

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告之內容概不負責，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公告全部或任何部分內容而產生或因倚賴該等內容而引致之任何損失承擔任何責任。

## Lapco Holdings Limited

### 立高控股有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：8472)

#### 補充公告 有關獨家網絡遊戲許可協議的 須予披露交易

茲提述立高控股有限公司(「本公司」，連同其附屬公司統稱「本集團」)日期為二零二四年八月二十日有關交易事項的公告(「該公告」)。除另有界定外，本公告所用詞彙與該公告所界定者具有相同涵義。

就該公告而言，董事會謹此提供以下進一步資料：

#### 許可協議的主要條款

釐定許可遊戲3的完成率(%)以支付許可協議3項下固定許可費及預付特許權使用費分期付款所用依據的補充資料如下。

協議：                      許可協議3

許可費                      **固定許可費**

第二期金額45,000美元(相當於約351,000港元)應於許可人3開具發票之日起十(10)個營業日內支付，有關發票將於許可遊戲3完成40%(即英雄及小兵的累計開發數目分別達到二十(20)個及十(10)個)後五(5)個營業日內開具。

第三期金額45,000美元(相當於約351,000港元)應於許可人3開具發票之日起十(10)個營業日內支付，有關發票將於許可遊戲3完成60%(即英雄及小兵的累計開發數目分別達到三十五(35)個及十五(15)個)後五(5)個營業日內開具。

第四期金額30,000美元(相當於約234,000港元)應於許可人3開具發票之日起十(10)個營業日內支付,有關發票將於許可遊戲3完成80%(即英雄及小兵的累計開發數目分別達到四十五(45)個及二十(20)個)後五(5)個營業日內開具。

#### **預付特許權使用費**

第二期金額45,000美元(相當於約351,000港元)應於許可人3開具發票之日起十(10)個營業日內支付,有關發票將於許可遊戲3完成40%(即英雄及小兵的累計開發數目分別達到二十(20)個及十(10)個)後五(5)個營業日內開具。

第三期金額45,000美元(相當於約351,000港元)應於許可人3開具發票之日起十(10)個營業日內支付,有關發票將於許可遊戲3完成60%(即英雄及小兵的累計開發數目分別達到三十五(35)個及十五(15)個)後五(5)個營業日內開具。

第四期金額30,000美元(相當於約234,000港元)應於許可人3開具發票之日起十(10)個營業日內支付,有關發票將於許可遊戲3完成80%(即英雄及小兵的累計開發數目分別達到四十五(45)個及二十(20)個)後五(5)個營業日內開具。

許可協議4及許可協議5項下利潤分配安排的補充資料如下。

協議：

#### **許可協議4**

利潤分配

營運許可遊戲4產生的收益將按下文所載利潤分配安排在受許可人1及許可人4之間進行分配：

#### **保證利潤分配**

受許可人1：收益 x 94%

許可人4：收益 x 6%

### **利潤分配**

倘來自許可遊戲4的累計可分配利潤(即累計可分配收益減相關營銷及平台經營成本)超過許可遊戲4所產生累計收益的12%，於發生有關事件的曆月的可分配利潤(即可分配收益減相關營銷及平台經營成本)及其後所有利潤分配須按下文所載方式進行調整：

受許可人1：利潤x 50%

許可人4：利潤x 50%

協議：

### **許可協議5**

利潤分配

營運許可遊戲5產生的收益將按下文所載利潤分配安排在受許可人2及許可人5之間進行分配：

### **保證利潤分配**

受許可人2：收益x 94%

許可人5：收益x 6%

### **利潤分配**

倘於某曆月來自許可遊戲5的累計可分配利潤(即累計可分配收益減相關營銷及平台經營成本)超過許可遊戲5所產生累計收益的12%，於發生有關事件的曆月的可分配利潤(即可分配收益減相關營銷及平台經營成本)及其後所有利潤分配須按下文所載方式進行調整：

受許可人2：利潤x 50%

許可人5：利潤x 50%

### **進行交易事項的理由及裨益**

於加入本集團擔任執行董事之前，王榮先生(「王先生」)於二零二一年四月至二零二三年四月擔任一間私募股權公司的董事，負責戰略發展以及投資及基金管理。於任職期間，王先生有機會分析於新型冠狀病毒疫情中仍穩定增長的各個行業，其中之一為網絡遊戲行業。彼透過持續分析熟悉網絡遊戲行業的財務

