

閣下如對本通函任何方面或應採取的行動有任何疑問，應諮詢持牌證券交易商或註冊證券機構、銀行經理、律師、專業會計師或其他專業顧問。

閣下如已售出或轉讓名下所有飛魚科技國際有限公司股份，應立即將本通函連同隨附代表委任表格送交買主或承讓人，或經手買賣或轉讓的銀行、持牌證券交易商、註冊證券機構或其他代理商，以便轉交買主或承讓人。

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通函的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示，概不對因本通函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。



Feiyu Technology International Company Ltd.

飛魚科技國際有限公司

(於開曼群島註冊成立之有限公司)

(股份代號：1022)

**(1) 持續關連交易
修訂年度上限
— 騰訊小遊戲協議
及
(2) 股東特別大會通告**

**獨立董事委員會及獨立股東的
獨立財務顧問**



RAINBOW CAPITAL (HK) LIMITED
流 博 資 本 有 限 公 司

本封面頁所用詞彙與本通函「釋義」一節所界定者具有相同涵義。

董事會函件載於本通函第6至36頁。獨立董事委員會的推薦意見函件載於本通函第37至38頁。獨立財務顧問流博資本有限公司致獨立董事委員會及獨立股東的意見函件載於本通函第39至65頁。本公司謹訂於二零二四年十二月二十七日(星期五)下午三時正假座中華人民共和國福建省廈門市湖里區高新技術園護安路78號A座5樓高級行政會議室舉行股東特別大會或其任何續會，召開大會的通告載於本通函第71至72頁。隨函亦附奉股東特別大會所用的代表委任表格。該代表委任表格亦刊載於香港交易及結算所有限公司網站(<http://www.hkexnews.hk>)及本公司網站(<http://www.feiyuhk.com>)。

無論閣下能否出席股東特別大會或其任何續會，務請按照隨附代表委任表格上列印的指示填妥及簽署該表格，並儘快惟無論如何須於股東特別大會或其任何續會指定舉行時間48小時前，交回本公司香港股份過戶登記分處香港中央證券登記有限公司(地址為香港灣仔皇后大道東183號合和中心17樓1712-1716號舖)。填妥及交回代表委任表格後，閣下仍可依願親身出席股東特別大會或其任何續會，並於會上投票，而在此情況下，代表委任表格將被視為已撤銷論。

香港，二零二四年十二月十一日

目 錄

頁次

釋義	1
董事會函件.....	6
獨立董事委員會函件	37
獨立財務顧問函件	39
附錄一 —— 一般資料	66
股東特別大會通告	71

釋 義

於本通函內，除文義另有所指外，下列詞彙具有以下涵義：

「廣告展示服務協議」	指	為開通於二零二四年五月至二零二四年九月期間激活的騰訊營銷平台功能，本集團分別就本集團8款小遊戲須接受的微信平台廣告展示服務協議
「廣告展示服務交易」	指	本集團成員公司與騰訊之間因營銷平台功能產生的所有現有及未來交易，其中，本集團將根據廣告展示服務協議所擬進行者，於本集團8款小遊戲中展示廣告
「聯繫人」	指	具有上市規則所賦予該詞的涵義
「北京白菜」	指	北京白菜天下科技有限公司，為廈門光環的間接全資附屬公司，於二零一五年七月十日根據中國法律成立的有限公司
「董事會」	指	本公司董事會
「本通函」	指	本通函，包括附錄一
「本公司」	指	飛魚科技國際有限公司，於二零一四年三月六日在開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司
「關連人士」	指	具有上市規則所賦予該詞的涵義
「董事」	指	本公司董事
「股東特別大會」	指	本公司將於二零二四年十二月二十七日(星期五)下午三時正假座中華人民共和國福建省廈門市湖里區高新技術園護安路78號A座5樓高級行政會議室召開及舉行的股東特別大會，以考慮及酌情批准(其中包括)股東特別大會持續關連交易事項

釋 義

「股東特別大會持續關連交易事項」	指	騰訊小遊戲協議項下擬進行的該等交易及相關經修訂年度上限
「現有廣告收入年度上限」	指	根據廣告展示服務協議項下的持續關連交易就所提供服務及應收費用預計截至二零二四年、二零二五年及二零二六年十二月三十一日止年度各年以及就8款小遊戲各自的現有最高年度價值總額
「現有年度上限」	指	現有服務付款年度上限及現有廣告收入年度上限
「現有服務付款年度上限」	指	根據支付服務協議項下的持續關連交易就所獲服務及應付費用預計截至二零二四年、二零二五年及二零二六年十二月三十一日止年度各年以及就8款小遊戲各自的現有最高年度價值總額
「本集團」	指	本公司、其附屬公司及中國經營實體
「港元」	指	香港的法定貨幣港元
「香港」	指	中華人民共和國香港特別行政區
「獨立董事委員會」	指	獨立董事委員會，由全體獨立非執行董事劉千里女士、賴曉凌先生及曹曦先生組成
「獨立財務顧問」或「浚博資本」	指	浚博資本有限公司，一家根據證券及期貨條例從事第1類(證券交易)及第6類(就機構融資提供意見)受規管活動的持牌法團
「獨立股東」	指	除參與騰訊小遊戲協議或於其中擁有權益及於股東特別大會上審議的股東特別大會持續關連交易事項中並無擁有任何重大權益的人士(如有)外的股東

釋 義

「最後實際可行日期」	指	二零二四年十二月二日，即本通函付印前為確定本通函所載若干資料的最後實際可行日期
「壽命價值」或「LTV」	指	用戶在其整個用戶壽命產生的估計收益
「上市規則」	指	聯交所證券上市規則
「通告」	指	本通函所載的股東特別大會通告
「支付服務協議」	指	與本集團8款小遊戲各自的虛擬支付功能有關的騰訊標準條款，當中包括與激活虛擬支付功能及相關商戶賬戶(於二零二三年十一月至二零二四年九月期間激活)有關的服務協議、服務條款及通知文件
「支付服務交易」	指	本集團成員公司與騰訊之間因虛擬支付功能產生的所有現有及未來交易，其中，騰訊將根據支付服務協議所擬進行者，提供微信支付作為8款小遊戲的遊戲玩家於遊戲內進行購買的支付方式
「中國」	指	中華人民共和國，就本通函而言，不包括香港、澳門及台灣
「中國經營實體」	指	廈門光環及其附屬公司，而「中國經營實體」指其中任何一方
「經修訂廣告收入年度上限」	指	根據廣告展示服務協議項下的持續關連交易就所提供服務及應收費用預計截至二零二四年、二零二五年及二零二六年十二月三十一日止年度各年以及就8款小遊戲各自的經修訂最高年度價值總額
「經修訂年度上限」	指	經修訂服務付款年度上限及經修訂廣告收入年度上限

釋 義

「經修訂服務付款年度上限」	指	根據支付服務協議項下的持續關連交易就所獲服務及應付費用預計截至二零二四年、二零二五年及二零二六年十二月三十一日止年度各年以及就8款小遊戲各自的經修訂最高年度價值總額
「人民幣」	指	中華人民共和國的法定貨幣人民幣
「證券及期貨條例」	指	香港法例第571章證券及期貨條例
「股份」	指	本公司股本中每股面值0.0000001美元的普通股
「股東」	指	股份持有人
「聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司
「附屬公司」	指	具有上市規則所賦予該詞的涵義
「主要股東」	指	具有上市規則所賦予該詞的涵義
「騰訊計算機」	指	深圳市騰訊計算機系統有限公司，根據中國法律成立的有限公司，為騰訊的中國經營實體，其財務業績已根據一系列合約安排由騰訊綜合入賬為騰訊的受控制結構性實體
「騰訊小遊戲協議」	指	支付服務協議及廣告展示服務協議
「騰訊科技」	指	騰訊科技(深圳)有限公司，於中國註冊成立的外商獨資企業，為騰訊的附屬公司
「騰訊」，連同其附屬公司統稱「騰訊集團」	指	騰訊控股有限公司，於聯交所主板上市的公司(股份代號：香港交易所：00700(港幣櫃台)及80700(人民幣櫃台))

釋 義

「該等交易」	指	支付服務交易及廣告展示服務交易
「廈門光環」	指	廈門光環信息科技有限公司，於二零零九年一月十二日根據中國法律註冊成立的有限公司，其並非由本集團擁有，惟本集團可對該公司行使及維持控制權，並根據若干合約安排將其財務業績綜合入賬為本公司全資附屬公司
「廈門游力」	指	廈門游力信息科技有限公司，於中國成立的有限公司，為廈門光環的直接全資附屬公司，入賬列作本公司的間接全資附屬公司
「%」	指	百分比



Feiyu Technology International Company Ltd.

飛魚科技國際有限公司

(於開曼群島註冊成立之有限公司)

(股份代號：1022)

執行董事：

姚劍軍先生(主席兼行政總裁)

陳劍瑜先生(總裁)

畢林先生(副總裁)

林志斌先生(副總裁)

註冊辦事處：

Cricket Square

Hutchins Drive

P.O. Box 2681

Grand Cayman KY1-1111

Cayman Islands

獨立非執行董事：

劉千里女士

賴曉凌先生

曹曦先生

公司總部：

中國福建省廈門市

湖里區護安路78號

飛魚大廈A座

香港主要營業地點：

香港金鐘金鐘道95號

統一中心17樓B室

敬啟者：

**(1) 持續關連交易
修訂年度上限
— 騰訊小遊戲協議
及
(2) 股東特別大會通告**

緒言

董事會提述本公司日期為二零二四年十二月五日的公告，內容有關(其中包括)根據騰訊小遊戲協議項下的持續關連交易修訂現有年度上限。

本通函旨在(其中包括)(i)向閣下提供有關股東特別大會持續關連交易事項的進一步詳情；(ii)載列獨立財務顧問就第(i)項所載事宜致獨立董事委員會及獨立股東的意見函件；(iii)載列獨立董事委員會經考慮獨立財務顧問有關第(i)項所載事宜的意見後致獨立股東的推薦建議及意見；及(iv)向閣下發出有關提呈普通決議案以批准第(i)項所載事宜的股東特別大會通告。

1. 騰訊小遊戲協議

背景

於二零二三年十一月至二零二四年九月，本集團點擊「接受」騰訊小遊戲協議，於微信小程序後台為本集團的8款小遊戲申請虛擬支付功能及開通營銷平台功能，以籌備在騰訊集團擁有及運作的微信小程序上推出8款小遊戲。除已推出的一款小遊戲外，餘下7款小遊戲目前處於測試階段，並擬於二零二四年十二月及二零二五年初正式推出。

騰訊小遊戲協議自虛擬支付功能及營銷平台功能於微信小程序激活之日起生效。支付服務協議項下與虛擬支付功能有關的標準條款包括與激活虛擬支付功能及相關商戶賬戶有關的服務協議、服務條款及通知文件。根據虛擬支付功能，騰訊將提供微信支付作為遊戲玩家於本集團的8款小遊戲中進行遊戲內購買的支付方式。

營銷平台功能開通後，本集團須接受微信平台廣告展示服務協議。根據營銷平台功能，本集團可於本集團的8款小遊戲中展示廣告。

騰訊小遊戲協議的主要條款如下：

1. 支付服務協議

(A) 8款小遊戲支付服務協議各自的有關詳情及激活日期以及壽命週期的估計到期日載列如下：

遊 戲	協 議 及 激 活 日 期	壽 命 週 期 的 估 計 到 期 日	訂 約 方
小遊戲1	二零二三年 十一月二十一日	二零二六年 十一月二十日	廈門游力及 騰訊計算機
小遊戲2	二零二四年 三月十三日	二零二六年 十二月三十一日	廈門游力及 騰訊計算機
小遊戲3	二零二四年 二月五日	二零二六年 十二月三十一日	北京白菜及 騰訊計算機
小遊戲4	二零二四年 五月二十二日	二零二六年 十二月三十一日	北京白菜及 騰訊計算機
小遊戲5	二零二四年 三月二十二日	二零二六年 十二月三十一日	廈門游力及 騰訊計算機
小遊戲6	二零二四年 七月一日	二零二六年 十二月三十一日	廈門游力及 騰訊計算機
小遊戲7	二零二四年 六月二十八日	二零二六年 十二月三十一日	廈門游力及 騰訊計算機
小遊戲8	二零二四年 九月十四日	二零二六年 十二月三十一日	廈門游力及 騰訊計算機

(B) 期限

自各激活日期起生效，並將持續有效直至本集團停用賬戶。本集團已通知騰訊，協議的終止日期應為相關遊戲壽命週期的估計到期日。協議期限為固定。倘該等協議的終止日期偏離相關遊戲壽命週期的估計到期日，則本公司將遵守上市規則第14A章項下所有適用規定。

(C) 目標事項

根據支付服務協議，騰訊計算機同意透過微信支付向本集團提供支付服務，使8款小遊戲的遊戲用戶能夠購買遊戲內虛擬物品及本集團能夠收到款項。

(D) 定價政策及支付條款

作為提供支付服務的回報，本集團應按月向騰訊計算機支付渠道技術服務費，按8款小遊戲每月充值流水的40%計算，此舉適用於微信小程序內的所有遊戲開發商，並於微信開放平台公開披露。渠道技術服務費由本集團按月結算。支付服務的具體範圍、支付方式及其他服務安排詳情載於騰訊集團所運作後端網站刊登的通知文件。

本集團每月於後台界面與微信對賬。目前後台結算期如下：(i) 普通支付等級：結算期為下一個曆月月底加7天，即交易後次月的第7天入賬，本集團可下載賬單完成對賬；(ii) 高支付等級：結算期為30天，即交易後第31天入賬，本集團可下載賬單完成對賬。入賬金額將扣除支付予騰訊計算機的技術服務費。各遊戲的預設支付等級為普通支付等級，符合後台營運要求後，可申請將支付等級升級為高支付等級。

於評估微信小程序平台提供的支付服務協議的定價及支付條款時，本集團已參考四個其他小遊戲平台(即抖音、Vivo、Oppo及支付寶)提供的支付服務條款，有關定價及條款屬公開可得及預先釐定性質，服務費介乎30%至50%，壽命週期為兩至三年。據董事所全悉及深知，抖音、Vivo、Oppo及支付寶各自為本集團的獨立第三方，選擇該等平台的基準為(i)其為中國的主要手機小遊戲平台；(ii)小遊戲嵌入與8款小遊戲類似的主要平台；及(iii)其服務費收費率資料屬公開可得。

董 事 會 函 件

經考慮抖音、Vivo、Oppo及支付寶提供的條款，本集團認為，微信小程序平台提供的定價政策及支付條款屬公平合理，原因是微信提供的服務費及條款符合行業範圍。本集團以抖音、Vivo、Oppo及支付寶等知名平台為參考基準，確保其接納的定價及支付條款不僅具有競爭力，亦屬透明合理。此方針凸顯本集團於營運中保持公平及與市場慣例一致的承諾。

(E) 修訂年度上限及釐定基準

截至二零二四年十二月三十一日、二零二五年十二月三十一日及二零二六年十二月三十一日止年度，8款小遊戲各自的現有服務付款年度上限載於下表。由於支付服務協議於二零二三年十一月至二零二四年九月期間訂立，而8款小遊戲當時尚未推出，故支付服務協議項下並無過往年度的歷史交易金額。

遊 戲	於二零二四年 八月一日的 過往服務付款 年度上限 人民幣千元	截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度的 現有服務付款 年度上限 人民幣千元	截至 二零二五年 十二月三十一日 止年度的 現有服務付款 年度上限 人民幣千元	截至 二零二六年 十二月三十一日 止年度的 現有服務付款 年度上限 人民幣千元
小遊戲1	2,000 ^(附註)	9,000	9,000	4,000
小遊戲2	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲3	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲4	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲5	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲6	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲7	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲8	不適用	2,000	2,000	1,000

附註：

此數據指於二零二四年八月一日(於本公司日期為二零二四年八月一日的公告所披露修訂年度上限前)小遊戲1的過往服務付款年度上限。

董 事 會 函 件

截至二零二四年十二月三十一日止年度，於最後實際可行日期可得之最新經確認交易金額及現有服務付款年度上限的使用情況載於下表。

遊 戲	截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度的 現有服務付款 年度上限 人民幣千元	於最後實際 可行日期 最新經確認 交易金額 人民幣千元	使用率
小遊戲1	9,000	8,555	95.1%
小遊戲2	2,000	78	3.9%
小遊戲3	2,000	49	2.5%
小遊戲4	2,000	—	0.0%
小遊戲5	2,000	33	1.7%
小遊戲6	2,000	—	0.0%
小遊戲7	2,000	—	0.0%
小遊戲8	2,000	—	0.0%

