任何時間分為不同類別股份，在《公司法》條文的規限下，除非某類股份的發行條款另有規定，否則，當時已發行的任何類別股份所附有的全部或任何權利，可經由不少於持有該類已發行股份面值四分之三的持有人書面同意，或經由該類股份持有人在另行召開的大會上通過特別決議案批准而修訂或廢除。組織章程細則中關於股東大會的所有規定經作出必要修訂後亦適用於所有該等另行召開的大會，惟任何該等另行召開的大會及其續會的法定人數須為於召開有關會議之日合共持有該類已發行股份面值不少於三分之一的人士(或其受委代表或正式獲授權代表)。

除非有關股份所附權利或其發行條款另有明確規定，否則，賦予任何類別股份持有人的特別權利不得因設立或發行與其享有同等權益的額外股份而視為被更改。

2.5 更改股本

不論當時所有法定股份是否已經發行，亦不論當時所有已發行股份是否已繳足股款，本公司可不時以普通決議案增設新股份而增加股本，新股本數額由有關決議案規定，並將股份分為決議案所規定的面額。

本公司可不時以普通決議案：

- (a) 將所有或任何部分股本合併及分拆為數額大於現有股份的股份。在合併已繳足股款的股份並將其分拆為數額大於現有股份的股份時，董事可以其認為適

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

當的方式解決任何可能出現的困難，尤其是（在不影響前述一般性的原則下）在將予合併股份持有人之間決定將何種股份合併為一股合併股份。此外，倘任何人士因股份合併而獲得不足一股的合併股份，則有關零碎股份可由董事就此委任的人士出售，該獲委任人士可將售出的零碎股份轉讓予買方，而該項轉讓的有效性不應受質疑，並將出售所得款項（扣除有關出售費用）的淨額分派予原應獲得零碎合併股份的人士，根據彼等的權利及利益按比例地分派，或支付予本公司而歸本公司所有；

- (b) 按《公司法》的規定，註銷在有關決議案通過當日仍未被任何人士認購或同意認購的任何股份，並將股本按所註銷股份的數額減少；及
- (c) 將全部或部分股份數額分拆為少於當時組織章程大綱規定的數額，惟不得違反《公司法》的規定，且有關拆細股份的決議案可決定（因上述拆細而產生之股份持有人之間）其中一股或多股股份可較其他股份有優先權或其他特別權利，或有遞延權利或限制，而該等優先權或其他特別權利、遞延權利或限制為本公司可附加於未發行或新股份者。

本公司可以在符合《公司法》規定的任何條件下，以特別決議案根據任何授權形式減少股本或任何資本贖回儲備金。

2.6 特別決議案一須以大多數票通過

根據組織章程細則，「特別決議案」一詞按《公司法》的定義，指須由有權投票的本公司股東在股東大會親身或由其正式獲授權代表（若股東為公司）或委任代表（若允許委任代表）以不少於四分之三大多數票通過的決議案，而指明擬提呈特別決議案的有關大會通知已正式發出，並包括由全部有權在本公司股東大會投票的本公司股東以書面方式經一名或多名該等股東在一份或多份文書上簽署批准的特別決議案，而以此方式獲採納的特別決議案的生效日期為簽署該文書或（如多於一份）最後一份文書的日期。

相比之下，根據組織章程細則，「普通決議案」一詞指須由有權投票的本公司股東在根據組織章程細則規定舉行的股東大會親身或由其正式獲授權代表（若股東為公司）或委任代表（若允許委任代表）以簡單多數票通過的決議案，並包括由上述本公司全體股東書面批准的普通決議案。

2.7 投票權

在任何類別股份當時附有的任何特別權利、特權或限制的規限下，於任何股東大會上以投票方式表決時，每位親身出席大會的股東（或若股東為公司，則其正式獲授權代表）或委任代表，可就本公司股東名冊中以其名義登記的每股股份投一票。

倘任何股東根據上市規則須就任何特定決議案放棄投票或受限制而只能投票贊成或反對任何特定決議案，該名股東或其代表所投任何違反該規定或限制的投票不會計算在內。

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

倘為任何股份的聯名登記持有人，任何一名該等人士可就該股份於任何大會上親身或由委任代表投票，猶如其為唯一有權投票者；惟倘多於一名該等聯名持有人親身或由委任代表出席任何大會，則有關聯名股份排名最靠前或(視情況而定)較靠前的上述出席人士為唯一有權投票者，就此而言，優先次序以聯名持有人姓名就有關聯名股份在股東名冊上的排序為準。

被任何有管轄權法院或政府官員頒令指其現時或可能精神紊亂或因其他原因不能處理其事務的本公司股東，可由任何在此情況下獲授權的人士代其投票，而該人士可委任代表投票。

除組織章程細則明確規定或董事另有決定外，並未正式登記為本公司股東，及未支付當時就其股份應付本公司的所有股款的人士，不得親身或由委任代表出席任何股東大會或於會上投票(作為本公司其他股東的委任代表除外)或計入法定人數內。

在任何股東大會上，任何提呈大會表決的決議案概以投票方式表決，惟大會主席可根據上市規則規定准許就純粹與程序或行政事宜有關的決議案以舉手方式表決。

倘本公司股東為一家認可結算所(或其代名人)，則可授權其認為適當的人士作為其委任代表或受委代表，出席本公司任何股東大會或本公司任何類別股東大會，惟倘超過一名人士獲授權，則授權書須列明各名獲授權人士所代表的股份數目及類別。根據本規定獲授權的人士有權代表認可結算所(或其代名人)行使該認可結算所(或其代名人)可行使的相同權利及權力(包括在允許以舉手方式表決時可個別舉手投票的權利)，猶如該認可結算所(或其代名人)為持有該授權書指定的股份數目及類別的本公司個別股東。

2.8 股東週年大會及股東特別大會

本公司須於每年在上屆股東週年大會舉行後不多於15個月(或聯交所可能批准的較長期間)內舉行股東週年大會。召開股東週年大會的通知中須指明其為股東週年大會。

董事會可於其認為適當的時候召開股東特別大會。本公司亦可按任何一名或多名股東的書面請求召開股東大會，條件是該等請求人於送交請求書之日共同持有本公司不少於十分之一具有本公司股東大會投票權的繳足股本之股份。書面請求應送交本公司在香港之主要辦事處，倘本公司不再擁有上述主要辦事處，則送交本公司註冊辦事處，指明本次會議的目標及添加至大會的會議議程的決議案，並由請求人簽署。如果董事並未於送交請求書之日起21日內正式召開一個將於另外21日內舉行的會議，請求人本身或彼等當中任何超過一半總投票權的人士，可以相同的方式(盡可能接近董事召開會議的方式)召開股東大會，條件是如此召開的任何會議不得在送交請求書之日起三個月期滿後舉行，且請求人因董事未召開會議而產生的一切合理費用應當由本公司向請求人作出賠償。

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

2.9 賬目及核數

按《公司法》的規定，董事須安排保存足以真確及公平反映本公司事務狀況及解釋其交易及其他事項所需的賬冊。

董事可不時決定是否，及以何種程度、時間及地點及在何種情況或規例下，公開本公司賬目及賬冊(或其任何一種)以供本公司股東(本公司高級人員除外)查閱。除《公司法》或任何其他有關法例或規例賦予權利或獲董事授權或本公司在股東大會上授權外，任何股東概無權查閱本公司任何賬目或賬冊或文件。

從首屆股東週年大會起，董事須安排編製及於每屆股東週年大會向本公司股東呈報有關期間的損益賬(就首份賬目而言，由本公司註冊成立之日開始；就任何其他情況而言，則由上一份賬目刊發後開始)，連同於損益賬結算日的資產負債表、董事對於有關損益賬涵蓋期間本公司損益及於有關期末本公司事務狀況的報告、有關該等賬目的核數師報告，以及法律可能規定的其他報告及賬目。將於股東週年大會向本公司股東呈報的文件副本，須於該大會日期前不少於21日按組織章程細則規定以本公司送達通告的方式，寄予本公司各股東及本公司各債權證持有人，惟本公司無須將該等文件副本寄予本公司不知悉其地址的任何人士或超過一位聯名股份或債權證持有人。

2.10 核數師

本公司應在每屆股東週年大會委任本公司的一名或多名核數師，任期至下屆股東週年大會止。在核數師任期屆滿前將其罷免，應由股東在股東大會上以普通決議案批准。核數師酬金由本公司在委任核數師的股東週年大會上確定，但本公司可在任何特定年度的股東大會上將確定核數師酬金的權利授予董事。

2.11 會議通知及議程

股東週年大會須以不少於21日的書面通知召開，任何股東特別大會須以不少於14日的書面通知召開。通知期不包括送達之日或視作送達之日及所通知之日，而通知須列明會議時間、地點及議程，以及將於會議中討論的決議案及該事項的一般性質詳情。召開股東週年大會的通知須指明該會議為股東週年大會，而召開會議以通過特別決議案的通知須指明擬提呈一項特別決議案。每份股東大會通知均須發予本公司核數師及全體股東(惟按照組織章程細則或所持有股份的發行條款規定無權獲本公司發出該等通知者除外)。