及行業專業知識，並透過發展人脈結識業內不同資深人士。因此，王先生在網絡遊戲行業的知識及人脈使本集團得以開拓該項新業務。在王先生的監督下，本公司正不斷物色人才，並已委任劉晶晶女士（「劉女士」）擔任執行董事，自二零二四年八月二十九日起生效，以協助管理及監督該項新業務。儘管劉女士的工作經驗源自企業融資活動，惟彼持有工學學士（計算機科學與技術）學位，並將利用其企業融資背景，專注於評估本集團擬訂立合約的商業價值。彼將獲由本集團所物色人才組成的營運團隊支持。於本公告日期，本集團已委任陳杰先生（「陳先生」）擔任總經理，以營運新網絡遊戲業務。陳先生自二零一一年起進入網絡遊戲行業，並透過任職於中國成都及廣州（即遊戲公司所在戰略位置）的多間遊戲公司於該領域積逾13年經驗。於二零一六年至二零一八年，陳先生獲委任為廣州原力互娛網絡科技有限公司的商務總監。彼亦為成都皮皮鯊網絡科技有限公司及成都美杜莎的尾巴網絡科技有限公司的共同創辦人，並分別於二零一八年至二零一九年及二零二零年至二零二一年推動該等公司的業務發展。於二零二一年至二零二三年，陳先生獲委任為成都拂袖遊戲網絡科技有限公司的商務總監。陳先生目前獲由五（5）名成員組成的營運團隊支持，而本集團擬於不久將來將該營運團隊擴充至十五（15）名成員。

鑒於網絡遊戲許可人的市場地位，受許可人在其認為某特定網絡遊戲具有開發及商業化潛力情況下，以固定許可費及／或預付特許權使用費的形式支付預付款以取得與許可人的許可協議屬行業慣例。按照慣例，固定許可費及預付特許權使用費分期付款根據許可遊戲的完成率確定，原因為在整個遊戲開發過程中，業內所用客觀指標及數據會記錄於日誌中，以釐定一款遊戲的完成階段，從而可釐定受許可人應何時支付的階段及分期付款。此外，在網絡遊戲行業及其他各行業中，即使成功推出一款遊戲，概不能保證某特定遊戲能達成收益目標，此情況實屬常見，原因是其在很大程度上取決於該款遊戲在市場及終端用戶中的受歡迎程度以及於業內的競爭情況。本集團作為網絡遊戲市場的新參與者，與市場上的成熟許可人合作向市場推出新網絡遊戲在商業上屬合理，原因是自主開發一款新的網絡遊戲所涉及的前期研究及開發成本遠高於向許可人代理遊戲所支付的固定許可費及特許權使用費。倘某特定網絡遊戲最終未能取得成功，對本集團造成的不利影響將較向許可人代理遊戲更為重大。考慮到網絡遊戲行業市場內可比較公司的類似安排，我們認為此市場慣例屬公平，原因為有關市場風險幾乎是任何類型新業務的固有風險，以及倘某特定網絡遊戲在市場上取得成功，受許可人的潛在回報在商業上亦屬合理。

根據許可協議，許可人須負責開發及推出許可遊戲，而本集團須負責相關營銷及推廣活動。許可協議的條款規定，倘許可協議因許可人違反或違約而終止導致未能推出許可遊戲及／或終止許可協議，許可人須即時向受許可人全數退還根據許可協議支付的固定許可費及／或預付特許權使用費。倘未能推出許可遊戲，許可人屬違反許可協議，而本集團有權要求退還固定許可費及／或預付特許權使用費。儘管許可人的實際財務狀況並非本集團可獲得的公開資料，但根據下文所詳述本集團對許可人所進行反映其信譽的盡職審查評估，本集團認為，許可人在未能推出許可遊戲而無法履行於許可協議項下的合約責任以退還已付固定許可費及／或預付特許權使用費的風險較低。本集團認為，倘許可人未能根據許可協議開發及推出許可遊戲，以上安排可為本集團提供額外保障，考慮到本集團面對的市場風險及潛在回報，有關安排亦屬公平及合理。

### 釐定代價的基準

許可協議項下的許可費(包括固定許可費及／或預付特許權使用費)由許可人及受許可人經參考以下各項公平磋商後釐定：(i)許可遊戲的開發現狀及授權地區範圍；及(ii)現行市場慣例。下文載列許可遊戲的開發現狀及預期商業化時間表：

#### 遊戲：

#### 開發現狀：

許可遊戲1

許可遊戲1的公開測試版本自二零二四年六月以來已獲推出，並已上線營運。

許可遊戲2

許可遊戲2的開發目前已完成約30%。許可遊戲2的核心內容已經完成，且將提供初步內部測試包供內部測試。公開測試版本預期將於二零二五年第一季度推出及上線營運。

許可遊戲3

許可遊戲3的開發目前已完成約10%。許可遊戲3的設計、佈局及角色已予確定，而遊戲模式正在開發中。公開測試版本預期將於二零二五年第一季度推出及上線營運。

#### 許可遊戲4

許可遊戲4已結束開發階段，並已完成內部測試流程。公開測試版本預期將於二零二四年最後一個季度推出及上線營運。許可遊戲4為一款以東方神話為特色的策略戰鬥網絡卡牌遊戲。許可遊戲4最初預計於二零二四年第三季度推出及上線營運，但於二零二四年八月，市場的注意力及所有目光被另一款新推出的中國古代遊戲《黑神話：悟空》所吸引，使得以中國古代為主題的遊戲於玩家群中轟動一時。本集團認為有必要對許可遊戲4進行改進，故與許可人積極磋商以調整及改進許可遊戲4，從而進一步增強該等遊戲的中國古代元素，滿足市場預期。因此，預期許可遊戲4的公開測試版本將會持續進行更多調整及改進，預計於截至二零二五年十二月三十一日止年度方會產生收益。