基於8款小遊戲在遊戲測試期間或推出後期間(視適用情況而定)的表現，預期8款小遊戲的需求將高於過往預期者，故董事會預計現有服務付款年度上限將不足以滿足支付服務協議項下的預期交易金額。因此，董事會議決將現有服務付款年度上限修訂為經修訂服務付款年度上限。

董事會函件

本集團根據8款小遊戲各自的支付服務協議將向騰訊計算機支付的經修訂服務付款年度上限合計載列於下表：

遊戲	截至	截至	截至	經修訂服務 付款年度 上限總額 人民幣千元
	二零二四年	二零二五年	二零二六年	
	十二月三十一日	十二月三十一日	十二月三十一日	
	止年度的	止年度的	止年度的	
	經修訂服務 付款年度上限 人民幣千元	經修訂服務 付款年度上限 人民幣千元	經修訂服務 付款年度上限 人民幣千元	
小遊戲1	32,000	124,000	32,000	188,000
小遊戲2	2,000	33,000	2,500	37,500
小遊戲3	500	5,000	7,000	12,500
小遊戲4	500	15,000	21,000	36,500
小遊戲5	2,000	19,000	12,000	33,000
小遊戲6	2,000	24,000	17,000	43,000
小遊戲7	2,000	24,000	15,000	41,000
小遊戲8	500	46,000	17,000	63,500
年度總計	41,500	290,000	123,500	455,000

釐定經修訂服務付款年度上限所用主要參考如下：

- (i) 基於8款小遊戲於測試期間或推出後期間(視適用情況而定)的表現(如用戶留存率、付費數據、壽命價值及投資回報)的預期充值流水。充值流水的計算公式如下：

$$Rt = \sum_{i=1}^t (\Delta LTV_i \times \text{新玩家人數}_{t-i+1})$$

充值流水(Rt)指直至第 t 天的累計充值流水。

ΔLTV_i 為第 i 天的LTV增量，即來自第 i 天增加的新玩家的預期收益增長。

新玩家人數 $t-i+1$ 為第 $t-i+1$ 天增加的新玩家人數，表示該等玩家對第 t 天收益總額的貢獻。

供說明用途，本集團透過將預期每日充值流水相加釐定其預期充值流水，每日充值流水為參考小遊戲的預期壽命週期後將預計每日活躍用戶(DAU)乘以預期每日LTV增量得出。LTV增量指每日LTV較前一日增加的金額。預期每日LTV增值的範圍介乎0.01至3.29。預期每日LTV增量為使用遊戲行業的常用建模工具釐定，而預計每日活躍用戶則參考本集團就8款小遊戲各自的營銷計劃以及基於自正式推出及處於測試階段的遊戲所收集的歷史數據的預期留存率釐定，其中每款遊戲的留存率一般於遊戲推出時達到峰值約64.0%，並於遊戲推出後一年下降至最低位約0.4%。本集團採用的建模工具為遊戲行業中常用的數學冪函數。於測試期間或正式推出時，本集團收集與遊戲壽命週期的關鍵日期(x)相應的實際LTV (y)數據，並將該數據與冪函數趨勢線進行擬合，其計算公式為 $y=ax^b$ 。根據實際數據(即 x 及 y)，計算冪函數的兩個參數(即 a 及 b)，以生成擬合公式。隨後利用該擬合公式得出與未來日期(x)相應的LTV (y)。根據測試期間或推出過程中關鍵日的實際LTV價值，本公司採用數學方法分析歷史數據，擬合歷史LTV增長模式，並獲得適當參數以預測未來LTV變動。根據本集團的經驗，小遊戲的壽命週期一般為兩至三年，每日活躍用戶數目於推出後的首幾個月達到峰值。其後，隨著新遊戲不斷推出、遊戲新穎性及更新頻率降低，新玩家人數增長一般會呈下降趨勢，現有玩家則會逐漸流失。因此，我們採用5%至10%的固定下降率以預測遊戲壽命週期中後期的每日活躍用戶數目。釐定固定下降率5%至10%的主要因素是本集團其他歷史遊戲於壽命週期後期的收益下降率，以及遊戲行業內通常參考的壽命週期後期的下降率。對用戶人數作出估計後，用戶的購買總額透過乘以預計自平均用戶賺取的收益率估計，當中收益率參考本公司先前推出的手機遊戲(包括已推出的小遊戲1)及相似類型的小遊戲估計；

- (ii) 現有同類小遊戲的實際表現；
- (iii) 於二零二四年的剩餘天數以及於二零二五年及二零二六年的天數。本集團已於二零二四年十二月加強營銷推廣以增加收益，故小遊戲1於二零二四年最後一個月需要更高的上限。為提高銷售額，本公司加大營銷力度，開展集中式用戶獲取活動，以增加遊戲的曝光率，吸引用戶關注及參與。該營銷行動被稱為「透過付費廣告獲取用戶」，包括有策略地投資廣告以吸引新用戶。透過付費廣告獲取用戶是一種策略手段，涉及投資多種形式的廣告以吸引新用戶使用遊戲或應用程序。公司利用數據分析識別及鎖定最有可能對其遊戲感興趣的特定人群，確保廣告觸及正確的受眾，並盡量提升投資回報。該等營銷工作包括多種廣告形式，如可迅速吸引觀眾注意的有趣短視頻廣告、用戶可直接於廣告內與遊戲的迷你版本互動的試玩廣告，以及使用真人演員及敘事性故事與受眾建立情感連接的真人故事廣告。因此，這需要分配更多資源確保該等活動的成效；
- (iv) 8款小遊戲各自於有關推出後的初始增長期。由於增長期與小遊戲的壽命週期一致，且涉及大量營銷工作，故增長期至關重要。於遊戲推出後的首六個月，本公司逐步開展集中式用戶獲取活動，以迅速提高遊戲的曝光率，吸引用戶關注及參與，從而迅速擴大用戶群。於此階段，主要廣告素材包括約30秒或更短的視頻內容、以遊戲內真實試玩體驗替代視頻觀看體驗的試玩廣告及真人故事素材。於此期間，為盡量提高知名度及參與度，會產生大量營銷開支。預期增加營銷預算將會提高知名度及用戶獲取率，故該等開支直接影響創收。增長期形成勢頭並建立強大的用戶群。透過營銷投資及工作，本集團旨在迅速實現每款小遊戲的收益潛力；及

(v) 經考慮用戶行為的不確定性，另加約10%的緩衝。

小遊戲1的經修訂服務付款年度上限金額遠高於其他小遊戲，主要由於小遊戲1於推出後期間表現令人滿意，使本集團一直對該小遊戲投放更多資源。小遊戲1於二零二四年八月一日推出。自其推出以來，投資回報及留存率等指標表現良好。因此，本集團一直逐步加大對小遊戲1的推廣力度，並預期該遊戲將產生更多收益。相比之下，其他小遊戲仍處於開發及測試階段，且尚未推出，導致該等遊戲的預期收益較低。經修訂上限反映與小遊戲有關的實際及預期收益，符合各遊戲壽命週期的目前及預期階段。

經修訂服務付款年度上限於截至二零二五年十二月三十一日止年度整體增加，其後於截至二零二六年十二月三十一日止年度則有所減少，主要由於各小遊戲壽命週期的估計到期日所致。根據本集團的經驗，小遊戲的壽命週期一般為兩至三年。於二零二四年，我們僅對於二零二四年八月一日推出的小遊戲1進行重點宣傳，而其他遊戲仍處於測試階段，計劃於二零二四年底及二零二五年初進行重點宣傳。由於二零二四年的重點宣傳月數有限，小遊戲於二零二四年的預期收益相對較低，年度上限亦相應地低於二零二五年。二零二五年的經修訂服務付款年度上限反映遊戲進入其壽命週期的預期成熟階段後達致營運高峰期，在此期間，本集團預期將大力投資用戶獲取及宣傳，而收益主要來自新用戶及用戶進行遊戲內購買的增加。因此，預期二零二五年的年度上限將高於二零二四年。至二零二六年，預期該等遊戲大部分將進入其壽命週期末期，於此期間的收益主要來自現有用戶的支出以及遊戲內容的更新及維護。本集團將減少投資用戶獲取，而用戶亦將逐漸減少。由於內容更新緩慢及競爭遊戲推出，收益將逐漸減少。因此，二零二六年的年度上限低於二零二五年。

應用上文第(i)段所披露的充值流水計算公式與每款小遊戲的壽命週期及預計每日活躍用戶(DAU)相關，進而影響截至二零二六

年十二月三十一日止三個年度經修訂年度上限的趨勢，說明如下：

小遊戲1於二零二四年八月一日開展營銷推廣並於此後表現出色。考慮到於推出後首四個月的用戶獲取工作所得的投資回報令人滿意，本集團已決定加大對小遊戲1用戶獲取的投資，並持續進行有關大量營銷工作至推出後六個月。預期於二零二四年十二月最後實際可行日期後的用戶獲取投資為最後實際可行日期前投資規模約1.5倍，預期這將使用戶及充值流水於二零二四年底前快速增長。由於在最後實際可行日期前所獲得的玩家繼續玩遊戲並進行遊戲內購買，預期於二零二四年最後實際可行日期後的年度上限增量將達最後實際可行日期前已使用年度上限的3倍。於二零二五年一月至二月，預期用戶獲取工作、每日活躍用戶(DAU) (經計及用戶獲取工作根據新玩家人數及留存率作出估計) 及充值流水 (根據上文第(i)段披露的公式計算) 將達到峰值。DAU峰值估計為推出日期初始DAU約61倍，而每月充值流水估計為推出後首月充值流水約28倍。於二零二五年二月至七月，該遊戲將進入其壽命週期的穩定階段。用戶獲取工作將會放緩，但充值流水 (因過往強大用戶獲取工作而) 仍將維持高水平，預期二零二五年七月充值流水將為推出後首月充值流水的13倍。自二零二五年八月 (即推出後一年) 起，該遊戲達至其壽命週期的後期階段，估計充值流水會按每月5%至10%的固定比率下降。總體而言，預期於二零二五年的用戶獲取投資為二零二四年投資規模的兩倍。儘管預期充值流水將自二零二五年八月起下降，預期於二零二五年底充值流水仍將為推出後首月充值流水約7倍。因此，預期二零二五年全年 (期間該遊戲將達至峰值) 產生的充值流水遠高於二零二四年八月至十二月產生的充值流水，令二零二五年的年度上限遠高於二零二四年的年度上限。至二零二六年，該遊戲將達至其壽命週期的末期，因此，預期充值流水將較二零二五年大幅下降。預期用戶獲取投資將維持於低水平，為二零二五年投資額約10%。

小遊戲2目前正處於後期測試階段，本集團擬於二零二四年十二月底開展營銷推廣並推出該遊戲。小遊戲2的主要營銷活動將於二零二五年開展。與小遊戲1相比，小遊戲2並無刺激消費內容，

例如玩家對玩家(PVP)玩法，其中玩家直接與其他人類玩家競爭。此外，由於遊戲2尚未如小遊戲1般正式推出，在並無充足過往營運數據的支持下，本集團已對小遊戲2選擇更為保守的營銷計劃。因此，預期於二零二四年至二零二六年對小遊戲2的營銷投資總額僅為小遊戲1總額的17%。預期二零二四年的充值流水將相對較低，主要產生於測試階段。於二零二四年底，本公司擬於六個月內迅速擴大用戶獲取。於二零二五年一月至四月，用戶獲取因強大的營銷工作而維持高水平。預期DAU將於二零二五年二月底達到峰值，達推出日期初始DAU的6.5倍。預期充值流水亦於二零二五年二月達到峰值，為二零二四年充值流水總額的4.5倍，並於二零二五年一月至五月維持高水平。於二零二五年五月，本公司將開始減少用戶獲取工作，但預期二零二五年十二月的充值流水仍將佔二零二四年充值流水總額約52%。儘管充值流水總額於二零二五年下半年可能有所下降，但其於二零二五年仍將遠高於二零二四年測試期間。於二零二六年，經過一年營銷推廣後，該遊戲將進入其壽命週期的後期階段，預期平均每月充值流水將僅為二零二五年十二月平均每月充值流水的25%，導致二零二六年的年度上限遠低於二零二五年。

小遊戲3目前正處於測試階段，本集團擬於二零二五年一月開展營銷推廣並推出該遊戲。預期於二零二四年至二零二六年對小遊戲3的營銷投資總額僅為小遊戲1營銷投資總額的2%，原因為小遊戲3是一款涉及現有知識產權且有一定的用戶群的休閒小遊戲，因此開展大量營銷工作推廣遊戲的需要較低。然而，小遊戲3的年度上限總額低於其他遊戲，主要由於休閒小遊戲(相較小遊戲1等非休閒小遊戲)玩家與非休閒小遊戲玩家相比通常較少進行遊戲內購買。預期二零二四年的充值流水極低，完全來自測試階段。鑒於小遊戲3的現有知識產權，其與並無現有知識產權的其他類型小遊戲相比具有穩定的LTV及用戶留存率。本集團對小遊戲3的計劃為逐漸加大用戶獲取工作，確保其適合長期營運。預期DAU將於二零二五年八月底達到峰值，達推出日期初始DAU約4.1倍。由於穩定的留存率及緩慢而逐漸推進用戶獲取策略，DAU於峰值後的下降幅度極小。預期每月充值流水將於二零二六年七月至八月達到峰值，為推出後首月充值流水的6.2倍，令截至二零二六年十二月三十一日止兩個年度的年度上限逐漸上升。

小遊戲4目前正處於測試階段，本集團擬於二零二五年二月開展營銷推廣並推出該遊戲。預期於二零二四年至二零二六年對小遊戲4的營銷投資總額僅為小遊戲1營銷投資總額的7%，原因為小遊戲4涉及現有知識產權且有一定的用戶群，因此開展大量營銷工作推廣遊戲的需要較低。本集團認為，與小遊戲3相比，小遊戲4具有更佳的美學元素，亦有更強的社交功能及模擬養成玩法，能夠於一定程度上刺激消費，故預期小遊戲4的推廣規模大於小遊戲3的推廣規模。然而，小遊戲4與小遊戲3一樣亦為一款休閒小遊戲，其玩家與非休閒小遊戲玩家相比通常較少進行遊戲內購買。因此，小遊戲4的年度上限總額僅為小遊戲1年度上限總額的19%。預期二零二四年的充值流水極低，完全來自測試階段。小遊戲4為一款涉及現有知識產權的休閒小遊戲，因此，其亦具有類似小遊戲3的穩定LTV及用戶留存率。本集團計劃逐漸加大用戶獲取工作，確保其適合長期營運。考慮到小遊戲4的內容及玩法，預期小遊戲4的DAU將遠高於小遊戲3。預期DAU將於二零二五年九月底達到峰值，達推出日期初始DAU約4.1倍。由於穩定的留存率及緩慢而逐漸推進用戶獲取策略，DAU於峰值後的下降幅度極小。預期每月充值流水將於二零二六年八月至九月達到峰值，為推出後首月充值流水的6.2倍，令截至二零二六年十二月三十一日止兩個年度的年度上限逐漸上升。

小遊戲5目前正處於後期測試階段，本集團擬於二零二四年十二月逐步開展營銷推廣並推出該遊戲。預期於二零二四年至二零二六年對小遊戲5的營銷投資總額為小遊戲1營銷投資總額的15%。小遊戲5的推廣規模小於小遊戲1，主要由於與小遊戲1相比，小遊戲5的PVP及模擬養成玩法等刺激消費內容較少。此外，由於小遊戲5尚未如小遊戲1般正式推出，在並無充足過往營運數據的支持下，本集團已對小遊戲5選擇更為保守的營銷計劃。由於二零二四年的營銷工作將持續不到一個月且處於初期階段，預期二零二四年的充值流水總額極低。經考慮小遊戲5的內容及玩法，本公司擬於二零二四年十二月推出後六個月內開展穩定的用戶獲取工作。然而，預期用戶獲取工作規模將小於遊戲1的用戶獲取工作規模。於二零二五年一月至五月，用戶獲取將維持穩定的高水平。於二零二五年六月至十一月，用戶獲取將有所下調，但仍將遵循穩定的計劃。預期DAU將於二零二五年八月達到峰值，達推出日期初始DAU的3.7倍。預期充值流水將於二零二五年十一月達到峰值。由於用戶獲取工作的規模小於遊戲1且每月獲取穩定，估計每月充值流水峰值將僅為推出後首月每月充值流

水峰值的1.4倍。由於二零二五年為營銷推廣的主要年度，全年充值流水貢獻高且穩定，故充值流水將遠高於二零二四年。於二零二五年十二月，經過一年營銷推廣後，該遊戲將進入其壽命週期的後期階段，故應用5%至10%的固定下降率估計每月充值流水的降幅。因此，預期二零二六年的充值流水總額將低於二零二五年的充值流水總額。