儘管本公司會議的通知期可能較上述規定者為短，惟在下列人士同意下，有關會議仍視作已正式召開：

- (a) 倘召開股東週年大會，則由全體有權出席及投票的本公司股東或彼等的委任代表；及

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

- (b) 倘召開任何其他會議，則由有權出席會議並於會上投票的大多數股東(合共持有的股份以面值計不少於具有該項權利的股份的95%)。

倘在發出股東大會通知之後但在會議召開之前，或在延後股東大會之後但在延會召開之前(不論是否需要發出延會通知)，董事全權酌情認為按會議通知所指定的日期、時間或地點召開股東大會因故並不可行或並不合理，則可更改或延後會議至另一日期、時間及地點進行。

董事亦有權在召開股東大會的每一通知中規定，倘股東大會當天任何時間發出烈風警告或黑色暴雨警告(除非董事在相關通知中列明，該警告至少於股東大會前最短時間內撤銷)，會議須延後至較遲日期重新召開，而無須另行通知。

倘股東大會延後：

- (a) 本公司須於實際可行情況下盡快將該延期通知(須根據上市規則載列延期的理由)發佈在本公司網站及刊發於聯交所網站，而由於在股東大會召開當日發出烈風警告或黑色暴雨警告而未發佈或未刊發該通知不影響股東大會的自動延期；
- (b) 董事須釐定重新召開會議之日期、時間及地點，並就重新召開會議發出最少七個足日的通知；該通知須指明延會重新召開之日期、時間及地點，以及代表委任表格在續會上被視作有效的提交日期及時間(惟就原會議提交之任何代表委任表格在重新召開的大會上仍繼續有效，除非經撤銷或已更換為新代表委任表格)；及
- (c) 在重新召開的大會上僅可處理原會議通知所載事務，就重新召開會議發出的通知無須指明將在續會上處理之事務，亦無須再次刊發任何隨附文件。倘續會有待處理新事務，則本公司須根據組織章程細則就重新召開會議發出新通知。

2.12 股份轉讓

股份轉讓可以通用格式或董事批准的其他格式(須與聯交所規定的標準轉讓格式一致)的轉讓文據進行。

轉讓文據須由轉讓人及(除非董事另有決定)承讓人雙方或其代表簽署。在承讓人姓名列入本公司的股東名冊前，轉讓人將仍被視為股份持有人。所有轉讓文據均由本公司保留。

董事可拒絕登記任何未繳足股款或本公司擁有留置權的股份轉讓。董事亦可拒絕登記任何其他股份的轉讓，除非：

- (a) 向本公司提交轉讓文據連同有關的股票(於轉讓登記後將予註銷)，及董事合

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

理要求可證明轉讓人有權進行轉讓的其他證明；

- (b) 轉讓文據僅涉及一類股份；
- (c) 轉讓文據已妥為蓋章(在需要蓋章的情況下)；
- (d) 如將股份轉讓予聯名持有人，則獲轉讓股份的聯名持有人不得超過四名；
- (e) 有關股份不涉及以本公司為受益人的任何留置權；及
- (f) 就此向本公司支付不超出聯交所不時釐定的最高應付費用(或董事不時要求的較低金額)。

如董事拒絕登記任何股份轉讓，須在向本公司提交轉讓文件之日起兩個月內向各轉讓人及承讓人發出拒絕登記通知。

轉讓登記通過在聯交所網站以發佈廣告的方式或根據上市規則按本公司遵照組織章程細則規定的電子方式送達通知的電子通信方式或於報章以發佈廣告的方式發出10個營業日通知(或如供股則為6個營業日通知)可暫停辦理，且本公司股東名冊可於董事不時決定的期間及時間內關閉，惟在任何年度內，暫停辦理轉讓登記或關閉本公司股東名冊的時間不得超過30日(或本公司股東以普通決議案決定的較長期間，惟該期間在任何一年均不得超過60日)。

2.13 本公司購買其本身股份的權力

根據《公司法》及組織章程細則，本公司有權在若干限制下購回本身的股份，董事僅可根據股東於股東大會授權的方式，並根據聯交所與香港證券及期貨事務監察委員會不時實施的任何適用規定代表本公司行使該權力。已購回的股份將會於購回後被視為已註銷。

2.14 本公司任何附屬公司擁有股份的權力

組織章程細則並無關於附屬公司擁有股份的規定。

2.15 股息及其他分派方式

在《公司法》及組織章程細則的規限下，本公司可在股東大會上以任何貨幣宣派股息，惟股息不得高於董事所建議者。本公司僅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。

除任何股份所附權利或發行條款另有規定者外，就派付股息的整個期間內未繳足

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

的任何股份而言，一切股息須按派付股息的任何期間的實繳股款按比例分配及派付。就此而言，凡在催繳前就股份所繳付的股款將不會視為股份的實繳股款。

董事可不時向本公司股東派付董事根據本公司的利潤視為合理的中期股息。倘董事認為本公司的可供分派利潤允許派付股息，彼等亦可按照每半年或其他由其選定的期間按照固定比率派付可予派付的股息。

董事可保留就本公司有留置權的股份所應支付的任何股息或其他應付款項，亦可將該等股息或款項用作抵償留置權所涉及的債務、負債或協定。董事亦可從本公司股東應獲派的任何股息或其他應付款項中扣減其當時應付本公司的催繳股款、分期股款或其他應付款項的全部數額(如有)。

本公司無須承擔股息的利息。

當董事或本公司在股東大會上議決就本公司股本派付或宣派股息時，董事可繼而議決：(a)配發入賬列為繳足股款的股份來支付全部或部分股息，但所配發的股份須與承配人已持有的股份屬於相同類別，而有權獲派股息的本公司股東可選擇收取現金作為全部股息或部分股息以代替配發；或(b)有權獲派股息的本公司股東可選擇獲配發入賬列為繳足股款的股份以代替董事認為適合的全部或部分股息，但所配發的股份須與承配人已持有的股份屬於相同類別。本公司在董事建議下亦可通過普通決議案，就本公司任何一項特定股息議決(儘管有上述情況)該股息可通過配發入賬列為繳足股款的股份悉數支付股息，而不給予本公司股東選擇收取現金股息以代替配發的權利。

應以現金派付予股份持有人的任何股息、利息或其他款項可以支票或股息證的方式郵寄至有權收取的本公司股東的登記地址，或如為聯名持有人則郵寄至在本公司股東名冊有關聯名股份排名首位的人士的登記地址或持有人或聯名持有人以書面通知指定的人士及地址。所有以上述方式寄發的支票或股息證應以只付予抬頭人的方式付予有關持有人或有關股份聯名持有人在本公司股東名冊排名首位者，郵誤風險由彼等承擔，而當付款銀行支付任何該支票或股息證後，即表示本公司已經就支票或股息證所指的股息及／或紅利付款(即使其後發現支票或股息證被竊或其任何加簽為假冒)。若有關支票或股息證連續兩次未能兌現，本公司可終止寄發有關股息的支票或股息證。然而，倘有關支票或股息證於首次發送時未能送達而遭退還，本公司可行使權力終止發送有關股息的支票或股息證。兩位或以上聯名持有人的其中任何一人可就應付有關該等聯名持有人所持股份的股息或其他款項或可分派資產發出有效收據。

所有於宣派股息日期起計六年後仍未領取任何股息可由董事沒收，撥歸本公司所有。

在本公司股東於股東大會批准下，董事可規定以分派任何種類的指定資產(尤其是任何其他公司的繳足股份、債權證或可認購證券的認股權證)的方式代替全部或部分股

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

息，而當有關分派出現任何困難時，董事可以其認為適當的方式解決，尤其可不理會零碎配額，將零碎股份調高或調低或規定零碎股份須為本公司的利益累計，亦可為分派而釐定該等指定資產的價值，並可決定按所釐定的價值向本公司股東支付現金，以調整各方的權利，並可在董事認為適當的情況下將該等指定資產交予受託人。

2.16 受委代表

任何有權出席本公司會議並在會上投票的本公司股東均有權委任其他人士(必須為個人)作為代表，代其出席及投票，而以此方式獲委任的代表享有與股東同等的權利在會議上發言。受委代表無須為本公司股東。

委任代表文據須為通用格式或董事可能不時批准的其他格式，惟須讓股東能指示其委任代表投票贊成或反對(或如沒有作出指示或指示有所衝突，則可自行酌情表決)將於會上提呈與代表委任表格有關的各項決議案。委任代表文據應被視為授權委任代表在其認為合適時對提呈會議決議案的任何修改進行表決。除委任代表文據有相反規定外，只要續會在大會原定舉行日期後12個月內舉行，該委任代表文據於有關會議的續會仍然有效。

委任代表文據須以書面方式由委任人或其授權代表簽署，如委任人為公司，則須加蓋公司印章或經由高級人員、授權代表或其他獲授權的人士簽署。

委任代表文據及(如董事要求)簽署該文件的授權書或其他授權文件(如有)，或經由公證人簽署證明的授權書或授權文件的副本，須不遲於有關委任代表文據所列人士擬投票的會議或續會指定舉行時間48小時前，送交本公司註冊辦事處(或召開會議或續會的通知或隨附的任何文件內所指明的其他地點)。如在該會議或在續會日期後舉行投票，則須不遲於舉行投票時間48小時前送達，否則委任代表文據會被視作無效。委任代表文據在簽署日期起計12個月後失效。送交委任代表文據後，本公司股東仍可親身出席有關會議並於會上表決或進行投票，在此情況下，有關委任代表文據被視作已撤回。