#### 許可遊戲5

許可遊戲5已結束開發階段，目前正在進行內部測試。公開測試版本預期將於二零二五年第一季度推出及上線營運。許可遊戲5為一款以僵屍及中國古代三國為特色的策略戰鬥網絡遊戲。許可遊戲5最初預計於二零二四年第四季度推出及上線營運。出於與上述許可遊戲4相同的原因，預期許可遊戲5的公開測試版本將會持續進行更多調整及改進，預計於截至二零二五年十二月三十一日止年度方會產生收益。

根據上述開發現狀及預期時間表，於本公告日期，除許可遊戲1已產生收益外，其餘許可遊戲預期將於截至二零二五年十二月三十一日止年度產生收益。

### 有關訂約方的資料

#### 進行盡職調查

於訂立許可協議前，本集團已就許可人的背景及最終實益擁有人進行公開查冊，包括取得許可人註冊資本的查冊報告。本集團亦已獲得與許可人所開發遊戲往績記錄有關的資料，以及許可人開發團隊成員的背景及經驗。根據(i)自公



開查冊獲得的背景資料；(ii)許可人及其開發團隊成員早前所開發遊戲的受歡迎程度；及(iii)許可人開發團隊成員的工作經驗，本集團信納，許可人能夠履行其於許可協議項下的合約責任。

下文載列有關許可人的進一步資料(基於本公司於訂立許可協議前所進行的盡職調查)：

#### **許可人1**

許可人1於中國北京、長沙及廣州設有辦事處。許可人1曾參與多款熱門網絡遊戲的開發，其核心成員於網絡遊戲行業經驗豐富。由許可人1開發的部分熱門網絡遊戲包括《貓三國》、《戀三國》、《天人歌》及《世界足球》。

#### **許可人2**

許可人2於二零二三年成立，其核心成員於網絡遊戲行業擁有多多年經驗。許可人2的核心成員曾參與《開間小店》等知名網絡遊戲的開發。

#### **許可人3**

許可人3於二零二一年成立，其核心成員於網絡遊戲行業擁有多多年經驗，並曾於網易股份有限公司及金山軟件任職。由許可人3開發的部分熱門網絡遊戲包括《獵碼計劃》、《太古妖皇決》及《我的戰爭》。

#### **許可人4**

許可人4的核心成員於網絡遊戲行業擁有多多年經驗。許可人4的母集團中坤互動集團於二零一八年成立。由中坤互動集團開發的首款網絡遊戲《誰是首富》是中國第一款聚焦商戰的網絡遊戲。《誰是首富》逐漸走紅，並帶動有關商戰的其他知名遊戲的後續開發。由中坤互動集團開發的部分熱門網絡遊戲包括《武道對決》及《華夏繪卷》。

#### **許可人5**

許可人5為於香港註冊成立的有限公司，主要從事網絡遊戲設計及開發。許可人5由火烈鳥網絡(廣州)股份有限公司(一間於中國成立的有限公司)全資擁有。火烈鳥網絡(廣州)股份有限公司由天津火烈鳥集團有限公司最終控制，而天津

火烈鳥集團有限公司為於中國成立的有限公司，由馬朔先生及張士華先生分別擁有84%及16%權益。上述各方均為獨立第三方。

許可人5的母集團火烈鳥網絡於二零一一年成立。火烈鳥網絡被評為國家高新技術企業、中國互聯網成長型企業20強、廣東省工程技術研究中心及廣東省創新型企業等。由火烈鳥網絡開發的部分熱門網絡遊戲包括《命運戰歌》、《掛機吧兄弟》、《洋蔥騎士團》、《火源戰紀》及《王者獵人》。

除上文所披露者外，該公告所載一切其他資料保持不變。

承董事會命  
立高控股有限公司  
執行董事  
王榮

香港，二零二四年十月二十五日

於本公告日期，董事會包括三名執行董事，即譚耀誠先生、王榮先生及劉晶晶女士；及三名獨立非執行董事，即麥國基先生、周潤璋先生及梁嘉偉先生。

本公告遵照GEM上市規則的規定而提供有關本公司的資料，各董事願共同及個別承擔全部責任。各董事經作出一切合理查詢後確認，就彼等所深知及確信，本公告所載資料於所有重大方面均屬準確及完整，且並無誤導或欺詐成分；本公告並無遺漏任何事實，致使本公告所載的任何聲明有所誤導。

本公告將由刊發日期起至少一連七天載於聯交所網站[www.hkexnews.hk](http://www.hkexnews.hk)「最新上市公司公告」網頁及本公司網站[www.lapco.com.hk](http://www.lapco.com.hk)內。