小遊戲6目前正處於測試階段，本集團擬於二零二四年十二月底開展營銷推廣並推出該遊戲。預期於二零二四年至二零二六年對小遊戲6的營銷投資總額為小遊戲1營銷投資總額的19%。小遊戲6的推廣規模小於小遊戲1，主要由於儘管小遊戲6有若干模擬養成內容，但整體而言，其擁有的PVP等刺激消費內容少於小遊戲1。此外，由於小遊戲6尚未如小遊戲1般正式推出，在並無充足過往營運數據的支持下，本集團已對小遊戲6選擇更為保守的營銷計劃。預期二零二四年的充值流水極低，主要來自測試階段。考慮到小遊戲6的內容及玩法，本集團擬於二零二四年底推出後六個月內開展穩定的用戶獲取工作。然而，預期營銷工作規模將小於遊戲1的營銷工作規模。於二零二五年一月至六月，用戶獲取將維持穩定的高水平。於二零二五年七月至十二月，用戶獲取將有所下調，但仍將遵循穩定的計劃。預期DAU將於二零二五年九月達到峰值，達推出日期初始DAU的4.2倍。預期充值流水將於二零二五年十二月達到峰值。由於用戶獲取工作的規模小於遊戲1且每月獲取穩定，故每月充值流水峰值將僅為推出後首月每月充值流水峰值的1.5倍。由於二零二五年為營銷推廣的主要年度，全年充值流水貢獻高且穩定，故充值流水將遠高於二零二四年。於二零二六年一月，經過一年營銷推廣後，該遊戲將進入其壽命週期的後期階段，故應用5%至10%的固定下降率估計每月充值流水的降幅。因此，預期二零二六年的充值流水總額將低於二零二五年的充值流水總額。

小遊戲7目前正處於測試階段，本集團擬於二零二四年十二月底開展營銷推廣並推出該遊戲。預期於二零二四年至二零二六年的營銷投資總額為小遊戲1營銷投資總額的19%。小遊戲7的推廣規模小於小遊戲1，主要由於儘管小遊戲7有若干模擬養成內容，但整體而言，其擁有的PVP等刺激消費內容少於小遊戲1。此外，由於小遊戲7尚未如小遊戲1般正式推出，在並無充足過往營運數據的支持下，本集團已對小遊戲7選擇更為保守的營銷計劃。預期二零二四年的充值流水極低，主要來自測試階段。考慮到小遊戲7的內容及玩法，本集團擬於二零二四年底推出後六個月內開展穩定的用戶獲取工作。然而，預期用戶獲取工作規模將小於遊戲1的用戶獲取工作規模。於二零二五年一月至六月，用戶獲取將維持穩定的高水平。於二零二五年七月至十二月，用戶獲取將有所下調，但仍將遵循穩定的計劃。預期DAU將於二零二五年九月達到峰值，達推出日期初始DAU的4.2倍。預期充值流水將於二零二五年十二月達到峰值。由於用戶獲取工作的規模小於小遊戲1且每月獲取穩定，故每月充值流水峰值將僅為推出後首月每月充值流水峰值的1.5倍。由於二零二五年為營銷推廣的主要年度，全年充值流水貢獻高且穩定，故充值流水將遠高於二零二四年。於二零二六年一月，經過一年營銷推廣後，該遊戲將進入其壽命週期的後期階段，故應用5%至10%的固定下降率估計每月充值流水的降幅。因此，預期二零二六年的充值流水總額將低於二零二五年的充值流水總額。

遊戲8目前正處於測試階段，本集團擬於二零二四年十二月底開展營銷推廣並推出該遊戲。預期二零二四年的充值流水極低，主要來自測試階段。小遊戲8的主要營銷活動將於二零二五年開展。與小遊戲1相比，小遊戲8並無PVP玩法等刺激消費內容。此外，由於小遊戲8尚未如小遊戲1般正式推出，在並無充足過往營運數據的支持下，本集團已對小遊戲8選擇更為保守的營銷計劃。預期於二零二四年至二零二六年對小遊戲8的營銷投資總額為小遊戲1營銷投資總額約30%。考慮到遊戲內容及玩法有別於小遊戲1，以及推出及推廣期晚於小遊戲1，小遊戲8的年度上限總額為小遊戲1年度上限總額的34%。小遊戲8的年度上限總額較其他遊戲(小遊戲1除外)相對較高，主要由於與其他遊戲相比，小遊戲8具有較強的競技性玩法亦涉及若干知識產權，令用戶粘性高

於其他遊戲。考慮到遊戲8的內容及玩法，本集團擬於二零二五年初開展營銷推廣後六個月內逐漸擴大用戶獲取。預期用戶獲取及遊戲充值流水將快速增長。考慮到小遊戲8的內容及玩法，預期用戶獲取工作規模小於遊戲1的用戶獲取工作規模。於二零二五年六月至七月，預期用戶獲取、DAU及充值流水將達到峰值。DAU峰值將為推出日期初始DAU約61倍，每月充值流水將為推出後首月每月充值流水的28倍。於二零二五年下半年，本集團將放緩用戶獲取工作，但由於過往強大的推廣力度，充值流水仍將維持高水平。由於二零二五年為營銷推廣的首年，充值流水將遠高於二零二四年測試期間。自二零二六年一月起，經過一年營銷推廣後，該遊戲將進入其壽命週期的後期階段，故應用5%至10%的固定下降率估計每月充值流水的降幅。因此，預期二零二六年的充值流水總額將遠低於二零二五年的充值流水總額。

本公司認為，本集團的業務並無依賴騰訊，理由載列如下：

- (i) 本集團僅就使用騰訊的平台推出遊戲向騰訊支付平台服務費。本集團的小遊戲客戶為遊戲終端用戶，而非騰訊。因此，小遊戲的收益主要來自遊戲用戶的遊戲內購買，而非來自騰訊(除廣告展示服務協議項下的廣告展示費外)。因此，本集團的小遊戲收益並無依賴騰訊。
- (ii) 小遊戲僅為本集團的主要收益來源之一。本集團亦有其他主要收益來源，如手機遊戲、網絡遊戲及並非透過騰訊發佈的主機遊戲。小遊戲的預期高收益主要由於在壽命週期的成熟階段積極獲取用戶及宣傳活動。經計及將產生大量營銷及宣傳開支，從溢利貢獻的角度而言，預期小遊戲不會成為本公司的主要溢利來源。

- (iii) 微信小程序並非小遊戲的唯一分銷渠道，且本公司無意於微信小程序上獨家推出其小遊戲。小遊戲1已於抖音發佈，本集團亦計劃日後逐步於其他與騰訊無關的平台上發佈小遊戲1。由於微信小程序提供龐大的用戶群及用戶流量，故小遊戲通常首先於微信小程序上推出，此舉符合遊戲行業的慣例。小遊戲通常在微信小程序上推出一段時間後，方會在其他平台上推出。本集團亦擬對其他小遊戲採取該策略。因此，預期未來將有獨立於騰訊的小遊戲收益。該策略降低有關依賴單一平台的潛在風險，並增強本集團接觸更廣泛受眾的能力。

股東務請注意，經修訂服務付款年度上限為董事根據現時所得資料作出的最佳估計。經修訂服務付款年度上限不應詮釋為對8款小遊戲表現的任何估計或預測，且與本集團的財務或潛在財務表現並無直接關係，亦不應被視為與本集團的財務或潛在財務表現有任何直接關係。

(F) 訂立支付服務協議的理由及裨益

經考慮(i)騰訊集團在中國小遊戲市場及線上支付服務行業的優勢地位；及(ii)本集團小遊戲的大部分目標用戶為騰訊微信的現有用戶，董事相信支付服務協議將令本集團能夠透過微信小程序為其用戶提供小遊戲及微信支付渠道，從而提升小遊戲的受歡迎程度。

微信小程序為用戶提供便捷的支付方式，因此，用戶可透過微信支付彈窗輕鬆完成遊戲內購買。此外，微信小遊戲已整合至微信社交應用程序平台中，無需下載即可玩樂。該平台亦具有分享及廣泛傳播功能，可降低本集團的客戶獲取成本。微信小遊戲更提供廣告系統、遊戲俱樂部、公眾號等全面功能，可支持用戶獲取、測試、發佈及長期營運的完整流程。

再者，騰訊集團擁有大量熱門遊戲產品及遊戲平台，而本集團一直致力於小遊戲的開發及營運。因此，預期騰訊集團及本集團可利用彼此於產品及平台方面的競爭優勢增加遊戲用戶數目，從而提高本集團所開發小遊戲的受歡迎程度。

具體而言，透過與騰訊集團攜手合作，本集團可受惠於騰訊於遊戲行業的豐富經驗及資源，包括龐大的潛在用戶網絡。透過利用騰訊的成熟基礎設施及專業知識，本集團可提升其小遊戲的開發、分銷及創收。此外，與微信小程序的整合提供無縫用戶體驗、即時玩樂功能及增強式社交互動功能等獨特優勢。該等要素為玩家提供便利並促進其社群意識，對吸引及挽留用戶至關重要。微信社交功能的廣泛傳播性質亦促進用戶的增長及參與，進一步提升小遊戲的受歡迎程度。透過與騰訊集團的策略結盟及利用微信小程序，本集團可有效搶佔中國日益增長的小遊戲市場。此舉不僅提高本集團小遊戲的知名度及可及性，亦透過結合兩間實體的優點確保競爭優勢。

儘管如此，本集團無意於微信小程序平台上獨家推出其小遊戲。於最後實際可行日期，小遊戲1已於抖音平台推出，並預期於未來在其他平台逐步推出。由於微信小程序提供龐大的用戶群及用戶流量，故小遊戲通常首先於微信小程序上推出，此舉符合遊戲行業的慣例。小遊戲通常在微信小程序上推出一段時間後，方會在其他平台上推出。

2. 廣告展示服務協議

(A) 8款小遊戲廣告展示服務協議各自的有關詳情及激活日期載列如下：

遊 戲	協 議 及 激 活 日 期	訂 約 方
小遊戲1	二零二四年五月七日	廈門游力及騰訊科技
小遊戲2	二零二四年四月十二日	廈門游力及騰訊科技
小遊戲3	二零二四年五月六日	北京白菜及騰訊科技
小遊戲4	二零二四年九月二十九日	北京白菜及騰訊科技
小遊戲5	二零二四年五月十日	廈門游力及騰訊科技
小遊戲6	二零二四年七月一日	廈門游力及騰訊科技
小遊戲7	二零二四年七月一日	廈門游力及騰訊科技
小遊戲8	二零二四年九月十八日	廈門游力及騰訊科技

(B) 期限

自上述各激活日期起至二零二四年十二月三十一日，期限屆滿前雙方均未提出任何書面通知終止協議的，期限視為自動續期一年，續期次數不限。本集團已通知騰訊，廣告展示服務協議於初始期限延長兩次後將不會自動續期，且於有關續期屆滿後的任何進一步重續須遵守上市規則第14A章項下所有適用規定。

(C) 目標事項

根據廣告展示服務協議，本集團可將於微信小程序推出的8款小遊戲內指定位置分享給廣告主展示廣告。騰訊為本集團提供該等廣告的接入、審核及營運管理權利。

(D) 定價政策及支付條款

作為對本集團提供廣告服務的回報，騰訊科技應向本集團支付展示費。不同位置的遊戲內廣告位用戶流量可能不同，因此計費及結算規則各不相同，有關規則適用於微信小程序內的所有遊戲開發商流量主。騰訊科技將根據透過本集團於騰訊系統所記錄經本集團同意的8款小遊戲有效展示的廣告數目，向本集團支付相應展示費。一般情況下，本集團有權按該等廣告所得每日總收入的50%收費。不同場景的支付百分比於微信開放平台上公開披露。扣除騰訊科技的渠道技術服務成本後，騰訊科技應按月結算展示費。至於支付條款，騰訊將分別於次月的第1天及第15天(如屬公眾假期，則予以延遲)通過電郵向本集團發送該月上半月及下半月的結算單。其後，本集團應向騰訊郵寄有關結算單所示金額的發票。騰訊將於接獲上述發票後30個工作日內將結算金額轉至本集團的指定銀行賬戶。

於評估微信小程序平台提供的廣告展示服務協議的定價及支付條款時，本集團已參考四個其他小遊戲平台(即抖音、Vivo、Oppo及支付寶)提供的定價條款，有關定價及條款屬公開可及預先釐定性質，據此，本集團有權按每日廣告收益總額的50%至60%收費。據董事所全悉及深知，抖音、Vivo、Oppo及支付寶各自為本集團的獨立第三方，選擇該等平台的基準為(i)其為中國的主要手機小遊戲平台；(ii)小遊戲嵌入與8款小遊戲類似的主要平台；及(iii)其展示費收費率資料屬公開可得。

本集團認為，微信小程序平台提供的定價政策及支付條款屬公平合理，原因是微信提供的展示費及條款符合行業範圍。本集團以抖音、Vivo、Oppo及支付寶等知名平台為參考基準，確保其接納的定價及支付條款不僅具有競爭力，亦屬透明合理。此方針凸顯本集團於營運中保持公平及與市場慣例一致的承諾。

董事會函件

(E) 修訂年度上限及釐定基準

截至二零二四年十二月三十一日、二零二五年十二月三十一日及二零二六年十二月三十一日止年度的現有廣告收入年度上限載於下表。由於廣告展示服務協議於二零二四年五月至二零二四年九月期間訂立，故廣告展示服務協議項下並無過往年度的歷史交易金額。

遊戲	於二零二四年 八月一日的 過往廣告收入 年度上限 人民幣千元	截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度的現有 廣告收入 年度上限 人民幣千元	截至 二零二五年 十二月三十一日 止年度的現有 廣告收入 年度上限 人民幣千元	截至 二零二六年 十二月三十一日 止年度的現有 廣告收入 年度上限 人民幣千元
小遊戲1	2,000 ^(附註)	6,000	6,000	2,000
小遊戲2	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲3	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲4	不適用	2,000	2,000	1,000
小遊戲5	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲6	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲7	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲8	不適用	2,000	2,000	1,000

附註：

此數據指於二零二四年八月一日(於本公司日期為二零二四年八月一日的公告所披露修訂年度上限前)小遊戲1的過往廣告收入年度上限。

董 事 會 函 件

截至二零二四年十二月三十一日止年度，於最後實際可行日期可得之最新經確認交易金額及現有廣告收入年度上限的使用情況載於下表。

遊 戲	截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度的 現有廣告收入 年度上限 人民幣千元	於最後實際 可行日期 最新經確認 交易金額 人民幣千元	使用率
小遊戲1	6,000	2,524	42.1%
小遊戲2	2,000	141	7.1%
小遊戲3	2,000	338	16.9%
小遊戲4	2,000	—	0.0%
小遊戲5	2,000	27	1.4%
小遊戲6	2,000	—	0.0%
小遊戲7	2,000	—	0.0%
小遊戲8	2,000	—	0.0%

基於8款小遊戲在遊戲測試期間或推出後期間(視適用情況而定)的表現，預期8款小遊戲的需求將高於過往預期者，故董事會預計現有廣告收入年度上限將不足以滿足廣告展示服務協議項下的預期交易金額。因此，董事會議決將現有廣告收入年度上限修訂為經修訂廣告收入年度上限。

董事會函件

截至二零二四年十二月三十一日、二零二五年十二月三十一日及二零二六年十二月三十一日止年度，騰訊科技根據廣告展示服務協議就8款小遊戲各自將向本集團合共支付的經修訂廣告收入年度上限載於下表：

遊戲	截至	截至	截至	經修訂廣告 收入年度 上限總額 人民幣千元
	二零二四年	二零二五年	二零二六年	
	十二月三十一日	十二月三十一日	十二月三十一日	
	止年度的經修訂	止年度的經修訂	止年度的經修訂	
	廣告收入	廣告收入	廣告收入	
	年度上限	年度上限	年度上限	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
小遊戲1	7,500	24,000	6,500	38,000
小遊戲2	1,000	6,500	600	8,100
小遊戲3	500	2,000	2,000	4,500
小遊戲4	500	6,000	6,000	12,500
小遊戲5	1,000	5,500	3,500	10,000
小遊戲6	1,000	7,000	5,000	13,000
小遊戲7	500	7,000	4,000	11,500
小遊戲8	500	9,000	3,500	13,000
年度總計	<u>12,500</u>	<u>67,000</u>	<u>31,100</u>	<u>110,600</u>

釐定經修訂廣告收入年度上限所用主要參考如下：

- (i) 基於8款小遊戲測試結果或實際表現(視適用情況而定)的預期玩家觀看激勵廣告次數。根據本公司已推出遊戲的歷史數據，廣告收入一般佔用戶購買總額(即充值流水)約10%。有關充值流水計算公式，請參閱上文1(E)修訂年度上限及釐定基準一節的第(i)段；
- (ii) 於二零二四年的剩餘天數以及於二零二五年及二零二六年的天數。本集團已於二零二四年十二月加強營銷推廣以增加收益，故小遊戲1於二零二四年最後一個月需要更高的上限。為提高銷售額，本公司加大營銷力度，開展集中式用戶獲取活動，以增加遊戲的曝光率，吸引用戶關注及參與。該營銷行動被稱為「透過付費廣告獲取用戶」，包括有策略地