2.17 催繳股份及沒收股份

董事可不時向本公司股東催繳有關彼等所持股份尚未繳付且依據配發條件無須按指定付款期繳付的款項(不論為股份面值或溢價或其他)，而本公司各股東須於指定時間及地點(惟本公司須送達不少於14日的通知，指明付款時間及地點及收款人)向該人士支付催繳股款的款項。董事可決定撤回或延遲催繳股款。被催繳股款的人士在其後轉讓有關被催繳股款的股份後仍有責任支付被催繳的股款。

催繳股款可以一整筆款項或分期支付，並被視作於董事授權作出催繳的決議案通過時支付。股份聯名持有人須共同及個別負責支付有關股份的所有到期催繳款項及分期款項或有關的其他到期款項。

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

倘若任何股份的催繳股款在指定付款日期之前或該日尚未繳付，則欠款人士須按董事可能決定的利率(不超過年息15厘)支付由指定付款日期至實際付款日期間有關款項的利息，但董事可豁免繳付全部或部分利息。

如任何股份的催繳股款或分期股款在指定付款日期後仍未支付，則董事可於股款任何部分仍未繳付時隨時向該等股份持有人發出通知，要求支付未付的催繳股款或分期股款連同應計及可能累計至實際付款日期的利息。

該通知須指明另一付款期限(不早於送達該通知日期後14日)及付款地點，並表明若仍未能在指定日期或之前前往指定地點付款，則有關催繳股款或分期股款尚未繳付的股份可遭沒收。

若股東不依有關通知的要求辦理，則有關通知涉及的股份於其後但在支付通知所規定的所有催繳股款或分期股款及應付利息前，可隨時由董事通過決議案予以沒收。沒收將包括有關被沒收股份的所有已宣派但於沒收前仍未實際支付的股息及紅利。被沒收的股份將被視為本公司的財產，可以再次配發、出售或以其他方式處置。

被沒收股份的人士將不再就有關被沒收股份為本公司股東，而雖然已被沒收股份，惟仍有責任向本公司支付於沒收之日應就該等股份付予本公司的全部款項，連同(倘董事酌情規定)由沒收之日至付款日期止期間以董事可能規定不超過年息15厘的利率計算的利息，而董事可強制執行付款而毋須就所沒收股份於沒收之日的價值作出任何扣減。

2.18 查閱股東名冊

本公司須存置股東名冊，於所有時間顯示本公司當時的股東及彼等各自持有的股份。股東名冊通過在聯交所網站以發佈廣告的方式或根據上市規則按本公司遵循組織章程細則規定的電子方式送達通知的電子通信方式或於報章以發佈廣告的方式發出10個營業日通知(或如供股則為6個營業日通知)，可於董事整體或就任何類別股份不時決定的時間及期間內關閉，惟股東名冊關閉的時間在任何年度內不得超過30日(或本公司股東以普通決議案決定的較長期間，惟該期間在任何年度內均不得超過60日)。

在香港存置的任何股東名冊須於一般辦公時間內(惟董事可作出合理的限制)免費供本公司任何股東查閱，而任何其他人士在每次查閱時均須繳交由董事所釐定不超過根據上市規則不時許可的最高金額的費用。

2.19 會議及另行召開的各類別會議的法定人數

股東大會如無足夠法定人數，則不可處理任何事項，但可委任、指派或選舉主席，而委任、指派或選舉主席並不被視為會議議程的一部分。

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

兩名親身出席的本公司股東或其委任代表為會議的法定人數，惟倘本公司只有一名股東，則法定人數為親身出席的該名股東或其委任代表。

就組織章程細則的規定而言，屬公司身份的本公司股東如派出經該公司董事或其他監管部門通過決議案委任的正式授權代表或借授權書派出代表，代表該公司出席本公司有關股東大會或本公司任何類別股東的相關股東大會，則作該公司親身出席論。

本公司另行召開的類別股東大會的法定人數乃如上文第2.4段所述。

2.20 少數股東在遭受欺詐或壓制時可行使的權利

組織章程細則並無關於少數股東在遭受欺詐或壓制時可行使的權利的規定。

2.21 清盤程序

倘本公司清盤，而可向本公司股東分派的資產不足以償還全部已繳股本，則資產的分派方式為盡可能由本公司股東按開始清盤時分別所持股份的已繳或應繳股本比例分擔虧損。如於清盤時，可向本公司股東分派的資產超逾開始清盤時償還全部已繳股本之所需，則餘數可按本公司股東各自所持股份於開始清盤時的已繳股本比例向彼等分派。上述並不會損害根據特別條款及條件所發行股份持有人的權利。

倘本公司清盤，清盤人可在本公司以特別決議案批准及《公司法》規定的任何其他批准下，將本公司全部或任何部分資產以實物或現物分派予本公司股東，而不論該等資產為同一類或多類不同的財產。清盤人可就此目的為前述分派的任何財產釐訂其認為公平的價值，並決定本公司股東或不同類別股東間的分派方式。清盤人可在獲得同樣批准的情況下，選擇（在獲得同樣的批准後及在《公司法》的規限下）其認為適當的信託，為本公司股東的利益將該等資產全部或任何部分委託受託人管理，惟不得強迫本公司股東接受任何負有債務的資產、股份或其他證券。

2.22 失去聯絡的股東

倘：(a)合共不少於三張有關應以現金支付該等股份持有人的支票或股息證在12年內全部仍未兌現；(b)本公司在上述期間或下文(d)項所述的三個月期限屆滿前，並無接獲有關該股東的所在地點或存在的任何消息；(c)在上述的12年期間，至少累計已有三次股息到期應付，而股東於有關期間內並無領取股息；及(d)於12年期滿時，本公司以廣告方式在報章發出通告，或根據上市規則，按照組織章程細則的規定，運用本公司可以電子方式送交通知的方式發出電子通信，表示有意出售該等股份，且自刊登廣告

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

日期起計三個月期間已屆滿，並已知會聯交所本公司欲出售該等股份，則本公司可出售任何一名本公司股東的股份或因身故、破產或法例實施而轉移於他人的股份。任何有關出售所得款項淨額將撥歸本公司所有，本公司於收訖該所得款項淨額後，即欠負該名前股東一筆相等於該所得款項淨額的款項。

《開曼群島公司法》及稅務概要

3 緒言

《公司法》在頗大程度上源自舊有《英國公司法》，惟《公司法》與現時的《英國公司法》有相當大的差異。以下為《公司法》若干條文的概要，惟此概要不包括所有適用的條文及例外情況，亦非有別於有利益關係人士可能較熟悉的司法權區的同類條文的所有公司法及稅項事宜的總覽。

4 註冊成立

本公司於2021年3月12日根據《公司法》於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。因此，其必須在開曼群島以外地區經營其大部分業務。本公司須每年向開曼群島的公司註冊處處長呈交年度報告並根據其法定股本數額繳付一筆費用。

5 股本

《公司法》准許公司單獨或同時發行普通股、優先股或可贖回股份。

《公司法》規定，倘公司按溢價發行股份，不論是旨在換取現金或其他代價，須將相當於該等股份的溢價總值的款項撥入「股份溢價賬」內。倘公司根據作為收購或註銷任何其他公司股份的代價的任何安排配發並以溢價發行股份，公司可選擇不按上述規定處理。《公司法》規定，在公司的組織章程大綱及細則規定(如有)的規限下，公司可按其不時決定的方式運用股份溢價賬，包括(但不限於)：

- (a) 向股東作出分派或派付股息；
- (b) 繳足公司未發行股份的股本，以便向股東發行已繳足股款的紅股；
- (c) 贖回及購回股份(惟須符合《公司法》第37條的規定)；
- (d) 撤銷公司的開辦費用；
- (e) 撤銷公司發行任何股份或債權證的開支、所支付佣金或所給予折讓；及
- (f) 支付贖回或購買公司任何股份或債權證應支付的溢價。

股份溢價賬不得用作向股東作出分派或派付股息，除非該公司在緊隨支付建議的分派或股息之日後有能力償還日常業務中的到期債務。

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

《公司法》規定，經開曼群島大法院確認，股份有限公司或具有股本的擔保有限公司，倘若其組織章程細則許可，可以特別決議案以任何方式削減其股本。

在《公司法》的詳細條文規限下，股份有限公司或具有股本的擔保有限公司，倘若其組織章程細則許可，則可以發行可按公司或股東選擇贖回或有責任贖回的股份。此外，在組織章程細則許可下，公司亦可購回本身的股份，包括任何可贖回股份。購買的方式必須得到公司的組織章程細則許可或公司以普通決議案批准。組織章程細則可指明公司董事可決定購買的方式。公司只可贖回或購買本身已繳足股款的股份。如公司贖回或購買本身股份後再無任何持股的股東，則不可贖回或購買本身股份。除非在緊隨建議付款之日後，公司仍有能力償還在日常業務中的到期債務，否則公司以公司股本贖回或購買本身的股份，乃屬違法。

開曼群島並無明文限制公司提供財務資助以購買或認購公司本身或其控股公司的股份。因此，倘公司董事在審慎及誠信考慮下認為適當授出該資助乃為恰當目的並符合公司利益，則公司可提供該等財務資助。有關資助須以公平方式進行。

6 股息及分派

除《公司法》第34條的規定外，並無有關派付股息的法定規定。根據英國案例法(可能於開曼群島在此方面具有說服力)，股息只自利潤中分派。此外，《公司法》第34條許可，在符合償還能力測試且在其組織章程大綱及細則之規定(如有)的規限下，公司可由股份溢價賬支付股息及分派(詳情請參閱上文第5段)。