投資廣告以吸引新用戶。透過付費廣告獲取用戶是一種策略手段，涉及投資多種形式的廣告以吸引新用戶使用遊戲或應用程序。公司利用數據分析識別及鎖定最有可能對其遊戲感興趣的特定人群，確保廣告觸及正確的受眾，並盡量提升投資回報。該等營銷工作包括多種廣告形式，如可迅速吸引觀眾注意的有趣短視頻廣告、用戶可直接於廣告內與遊戲的迷你版本互動的試玩廣告，以及使用真人演員及敘事性故事與受眾建立情感連接的真人故事廣告。因此，這需要分配更多資源確保該等活動的成效；

(iii) 8款小遊戲各自於有關推出後的初始增長期。由於增長期與小遊戲的壽命週期一致，且涉及大量營銷工作，故增長期至關重要。於遊戲推出後的首六個月，本公司逐步開展集中式用戶獲取活動，以迅速提高遊戲的曝光率，吸引用戶關注及參與，從而迅速擴大用戶群。於此階段，主要廣告素材包括約30秒或更短的視頻內容、以遊戲內真實試玩體驗替代視頻觀看體驗的試玩廣告及真人故事素材。於此期間，為盡量提高知名度及參與度，會產生大量營銷開支。預期增加營銷預算將會提高知名度及用戶獲取率，故該等開支直接影響創收。增長期形成勢頭並建立強大的用戶群。透過營銷投資及工作，本集團旨在迅速實現每款小遊戲的收益潛力；及

(iv) 經考慮用戶行為的不確定性，另加約10%的緩衝。

小遊戲1的經修訂廣告收入年度上限金額遠高於其他小遊戲，主要由於該遊戲於推出後期間表現令人滿意，使本集團增加對其投資。小遊戲1於二零二四年八月一日推出，其投資回報及留存率等指標表現強勁，促使本集團逐步加大其推廣力度，預計將產生更多收益。相比之下，其他小遊戲仍處於開發及測試階段，且尚

未推出，導致預期收益較低。經修訂上限反映與遊戲有關的實際及預期收益，符合各遊戲壽命週期的目前階段。

經修訂廣告收入年度上限於截至二零二五年十二月三十一日止年度整體增加，其後於截至二零二六年十二月三十一日止年度則有所減少，主要由於各小遊戲壽命週期的估計到期日所致。根據本集團的經驗，小遊戲的壽命週期一般為兩至三年。於二零二四年，我們僅對於二零二四年八月一日推出的小遊戲1進行重點宣傳，而其他遊戲仍處於測試階段，計劃於二零二四年底及二零二五年初進行重點宣傳。由於二零二四年的重點宣傳月數有限，小遊戲於二零二四年的預期收益相對較低，年度上限亦相應地低於二零二五年。二零二五年的經修訂上限反映遊戲進入其壽命週期的預期成熟階段後達致營運高峰期，在此期間，本集團預期將大力投資用戶獲取及宣傳，而收益主要來自新用戶及遊戲內購買的增加。因此，預期二零二五年的年度上限將高於二零二四年。至二零二六年，預期該等遊戲大部分將進入其壽命週期末期，於此期間的收益主要來自現有用戶的支出以及遊戲內容的更新及維護。本集團將減少投資用戶獲取，而用戶亦將逐漸減少。由於內容更新緩慢及競爭遊戲推出，收益將逐漸減少。因此，二零二六年的年度上限低於二零二五年。

誠如上文1(E)修訂年度上限及釐定基準一節第(v)段所述，應用上文第(i)段所披露的充值流水計算公式與每款小遊戲的壽命週期及預計每日活躍用戶(DAU)相關，進而影響截至二零二六年十二月三十一日止三個年度經修訂年度上限的趨勢。

(F) 訂立廣告展示服務協議的理由及裨益

經考慮(i)騰訊集團在中國小遊戲市場及線上支付服務行業的優勢地位；及(ii)本集團小遊戲的大部分目標用戶為騰訊微信的現有用戶，董事相信廣告展示服務協議將有助雙方發揮彼此的競爭優勢，並進一步擴大透過微信推出8款小遊戲的廣告服務業務。

此外，微信小遊戲已整合至微信社交應用程序平台中，無需下載即可玩樂。該平台亦具有分享及廣泛傳播功能，可降低本集團的客戶獲取成本。微信小遊戲更提供廣告系統、遊戲俱樂部、公眾號等全面功能，可支持用戶獲取、測試、發佈及長期營運的完整流程。

再者，騰訊集團擁有大量熱門遊戲產品及遊戲平台，而本集團一直致力於小遊戲的開發及營運。因此，預期騰訊集團及本集團可利用彼此於產品及平台方面的競爭優勢增加遊戲用戶數目，從而提高本集團所開發小遊戲的受歡迎程度。

具體而言，透過與騰訊集團攜手合作，本集團可受惠於騰訊於遊戲行業的豐富經驗及資源，包括龐大的潛在用戶網絡。透過利用騰訊的成熟基礎設施及專業知識，本集團可提升其小遊戲的開發、分銷及創收。此外，與微信小程序的整合提供無縫用戶體驗、即時玩樂功能及增強式社交互動功能等獨特優勢。該等要素為玩家提供便利並促進其社群意識，對吸引及挽留用戶至關重要。微信社交功能的廣泛傳播性質亦促進用戶的增長及參與，進一步提升小遊戲的受歡迎程度。透過與騰訊集團的策略結盟及利用微信小程序，本集團可有效搶佔中國日益增長的小遊戲市場。此舉不僅提高本集團小遊戲的知名度及可及性，亦透過結合兩間實體的優點確保競爭優勢。

儘管如此，本集團無意於微信小程序平台上獨家推出其小遊戲。於最後實際可行日期，小遊戲1已於抖音平台推出，並預期於未來在其他平台逐步推出。由於微信小程序提供龐大的用戶群及用戶流量，故小遊戲通常首先於微信小程序上推出，此舉符合遊戲行業的慣例。小遊戲通常在微信小程序上推出一段時間後，方會在其他平台上推出。

董事(包括獨立非執行董事)認為，支付服務協議及廣告展示服務協議以及其項下的交易乃於本集團日常及一般業務過程中按一般或更佳商業條款訂立，其條款屬公平合理，並符合本公司及其股東的整體利益。

3. 內部控制措施

為監控支付服務協議及廣告展示服務協議項下的交易，本公司已實施以下內部控制程序：

- (a) 支付服務協議及廣告展示服務協議須遵守訂約前審查程序，據此，本集團的業務部門須向財務總監及行政總裁提交8款小遊戲各自的詳情(其中包括估計測試日期及推出日期以及估計成交額)，以供批准。定價條款將於合約審查過程中進行評估，以確保其為就本公司而言不遜於向獨立第三方獲提供者的標準條款。具體而言，本公司將於商業上可行的範圍內盡力考慮至少兩名其他獨立第三方的公開可得條款，並將有關獨立第三方的商業條款與騰訊集團的有關條款進行比較。倘因商業或其他原因而無法獲兩名以上其他獨立第三方提供條款，本公司會將騰訊集團提供的商業條款與至少一名獨立第三方提供的條款進行比較，從多角度考慮與騰訊集團合作是否為最佳選項。簽署支付服務協議及廣告展示服務協議後，業務部門將即時通知本集團的財務部門及內部控制團隊；
- (b) 財務部應每月向本公司行政總裁、總裁及副總裁報告8款小遊戲各自的開發進度、測試狀態、推出計劃以及支付服務協議及廣告展示服務協議項下的每月交易額。內部控制團隊將隨時了解有關進度、狀態、計劃及金額，並將繼續監控及每月審查8款小遊戲各自的交易金額，防止偏離年度上限；
- (c) 外聘核數師應對本集團的持續關連交易進行年度審查，而本公司獨立非執行董事則應對有關交易進行半年度審查，以確認持續關連交易是否按照定價政策或制度或條款進行，及是否已超出相關年度上限；及

- (d) 董事會應對本公司的內部控制系統進行年度審查，以考慮其是否屬有效及足夠。

4. 有關本集團及騰訊集團的資料

本公司為投資控股公司，其附屬公司主要於中國內地從事網絡及手機遊戲的營運、開發及分銷，連同遊戲相關的廣告及授權服務。

廈門游力(廈門光環的直接全資附屬公司，入賬列作本公司的間接全資附屬公司)主要從事營運及分銷網絡遊戲、手機遊戲、小遊戲及PC遊戲。

北京白菜(廈門光環的間接全資附屬公司，入賬列作本公司的間接全資附屬公司)主要從事遊戲開發及營運。

騰訊(透過其附屬公司)主要向主要位於中國的用戶提供增值服務、網絡廣告服務、金融科技及企業服務。騰訊計算機為騰訊的綜合聯屬實體，在中國主要從事提供增值服務及網絡廣告服務業務。騰訊科技為騰訊的附屬公司，主要在中國從事軟件開發及提供信息技術服務的業務。

5. 上市規則的涵義

騰訊小遊戲協議

於最後實際可行日期，騰訊於本公司已發行股本總額中間接擁有約14.97%權益，根據上市規則第14A章，其(及其聯繫人)為本公司的關連人士。因此，根據上市規則第14A章，騰訊小遊戲協議項下的交易構成本公司的持續關連交易。

訂立騰訊小遊戲協議時，參考各項現有服務付款年度上限或各項現有廣告收入年度上限(以較高者為準)計算的適用百分比率低於5%且少於3,000,000港元。因此，根據上市規則第14A.76(1)條，騰訊小遊戲協議項下擬進行的交易構成符合最低豁免水平的交易，獲全面豁免遵守上市規則第14A章項下的申報、公告及獨立股東批准規定。

董事會函件

誠如本公司日期為二零二四年八月一日的公告所披露，就小遊戲1而言，參考當時各項經修訂服務付款年度上限或當時各項經修訂廣告收入年度上限(以較高者為準)計算的一項或多項適用百分比率超過0.1%但低於5%。因此，騰訊小遊戲協議項下小遊戲1的交易須遵守上市規則第14A章項下的申報、年度審閱及公告規定，惟獲豁免遵守通函及獨立股東批准規定。

鑒於參考各項經修訂服務付款年度上限或各項經修訂廣告收入年度上限(以較高者為準)計算的一項或多項適用百分比率超過5%，騰訊小遊戲協議項下的交易須遵守上市規則第14A章項下的申報、公告、年度審閱及獨立股東批准規定。

董事會批准

概無董事於批准騰訊小遊戲協議項下擬進行的該等交易及相關經修訂年度上限的董事會決議案中擁有重大權益或須就此放棄投票。

獨立董事委員會

由獨立非執行董事劉千里女士、賴曉凌先生及曹曦先生組成的獨立董事委員會已告成立，以在考慮獨立財務顧問的推薦建議後就騰訊小遊戲協議項下擬進行的該等交易及相關經修訂年度上限的公平性及合理性向獨立股東提供意見。獨立董事委員會函件載於本通函第37至38頁。

概無獨立董事委員會成員於騰訊小遊戲協議及相關經修訂年度上限中擁有任何權益或參與其中。

獨立財務顧問

本公司已委任宏博資本為獨立財務顧問，以就騰訊小遊戲協議項下擬進行的該等交易及相關經修訂年度上限向獨立董事委員會及獨立股東提供推薦建議。獨立財務顧問函件載於本通函第39至65頁。

股東特別大會

本公司謹訂於二零二四年十二月二十七日(星期五)下午三時正假座中華人民共和國福建省廈門市湖里區高新技術園護安路78號A座5樓高級行政會議室舉行股東特別大會，大會通告載於本通函第71至72頁，以考慮及酌情批准(其中包括)騰訊小遊戲協議項下擬進行的該等交易及相關經修訂年度上限。

根據上市規則第13.39(4)條及第13.39(5)條，有關騰訊小遊戲協議項下擬進行的該等交易及相關經修訂年度上限的建議決議案將由股東於股東特別大會上以按股數投票方式進行，而本公司將於股東特別大會後就投票結果作出公告。任何其他參與騰訊小遊戲協議及相關經修訂年度上限或於其中擁有權益的股東將須就決議案放棄投票。除上文披露者外，於最後實際可行日期，就董事經作出一切合理查詢後所深知、全悉及確信，除騰訊集團外，概無其他股東於騰訊小遊戲協議及相關經修訂年度上限中擁有任何重大權益，亦無其他股東須於股東特別大會上就騰訊小遊戲協議及相關經修訂年度上限放棄投票。於本通函日期，騰訊的全資附屬公司THL H Limited於261,882,607股股份中擁有實益權益。作為實益擁有人，THL H Limited及騰訊因而有權對該等股份行使控制權。THL H Limited將於股東特別大會上就提呈批准騰訊小遊戲協議及其項下擬進行交易的決議案放棄投票。

本通函隨附股東特別大會所使用的代表委任表格。無論閣下能否出席股東特別大會，務請按照隨附代表委任表格上列印的指示填妥及簽署該表格，並儘快且無論如何須於股東特別大會或其任何續會指定舉行時間48小時前，交回本公司香港股份過戶登記分處香港中央證券登記有限公司(地址為香港灣仔皇后大道東183號合和中心17M樓)。填妥及交回代表委任表格後，閣下仍可依願親身出席股東特別大會或其任何續會，並於會上投票，而在此情況下，代表委任表格將被視為已撤銷論。

6. 推薦意見

敬請閣下垂注：

- (i) 載於本通函第37至38頁的獨立董事委員會函件，當中載有其致獨立股東的推薦意見；及

董事會函件

- (ii) 載於本通函第39至65頁的獨立財務顧問函件，當中載有其致獨立董事委員會及獨立股東的推薦意見。

獨立董事委員會經考慮騰訊小遊戲協議項下擬進行的該等交易及相關經修訂年度上限，並經考慮獨立財務顧問的意見後認為，訂立騰訊小遊戲協議及相關經修訂年度上限乃於本集團日常及一般業務過程中按正常商業條款訂立，對獨立股東而言屬公平合理，並符合本公司及股東的整體利益。因此，獨立董事委員會建議獨立股東投票贊成股東特別大會通告中所載將於股東特別大會上提呈的決議案，以批准股東特別大會持續關連交易事項。

經整體考慮獨立董事委員會函件及上述所有其他因素，董事認為，訂立騰訊小遊戲協議及相關經修訂年度上限乃於本集團日常及一般業務過程中按正常商業條款訂立，對獨立股東而言屬公平合理，並符合本公司及股東的整體利益。因此，董事亦建議獨立股東投票贊成通告所載的決議案，以批准股東特別大會持續關連交易事項。

7. 其他資料

閣下亦請垂注本通函附錄一所載其他資料。

此 致

列位股東 台照

代表董事會
飛魚科技國際有限公司
主席、行政總裁兼執行董事
姚劍軍
謹啟

二零二四年十二月十一日

以下為獨立董事委員會函件全文，為載入本通函而編製。



Feiyu Technology International Company Ltd.