7 股東訴訟

開曼群島法院預測將參考英國的案例法判例。Foss v. Harbottle判例(及其例外案例)獲開曼群島法院引用及遵從。該案例准許少數股東以公司名義對下述事項進行集體訴訟或引伸訴訟：(a)超越公司權限或非法行為；(b)欺詐少數股東而過失方為對公司有控制權的人士的行為；及(c)須由規定大多數(或特別指定大多數)票通過的決議案以違規方式通過。

8 保護少數股東

如公司並非銀行且其股本分為股份，則開曼群島大法院可根據持有公司已發行股份不少於五分之一的股東申請，委派調查員審查公司的業務並按大法院指定的方式向法院呈報結果。

公司任何股東可入稟開曼群島大法院，如法院認為根據公平而公正的理由公司理應清盤，則可發出清盤令。

股東對公司的索償，一般而言須根據適用於開曼群島的一般合同法或民事侵權法，或根據公司的組織章程大綱及細則所確立作為股東具有的個別權利而提出。

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

開曼群島法院已引用並依循英國普通法有關不容許主要股東欺詐少數股東的規定。

9 出售資產

《公司法》並無明文限制董事出售公司資產的權力。根據一般法律，董事在行使上述權力時須履行審慎及誠信職責，出於恰當目的及符合公司的利益。

10 會計及審核規定

《公司法》規定，公司須就下列各項保存適當的賬冊：

- (a) 公司所有收支款項，及有關收支事項；
- (b) 公司所有銷貨與購貨記錄；及
- (c) 公司的資產與負債。

倘賬冊不能真實及公平地反映公司事務狀況及解釋有關的交易，則不被視為適當保存賬冊。

11 股東名冊

在其組織章程細則之規定的規限下，獲豁免公司可在董事不時認為適當的情況下，在開曼群島或以外的地點存置股東名冊總冊及任何分冊。《公司法》並無規定獲豁免公司須向開曼群島公司註冊處處長遞交股東名單。因此，股東姓名及地址並非公開資料，不會供公眾查閱。

12 查閱賬冊及記錄

公司股東根據《公司法》一般並無查閱或獲得公司股東名冊或公司記錄副本的權利，惟具有公司的組織章程細則可能載列的權利。

13 特別決議案

《公司法》規定，若一項決議案獲得至少三分之二有權出席股東大會並投票的大多數股東親身或(如准許委派代表)委任代表在股東大會通過，且大會已正式發出通知，指明擬將該決議案作為特別決議案，則該決議案為特別決議案，惟倘公司在其組織章程細則中規定所需大多數須超過三分之二，並另外規定對於需要特別決議案通過的事項，所需的大多數(即不少於三分之二)可能不盡相同的情況除外。如公司的組織章程細則許可，公司當時所有有權表決的股東以書面簽署的決議案亦可具有特別決議案的效力。

14 附屬公司擁有母公司的股份

倘公司的宗旨許可，則《公司法》並不禁止開曼群島公司購買及持有其母公司的股份。任何附屬公司的董事在進行上述購買時，須履行審慎及誠信職責，出於恰當目的及符合附屬公司利益。

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

15 併購及合併

《公司法》允許開曼群島公司之間及開曼群島公司與非開曼群島公司之間進行併購及合併。就此而言，(a)「併購」指兩間或以上組成公司合併，並將其業務、財產及負債歸屬至其中一間存續公司內；及(b)「合併」指兩間或以上的組成公司整合為一間合併公司，並將該等公司的業務、財產及負債歸屬至該合併公司。為進行併購或合併，併購或合併計劃書須獲各組成公司的董事批准，而該計劃必須獲(a)各組成公司以特別決議案授權及(b)組成公司的組織章程細則可能列明的其他授權(如有)。該併購或合併計劃書必須向開曼群島公司註冊處處長存檔，連同有關合併或存續公司償債能力的聲明、各組成公司的資產及負債清單以及承諾將有關併購或合併證書的副本送交各組成公司股東及債權人並將在開曼群島憲報刊登併購或合併的通告的承諾書。除若干特殊情況外，有異議股東有權於作出所需程序後獲支付其股份的公允價值，惟倘各方未能就此達成共識，則將由開曼群島法院釐定。遵守此等法定程序進行的併購或合併無須經法院批准。

16 重組

法定條文規定進行重組及兼併須於就此召開的大會上獲出席大會的大多數股東或債權人(佔股東或債權人價值的75%)(視情況而定)贊成，並於其後獲開曼群島大法院批准。雖然有異議的股東可向大法院表示申請批准的交易對股東所持股份並無給予公允價值，但如無證據顯示管理層有欺詐或不誠實，大法院不大可能僅因上述理由而否決該項交易，而倘該項交易獲批准及完成，有異議股東將不會獲得類似美國公司的異議股東一般具有的估值權利(即有權按照以司法方式釐定的股份價值收取現金付款)。

17 收購

如一間公司提出收購其他公司的股份的要約，且在提出收購要約後四個月內，不少於90%被收購股份持有人接納要約，則要約人在上述四個月期滿後的兩個月內，可隨時發出通知要求反對收購的股東按要約條款轉讓其股份。反對收購的股東可在該通知發出後一個月內向開曼群島大法院提出反對轉讓。反對收購的股東須證明大法院應行使其酌情權，惟大法院一般不會行使其酌情權，除非有證據顯示要約方與接納收購的有關股份持有人之間有欺詐或不誠實或勾結，以不公平手法逼退少數股東。

18 彌償保證

開曼群島法律並不限制公司組織章程細則對高級人員及董事作出彌償保證的程度，除非開曼群島法院認為任何有關條文違反公眾政策(例如支持對觸犯法律的後果作出彌償)。

19 清盤

法院可對公司頒令強制清盤，或(a)倘公司有償債能力，則根據其股東特別決議案，或(b)倘公司無力償債，則根據其股東的普通決議案自動清盤。清盤人負責集中公司資產(包括

附錄三 本公司組織章程及《開曼群島公司法》概要

出資人(股東)應付的款項(如有)、確定債權人名單及償還公司所欠債權人的債務(如資產不足以償還全部債務則按比例償還)，並確定出資人的名單，以及根據彼等的股份所附權利分派剩餘資產(如有)。

20 轉讓的印花稅

開曼群島對開曼群島公司股份轉讓並不徵收印花稅，惟轉讓在開曼群島持有土地權益的公司股份除外。

21 稅項

根據開曼群島《稅務優惠法》(經修訂)第6條，本公司已獲得開曼群島財政司司長作出的承諾：

- (a) 開曼群島現行法律概不會就本公司或其業務所得利潤、收入、收益或增值徵收任何稅項；及
- (b) 此外，本公司無須就下列各項繳納利潤、收入、收益或增值所需繳納的稅項或遺產稅或繼承稅：
 - (i) 本公司股份、債權證或其他債務；或
 - (ii) 就全部或部分任何有關付款(定義見《稅務優惠法》(經修訂)第6(3)條)繳納預扣稅。

該承諾自2021年3月23日起為期二十年。

開曼群島現時對個人或公司的利潤、收入、收益或增值並不徵收任何稅項，且無繼承稅或遺產稅。除不時因在開曼群島司法權區內訂立若干文據或將該等文據帶入開曼群島司法權區而可能須予支付若干印花稅外，開曼群島政府不大可能對本公司徵收其他重大稅項。開曼群島並無參與訂立任何適用於由本公司作出或向本公司作出的任何付款的任何雙重徵稅協定。

22 外匯管制

開曼群島並無外匯管制法規或貨幣限制。

23 一般事項

本公司有關開曼群島法律的法律顧問Maples and Calder (Hong Kong) LLP已向本公司發出一份意見函，概述《開曼群島公司法》的各方面。如附錄五「備查文件」一節所述，該意見函連同《公司法》副本可供查閱。任何人士如欲查閱《開曼群島公司法》的詳細概要，或欲了解該等法律與其較熟悉的任何司法權區法律之間的差異，應尋求獨立法律意見。

附錄四

法定及一般資料

A. 有關本集團的其他資料

1. 本公司註冊成立

本公司於2021年3月12日根據《開曼公司法》在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。本公司的註冊辦事處位於PO Box 309, Uglan House, Grand Cayman, KY1-1104, Cayman Islands。本公司已於香港灣仔皇后大道東248號大新金融中心40樓設立香港主要營業地點，並於2021年6月4日根據《公司條例》第16部以相同地址登記為非香港公司。蘇淑儀女士已獲委任為本公司授權代表，以代表本公司在香港接收送達法律程序文件及通知。

由於本公司在開曼群島註冊成立，本公司的經營須遵守開曼群島相關法律及本公司組織章程(包括本公司大綱及細則)。本公司組織章程若干條文及《開曼公司法》相關方面的概要載列於本文件附錄三。

2. 本公司股本變動

於本公司註冊成立之日，本公司的法定股本為50,000美元，分為5,000,000,000股每股面值0.00001美元的股份。

下文載列緊接本文件刊發前兩年內本公司股本的變動。

- (a) 於2021年3月12日，本公司向Mapcal Limited發行1股面值為0.00001美元的股份，該股份隨後於同日以代價0.00001美元轉讓予Keiskei QC Ltd.；
- (b) 於2021年3月22日，本公司向以下人士發行及配發合共9,044,312股每股面值0.00001美元的股份：

<u>名稱</u>	<u>配發股份數目</u>
Keiskei QC Ltd.	5,292,414
Intelligence QC Ltd.	1,571,563
Fantasy QC Ltd.	223,000
Rapid Yacht Ltd.	672,000
Bright Purport Ltd.	617,262
Wisdom Code Ltd.	200,000
Gentle Tiger Ltd.	285,410
Cloud Rings Ltd.	182,663

- (c) 於2021年5月14日，本公司向廈門國海發行及配發合共486,262股每股面值0.00001美元的股份；
- (d) 於2021年5月14日，本公司向香港坤磐發行及配發合共3,296,488股每股面值0.00001美元的A系列優先股；
- (e) 就A輪[編纂]，本公司於2021年5月14日向投資者配發及發行合共1,443,450股每股面值0.00001美元的A系列優先股；

附錄四

法定及一般資料

(f) 就B輪[編纂]，本公司於2021年5月26日向投資者配發及發行合共1,152,488股B系列優先股，總購買價為62,610,307.12美元。

緊隨[編纂]後及[編纂]前，本公司已發行股本將為[編纂]，分為[編纂]股每股面值0.00001美元的股份(全部已繳足或入賬列為繳足)，[編纂]股每股面值0.00001美元的股份將仍未發行。

緊隨[編纂]完成後(但不計及因[編纂]獲行使而可能發行的任何股份)，本公司已發行股本將為[編纂]，分為[編纂]股股份(全部已繳足或入賬列為繳足)，[編纂]股股份將仍未發行。

除上文所披露者及下文「4.本公司股東的書面決議案」一段所述者外，緊接本文件日期前兩年內本公司股本並無變動。

3. 我們的附屬公司及中國綜合聯屬實體的股本變動

我們的附屬公司及中國綜合聯屬實體載列於本文件附錄一會計師報告。

以下附屬公司及中國綜合聯屬實體乃於緊接本文件日期前兩年內成立／註冊成立：

附屬公司／中國 綜合聯屬實體名稱	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
海南青瓷	中國	2021年10月19日	人民幣5,000,000元
海南青影	中國	2021年10月18日	人民幣10,000,000元
Qingci Holding Limited	英屬處女群島	2021年4月1日	1美元
青瓷(香港)有限公司	香港	2021年4月22日	100港元
青瓷互動	中國	2021年5月17日	人民幣100,000,000元
香港青瓷數碼技術有限公司	香港	2019年10月10日	1,000,000美元
青瓷成都互動	中國	2021年8月9日	人民幣100,000,000元
青瓷成都傳媒	中國	2021年8月11日	人民幣2,000,000元
青瓷成都軟件	中國	2021年8月11日	人民幣2,000,000元
青瓷日本	日本	2021年5月25日	50,000,000日圓
清賜上海文化	中國	2021年7月7日	人民幣100,000元
青集	香港	2021年9月7日	100港元
上海青司	中國	2021年10月20日	人民幣150,000,000元

除本文件「歷史、重組及公司架構」一節所披露者外，緊接本文件日期前兩年內我們的附屬公司及中國綜合聯屬實體的股本並無變動。

附錄四

法定及一般資料

4. 本公司股東的書面決議案

本公司股東的書面決議案於[●]通過，據此(其中包括)：

- (a) 大綱及細則獲批准及待[編纂]後採納；
- (b) 待(1)[編纂]已批准已發行股份及本文件所述將予發行的股份[編纂]及[編纂]，且該[編纂]及買賣許可未於隨後[編纂]前被撤銷；(2)已釐定[編纂]；及(3)[編纂]於[編纂]下的義務已成為無條件，且[編纂]未按照其條款或因其他原因被終止後：
 - (i) 批准[編纂]，批准[編纂]根據[編纂][編纂][編纂]，並授權董事會釐定[編纂]的[編纂]與配發及發行[編纂]；
 - (ii) 批准[編纂]，並授權董事作出相同事項及於[編纂]獲行使後配發及發行最多[編纂]股股份；
 - (iii) 所有每股面值0.00001美元的已發行A系列優先股及B系列優先股按一比一的比例重新指定及重新分類為股份，隨後：
 - (A) 本公司法定股本重新指定及重新分類為50,000美元，分為5,000,000,000股每股面值0.00001美元的股份；及
 - (B) 所有每股面值0.00001美元的已發行普通股仍然為股份。
 - (iv) 於上述本公司法定股本變動後，待本公司股份溢價賬有充足結餘或因本公司根據[編纂]發行[編纂]取得進賬後，授權董事將本公司股份溢價賬中的進賬額[編纂]撥充資本，方式為將有關款項用於按面值繳足[編纂]，以按於緊接[編纂]成為無條件之日前一日營業時間結束時名列本公司股東名冊的人士各自持有本公司股權的比例(盡可能接近，不涉及零碎股份)或按照有關股東的指示配發及發行予有關股東；
 - (v) 授予董事一項一般無條件授權，以行使本公司一切權力配發、發行及處置股份或可轉換為股份的證券並作出或授予可能需要配發、發行或處置股份的要約、協議或購股權(包括賦予認購或收取股份的任何權利的任何認股權證、債券、票據及債權證)(不包括根據[編纂]、供股或根據本公司可能不時按照股東於股東大會上授出的特別授權而配發及發行的任何認股權證附帶的任何認購權獲行使或根據配發及發行股份以按照細則替代股份的全部或部分股息)，股份不超過緊隨[編纂]完成後已發行股份總面值的20%，該授權持續有效，直至(1)本公司下屆股東週年大會結束時，除非於股東大會上獲股東普通決議案續期(不論無條件或附帶條件)，或(2)細則或任何適用法律規定須舉行本公司下屆股東週年大會的期限屆滿時，或(3)於本公司股東大會上透過股東普通決議案被撤銷或更改時(以最早者為準)；
 - (vi) 授予董事一項一般無條件授權，以授權董事行使本公司一切權力[編纂]或本公司證券可能[編纂]並就此獲證監會及聯交所認可的任何其他認可證券交易所

附錄四

法定及一般資料

購回自身[編纂]，該股份數目將佔緊隨[編纂]完成後已發行股份總面值的最多10%；該授權持續有效，直至以下時間(以最早者為準)：(i)本公司下屆股東週年大會結束時，除非於股東大會上獲股東普通決議案續期(不論無條件或附帶條件)，或(ii)細則或任何適用法律規定須舉行本公司下屆股東週年大會的期限屆滿時，或(iii)於本公司股東大會上透過股東普通決議案被撤銷或更改時；及

- (vii) 擴大上文第(c)(iv)段所述一般授權，向董事根據該一般授權可配發或有條件或無條件同意配發及發行的本公司股本總面值中，加入等於本公司根據上文第(c)(v)段所述購買股份的授權購回的本公司股本總面值的金額。

5. 重組

為籌備本公司股份[編纂][編纂]，本集團旗下公司已進行重組。有關重組的資料，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構」一節。

6. 購回自身證券

(a) 上市規則的規定

上市規則允許於聯交所主要上市的公司於聯交所購回其證券，惟須遵守若干限制，其中較重要的限制概述如下：

(i) 股東批准

於聯交所主要上市的公司擬進行的所有股份(必須已繳足)購回，必須於股東大會上獲股東普通決議案事先批准(以一般授權或對特定交易的特定批准形式)。

根據本公司當時的股東於[●]通過的一項書面決議案，董事獲授予一項一般無條件授權(「購回授權」)，授權我們[編纂]或本公司證券可能[編纂]並就此獲證監會及聯交所認可的任何其他證券交易所購回不超過緊隨[編纂]完成後本公司已發行股本(但不包括因[編纂]獲行使而可能發行的任何股份)總面值10%的[編纂]，該授權將於以下時間(以最早者為準)屆滿：(i)本公司下屆股東週年大會結束時，除非於股東大會上獲股東普通決議案續期(不論無條件或附帶條件)，或(ii)細則或任何其他適用法律規定須舉行本公司下屆股東週年大會的期限屆滿時，或(iii)於本公司股東大會上透過股東普通決議案被撤銷或更改時。

(ii) 資金來源

購回必須以按照本公司大綱及細則、上市規則及開曼群島適用法律可合法用於該用途的資金進行。上市公司不得於聯交所以現金以外的代價購回其自身證券或按聯交所不時的交易規則以外的方式進行結算。根據《開曼公司法》，我們購回的任何股份的

附錄四

法定及一般資料

面值可以我們的利潤、股份溢價、就購回新發行股份所得款項或(如細則批准及符合《開曼公司法》條文)資本撥付。就購回應付的超出將購回股份面值的溢價必須以我們的利潤或本公司股份溢價賬的進賬額或(如細則批准及符合《開曼公司法》條文)資本撥付。

(iii) 交易限制

我們可購回的股份總數最多為緊隨[編纂]完成後本公司已發行股份總數(但不計及因[編纂]獲行使而可能發行的任何股份)的10%。緊隨購回股份後30日期間，未經聯交所事先批准，我們不得(不論於聯交所或其他地方)發行或宣佈建議發行股份。如購回將導致[編纂]持有的[編纂]股份數目下跌至低於聯交所規定的相關指定最低百分比，則我們亦被禁止[編纂]購回[編纂]。我們須促使我們委任進行股份購回的經紀向聯交所披露聯交所可能要求提供的有關購回的資料。如購買價高於發行人股份[編纂]買賣的前五個交易日平均收市價的5%或以上，則發行人不得[編纂]購買其[編纂]。