飛魚科技國際有限公司

(於開曼群島註冊成立之有限公司)

(股份代號：1022)

敬啟者：

(1) 持續關連交易
修訂年度上限
— 騰訊小遊戲協議
及
(2) 股東特別大會通告

吾等茲提述本公司於二零二四年十二月十一日向股東發出的通函(「**通函**」)，本函件為其中部分。除非文義另有指明，否則本函件所用詞彙與通函所界定者具有相同涵義。

吾等已獲董事會授權組成獨立董事委員會，以考慮騰訊小遊戲協議項下擬進行的該等交易及相關經修訂年度上限，並向獨立股東提供意見，有關詳情載於通函中的「董事會函件」一節。

吾等謹此提請閣下垂注載於通函第6至36頁的董事會函件及載於通函第39至65頁宏博資本的意見函件，其獲委任為獨立財務顧問，以就騰訊小遊戲協議項下擬進行的該等交易及相關經修訂年度上限是否屬公平合理向獨立董事委員會及獨立股東提供意見。

獨立董事委員會函件

經考慮(其中包括)獨立財務顧問載於其意見函件中所考慮的因素及理由以及意見，以及騰訊小遊戲協議的相關條款與條件後，吾等認為騰訊小遊戲協議項下擬進行的該等交易及相關經修訂年度上限乃於本公司日常及一般業務過程中按正常商業條款訂立，對獨立股東而言屬公平合理，並符合本公司及股東的整體利益。

因此，吾等建議獨立股東投票贊成將於股東特別大會上提呈批准騰訊小遊戲協議項下擬進行的該等交易及相關經修訂年度上限的決議案。

此 致

列位獨立股東 台照

為及代表獨立董事委員會

獨立非執行董事

劉千里

獨立非執行董事

賴曉凌

謹啟

獨立非執行董事

曹曦

二零二四年十二月十一日

以下為獨立董事委員會及獨立股東的獨立財務顧問泓博資本出具的意見函件全文，乃為載入本通函而編製。

泓博資本有限公司

敬啟者：

持續關連交易
修訂年度上限
—騰訊小遊戲協議

緒言

茲提述吾等就修訂經重續協議各自的現有年度上限獲委任為獨立董事委員會及獨立股東的獨立財務顧問，有關詳情載於 貴公司向股東出具日期為二零二四年十二月十一日的通函(「**通函**」)所載的「董事會函件」(「**董事會函件**」)，而本函件構成通函的其中一部分。除非文義另有所指，否則本函件所用詞彙與通函所界定者具有相同涵義。

於二零二三年十一月至二零二四年九月，貴集團點擊「接受」騰訊小遊戲協議，於微信小程序後台為 貴集團的8款小遊戲申請虛擬支付功能及開通營銷平台功能，以籌備在騰訊集團擁有及運作的微信小程序上推出8款小遊戲。除已推出的一款小遊戲外，餘下7款小遊戲目前處於測試階段，並擬於二零二四年十二月及二零二五年初正式推出。由於預期小遊戲推出後的需求將高於過往預期者，故董事會已決議修訂截至二零二四年、二零二五年及二零二六年十二月三十一日止年度支付服務協議及廣告展示服務協議各自項下的年度上限。

於最後實際可行日期，騰訊於 貴公司已發行股本總額中間接擁有約14.97%權益，根據上市規則第14A章，其(及其聯繫人)為 貴公司的關連人士。因此，根據上市規則第14A章，騰訊小遊戲協議項下的交易構成 貴公司的持續關連交易。

鑒於參考各項經修訂服務付款年度上限或各項經修訂廣告收入年度上限(以較高者為準)計算的一項或多項適用百分比率超過5%，騰訊小遊戲協議項下擬進行交易須遵守上市規則第14A章項下的申報、公告、年度審閱及獨立股東批准規定。

由全體獨立非執行董事劉千里女士、賴曉凌先生及曹曦先生組成的獨立董事委員會已告成立，以就騰訊小遊戲協議是否於 貴集團日常及一般業務過程中按公平合理的正常商業條款訂立，並是否符合 貴公司及股東的整體利益，向獨立股東提供意見。吾等(泓博資本)已獲委任為獨立財務顧問，以就此向獨立董事委員會及獨立股東提供意見。

於最後實際可行日期，吾等與 貴集團或騰訊概無可合理被視為與吾等的獨立性有關的任何關係或利益。於過去兩年， 貴集團或騰訊與吾等之間於過去兩年並無任何委聘或關連關係。除就是次獲委任為獨立財務顧問而已付或應付吾等的正常專業費用外，概不存在吾等據此自 貴集團或該等交易的任何其他訂約方收取任何費用或利益的其他安排。因此，根據上市規則第13.84條規定，吾等獨立於 貴公司，因此吾等符合資格就騰訊小遊戲協議提供獨立意見。

吾等意見的基礎

於達致吾等的意見及建議時，吾等倚賴(i)通函所載或提述的資料及事實；(ii) 貴集團所提供的資料；(iii)董事及 貴集團管理層所表達的意見及陳述；及(iv)吾等對相關公開資料的審閱。吾等已假設吾等獲提供的一切資料以及向吾等表達或通函所載或提述的陳述及意見於通函日期在各方面均屬真實、準確及完整，並可加以倚賴。吾等亦已假設通函所載的所有聲明以及於通函作出或提述的陳述於作出時均屬真實，且於最後實際可行日期仍屬真實，而董事及 貴集團管理層的信念、意見及意向的所有有關聲明以及通函所載或提述的有關聲明經審慎周詳查詢後合理作出。吾等並無理由懷疑董事及 貴集團管理層向吾等提供的資料及陳述的真實性、準確性及完整性。吾等亦已向董事尋求並獲確認通函所載及提述的資料並無隱瞞或遺漏任何重大事實，且董事及 貴集團管理層向吾等提供的所有資料或陳述於作出時在各方面均為真實、準確、完整及並無誤導成分，直至通函日期為止仍繼續如此。倘自最後實際可行日期起直至股東特別大會日期止期間，通函所載資料出現任何後續重大變動，吾等將儘快通知獨立董事委員會及獨立股東。

吾等認為，吾等已審閱現時可獲得的充足資料，並已證實及核實本函件所提述的任何公開資料以達致知情意見，亦為吾等倚賴通函所載資料的準確性

提供合理依據，從而為吾等的推薦建議提供合理基礎。然而，吾等並無對董事及貴集團管理層所提供的資料、所作出的陳述或所表達的意見進行任何獨立核證，亦無對貴集團或其各自任何主要股東、附屬公司或聯營公司的業務、事務、營運、財務狀況或未來前景進行任何形式的深入調查。

所考慮的主要因素及理由

就騰訊小遊戲協議的條款達致意見及推薦建議時，吾等已計及下文所載的主要因素及理由：

1. 有關 貴集團及騰訊集團的資料

(i) 貴集團

貴公司為投資控股公司，其附屬公司主要於中國內地從事網絡及手機遊戲的營運、開發及分銷，連同遊戲相關的廣告及授權服務。

廈門游力(廈門光環的直接全資附屬公司，入賬列作 貴公司的間接全資附屬公司)主要從事營運及分銷網絡遊戲、手機遊戲、小遊戲及PC遊戲。

北京白菜(廈門光環的間接全資附屬公司，入賬列作 貴公司的間接全資附屬公司)主要從事遊戲開發及營運。

下文載列摘錄自 貴公司二零二三財年年報的截至二零二三年十二月三十一日止兩個年度(分別為「二零二二財年」及「二零二三財年」)及摘錄自 貴公司二零二四年首六個月的中期報告(「二零二四年中期報告」)的截至二零二三年及二零二四年六月三十日止六個月(分別為「二零二三年首六個月」及「二零二四年首六個月」)的 貴集團綜合財務資料概要：

(a) 財務表現

	二零二二財年	二零二三財年	二零二三年 首六個月	二零二四年 首六個月
	人民幣千元 (經審核)	人民幣千元 (經審核)	人民幣千元 (未經審核)	人民幣千元 (未經審核)
收益	191,519	226,189	107,902	101,752
毛利	154,201	194,467	94,870	85,587
除稅前溢利／(虧損)	(23,129)	52,560	40,297	(1,635)
股東應佔溢利／(虧損)	(29,637)	52,013	40,262	(1,586)

二零二三財年與二零二二財年比較

貴集團收益由二零二二財年約人民幣191.5百萬元上升約18.1%至二零二三財年約人民幣226.2百萬元，主要原因為推出新遊戲，特別是分別於二零二二年六月及二零二三年六月推出的「保衛蘿蔔4」及「神仙道3」。與此同時，長期運營的現有遊戲組合持續受到玩家喜愛，繼續創造可觀收入，進一步提升 貴集團的整體財務表現。

與期內收益增加一致， 貴集團毛利由二零二二財年約人民幣154.2百萬元上升約26.1%至二零二三財年約人民幣194.5百萬元，而毛利率亦由二零二二財年的80.5%上升至86.0%，主要由於 貴公司努力精簡企業結構，將資源分配至商業價值更高的項目。

因此，於二零二三財年， 貴集團錄得扭虧為盈，由股東應佔虧損約人民幣29.6百萬元扭轉為股東應佔溢利約人民幣52.0百萬元。

二零二三年首六個月與二零二四年首六個月比較

貴集團收益由二零二三年首六個月約人民幣107.9百萬元輕微下降約5.7%至二零二四年首六個月約人民幣101.8百萬元，主要由於 貴集團一直專注於「保衛蘿蔔4」的長期運營而非即時變現，故該遊戲所產生的收益減少，以及延遲推出多款新HTML5遊戲。

貴集團毛利由二零二三年首六個月約人民幣94.9百萬元下降約9.8%至二零二四年首六個月約人民幣85.6百萬元，主要由於上文所述收益減少及 貴公司籌備推出新HTML5遊戲導致員工成本增加而令銷售成本增加。

於二零二四年首六個月，貴集團錄得股東應佔虧損約人民幣1.6百萬元，而二零二三年首六個月則錄得股東應佔溢利約人民幣40.3百萬元，主要由於(i)「神仙道3」於二零二三年底由第三方代理轉為自營後，貴公司須承擔該遊戲的推廣活動及有關開支，故銷售及分銷開支由二零二三年首六個月約人民幣17.8百萬元增加至二零二四年首六個月約人民幣36.2百萬元；及(ii)於二零二四年首六個月自貴集團於一間非上市有限合夥企業的投資確認投資虧損約人民幣11.6百萬元，而於二零二三年首六個月則自該非上市有限合夥企業確認投資收入約人民幣9.7百萬元。

(b) 整體意見及展望

貴集團財務表現一般隨遊戲壽命週期而波動。儘管如此，貴公司開發優質遊戲與維持長期營運並重的策略令其現有遊戲持續展現出強大韌性。於二零一零年代初至中期首次發行的多款遊戲，繼續為貴集團帶來穩定的收益貢獻。展望未來，貴集團預期遊戲行業將不斷湧現新機遇，尤其是於HTML5遊戲領域。因此，貴公司預期於二零二四年繼續推出新遊戲，包括HTML5遊戲及主機遊戲。貴公司推出新遊戲，同時繼續致力投資現有遊戲，包括發佈具吸引力的全新內容，增強遊戲功能，並實施針對性營運策略，以加強與玩家的聯繫。貴集團相信，持續投入對於培養用戶忠誠度、延長遊戲壽命週期及最終提升投資回報至關重要。

(ii) 騰訊集團

騰訊(透過其附屬公司)主要向主要位於中國的用戶提供增值服務、網絡廣告服務、金融科技及企業服務。騰訊計算機為騰訊的綜合聯屬實體，在中國主要從事提供增值服務及網絡廣告服務業務。騰訊科技為騰訊的附屬公司，主要在中國從事軟件開發及提供信息技術服務的業務。

2. 修訂騰訊小遊戲協議年度上限的理由及裨益

貴集團的收益主要來自遊戲營運，二零二三財年及二零二四年首六個月收益總額約77.2%及81.9%來自遊戲營運。另一方面，騰訊集團於中國互聯網增值服務行業擁有優勢地位，其微信小程序是中國其中一個最受歡迎的小遊戲程序，提供多款頂級遊戲產品。於二零二三年十一月至二零二四年九月，貴集團點擊「接受」騰訊小遊戲協議，於微信小程序後台為貴集團的8款小遊戲申請虛擬支付功能及開通營銷平台功能，以籌備在微信小程序上推出8款小遊戲。除已推出的一款小遊戲外，餘下7款小遊戲目前處於測試階段，並擬於二零二四年十二月及二零二五年初正式推出。

騰訊小遊戲協議自虛擬支付功能及營銷平台功能於微信小程序激活之日起生效。支付服務協議項下與虛擬支付功能有關的標準條款包括與激活虛擬支付功能及相關商戶賬戶有關的服務協議、服務條款及通知文件。根據虛擬支付功能，騰訊將提供微信支付作為遊戲玩家於貴集團的8款小遊戲中進行遊戲內購買的支付方式。

營銷平台功能開通後，貴集團須接受微信小程序後台廣告展示服務協議。根據營銷平台功能，貴集團可於貴集團的8款小遊戲中展示廣告。

微信小程序為用戶提供便捷的支付方式，因此，用戶可透過微信支付彈窗輕鬆完成遊戲內購買。此外，微信小遊戲已整合至微信社交應用程序平台中，無需下載即可玩樂。該平台亦具有分享及廣泛傳播功能，可降低貴集團的客戶獲取成本。微信小遊戲更提供廣告系統、遊戲俱樂部、公眾號等全面功能，可支持用戶獲取、測試、發佈及長期營運的完整流程。

再者，騰訊集團擁有大量熱門遊戲產品及遊戲平台，而貴集團一直致力於小遊戲的開發及營運。因此，預期騰訊集團及貴集團可利用彼此於產品及平台方面的競爭優勢增加遊戲用戶數目，從而提高貴集團所開發小遊戲的受歡迎程度。

具體而言，透過與騰訊集團攜手合作，貴集團可受惠於騰訊於遊戲行業的豐富經驗及資源，包括龐大的潛在用戶網絡。透過利用騰訊的成熟基礎設施及專業知識，貴集團可提升其小遊戲的開發、分銷及創收。此外，與微信小程序的整合提供無縫用戶體驗、即時玩樂功能及增強式社交互動功能等獨特優勢。該等要素為玩家提供便利並促進其社群意識，對吸引及挽留用戶至關重要。微信社交功能的廣泛傳播性質亦促進用戶的增長及參與，進一步提升小遊戲的受歡迎程度。透過與騰訊集團的策略結盟及利用微信小程序，貴集團可有效搶佔中國日益增長的小遊戲市場。此舉不僅提高貴集團小遊戲的知名度及可及性，亦透過結合兩間實體的優點確保競爭優勢。

儘管如此，貴集團無意於微信小程序平台上獨家推出其小遊戲。於最後實際可行日期，小遊戲1已於抖音平台推出，並預期於未來在其他平台逐步推出。由於微信小程序提供龐大的用戶群及用戶流量，故小遊戲通常首先於微信小程序上推出，此舉符合遊戲行業的慣例。小遊戲通常在微信小程序上推出一段時間後，方會在其他平台上推出。

經考慮(i)騰訊集團在中國小遊戲市場及線上支付服務行業的優勢地位；及(ii)貴集團小遊戲的大部分目標用戶為騰訊微信的現有用戶，董事相信支付服務協議將令貴集團能夠透過微信小程序為其用戶提供小遊戲及微信支付渠道，從而提升小遊戲的受歡迎程度。董事相信廣告展示服務協議將有助雙方發揮彼此的競爭優勢，並進一步擴大透過微信推出8款小遊戲的廣告服務業務。

基於上文所述，吾等同意董事的意見，認為騰訊小遊戲協議項下的交易對貴集團的營運而言屬必要，並於貴集團日常及一般業務過程中進行，符合貴公司及股東的整體利益。

3. 騰訊小遊戲協議的主要條款

(i) 支付服務協議

(A) 8款小遊戲支付服務協議各自的有關詳情及激活日期以及壽命週期的估計到期日載列如下：

遊戲	協議及激活日期	壽命週期的 估計到期日	訂約方
小遊戲1	二零二三年 十一月二十一日	二零二六年 十一月二十日	廈門游力及騰訊計算機
小遊戲2	二零二四年 三月十三日	二零二六年 十二月三十一日	廈門游力及騰訊計算機
小遊戲3	二零二四年 二月五日	二零二六年 十二月三十一日	北京白菜及騰訊計算機
小遊戲4	二零二四年 五月二十二日	二零二六年 十二月三十一日	北京白菜及騰訊計算機
小遊戲5	二零二四年 三月二十二日	二零二六年 十二月三十一日	廈門游力及騰訊計算機
小遊戲6	二零二四年 七月一日	二零二六年 十二月三十一日	廈門游力及騰訊計算機
小遊戲7	二零二四年 六月二十八日	二零二六年 十二月三十一日	廈門游力及騰訊計算機
小遊戲8	二零二四年 九月十四日	二零二六年 十二月三十一日	廈門游力及騰訊計算機

(B) 期限

自各激活日期起生效，並將持續有效直至 貴集團停用賬戶。 貴集團已通知騰訊，協議的終止日期應為相關遊戲壽命週期的估計到期日。協議期限為固定。倘該等協議的終止日期偏離相關遊戲壽命週期的估計到期日，則 貴公司將遵守上市規則第14A章項下所有適用規定。

(C) 目標事項

根據支付服務協議，騰訊計算機同意透過微信支付向 貴集團提供支付服務，使8款小遊戲的遊戲用戶能夠購買遊戲內虛擬物品及 貴集團能夠收到款項。

(D) 定價政策及支付條款

作為提供支付服務的回報，貴集團應按月向騰訊計算機支付渠道技術服務費，按8款小遊戲每月充值流水的40%計算，此舉適用於微信小程序內的所有遊戲開發商，並於微信開放平台公開披露。渠道技術服務費由貴集團按月結算。支付服務的具體範圍、支付方式及其他服務安排詳情載於騰訊集團所運作後端網站刊登的通知文件。

貴集團每月於後台界面與微信對賬。目前後台結算期如下：(i) 普通支付等級：結算期為下一個曆月月底加7天，即交易後次月的第7天入賬，貴集團可下載賬單完成對賬；(ii) 高支付等級：結算期為30天，即交易後第31天入賬，貴集團可下載賬單完成對賬。入賬金額將扣除支付予騰訊計算機的技術服務費。各遊戲的預設支付等級為普通支付等級，符合後台營運要求後，可申請將支付等級升級為高支付等級。