(iv) 已購回股份的地位

所有已購回(不論於聯交所或其他地方進行)股份將自動[編纂]，該等股份的股票必須註銷及摧毀。根據《開曼公司法》，除非本公司董事於購回前議決持有本公司購回的股份作為庫存股份，否則已購回股份須被視為已註銷，公司已發行股本的金額須相應減少已購回股份的總價值，但公司法定股本不會減少。

(v) 暫停購回

根據上市規則，我們不得於獲悉任何內幕消息後直至該消息公佈前購回股份。具體而言，根據於本文件日期有效的上市規則的規定，於緊接以下日期(以較早者為準)前一個月期間：

- (a) 批准我們於任何年度、半年度、季度或任何其他中期期間的業績(不論是否按上市規則規定)的董事會會議日期(該日期已按照上市規則先通知聯交所)；及
- (b) 我們按照上市規則刊發任何年度或半年度的業績公告或刊發季度或任何其他中期期間的業績公告(不論是否按上市規則規定)的最後期限，在各情況下，截至業績公告日期止期間，我們不得[編纂]購回股份，除非情況特殊。

(vi) 程序及報告規定

按上市規則規定，於聯交所或其他地方購回股份必須不遲於我們可能購買股份之日後聯交所營業日的早盤交易時段或開市前時段(以較早者為準)開始30分鐘前向聯交所報告。報告必須註明前一日購買的股份總數、每股股份的購買價或就該等購買支付的最高價及最低價。此外，我們的年報須披露年內進行的股份購回詳情，包括有關所購回股份數目的每月分析、每股股份購買價或就所有該等購買支付的最高價及最低價和(如相關)所支付的總價。

附錄四

法定及一般資料

(vii) 關聯方

禁止公司在知情的情況下於聯交所向「核心關連人士」(即公司或其任何附屬公司的董事、主要行政人員或主要股東或彼等各自的任何緊密聯繫人(定義見上市規則))購回證券，且核心關連人士不得在知情的情況下於聯交所向公司出售其證券。

(b) 購回原因

董事相信，股東授予董事一般授權，令董事可於市場上購回股份，符合本公司及股東的最佳利益。視乎當時的市況及資金安排，上述購回可能提升每股股份資產淨值及／或每股股份盈利，且僅會於董事認為購回對本公司及股東整體有利的情況下方會進行購回。

(c) 購回的資金

購回證券時，我們僅可動用根據細則、上市規則及開曼群島適用法律可合法作此用途的資金。

基於本文件所披露的現有財務狀況，並計及現有營運資金狀況，董事認為，如悉數行使購回授權，與本文件披露的狀況相比，可能對我們的營運資金及／或負債狀況具有重大不利影響。然而，如將對董事認為不時適合我們的營運資金需求或負債水平造成重大不利影響，則董事無意在有關情況下行使購回授權。

按緊隨[編纂]完成後已發行[●]股股份(但不計及因[編纂]獲行使而可能發行的任何股份)計算，悉數行使購回授權可能因此導致我們於截至以下日期(以最早者為準)止期間購回[●]股股份：(i)本公司下屆股東週年大會結束時，除非於股東大會上獲股東普通決議案續期(不論無條件或附帶條件)；(ii)任何適用法律或細則規定須舉行本公司下屆股東週年大會的期限屆滿時；或(iii)股東於本公司股東大會上通過普通決議案撤銷或更改授權時(「有關期間」)。

(d) 一般事項

概無董事或(據董事在作出一切合理查詢後所深知)彼等的任何聯繫人現時有意向我們或我們的附屬公司出售任何股份。

董事已向聯交所承諾，在適用情況下，彼等將按照上市規則及開曼群島適用法律行使購回授權。

如由於購回股份，股東於本公司投票權的權益比例增加，則該增加將就收購守則而言被視為收購。因此，一名股東或一組一致行動的股東可能取得或鞏固於本公司的控制權，並須遵照收購守則規則26作出強制性要約。除上述者外，董事並不知悉根據購回授權進行購回將產生收購守則項下任何後果。導致[編纂]持有的股份數目減少至低於本公司已發行股份25%的任何股份購回，只能在經聯交所批准豁免遵守上述有關[編纂]持股量的上市規則規定後實施。據信除特殊情況外，一般不會授出對該條文的豁免。

附錄四

法定及一般資料

概無關連人士已通知我們其現時有意在購回授權獲行使的情況下向我們出售股份或已承諾不向我們出售股份。

B. 有關我們業務的其他資料

1. 重大合約概要

本文件日期前兩年內，我們已訂立以下屬或可能屬重大的合約（並非於日常業務過程中訂立的合約）：

- a) 楊先生、黃先生、魏先生、林先生、葉先生、王女士、廈門國海、吉比特及蝸帆起航與青瓷數碼訂立日期為2020年12月17日的增資協議，據此蝸帆起航認購青瓷數碼10.00%股權；
- b) 楊先生、劉先生、黃先生、魏先生及曾先生與林先生訂立日期為2021年4月19日的股份轉讓協議，據此，林先生分別向楊先生、劉先生、黃先生、魏先生及曾先生轉讓青瓷數碼註冊資本人民幣4,281元、人民幣44,714元、人民幣30,444元、人民幣40,433元及人民幣8,562元，代價分別約人民幣0.9百萬元、人民幣9.4百萬元、人民幣6.4百萬元、人民幣8.5百萬元及人民幣1.8百萬元；
- c) 廣西騰訊、阿里巴巴靈犀及上海幻電與吉比特及青瓷數碼訂立日期為2021年4月21日的股份轉讓協議，據此，廣西騰訊、阿里巴巴靈犀及上海幻電各自分別以代價約人民幣101.15百萬元（合共人民幣303.45百萬元）從吉比特購買其持有的青瓷數碼註冊資本人民幣481,150元（合共人民幣1,443,450元）；
- d) 楊先生、Keiskei Holding Ltd.、青瓷數碼、青瓷文化、青瓷互動、Tencent、阿里巴巴Qookka、嚶哩嚶哩股份有限公司及Boyu與本公司訂立日期為2021年5月26日的股份購買協議，據此，Tencent、阿里巴巴Qookka、嚶哩嚶哩股份有限公司及Boyu分別以總代價15,652,576.78美元（合共62,610,307.12美元）認購本公司288,122股B系列優先股（合共1,152,488股B系列優先股）；
- e) 外商獨資企業與青瓷數碼訂立日期為2021年5月26日的獨家業務合作協議，詳見「合約安排」所述；
- f) 外商獨資企業、青瓷數碼及登記股東訂立日期為2021年5月26日的獨家購買權協議，詳見「合約安排」所述；
- g) 外商獨資企業、青瓷數碼及登記股東訂立日期為2021年5月26日的股權質押協議，詳見「合約安排」所述；
- h) 登記股東、外商獨資企業及青瓷數碼訂立日期為2021年5月26日的表決權委託協議，詳見「合約安排」所述；
- i) 各登記股東簽立日期為2021年5月26日的授權書，詳見「合約安排」所述；
- j) 楊先生、劉先生、曾先生、魏先生、葉先生及林先生的配偶各自簽立日期為2021年5月26日的配偶承諾，詳見「合約安排」所述；及
- k) [編纂]。

附錄四














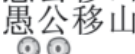




法定及一般資料

2. 本集團的知識產權

於最後實際可行日期，我們已註冊董事認為對我們的業務屬重要的以下知識產權。





(a) 商標

於最後實際可行日期，我們已註冊我們認為對本集團業務屬重要的以下商標：

編號	商標	註冊編號	註冊 所有人名稱	類別	註冊地點	註冊日期	到期日
1.		21102123	青瓷數碼	9	中國	2017年10月28日	2027年10月27日
2.		21102369	青瓷數碼	26	中國	2017年10月28日	2027年10月27日
3.		21102234	青瓷數碼	28	中國	2017年10月28日	2027年10月27日
4.		21103192	青瓷數碼	38	中國	2017年10月28日	2027年10月27日
5.		21102656	青瓷數碼	41	中國	2017年10月28日	2027年10月27日
6.		21102779	青瓷數碼	42	中國	2017年10月28日	2027年10月27日
7.		01853707	青瓷數碼	9	台灣	2017年7月16日	2027年7月15日
8.		24427857	青瓷數碼	9	中國	2018年6月7日	2028年6月6日
9.		24429507	青瓷數碼	35	中國	2018年6月7日	2028年6月6日
10.		24426537	青瓷數碼	38	中國	2018年6月7日	2028年6月6日
11.		24421640	青瓷數碼	41	中國	2018年6月7日	2028年6月6日
12.		24421657	青瓷數碼	42	中國	2018年6月7日	2028年6月6日
13.		16733518	青瓷數碼	38	中國	2016年6月21日	2026年6月20日
14.		16732995	青瓷數碼	9	中國	2016年8月28日	2026年8月27日
15.		38381547A	青瓷數碼	41	中國	2020年7月14日	2030年7月13日
16.		02078157	青瓷文化	9	台灣	2020年8月16日	2030年8月15日
17.		02080179	青瓷文化	41	台灣	2020年8月16日	2030年8月15日
18.		44598137	青瓷文化	35	中國	2020年11月7日	2030年11月6日

附錄四

法定及一般資料

編號	商標	註冊編號	註冊 所有人名稱	類別	註冊地點	註冊日期	到期日
19.		44633186	青瓷文化	9	中國	2020年12月14日	2030年12月13日
20.		44620823	青瓷文化	38	中國	2020年12月7日	2030年12月6日
21.		44717750	青瓷文化	41	中國	2020年11月21日	2030年11月20日
22.		305640273	青瓷互動	6, 9, 16, 25, 28, 35, 38, 41, 42	香港	2021年5月28日	2031年5月28日

(b) 版權

於最後實際可行日期，我們已註冊我們認為對本集團業務屬重要的以下版權：

編號	版權	版本／產品	版權擁有人	註冊編號	註冊地點	註冊日期
軟件						
1.	《不思議迷宮》遊戲軟件	0.2版本	青瓷數碼	2016SR059743	中國	2016年6月17日
2.	《愚公移山3智叟的反擊》 遊戲軟件	1.0版本	青瓷數碼	2016SR198885	中國	2016年7月29日
3.	《使魔計劃》遊戲軟件	1.0版本	青瓷數碼	2017SR439534	中國	2017年8月11日
4.	青瓷遊戲平台	1.0版本	青瓷數碼	2018SR581753	中國	2018年7月25日
5.	《時光旅行社》遊戲軟件	1.0版本	青瓷數碼	2019SR0735099	中國	2019年7月16日
6.	《無盡大冒險》遊戲軟件	2.0版本	青瓷文化	2019SR0797664	中國	2019年7月31日
7.	《最強蝸牛》遊戲軟件	2.0.0版本	青瓷文化	2019SR0961109	中國	2019年9月17日
8.	《使魔大冒險》遊戲軟件	1.0版本	青瓷文化	2020SR1595627	中國	2020年11月17日
美術作品						
9.	《愚公移山》		青瓷數碼	2015-F-00223655	中國	2015年9月14日
10.	《不思議迷宮》		青瓷數碼	2017-F-00466067	中國	2017年8月10日
11.	岡布奧		青瓷數碼	2016-F-00326457	中國	2016年10月19日
12.	《最強蝸牛》主形象		青瓷數碼	2019-F-00797412	中國	2019年7月8日
13.	《最強蝸牛》遊戲名稱標識		青瓷文化	2020-F-01018688	中國	2020年4月14日

附錄四

法定及一般資料

編號	版權	版本／產品	版權擁有人	註冊編號	註冊地點	註冊日期
14.	《最強蝸牛》遊戲標識		青瓷文化	2020-F-01039597	中國	2020年6月19日
音樂						
15.	蝸牛與黃鸝鳥	不適用	青瓷文化	2020-B-00000985	中國	2020年10月27日

(c) 域名

於最後實際可行日期，我們已註冊我們認為對本集團業務屬重要的以下域名：

編號	域名	註冊所有人	註冊日期
1.	qcplay.com	青瓷數碼	2012年2月16日
2.	qingcigame.com	青瓷文化	2014年12月12日

C. 有關本公司董事及主要股東的其他資料

1. 權益披露

(a) 董事及本公司主要行政人員於本公司及其相聯法團的股份、相關股份及債權證中的權益及淡倉

緊隨[編纂]完成後（不計及於[編纂]獲行使時可能發行的任何股份），本公司董事或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根據證券及期貨條例第XV部第7及第8分部須通知我們及聯交所的權益或淡倉（包括彼等根據證券及期貨條例的相關條文被當作或視為擁有的權益或淡倉），或根據證券及期貨條例第352條須登記入該條所述登記冊或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》（「標準守則」）在股份[編纂]後須予披露的權益或淡倉如下：

於股份的權益

董事姓名	權益性質	股份或相關 股份數目 ⁽¹⁾	股權概約 百分比 ⁽²⁾
楊先生	全權信託委託人 ⁽³⁾	[編纂]	[編纂]
黃先生	全權信託委託人 受控制法團權益 ⁽⁴⁾	[編纂] [編纂]	[編纂] [編纂]
劉先生	全權信託委託人 ⁽⁵⁾	[編纂]	[編纂]
曾先生	受控制法團權益 ⁽⁶⁾	[編纂]	[編纂]

(1) 所述所有權益均為好倉。

(2) 計算基於緊隨[編纂]及[編纂]完成後已發行股份總數[編纂]股（假設[編纂]未獲行使）。

附錄四

法定及一般資料

- (3) [編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)，本公司由Keiskei Holding Ltd.持有[編纂]。Keiskei Holding Ltd.為於英屬處女群島註冊成立的公司，由Yang Family Holding Limited及Keiskei QC Ltd.(楊先生全資擁有的公司)分別持有99%及1%。Yang Family Holding Limited由楊先生作為委託人成立的Peter Yang Family Trust持有。TMF (Cayman) Ltd.為Peter Yang Family Trust的受託人，楊先生及其家庭成員為Peter Yang Family Trust的受益人。因此，楊先生被視為於Keiskei Holding Ltd.持有的本公司股份中擁有權益。楊先生亦為Keiskei Holding Ltd.的董事。
- (4) [編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)，本公司由Intelligence QC Holding Ltd.及Intelligence QC Ltd.分別持有[編纂]及[編纂]。Intelligence QC Holding Ltd.為於英屬處女群島註冊成立的公司，由Intelligence Future Holding Limited及Intelligence QC Ltd.(黃先生全資擁有的公司)分別持有99%及1%。Intelligence Future Holding Limited由黃先生作為委託人成立的Intelligence Future Trust持有。TMF (Cayman) Ltd.為Intelligence Future Trust的受託人，黃先生及其家庭成員為Intelligence Future Trust的受益人。因此，黃先生被視為於Intelligence QC Holding Ltd.及Intelligence QC Ltd.持有的本公司股份中擁有權益。黃先生亦為Intelligence QC Holding Ltd.的董事。
- (5) [編纂]完成後(假設[編纂]未獲行使)，本公司由Gentle Tiger Holding Ltd.持有[編纂]。Gentle Tiger Holding Ltd.為於英屬處女群島註冊成立的公司，由Sebastian Family Holding Limited及Gentle Tiger Ltd.(劉先生全資擁有的公司)分別持有99%及1%。Sebastian Family Holding Limited由劉先生作為委託人成立的Sebastian Family Trust持有。TMF (Cayman) Ltd.為Sebastian Family Trust的受託人，劉先生及其家庭成員為Sebastian Family Trust的受益人。因此，劉先生被視為於Gentle Tiger Holding Ltd.持有的本公司股份中擁有權益。劉先生亦為Gentle Tiger Holding Ltd.的董事。
- (6) Cloud Rings Ltd.為於英屬處女群島註冊成立的公司，擁有7,439,214股本公司股份，由曾先生全資擁有。因此，曾先生被視為於Cloud Rings Ltd.持有的7,439,214股股份中擁有權益。

(b) 主要股東於本公司股份及相關股份中的權益及淡倉

除本文件「主要股東」一節所披露者外，本公司董事或主要行政人員並不知悉任何其他人士(並非本公司董事或主要行政人員)於本公司股份及相關股份中擁有在股份[編纂]後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披露的權益或淡倉，或直接或間接於附帶權利可在所有情況下於本公司股東大會上投票的任何類別股本面值的10%或以上中擁有權益。

(c) 主要股東於本集團任何成員公司(本公司除外)的權益

除本文件所披露者外，據董事所知，緊隨[編纂]完成後，概無人士將直接或間接於附帶權利可在所有情況下於本集團任何成員公司(本公司除外)股東大會上投票的股本面值的10%或以上中擁有權益。

2. 服務合約詳情

(a) 執行董事

各執行董事已與我們訂立服務合約，據此，其同意擔任執行董事，初步為期三年或直至[編纂]起本公司第三次股東週年大會(受限於細則及上市規則(以較早者為準))，可由執行董事或我們透過發出不少於三個月的書面通知而終止。

委任執行董事須遵守細則中有關董事退任及輪值的條文。

(b) 獨立非執行董事

各獨立非執行董事已與我們簽署委任書，初步為期三年或直至[編纂]起本公司第三次股

附錄四

法定及一般資料

東週年大會(受限於細則及上市規則(以較早者為準))。根據彼等各自的委任書，各獨立非執行董事有權獲得固定的董事袍金。委任須遵守細則中有關董事退任及輪值的條文。

(c) 其他

除上文所披露者外：

- (i) 概無董事已與本集團任何成員公司訂立任何服務合約(不包括於一年內到期或可由僱主於一年內終止而毋須支付賠償(法定賠償除外)的合約)。
- (ii) 截至2020年12月31日止年度，應付董事的薪酬及實物利益總額約為人民幣90.2百萬元。董事薪酬詳情亦載列於本文件附錄一所載會計師報告附註7。除本文件所披露者外，我們概無就截至2020年12月31日止年度已付或應付任何其他酬金予董事。
- (iii) 根據現時有效的安排，截至2021年12月31日止年度應付董事的薪酬及實物利益總額(不包括任何酌情花紅)估計約為人民幣10百萬元。
- (iv) 概無董事或本集團任何成員公司的任何前任董事已就往績記錄期間獲支付任何款項，(i)作為加入我們或加入我們後的激勵，或(ii)作為不再擔任本集團任何成員公司董事或有關管理本集團任何成員公司事務的任何其他職務的離職補償。
- (v) 概無董事已放棄或同意放棄往績記錄期間的任何薪酬或實物利益的任何安排。
- (vi) 概無董事曾經或現時於本公司的發起或我們擬收購的財產中擁有權益，且任何人士概無以就誘使任何董事成為董事或符合董事資格，或就董事提供的有關本公司的發起或成立的服務，已經支付或同意支付現金或股份或其他形式的任何款項予任何董事。