於評估微信小程序平台提供的支付服務協議的定價及支付條款時，貴集團已參考四個其他小遊戲平台(即抖音、Vivo、Oppo及支付寶)提供的支付服務條款，有關定價及條款屬公開可得及預先釐定性質，服務費介乎30%至50%，壽命週期為兩至三年。據董事所全悉及深知，抖音、Vivo、Oppo及支付寶各自為貴集團的獨立第三方，選擇該等平台的基準為(i)其為中國的主要手機小遊戲平台；(ii)小遊戲嵌入與8款小遊戲類似的主要平台；及(iii)其服務費收費率資料屬公開可得。

經考慮抖音、Vivo、Oppo及支付寶提供的條款，貴集團認為，微信小程序平台提供的定價政策及支付條款屬公平合理，原因是微信提供的服務費及條款符合行業範圍。貴集團以抖音、Vivo、Oppo及支付寶等知名平台為參考基準，確保其接納的定價及支付條款不僅具

有競爭力，亦屬透明合理。此方針凸顯 貴集團於營運中保持公平及與市場慣例一致的承諾。

據 貴集團管理層告知， 貴集團目前僅於中國微信小程序及抖音程序營運小遊戲。鑒於微信小程序的優勢地位，遊戲開發商及營運商通常會先於微信小程序開發及營運遊戲。儘管如此，據 貴公司告知，支付服務協議是程序服務激活時向所有遊戲營運商提供的標準協議。就此而言，吾等已於線上進行獨立搜索並注意到，在騰訊網站上向各訂約方提供的條款與 貴集團所接納的支付服務協議大致相同。具體而言，騰訊應收取的渠道技術服務費為40%，與 貴公司可得條款相同。此外，吾等亦已審閱抖音、支付寶、Vivo及Oppo等其他小遊戲程序在其各自網站上呈列的支付服務條款。選擇該等程序的基準為(i)其為中國的主要手機小遊戲程序；(ii)小遊戲嵌入主要程序；(iii)其服務費收費率資料屬公開可得；及(iv) 貴公司亦於抖音程序營運小遊戲¹，亦可能於支付寶、Vivo及Oppo程序營運小遊戲。就上述選擇標準而言，吾等已進行獨立搜索並注意到該等程序與微信小程序具有以下特徵，包括(a)其用戶群龐大，至少有200百萬名用戶及100百萬名每月活躍用戶；(b)平台上營運的程序普遍獲開發者的認可，開發者至少達350,000名；(c)平台涵蓋地圖、通信、攝影工具、音樂及遊戲等廣泛程序。鑒於該等平台整體上與微信小程序相若，吾等認為對該等程序提供的條款進行審閱及比較，可對騰訊小遊戲協議的條款進行公平評估。根據吾等的審閱，吾等注意到有關條款大致相同，彼等應收取的渠道技術服務費介乎30%至50%。

根據對上述的審閱，鑒於騰訊集團所提供的條款是向其程序所有遊戲營運商提供的標準條款，有關條款與市場同業一致，故吾等認為支付服務協議的條款為按屬公平合理的正常商業條款訂立。

(ii) 廣告展示服務協議

(A) 8款小遊戲廣告展示服務協議各自的有關詳情及激活日期載列如下：

遊戲	協議及激活日期	訂約方
小遊戲1	二零二四年五月七日	廈門游力及騰訊科技
小遊戲2	二零二四年四月十二日	廈門游力及騰訊科技
小遊戲3	二零二四年五月六日	北京白菜及騰訊科技
小遊戲4	二零二四年九月二十九日	北京白菜及騰訊科技
小遊戲5	二零二四年五月十日	廈門游力及騰訊科技
小遊戲6	二零二四年七月一日	廈門游力及騰訊科技
小遊戲7	二零二四年七月一日	廈門游力及騰訊科技
小遊戲8	二零二四年九月十八日	廈門游力及騰訊科技

(B) 期限

自上述各激活日期起至二零二四年十二月三十一日，期限屆滿前雙方均未提出任何書面通知終止協議的，期限視為自動續期一年，續期次數不限。貴集團已通知騰訊，廣告展示服務協議於初始期限延長兩次後將不會自動續期，且於有關續期屆滿後的任何進一步重續須遵守上市規則第14A章項下所有適用規定。

(C) 目標事項

根據廣告展示服務協議，貴集團可將於微信小程序推出的8款小遊戲內指定位置分享給廣告主展示廣告。騰訊為貴集團提供該等廣告的接入、審核及營運管理權利。

(D) 定價政策及支付條款

作為對 貴集團提供廣告服務的回報，騰訊科技應向 貴集團支付展示費。不同位置的遊戲內廣告位用戶流量可能不同，因此計費及結算規則各不相同，有關規則適用於微信小程序內的所有遊戲開發商流量主。騰訊科技將根據透過 貴集團於騰訊系統所記錄經 貴集團同意的8款小遊戲有效展示的廣告數目，向 貴集團支付相應展示費。一般情況下， 貴集團有權按該等廣告所得每日總收入的50%收費。不同場景的支付百分比於微信開放平台上公開披露。扣除騰訊科技的渠道技術服務成本後，騰訊科技應按月結算展示費。

至於支付條款，騰訊將分別於次月的第1天及第15天(如屬公眾假期，則予以延遲)通過電郵向 貴集團發送該月上半月及下半月的結算單。其後， 貴集團應向騰訊郵寄有關結算單所示金額的發票。騰訊將於接獲上述發票後30個工作日內將結算金額轉至 貴集團的指定銀行賬戶。

於評估微信小程序平台提供的廣告展示服務協議的定價及支付條款時， 貴集團已參考四個其他小遊戲平台(即抖音、Vivo、Oppo及支付寶)提供的定價條款，有關定價及條款屬公開可得及預先釐定性質，據此， 貴集團有權按每日廣告收益總額的50%至60%收費。據董事所全悉及深知，抖音、Vivo、Oppo及支付寶各自為 貴集團的獨立第三方，選擇該等平台的基準為(i)其為中國的主要手機小遊戲平台；(ii)小遊戲嵌入與8款小遊戲類似的主要平台；及(iii)其展示費收費率資料屬公開可得。

貴集團認為，微信小程序平台提供的定價政策及支付條款屬公平合理，原因是微信提供的展示費及條款符合行業範圍。 貴集團以抖音、Vivo、Oppo及支付寶等知名平台為參考基準，確保其接納的定價及支付條款不僅具有競爭力，亦屬透明合理。此方針凸顯 貴集團於營運中保持公平及與市場慣例一致的承諾。

誠如上文所述，貴集團目前僅於中國微信小程序及抖音程序營運小遊戲。儘管如此，據貴公司所告知，廣告展示服務協議亦是程序服務激活時向所有遊戲營運商提供的標準協議。就此而言，吾等已於線上進行獨立搜索並注意到，於騰訊網站上向各訂約方提供的條款與廣告展示服務協議相同。吾等亦自騰訊的網站注意到，騰訊應付廣告費為每日廣告總收益的50%，與貴公司可得條款相同。此外，吾等亦已審閱抖音、支付寶、Vivo及Oppo等其他小遊戲程序在其各自網站上呈列的廣告收入條款並注意到有關條款大致相同，該等程序提供的廣告收入條款介乎50%至60%。

根據對上述的審閱，鑒於騰訊集團所提供的條款是向其程序所有遊戲營運商提供的標準條款，有關條款與市場同業一致，吾等認為廣告展示服務協議的條款為按屬公平合理的正常商業條款訂立。

4. 評估建議經修訂年度上限

(i) 支付服務協議

截至二零二四年十二月三十一日、二零二五年十二月三十一日及二零二六年十二月三十一日止年度，8款小遊戲各自的現有服務付款年度上限載於下表。由於支付服務協議於二零二三年十一月至二零二四年九月期間訂立，故支付服務協議項下並無過往年度的歷史交易金額。

遊戲	於二零二四年 八月一日的 過往服務付款 年度上限 人民幣千元	截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度的 現有服務付款 年度上限 人民幣千元	截至 二零二五年 十二月三十一日 止年度的 現有服務付款 年度上限 人民幣千元	截至 二零二六年 十二月三十一日 止年度的 現有服務付款 年度上限 人民幣千元
		截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度的 現有服務付款 年度上限 人民幣千元	截至 二零二五年 十二月三十一日 止年度的 現有服務付款 年度上限 人民幣千元	截至 二零二六年 十二月三十一日 止年度的 現有服務付款 年度上限 人民幣千元
小遊戲1	2,000(附註)	9,000	9,000	4,000
小遊戲2	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲3	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲4	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲5	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲6	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲7	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲8	不適用	2,000	2,000	1,000

附註：此數據指於二零二四年八月一日(於貴公司日期為二零二四年八月一日的公告所披露修訂年度上限前)小遊戲1的過往服務付款年度上限。

獨立財務顧問函件

截至二零二四年十二月三十一日止年度，於最後實際可行日期可得的最新經確認交易金額及現有服務付款年度上限的使用情況載於下表。

遊戲	截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度的 現有服務付款 年度上限 人民幣千元	於最後 實際可行日期 最新經確認 交易金額 人民幣千元	使用率
小遊戲1	9,000	8,555	95.1%
小遊戲2	2,000	78	3.9%
小遊戲3	2,000	49	2.5%
小遊戲4	2,000	—	0.0%
小遊戲5	2,000	33	1.7%
小遊戲6	2,000	—	0.0%
小遊戲7	2,000	—	0.0%
小遊戲8	2,000	—	0.0%

基於8款小遊戲在遊戲測試期間及推出後期間(視適用情況而定)的表現，預期8款小遊戲的需求將高於訂立支付服務協議時過往預期者，故董事會預計現有服務付款年度上限將不足以滿足支付服務協議項下的預期交易金額。因此，董事會議決將現有服務付款年度上限修訂為經修訂服務付款年度上限。

獨立財務顧問函件

貴集團根據8款小遊戲各自的支付服務協議將向騰訊計算機支付的經修訂服務付款年度上限合計載列於下表：

遊戲	截至	截至	截至	經修訂服務 付款年度 上限總額 人民幣千元
	二零二四年	二零二五年	二零二六年	
	十二月三十一日	十二月三十一日	十二月三十一日	
	止年度的	止年度的	止年度的	
	經修訂服務 付款年度上限 人民幣千元	經修訂服務 付款年度上限 人民幣千元	經修訂服務 付款年度上限 人民幣千元	
小遊戲1	32,000	124,000	32,000	188,000
小遊戲2	2,000	33,000	2,500	37,500
小遊戲3	500	5,000	7,000	12,500
小遊戲4	500	15,000	21,000	36,500
小遊戲5	2,000	19,000	12,000	33,000
小遊戲6	2,000	24,000	17,000	43,000
小遊戲7	2,000	24,000	15,000	41,000
小遊戲8	500	46,000	17,000	63,500
年度總計	41,500	290,000	123,500	455,000

釐定經修訂服務付款年度上限所用主要參考如下：

- (i) 基於8款小遊戲於測試期間或推出後期間(視適用情況而定)的表現(如用戶留存率、付費數據、壽命價值及投資回報)的預期充值流水。有關充值流水計算公式的詳情載列於董事會函件。供說明用途，貴集團透過將預期每日充值流水相加釐定其預期充值流水，每日充值流水為參考小遊戲的預期壽命週期後將預計每日活躍用戶(DAU)乘以預期每日LTV增量得出。LTV增量指每日LTV較前一日增加的金額。預期每日LTV增值的範圍介乎0.01至3.29，比率呈遞減趨勢。預期每日LTV增量為使用遊戲行業的常用建模工具釐定，而預計每日活躍用戶則參考貴集團就8款小遊戲各自的營銷計劃以及基於自正式推出及處於測試階段的遊戲所收集的歷史數據的預期留存率釐定，其一般於遊戲推出時達到峰值約64%，並於遊戲推出後一年下降至最低位約0.4%。貴集團採用的建模工具為遊戲行業中常用的數學冪函數。於測試期間或正

式推出時，貴集團收集與遊戲壽命週期的關鍵日期(x)相應的實際LTV (y)數據，並將該數據與冪函數趨勢線進行擬合，其計算公式為 $y=ax^b$ 。根據實際數據(即x及y)，計算冪函數的兩個參數(即a及b)，以生成擬合公式。隨後利用該擬合公式得出與未來日期(x)相應的LTV (y)。根據測試期間或推出過程中關鍵日的實際LTV價值，貴公司採用數學方法分析歷史數據，擬合歷史LTV增長模式，並獲得適當參數以預測未來LTV變動。根據貴集團的經驗，小遊戲的壽命週期一般為兩至三年，每日活躍用戶數目於推出後的首幾個月達到峰值。其後，隨著新遊戲不斷推出、遊戲新穎性及更新頻率降低，新玩家人數增長一般會呈下降趨勢，現有玩家則會逐漸流失。因此，貴公司採用5%至10%的固定下降率以預測遊戲壽命週期中後期的每日活躍用戶數目。釐定固定下降率5%至10%的主要因素是貴集團其他歷史遊戲於壽命週期後期的收益下降率，以及遊戲行業內通常參考的壽命週期後期的下降率。對用戶人數作出估計後，用戶的購買總額透過乘以預計自平均用戶賺取的收益率估計，當中收益率參考貴公司先前推出的手機遊戲(包括已推出的小遊戲1)及相似類型的小遊戲估計；

- (ii) 現有同類小遊戲的實際表現；
- (iii) 於二零二四年的剩餘天數以及於二零二五年及二零二六年的天數。貴集團已於二零二四年十二月加強營銷推廣以增加收益，故小遊戲1於二零二四年最後一個月需要更高的上限。為提高銷售額，貴公司加大營銷力度，開展集中式用戶獲取活動，以增加遊戲的曝光率，吸引用戶關注及參與。該營銷行動被稱為「透過付費廣告獲取用戶」，包括有策略地投資廣告以吸引新用戶。透過付費廣告獲取用戶是一種策略手段，涉及投資多種形式的廣告以吸引新用戶使用遊戲或應用程序。公司利用數據分析識別及鎖定最有可能對其遊戲感興趣的特定人群，確保廣告觸及正確的受眾，並盡量提升投資回報。該等營銷工作包括多種廣告形式，如可迅速吸引觀眾注意的有趣短視頻廣告、用戶可直接於廣告內與

遊戲的迷你版本互動的試玩廣告，以及使用真人演員及敘事性故事與受眾建立情感連接的真人故事廣告。因此，這需要分配更多資源確保該等活動的成效；

- (iv) 8款小遊戲各自於有關推出後的初始增長期。由於增長期與小遊戲的壽命週期一致，且涉及大量營銷工作，故增長期至關重要。於遊戲推出後的首六個月，貴公司逐步開展集中式用戶獲取活動，以迅速提高遊戲的曝光率，吸引用戶關注及參與，從而迅速擴大用戶群。於此階段，主要廣告素材包括約30秒或更短的視頻內容、以遊戲內真實試玩體驗替代視頻觀看體驗的試玩廣告及真人故事素材。於此期間，為盡量提高知名度及參與度，會產生大量營銷開支。預期增加營銷預算將會提高知名度及用戶獲取率，故該等開支直接影響創收。增長期形成勢頭並建立強大的用戶群。透過營銷投資及工作，貴集團旨在迅速實現每款小遊戲的收益潛力；及

- (v) 經考慮用戶行為的不確定性，另加約10%的緩衝。

小遊戲1的經修訂服務付款年度上限金額遠高於其他小遊戲，主要由於小遊戲1於推出後期間表現令人滿意，使貴集團一直對該小遊戲投放更多資源。小遊戲1於二零二四年八月一日推出並於此後表現出色。自其推出以來，投資回報及留存率等指標表現良好。因此，貴集團一直逐步加大對小遊戲1的推廣力度，並預期該遊戲將產生更多收益。直至最後實際可行日期，小遊戲1已錄得經確認充值流水約人民幣21.4百萬元。因此，貴集團已決定加大對小遊戲1用戶獲取的投資，並持續進行有關大量營銷工作至推出後六個月。預期於二零二四年十二月最後實際可行日期後的用戶獲取投資為最後實際可行日期前投資規模約1.5倍，預期這將使用戶及充值流水於二零二四年底快速增長。由於在最後實際可行日期前所獲得的玩家繼續玩遊戲並於遊戲內購買，預期於二零二四年最後實際可行日期後的年度上限增量將達最後實際可行日期前已使用年度上限的3倍。相比之下，其他小遊戲仍處於開發及測試階段，且尚未推出，導致該等遊戲的預期收益較低。經修訂上限反映與小遊戲有關的實際及預期收益，符合各遊戲壽命週期的

目前及預期階段。據悉，於8款小遊戲中，小遊戲1的經修訂服務付款年度上限明顯更高。關於對小遊戲1設定更高年度上限的依據及假設，吾等已審閱小遊戲1至8各自的內容描述，並注意到僅小遊戲1、5、6及7於其玩法中具有玩家對玩家(PVP)元素，屬刺激消費內容。就此而言，吾等已對中國最熱門手機遊戲進行研究，並注意到最熱門遊戲(如「王者榮耀」、「和平精英」及「英雄聯盟」)均設有PVP模式。鑒於小遊戲1已推出，並擁有大量活躍用戶及大量充值流水金額，經計及小遊戲1的預期用戶獲取營銷工作增加，且設有PVP刺激消費內容，吾等認為，對小遊戲1設定更高的經修訂服務付款年度上限屬合理。

經修訂服務付款年度上限於截至二零二五年十二月三十一日止年度整體增加，其後於截至二零二六年十二月三十一日止年度則有所減少，主要由於各小遊戲壽命週期的估計到期日所致。根據貴集團的經驗，小遊戲的壽命週期一般為兩至三年。於二零二四年，貴公司僅對於二零二四年八月一日推出的小遊戲1進行重點宣傳，而其他遊戲仍處於測試階段，計劃於二零二四年底前及二零二五年初進行重點宣傳。由於二零二四年的重點宣傳月數有限，小遊戲於二零二四年的預期收益相對較低，年度上限亦相應地低於二零二五年。二零二五年的經修訂服務付款年度上限反映遊戲進入其壽命週期的預期成熟階段後達致營運高峰期，在此期間，貴集團預期將大力投資用戶獲取及宣傳，而收益主要來自新用戶及用戶進行遊戲內購買的增加。因此，預期二零二五年的年度上限將高於二零二四年。至二零二六年，預期該等遊戲大部分將進入其壽命週期末期，於此期間的收益主要來自現有用戶的支出以及遊戲內容的更新及維護。貴集團將減少投資用戶獲取，而用戶亦將逐漸減少。由於內容更新緩慢及競爭遊戲推出，收益將逐漸減少。因此，二零二六年的年度上限低於二零二五年。

應用上文第(i)段所披露的充值流水計算公式與每款小遊戲的壽命週期及預計每日活躍用戶(DAU)相關，進而影響截至二零二六年十二月三十一日止三個年度經修訂年度上限的趨勢。有關小遊戲1至8各自應用充值流水計算公式的相關詳情，請參閱董事會函件「(E)修訂年度上限及釐定基準」一節。就小遊戲1至8各自的個別經修訂服務付款年度上限金額而言，吾等注意到，有關年度上限一般參考與小遊戲1相比的建議營銷投資額以及遊戲內容的差異後釐定。就此而言，吾等已對小遊戲1至8各自的內容描述進行審閱，並注意到僅小遊戲1、5、6及7具有PVP元素，為中國最熱門遊戲的共同特徵。除小遊戲3及4外，吾等注意到，小遊戲2、5至8各自的個別經修訂服務付款年度上限金額一般按於建議營銷投資額比例估計。據貴集團管理層告知，小遊戲3及4的營銷投資金額相對較低，原因為其涉及具有一定用戶群的現有知識產權，因此開展大量營銷工作推廣遊戲的需要較低。就此而言，吾等注意到，小遊戲3及4為同系列遊戲，該系列的首款遊戲已成為中國應用商店下載量最高的策略遊戲。

於評估經修訂服務付款年度上限的合理性時，吾等已獲得並審閱各款小遊戲的表現及收入預測，包括其依據及假設以及小遊戲1的過往數據。各款小遊戲的預測經計及遊戲主題、質量、內容及玩法後得出。除小遊戲1外，所有其他小遊戲尚未推出，故無可得歷史數據，因此，貴集團已根據同類競爭遊戲的實際營運數據及小遊戲的測試數據編製預測。鑒於小遊戲8具有較強的競技性玩法且涉及若干知識產權，董事認為小遊戲8與小遊戲1應呈類似趨勢，因此，小遊戲8已按小遊戲1的留存率及每用戶平均收入(ARPU)進行預測。就其他小遊戲而言，吾等獲告知小遊戲3及4根據同系列手機遊戲的實際數據進行預測。就此，吾等已自貴公司取得已推出手機遊戲的營運數據，包括每日留存率及ARPU，並注意到其整體可與編製小遊戲3及4預測的假設作比較。由於小遊戲5至7具有若干相似的玩法，故其預測是基於相似假設進行。就此，吾等已自貴公司取得一套可與小遊戲2及小遊戲5至7各自作比較的競技性遊戲的營運數據。吾等注意到編製小遊戲預測的主要假設整體可與競技性遊戲作比較。例如，小遊戲2與競技性遊戲的ARPU相同，且小遊戲2及競技性遊戲的次日留存率分別為25%及28%。就競技性遊戲小遊戲5至7而言，其付費用戶的次日留存率為75%，小遊戲5至7的預測範圍介

乎67.34%至80%，小遊戲5至7的估計ARPU與競技性遊戲相同或更低。因此，吾等認為預測經公平編製。

根據 貴集團的經驗，小遊戲的壽命週期一般為兩至三年，每日活躍用戶數目於推出後的首幾個月達到峰值。其後，隨著新遊戲不斷推出、遊戲新穎性及更新頻率降低，新玩家人數增長一般會呈下降趨勢，現有玩家則會逐漸流失。因此， 貴公司採用固定下降率以預測遊戲壽命週期中後期的每日活躍用戶數目，並獲 貴集團管理層告知，其為遊戲行業預測每日活躍用戶所普遍採用的方法。對用戶人數作出估計後，用戶的購買總額透過乘以預計自平均用戶賺取的收益率估計，當中收益率參考 貴公司先前推出的手機遊戲(包括已推出的小遊戲1)及相似類型的小遊戲估計。隨後，根據已推出遊戲的歷史比例，將購買金額分為不同系統所得收入，並乘以騰訊收取的費用百分比。然後，另加10%的額外緩衝，得出經修訂服務付款年度上限。

基於對預測的審閱，考慮到預測是基於8款小遊戲於測試期間或推出後期間(視適用情況而定)的表現及現有同類小遊戲的實際表現、其各自的玩法內容及現有刺激消費內容、建議營銷投資額估計，且該預測方法在遊戲行業獲普遍採用，吾等認為經修訂服務付款年度上限屬公平合理。

(ii) 廣告展示服務協議

截至二零二四年十二月三十一日、二零二五年十二月三十一日及二零二六年十二月三十一日止年度的現有廣告收入年度上限載於下表。由於廣告展示服務協議於二零二四年五月至二零二四年九月期間訂立，故廣告展示服務協議項下並無過往年度的歷史交易金額。

遊戲	於二零二四年 八月一日的 過往廣告收入 年度上限 人民幣千元	截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度的現有 廣告收入 年度上限 人民幣千元	截至 二零二五年 十二月三十一日 止年度的現有 廣告收入 年度上限 人民幣千元	截至 二零二六年 十二月三十一日 止年度的現有 廣告收入 年度上限 人民幣千元
小遊戲1	2,000 ^(附註)	6,000	6,000	2,000
小遊戲2	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲3	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲4	不適用	2,000	2,000	1,000
小遊戲5	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲6	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲7	2,000	2,000	2,000	1,000
小遊戲8	不適用	2,000	2,000	1,000

附註：此數據指於二零二四年八月一日（於 貴公司日期為二零二四年八月一日的公告所披露修訂年度上限前）小遊戲1的過往廣告收入年度上限。

截至二零二四年十二月三十一日止年度，於最後實際可行日期可得的最新經確認交易金額及現有廣告收入年度上限的使用情況載於下表。

遊戲	截至 二零二四年 十二月三十一日 止年度的 現有廣告收入 年度上限 人民幣千元	於最後 實際可行日期 最新經確認 交易金額 人民幣千元	使用率
小遊戲1	6,000	2,524	42.1%
小遊戲2	2,000	141	7.1%
小遊戲3	2,000	338	16.9%
小遊戲4	2,000	—	0.0%
小遊戲5	2,000	27	1.4%
小遊戲6	2,000	—	0.0%
小遊戲7	2,000	—	0.0%
小遊戲8	2,000	—	0.0%

獨立財務顧問函件

基於8款小遊戲在遊戲測試期間或推出後期間(視適用情況而定)的表現，預期8款小遊戲的需求將高於訂立廣告展示服務協議時過往預期者，故董事會預計現有廣告收入年度上限將不足以滿足廣告展示服務協議項下的預期交易金額。因此，董事會議決將現有廣告收入年度上限修訂為經修訂廣告收入年度上限。

截至二零二四年十二月三十一日、二零二五年十二月三十一日及二零二六年十二月三十一日止年度，騰訊科技根據廣告展示服務協議就8款小遊戲各自將向 貴集團合共支付的經修訂廣告收入年度上限載於下表：

遊戲	截至	截至	截至	經修訂廣告 收入年度 上限總額 人民幣千元
	二零二四年	二零二五年	二零二六年	
	十二月三十一日	十二月三十一日	十二月三十一日	
	止年度的經修訂	止年度的經修訂	止年度的經修訂	
	廣告收入	廣告收入	廣告收入	
	年度上限	年度上限	年度上限	
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
小遊戲1	7,500	24,000	6,500	38,000
小遊戲2	1,000	6,500	600	8,100
小遊戲3	500	2,000	2,000	4,500
小遊戲4	500	6,000	6,000	12,500
小遊戲5	1,000	5,500	3,500	10,000
小遊戲6	1,000	7,000	5,000	13,000
小遊戲7	500	7,000	4,000	11,500
小遊戲8	500	9,000	3,500	13,000
年度總計	<u>12,500</u>	<u>67,000</u>	<u>31,100</u>	<u>110,600</u>

釐定經修訂廣告收入年度上限所用主要參考如下：

- (i) 基於8款小遊戲測試結果或實際表現(視適用情況而定)的預期玩家觀看激勵廣告次數。根據 貴公司已推出遊戲的歷史數據，廣告收入一般佔用戶購買總額(即充值流水)約10%。有關充值流水計算公式的詳情載於董事會函件；

- (ii) 於二零二四年的剩餘天數以及於二零二五年及二零二六年的天數。貴集團已於二零二四年十二月加強營銷推廣以增加收益，故小遊戲¹於二零二四年最後一個月需要更高的上限。為提高銷售額，貴公司加大營銷力度，開展集中式用戶獲取活動，以增加遊戲的曝光率，吸引用戶關注及參與。該營銷行動被稱為「透過付費廣告獲取用戶」，包括有策略地投資廣告以吸引新用戶。透過付費廣告獲取用戶是一種策略手段，涉及投資多種形式的廣告以吸引新用戶使用遊戲或應用程序。公司利用數據分析識別及鎖定最有可能對其遊戲感興趣的特定人群，確保廣告觸及正確的受眾並盡量提升投資回報。該等營銷工作包括多種廣告形式，如可迅速吸引觀眾注意的有趣短視頻廣告、用戶可直接於廣告內與遊戲的迷你版本互動的試玩廣告，以及使用真人演員及敘事性故事與受眾建立情感連接的真人故事廣告。因此，這需要分配更多資源確保該等活動的成效；
- (iii) 8款小遊戲各自於有關推出後的初始增長期。由於增長期與小遊戲的壽命週期一致，且涉及大量營銷工作，故增長期至關重要。於遊戲推出後的首六個月，貴公司逐步開展集中式用戶獲取活動，以迅速提高遊戲的曝光率，吸引用戶關注及參與，從而迅速擴大用戶群。於此階段，主要廣告素材包括約30秒或更短的視頻內容、以遊戲內真實試玩體驗替代視頻觀看體驗的試玩廣告及真人故事素材。於此期間，為盡量提高知名度及參與度，會產生大量營銷開支。預期增加營銷預算將會提高知名度及用戶獲取率，故該等開支直接影響創收。增長期形成勢頭並建立強大的用戶群。透過營銷投資及工作，貴集團旨在迅速實現每款小遊戲的收益潛力；及
- (iv) 經考慮用戶行為的不確定性，另加約10%的緩衝。

小遊戲1的經修訂廣告收入年度上限金額遠高於其他小遊戲，主要由於該遊戲於推出後期間表現令人滿意，使貴集團增加對其投資。小遊戲1於二零二四年八月一日推出，其投資回報及留存率等指標表現強勁，促使貴集團逐步加大其推廣力度，預計將產生更多收益。相比之下，其他小遊戲仍處於開發及測試階段，且尚未推出，導致預期收益較低。經修訂上限反映與遊戲有關的實際及預期收益，符合各遊戲壽命週期的目前階段。據悉，於8款小遊戲中，小遊戲1的經修訂廣告收入年度上限明顯更高。關於對小遊戲1設定更高年度上限的依據及假設，吾等已審閱小遊戲1至8各自的內容描述，並注意到僅小遊戲1、5、6及7於其玩法中具有玩家對玩家(PVP)元素，屬刺激消費內容。就此而言，吾等已對中國最熱門手機遊戲進行研究，並注意到最熱門遊戲(如「王者榮耀」、「和平精英」及「英雄聯盟」)均設有PVP元素。鑒於小遊戲1已推出，並擁有大量活躍用戶，且設有PVP刺激消費內容，吾等認為，對小遊戲1設定更高的經修訂廣告收入年度上限屬合理。

經修訂廣告收入年度上限於截至二零二五年十二月三十一日止年度普遍增加，其後於截至二零二六年十二月三十一日止年度則有所減少，主要由於各小遊戲壽命週期的估計到期日所致。根據貴集團的經驗，小遊戲的壽命週期一般為兩至三年。於二零二四年，貴公司僅對於二零二四年八月一日推出的小遊戲1進行重點宣傳，而其他遊戲仍處於測試階段，計劃於二零二四年底及二零二五年初進行重點宣傳。由於二零二四年的重點宣傳月數有限，小遊戲於二零二四年的預期收益相對較低，年度上限亦相應地低於二零二五年。二零二五年的經修訂上限反映遊戲進入其壽命週期的預期成熟階段後達致營運高峰期，在此期間，貴集團預期將大力投資用戶獲取及宣傳，而收益主要來自新用戶及遊戲內購買的增加。因此，預期二零二五年的年度上限將高於二零二四年。至二零二六年，預期該等遊戲大部分將進入其壽命週期末期，於此期間的收益主要來自現有用戶的支出以及遊戲內容的更新及維護。貴集團將減少投資用戶獲取，而用戶亦將逐漸減少。由於內容更新緩慢及競爭遊戲推出，收益將逐漸減少。因此，二零二六年的年度上限低於二零二五年。

應用上文第(i)段所披露的充值流水計算公式與每款小遊戲的壽命週期及預計每日活躍用戶(DAU)相關，進而影響截至二零二六年十二月三十一日止三個年度經修訂年度上限的趨勢。有關小遊戲1至8各自應用充值流水計算公式的相關詳情，請參閱董事會函件「(E)修訂年度上限及釐定基準」一節。就小遊戲1至8各自的個別經修訂廣告收入年度上限金額而言，據悉，有

關年度上限一般參考與小遊戲1相比的建議營銷投資額以及遊戲內容的差異後釐定。就此而言，吾等已對小遊戲1至8各自的內容描述進行審閱，並注意到僅小遊戲1、5、6及7具有PVP元素，為中國最熱門遊戲的共同特徵。除小遊戲3及4外，吾等注意到，小遊戲2、5至8各自的個別經修訂廣告收入年度上限金額一般按於建議營銷投資額比例估計。據 貴集團管理層告知，小遊戲3及4的營銷投資金額相對較低，原因為其涉及具有一定用戶群的現有知識產權，因此開展大量營銷工作推廣遊戲的需要較低。就此而言，吾等注意到，小遊戲3及4為同系列遊戲，該系列的首款遊戲已成為中國應用商店下載量最高的策略遊戲。

於評估經修訂廣告收入年度上限的合理性時，吾等已獲得並審閱上文所述各款小遊戲的表現及收入預測。各款小遊戲的預測經計及遊戲主題、質量、內容及玩法後得出。根據 貴集團的經驗，小遊戲的壽命週期一般為兩至三年，每日活躍用戶數目於推出後的首幾個月達到峰值。其後，隨著新遊戲不斷推出、遊戲新穎性及更新頻率降低，新玩家人數增長一般會呈下降趨勢，現有玩家則會逐漸流失。因此，吾等採用固定下降率以預測遊戲壽命週期中後期的每日活躍用戶數目，並獲 貴集團管理層告知，其為遊戲行業預測每日活躍用戶所普遍採用的方法。對用戶人數作出估計後，用戶的購買總額透過乘以預計自平均用戶賺取的收益率估計，當中收益率參考 貴公司先前推出的手機遊戲(包括已推出的小遊戲1)及相似類型的小遊戲估計。根據 貴公司已推出遊戲的歷史數據，廣告收入佔用戶購買總額介乎9.3%至13.8%，因此，採用10%再進一步乘以騰訊應付的費用百分比。然後，另加10%的額外緩衝，得出經修訂廣告收入年度上限。