3. 主要股東

有關緊隨[編纂]及[編纂]完成後(不計及於[編纂]獲行使時可能發行的任何股份)將於股份或相關股份中擁有或被視為擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及第3分部的條文須予披露的權益及／或淡倉的人士的資料，請參閱本文件「主要股東」。

除上文所載者外，於最後實際可行日期，董事並不知悉緊隨[編纂]及[編纂]完成後任何人士將直接或間接於附帶權利可在所有情況下於本集團任何成員公司股東大會上投票的任何類別股本面值的10%或以上中擁有權益或擁有有關該資本的購股權。

4. 已收費用或佣金

除本文件所披露者外，概無董事或下文「D.其他資料 — 8.專家同意書」一段所列的任何人士於緊接本文件日期前兩年內已就本集團任何成員公司的資本發行或出售收取任何佣金、折扣、代理費、經紀佣金或其他特別條款。

附錄四

法定及一般資料

5. 免責聲明

除本文件所披露者外：

- (a) 概無本公司董事或主要行政人員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，擁有根據證券及期貨條例第XV部第7及第8分部須通知我們及聯交所的任何權益及淡倉(包括其根據證券及期貨條例的相關條文被當作或視為擁有的權益及淡倉)，或根據證券及期貨條例第352條須登記入該條所述登記冊，或根據《上市發行人董事進行證券交易的標準守則》須通知我們及聯交所的任何權益及淡倉(在各情況下於本公司股份[編纂]後)；
- (b) 據本公司董事或主要行政人員所知，概無人士於股份及相關股份中擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及第3分部的條文須向我們及聯交所披露的權益或淡倉，或直接或間接於附帶權利可在所有情況下於本集團任何其他成員公司的股東大會上投票的任何類別股本面值的10%或以上中擁有權益；
- (c) 董事或下文「D.其他資料 — 7.專家資格」一段所列任何人士概無於本公司的發起或我們於緊接本文件刊發前兩年內收購、出售或租用或擬收購、出售或租用的任何資產中擁有任何權益；
- (d) 除有關[編纂]者外，董事或下文「D.其他資料 — 7.專家資格」一段所列任何人士概無於本文件日期存續的對本集團業務屬重要的任何合約或安排中擁有重大權益；
- (e) 除有關[編纂]者外，下文「D.其他資料 — 7.專家資格」一段所列任何人士概無：(i)於本公司股份或我們附屬公司的任何股份中擁有合法或實益權益；或(ii)擁有認購或提名他人認購本集團任何成員公司證券的任何權利或選擇權(不論是否可依法執行)；及
- (f) 董事或彼等各自的聯繫人(定義見上市規則)或本公司任何股東(據董事所知擁有本公司已發行股本的5%以上)概無於我們的五大供應商或五大客戶中擁有權益。

D. 其他資料

1. 遺產稅

董事已獲告知，根據香港、開曼群島及中國法律，本公司或我們的任何附屬公司不大可能須承擔重大遺產稅責任。

2. 訴訟

於最後實際可行日期，我們並不知悉針對任何我們或本公司任何董事的尚未了結或受到威脅的其他重大訴訟或仲裁程序可能對我們的財務狀況或經營業績造成重大不利影響。

附錄四

法定及一般資料

3. [編纂]

聯席保薦人已代表本公司向[編纂]申請批准已發行及本文件所述將予發行的股份[編纂]。我們已作出所有必要安排，以令該等股份獲准納入[編纂]。

4. 聯席保薦人

聯席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。就作為[編纂]保薦人提供的服務應向各聯席保薦人支付的費用[編纂]，須由我們支付。

5. 開辦費

我們就本公司註冊成立產生的開辦費約為3,710美元，已由我們支付。

6. 發起人

我們並無就上市規則而言的發起人。除本文件披露者外，於緊接本文件日期前兩年內，並未就[編纂]及本文件所述的相關交易向任何發起人支付、配發或提供或建議支付、配發或提供任何現金、證券或其他利益。

7. 專家資格

已提供本文件所載意見或建議的專家資格如下：

中國國際金融香港證券有限公司	根據證券及期貨條例獲發牌可從事證券及期貨條例定義的第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)受規管活動的法團
中信里昂證券資本市場有限公司	根據證券及期貨條例獲發牌可從事證券及期貨條例定義的第4類(就證券提供意見)及第6類(就機構融資提供意見)受規管活動的法團
羅兵咸永道會計師事務所	香港法例第50章《專業會計師條例》下的執業會計師及香港法例第588章《財務匯報局條例》下的註冊公眾利益實體核數師
君合律師事務所	中國法律顧問
Maples and Calder (Hong Kong) LLP	開曼群島法律顧問
弗若斯特沙利文(北京)諮詢有限公司上海分公司	獨立行業顧問

附錄四

法定及一般資料

8. 專家同意書

「— 7.專家資格」所列各人士已分別就本文件的刊發發出同意書，同意其報告及／或函件及／或意見及／或對其名稱的引述按其各自列入本文件的格式及語境列入本文件，且並未撤回同意書。

9. 約束力

如依據本文件提出[編纂]，本文件即具有使一切有關人士須受《公司(清盤及雜項條文)條例》第44A及44B條的所有適用條文(罰則除外)約束的效力。

10. 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條規定的豁免，本文件的英文及中文版本將分開刊發。

11. 可供分派儲備

截至2021年6月30日，本集團共有本公司權益持有人應佔保留盈利人民幣237.3百萬元。

12. 其他

(a) 除本文件披露者外，於緊接本文件日期前兩年內：

- (i) 本公司或其任何附屬公司的股份或借貸資本概無以現金或非現金代價已發行或同意發行或擬全部或部分繳足；
- (ii) 本公司或其任何附屬公司的股份或借貸資本並未附有期權或有條件或無條件同意附有期權；
- (iii) 本公司或其任何附屬公司概無已發行或同意發行任何創辦人股份或管理層股份或遞延股份；
- (iv) 概無就本公司或其任何附屬公司的任何股份或借貸資本的發行或出售已授出或同意授出任何佣金、折扣、經紀佣金或其他特別條款；及
- (v) 概無就認購、同意認購、促使認購或同意促使認購本公司或其任何附屬公司的任何股份已支付或應付任何佣金。

(b) 除本文件所披露者外，本集團概無發行任何債權證，亦概無任何未償還的債權證或任何可換股債務證券。

(c) 董事確認：

- (i) 本集團的財務或貿易狀況或前景自2021年6月30日(即本集團最新經審核綜合財務報表的編製日期)起並無重大不利變動；

附錄四

法定及一般資料

- (ii) 並無放棄或同意放棄未來股息的安排；及
- (iii) 本文件日期前12個月內，本集團業務並無發生可能或已經對本集團財務狀況造成重大影響的任何中斷。
- (d) 並無限制影響我們從香港境外向香港匯入利潤或匯回資本。
- (e) 我們的股東名冊總冊將由我們的[編纂]在開曼群島存置，我們的香港股東名冊將由我們的[編纂]在香港存置。除非董事另行同意，否則所有股份過戶文件及其他所有權文件必須提交至我們的[編纂]辦理登記手續並註冊，而不得提交至開曼群島。
- (f) 我們已作出所有必要安排，以令本公司股份獲准納入[編纂]結算及交收。
- (g) 本集團內公司概無於任何證券交易所上市或於任何交易系統買賣。
- (h) 依據香港法例第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，本文件的英文及中文版本分開刊發。

附錄五

送呈公司註冊處處長及備查文件

1. 送呈公司註冊處處長文件

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為：

- (a) [編纂]的副本；
- (b) 本文件附錄四「法定及一般資料 — B.有關我們業務的其他資料 — 1.重大合約概要」一節所述的各重大合約副本；及
- (c) 本文件附錄四「法定及一般資料 — D.其他資料 — 8.專家同意書」一節所述的同意書。

2. 備查文件

下列文件的副本將於本文件日期起計14日（包括當日）內在聯交所網站www.hkexnews.hk及本公司網站www.qcplay.com登載：

- (a) 本公司大綱及細則；
- (b) 羅兵咸永道會計師事務所發出的截至2020年12月31日止三個年度及截至2021年6月30日止六個月的會計師報告，其全文載於本文件附錄一；
- (c) 本集團截至2020年12月31日止三個年度及截至2021年6月30日止六個月的經審核綜合財務報表；
- (d) 羅兵咸永道會計師事務所發出的有關未經審核備考財務資料的報告，其全文載於本文件附錄二；
- (e) 中國法律顧問君合律師事務所就本集團及本集團物業權益的若干方面發出的日期為[●]的法律意見；
- (f) 開曼法律顧問Maples and Calder (Hong Kong) LLP就本文件附錄三所述《開曼公司法》的若干方面發出的意見函件；
- (g) 《開曼公司法》；
- (h) 行業顧問弗若斯特沙利文編製的行業報告；
- (i) 本文件附錄四「法定及一般資料 — B.有關我們業務的其他資料 — 1.重大合約概要」一節所述的重大合約；
- (j) 本文件附錄四「法定及一般資料 — D.其他資料 — 8.專家同意書」一節所述的同意書；及
- (k) 本公司與各董事訂立的服務合約及委任書。