基於對預測的審閱，考慮到預測是基於8款小遊戲於測試期間的表現及測試結果以及現有同類小遊戲的實際表現及用戶流量、其各自的玩法內容及現有刺激消費內容、建議營銷投資額估計，且該預測方法在遊戲行業獲普遍採用，吾等認為經修訂廣告收入年度上限屬公平合理。

5. 貴集團的內部控制措施

為保障股東利益及監控支付服務協議及廣告展示服務協議項下的交易，貴集團已採取若干內部控制程序，包括：

- (a) 支付服務協議及廣告展示服務協議須遵守訂約前審查程序，據此，貴集團的業務部門須向財務總監及行政總裁提交8款小遊戲各自的詳情(其中包括估計測試日期及推出日期以及估計成交額)，以供批准。定價條款將於合約審查過程中進行評估，以確保其為就貴公司而言不遜於向獨立第三方獲提供者的標準條款。具體而言，貴公司將於商業上可行的範圍內盡力考慮至少兩名其他獨立第三方的公開可得條款，並將有關獨立第三方的商業條款與騰訊集團的有關條款進行比較。倘因商業或其他原因而無法獲兩名以上其他獨立第三方提供條款，貴公司會將騰訊集團提供的商業條款與至少一名獨立第三方提供的條款進行比較，從多角度考慮與騰訊集團合作是否為最佳選項。簽署支付服務協議及廣告展示服務協議後，業務部門將即時通知貴集團的財務部門及內部控制團隊；
- (b) 財務部應每月向貴公司行政總裁、總裁及副總裁報告8款小遊戲各自的開發進度、測試狀態、推出計劃以及支付服務協議及廣告展示服務協議項下的每月交易額。內部控制團隊將隨時了解有關進度、狀態、計劃及金額，並將繼續監控及每月審查8款小遊戲各自的交易金額，防止偏離年度上限；
- (c) 外聘核數師應對貴集團的持續關連交易進行年度審查，而獨立非執行董事則應對有關交易進行半年度審查，以確認持續關連交易是否按照定價政策或制度或條款進行，及是否已超出相關年度上限；及
- (d) 董事會應對貴公司的內部控制系統進行年度審查，以考慮其是否屬有效及足夠。

獨立財務顧問函件

於評估上述內部控制措施是否落實及有效執行時，吾等已取得並審閱 貴公司財務部門發出的每月報告，並注意到小遊戲1的實際交易金額(包括每月充值流水及廣告收入)已計入報告。因此，吾等認為騰訊小遊戲協議項下的年度上限將受到密切監控。此外，吾等已取得並審閱有關批准訂立小遊戲支付服務協議及廣告展示服務協議的合約審查表，並注意到上述內部控制措施已獲遵守。因此，吾等認為，已制定適當且充足的內部控制程序，以確保騰訊小遊戲協議項下擬進行的交易得到適當監控並按公平合理且符合 貴公司及股東整體利益的商業條款進行。

意見及推薦建議

經考慮上述主要因素及理由後，吾等認為，騰訊小遊戲協議按對獨立股東而言屬公平合理的正常商業條款訂立。吾等亦認為，騰訊小遊戲協議於 貴集團日常及一般業務過程中訂立，並符合 貴公司及股東的整體利益。因此，吾等建議獨立董事委員會推薦而吾等亦推薦獨立股東投票贊成將於股東特別大會上提呈的普通決議案，以批准騰訊小遊戲協議各自項下的年度上限修訂。

此 致

飛魚科技國際有限公司
香港金鐘
金鐘道95號
統一中心
17樓B室

獨立董事委員會及列位獨立股東 台照

代表
泓博資本有限公司
董事總經理
蔡丹義
謹啟

二零二四年十二月十一日

蔡丹義先生為在證券及期貨事務監察委員會註冊的泓博資本有限公司持牌人士及負責人員，可從事證券及期貨條例項下第1類(證券交易)及第6類(就機構融資提供意見)受規管活動。彼於企業融資行業擁有逾10年經驗。

1. 責 任 聲 明

本通函的資料乃遵照上市規則刊載，旨在提供有關本公司的資料，董事願就本通函的資料共同及個別地承擔全部責任。董事在作出一切合理查詢後，確認就彼等所深知及確信，本通函所載資料於各重要方面均屬準確完備，並無誤導或欺詐成分，且並無遺漏任何事項，以致本通函或其所載任何陳述產生誤導。

2. 權 益 披 露

(a) 董事及主要行政人員於本公司或其相聯法團的股份、相關股份及債券中擁有的權益及淡倉

除下文所披露者外，於最後實際可行日期，董事及本公司主要行政人員概無於本公司或其相聯法團(定義見證券及期貨條例第XV部)的股份、相關股份及債券中擁有或視為擁有(i)根據證券及期貨條例第XV部第7及8分部須知會本公司及聯交所的權益及淡倉(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及淡倉)；或(ii)根據證券及期貨條例第352條須記入該條所述本公司登記冊內的權益及淡倉；或(iii)根據上市規則附錄C3所載上市公司董事進行證券交易的標準守則須知會本公司及聯交所的權益及淡倉。

除下文所披露者外，於最後實際可行日期，概無本公司董事在股份及本公司相關股份中擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部條文須向本公司披露的權益或淡倉的公司中擔任董事或僱員。

於股份的好倉

董事／ 主要行政人員 姓名	身份	所持 普通股數目 (好倉)	佔股權 概約百分比 ⁶ %
姚劍軍	全權信託創立人受控法團權益及 實益擁有人 ^{1及2}	489,884,500	28.00
陳劍瑜	全權信託創立人受控法團權益 ^{1及3}	161,538,000	9.23
畢林	全權信託創立人受控法團權益 ^{1及4}	77,470,000	4.43
林志斌	全權信託創立人受控法團權益 ^{1及5}	37,390,500	2.14

附註：

- 於最後實際可行日期，TMF (Cayman) Ltd. 為姚氏家族信託、畢氏家族信託、陳氏家族信託及志氏家族信託的受託人。
- 該等權益指：
 - 由姚先生直接持有的8,485,500股股份；及
 - 由YAO Holdings Limited持有的481,399,000股股份。YAO Holdings Limited的全部股本由Jolly Spring International Limited (為TMF (Cayman) Ltd.的代名人)全資擁有。TMF (Cayman) Ltd.為姚氏家族信託受託人，而姚氏家族信託為姚劍軍先生(作為財產授予人)於二零一四年八月十三日為其本身及其家庭成員的利益而成立的全權信託。根據證券及期貨條例第XV部，姚先生(作為姚氏家族信託的創立人)及Jolly Spring International Limited被當作於YAO Holdings Limited持有的481,399,000股股份中擁有權益。
- Fishchen Holdings Limited的全部股本由Honour Gate Limited (為TMF (Cayman) Ltd.的代名人)全資擁有。TMF (Cayman) Ltd.為陳氏家族信託受託人，而陳氏家族信託為陳劍瑜先生(作為財產授予人)於二零一四年八月十三日為其本身及其家庭成員的利益而成立的全權信託。根據證券及期貨條例第XV部，陳先生(作為陳氏家族信託的創立人)及Honour Gate Limited被當作於Fishchen Holdings Limited持有的161,538,000股股份中擁有權益。
- BILIN Holdings Limited的全部股本由Rayoon Limited (為TMF (Cayman) Ltd.的代名人)全資擁有。TMF (Cayman) Ltd.為畢氏家族信託受託人，而畢氏家族信託為畢林先生(作為財產授予人)於二零一四年八月十三日為其本身及其家庭成員的利益而成立的全權信託。根據證券及期貨條例第XV部，畢先生(作為畢氏家族信託的創立人)及Rayoon Limited被當作於BILIN Holdings Limited持有的77,470,000股股份中擁有權益。
- LINCHEN Holdings Limited的全部股本由Sheen Field Limited (為TMF (Cayman) Ltd.的代名人)全資擁有。TMF (Cayman) Ltd.為志氏家族信託受託人，而志氏家族信託為林志斌先生於二零一四年八月十三日為其本身及其家庭成員的利益而成立的全權信託。根據證券及期貨條例第XV部，林先生(作為志氏家族信託的創立人)及Sheen Field Limited被當作於LINCHEN Holdings Limited持有的37,390,500股股份中擁有權益。

6. 百分比是基於最後實際可行日期的1,749,442,062股已發行股份計算。

(b) 主要股東及其他人士於股份及相關股份的權益

於最後實際可行日期，下列人士(董事及本公司主要行政人員除外)於股份或相關股份中擁有或被視為或當作擁有如本公司根據證券及期貨條例第336條規定須存置的登記冊內所記錄須根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部條文披露的權益及／或淡倉，或直接或間接於本公司已發行股本中擁有5%或以上的權益。

股東 姓名或名稱	身份	所持 普通股數目 (好倉)	佔股權 概約百分比 ⁵ %
TMF (Cayman) Ltd. ¹	家族信託受託人	817,627,500	46.74
YAO Holdings Limited ²	實益擁有人	481,399,000	27.52
Jolly Spring International Limited ²	受控法團權益	481,399,000	27.52
Fishchen Holdings Limited ³	實益擁有人	161,538,000	9.23
Honour Gate Limited ³	受控法團權益	161,538,000	9.23
騰訊控股有限公司 ⁴	受控法團權益	261,882,607	14.97

附註：

1. 於最後實際可行日期，TMF (Cayman) Ltd.為姚氏家族信託、畢氏家族信託、陳氏家族信託及志氏家族信託的受託人。
2. YAO Holdings Limited的全部股本由Jolly Spring International Limited (為TMF (Cayman) Ltd.的代名人)全資擁有。TMF (Cayman) Ltd.為姚氏家族信託受託人，而姚氏家族信託為姚劍軍先生(作為財產授予人)於二零一四年八月十三日為其本身及其家庭成員的利益而成立的全權信託。根據證券及期貨條例第XV部，姚先生(作為姚氏家族信託的創立人)及Jolly Spring International Limited被當作於YAO Holdings Limited持有的481,399,000股股份中擁有權益。

本公司執行董事、董事會主席兼行政總裁姚先生為YAO Holdings Limited的董事。

3. Fishchen Holdings Limited的全部股本由Honour Gate Limited(為TMF (Cayman) Ltd.的代名人)全資擁有。TMF (Cayman) Ltd.為陳氏家族信託受託人，而陳氏家族信託為陳劍瑜先生(作為財產授予人)於二零一四年八月十三日為其本身及其家庭成員的利益而成立的全權信託。根據證券及期貨條例第XV部，陳先生(作為陳氏家族信託的創立人)及Honour Gate Limited被當作於Fishchen Holdings Limited持有的161,538,000股股份中擁有權益。

本公司執行董事兼總裁陳先生為Fishchen Holdings Limited的董事。

4. 騰訊透過其全資附屬公司THL H Limited(一間根據英屬處女群島法例註冊成立的公司)間接持有261,882,607股股份。
5. 百分比是基於最後實際可行日期的1,749,442,062股已發行股份計算。

除上文披露者外，於最後實際可行日期，董事並無接獲任何人士(董事或本公司主要行政人員除外)通知，表示其於本公司股份或相關股份中擁有根據證券及期貨條例第336條規定須存置的登記冊內所記錄的權益或淡倉。

除上文披露者外，概無董事為本公司任何主要股東(屬公司性質)的董事或僱員。

3. 競爭權益

於最後實際可行日期，概無董事或彼等各自的聯繫人於直接或間接與本集團業務構成競爭或可能構成競爭的業務中擁有任何權益。

4. 合約或安排中的權益

(a) 資產權益

於最後實際可行日期，概無董事於自二零二三年十二月三十一日(即本集團最近期刊發經審核財務報表的編製日期)以來於本集團任何成員公司所收購或出售或租賃或擬收購或出售或租賃的任何資產中擁有任何直接或間接權益。

(b) 合約權益

概無董事於本集團任何成員公司訂立於最後實際可行日期仍然存續且對本集團業務屬重大的任何合約或安排中擁有重大權益。

5. 重大不利變動

董事確認，本集團的財務狀況或貿易狀況自二零二三年十二月三十一日(即本集團最近期刊發經審核財務報表的編製日期)起概無任何重大不利變動。

6. 訴訟

於最後實際可行日期，本集團成員公司概無牽涉任何重大訴訟或仲裁，且據董事所知，本集團任何成員公司概無任何尚未了結或面臨的重大訴訟或索償。

7. 專家資格及同意書

以下載列本通函提供其意見、函件或建議的專家(「專家」)的資格：

名稱	資格
泓博資本有限公司	根據證券及期貨條例可進行第1類(證券交易)及第6類(就機構融資提供意見)受規管活動的持牌法團

泓博資本已就刊發本通函出具其同意書，同意以本通函所載形式及涵義載入其函件及提述其名稱，且迄今並未撤回該同意書。

於最後實際可行日期，泓博資本並無於本集團任何成員公司擁有任何股權，亦無權利(無論可否依法強制執行)認購或提名他人認購本集團任何成員公司的證券。

於最後實際可行日期，泓博資本並無於本集團任何成員公司所收購或出售或租賃或本集團任何成員公司擬收購或出售或租賃的任何資產中，擁有任何直接或間接權益。



Feiyu Technology International Company Ltd.

飛魚科技國際有限公司

(於開曼群島註冊成立之有限公司)

(股份代號：1022)

股東特別大會通告

茲通告飛魚科技國際有限公司(「本公司」)謹訂於二零二四年十二月二十七日(星期五)下午三時正假座中華人民共和國福建省廈門市湖里區高新技術園護安路78號A座5樓高級行政會議室舉行股東特別大會(「股東特別大會」)，以分別考慮及酌情通過下列決議案(無論有否修訂)為本公司普通決議案。除另有指明者外，本通告所用詞彙與本公司所刊發日期為二零二四年十二月十一日的通函(「通函」)所界定者具有相同涵義：

普通決議案

1. 「動議：

- (a) 謹此批准、追認及確認訂立騰訊小遊戲協議(定義及詳情見本公司日期為二零二四年十二月十一日的通函(「通函」))及其項下擬進行交易；
- (b) 謹此批准就截至二零二六年十二月三十一日止三個年度各年騰訊小遊戲協議的經修訂年度上限(定義及詳情見通函)；及
- (c) 謹此授權本公司任何一名董事，在彼或彼等可能全權酌情認為屬必要、適宜、適當或權宜的情況下，代表本公司簽立一切其他文件及協議，並採取一切行動及事宜，以實施及／或落實騰訊小遊戲協議項下擬進行交易以及與之相關或涉及的一切事宜。」

承董事會命

飛魚科技國際有限公司

主席、行政總裁兼執行董事

姚劍軍

香港，二零二四年十二月十一日

股東特別大會通告

於本通告日期，董事會由執行董事姚劍軍先生、陳劍瑜先生、畢林先生及林志斌先生；及獨立非執行董事劉千里女士、賴曉凌先生及曹曦先生組成。

附註：

1. 根據香港聯合交易所有限公司證券上市規則(「上市規則」)，所有於大會上的決議案(程序及行政事項除外)將以投票方式進行表決，而投票結果將根據上市規則在香港交易及結算所有限公司網站及本公司網站內刊載。
2. 凡有權出席上述大會並於會上投票的本公司股東，均有權委任其他人士作為其受委代表代其出席大會並於會上投票。凡持有兩股或以上股份的股東均可委任一名以上受委代表代其出席上述大會並於會上投票。受委代表毋須為本公司股東。倘委派一名以上受委代表，則須註明每名受委代表所代表的股份數目及類別。
3. 代表委任表格連同經簽署的授權書或其他授權文件(如有)或該授權書或授權文件核證副本，最遲須於大會或其任何續會指定舉行時間48小時前送交本公司香港股份過戶登記分處香港中央證券登記有限公司(地址為香港灣仔皇后大道東183號合和中心17M樓)，方為有效。交回代表委任表格後，本公司股東仍可親身出席大會或其任何續會並於會上投票，而在此情況下，委任代表的文據將被視為已撤銷。
4. 為釐定股東出席上述大會並於會上投票的資格，本公司將於二零二四年十二月二十三日(星期一)起至二零二四年十二月二十七日(星期五)(包括首尾兩日)暫停辦理股東過戶登記手續，期間將不會辦理股份轉讓手續。為符合股東資格出席上述大會並於會上投票，所有過戶文件連同有關股票須不遲於二零二四年十二月二十日(星期五)下午四時三十分送交本公司香港股份過戶登記分處香港中央證券登記有限公司(地址為香港灣仔皇后大道東183號合和中心17樓1712-1716號舖)進行登記。