

此 乃 要 件 請 即 處 理

閣下如對本通函任何方面或應採取的行動有任何疑問，應諮詢股票經紀或其他註冊證券交易商、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，應立即將本通函及隨附代表委任表格送交買主或銀行、股票經紀或其他代理商，以便轉交買主。

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

— 遊戲業務合作框架協議

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
溢博資本有限公司

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4至20頁。獨立董事委員會的推薦意見函件載於本通函第21至22頁。獨立財務顧問溢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23至53頁。本公司謹訂於二零二六年六月二十六日(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60至61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，交回本公司香港證券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。

本通函以英文及中文編製。如有任何歧異，概以英文版本為準。

二零二六年六月九日

目 錄

	頁次
釋義	1
董事會函件	4
獨立董事委員會函件	21
獨立財務顧問函件	23
附錄一 — 一般資料	54
股東特別大會通告	60

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：

「年度上限」	指	應收款項年度上限及應付款項年度上限
「聯繫人」	指	具有上市規則所賦予該詞的涵義
「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
「合作業務」	指	遊戲業務合作框架協議項下擬進行的遊戲業務合作，包括但不限於本集團與騰訊集團的遊戲開發、遊戲營運、支付服務、廣告展示及其他相關遊戲業務。
「董事」	指	本公司董事
「股東特別大會」	指	本公司將舉行的股東特別大會，以(其中包括)考慮及酌情批准遊戲業務合作框架協議、其項下擬進行的交易及年度上限
「股東特別大會持續關連交易事項」	指	遊戲業務合作框架協議、其項下擬進行的交易及年度上限
「遊戲業務合作框架協議」	指	廈門飛魚與騰訊計算機於二零二六年四月二日就合作業務訂立的遊戲業務合作框架協議
「本集團」	指	本公司、其附屬公司及中國經營實體

釋 義

「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「滋博資本」	指	滋博資本有限公司，一間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	參與遊戲業務合作框架協議或於其中擁有權益的人士(如有)以外於股東特別大會將予審議的事項中並無擁有任何重大權益的股東
「最後實際可行日期」	指	二零二六年六月三日，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
「上市規則」	指	聯交所證券上市規則
「小遊戲」	指	HTML5遊戲
「通告」	指	本通函所載的股東特別大會通告
「應付款項年度上限」	指	本集團於截至二零二六年、二零二七年及二零二八年十二月三十一日止年度各年就遊戲業務合作框架協議項下持續關連交易應付騰訊集團的預期最高年度金額
「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

釋 義

「應收款項年度上限」	指	騰訊集團於截至二零二六年、二零二七年及二零二八年十二月三十一日止年度各年就遊戲業務合作框架協議項下持續關連交易應付本集團的預期最高年度金額
「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」，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))
「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，其財務業績已由騰訊綜合入賬為騰訊的受控制結構性實體
「廈門飛魚」	指	廈門飛魚科技有限公司，於中國成立的有限公司，為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
— 遊戲業務合作框架協議
及
(2) 股東特別大會通告**

緒言

董事會提述本公司日期為二零二六年四月二日的公告，內容有關(其中包括)遊戲業務合作框架協議、其項下擬進行的交易及年度上限。

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. 遊戲業務合作框架協議

過去，本集團與騰訊集團曾訂立多份遊戲合作協議。根據該等遊戲合作協議，本公司通常會(其中包括)授予騰訊集團發行及營運遊戲的權力。騰訊集團通常會提供遊戲操作系統、服務器、與運營商及用戶的接口、系統維護和若干客戶服務。本公司日期為二零二四年九月十日的公告所披露三國之刃移動遊戲合作協議為該等合作協議的例子之一。

就遊戲營運及向本集團提供額外收益來源而言，根據本公司日期為二零二四年十二月十一日的通函所披露有關支付服務及廣告展示服務的騰訊小遊戲協議，本集團已就其所營運遊戲於微信小程序申請虛擬支付功能及開通營銷平台功能。

由於本集團與騰訊集團之間的合作(包括但不限於三國之刃移動遊戲合作協議及騰訊小遊戲協議，該等協議各自構成遊戲業務合作框架協議項下的最終協議)將會持續開展，本集團已與騰訊訂立遊戲業務合作框架協議，以制定清晰的框架規管訂約方之間的持續交易及提升本集團管理及監察有關持續關連交易的效率。

於二零二六年四月二日，廈門飛魚(本公司間接全資附屬公司)與騰訊計算機訂立遊戲業務合作框架協議，期限自二零二六年四月二日起至二零二八年十二月三十一日止。

遊戲業務合作框架協議的主要條款概述如下：

日期

二零二六年四月二日

訂約方

- (1) 廈門飛魚(為其本身及代表其聯屬人士)；及
- (2) 騰訊計算機(為其本身及代表其聯屬人士)

期限

自二零二六年四月二日起至二零二八年十二月三十一日止。

標的事項

廈門飛魚(及其聯屬人士)與騰訊計算機(及其聯屬人士)應在遊戲業務合作框架協議的框架內於遊戲業務中開展合作，主要包括但不限於遊戲開發、遊戲營運、遊戲支付服務及遊戲廣告展示(「合作業務」)。各項合作業務交易的詳細條款應載列於訂約方根據遊戲業務合作框架協議的條款將予訂立的個別最終協議。

定價政策

所有合作業務的定價，包括但不限於(i)遊戲開發服務的委託開發費用；(ii)遊戲營運的收益分成安排；(iii)遊戲支付服務相關支付渠道技術服務費；及(iv)遊戲廣告展示的廣告收益分成，應由訂約方參考現行市價經公平磋商後釐定，且應屬公平合理。

於根據遊戲業務合作框架協議訂立任何最終協議前，本公司應於合約審查程序中評估定價條款，以確保其屬正常商業條款，且對本公司而言不遜於向獨立第三方提供或自獨立第三方獲得的條款。有關更多詳情，請參閱下文「內部控制措施」一段。

下文載列遊戲業務合作框架協議項下與騰訊的各類合作業務的具體定價政策詳情。

合作業務

主要定價政策

遊戲開發服務

製作費用將綜合考慮遊戲內容、規模及技術複雜程度，以及評估所需資源、開發時間表、人員配置及成本結構等因素後釐定。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定價條款，並將有關獨立第三方的定價條款與騰訊集團所提供者進行比較。

董事會函件

合作業務

主要定價政策

遊戲營運服務

根據就遊戲營運與騰訊的現有遊戲營運安排，遊戲營運服務費為遊戲營運所得淨收益扣除渠道成本後的40%至60%收益分成比例。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定價條款，並將有關獨立第三方的定價條款與騰訊集團所提供者進行比較。

遊戲支付服務

本集團將按騰訊提供的標準支付服務條款(受與騰訊訂立的後台協議規管，並適用標準條款及條件)就遊戲產生的總付款額分成40%(就普通遊戲而言，不計及騰訊於不同期間提供的激勵政策)。該等標準條款及條件與騰訊向所有訂約方提供者相同。

廣告展示服務

本集團將有權按騰訊提供的標準廣告展示服務條款(受與騰訊訂立的後台協議規管，並適用標準條款及條件)收取廣告收益產生總收款額的50%。該等標準條款及條件與騰訊向所有訂約方提供者相同。

支付條款

支付條款將因應其項下擬進行不同類別交易的市場慣例而異，按月支付或按里程碑支付。支付條款、結算方式及信貸期將於訂約方將予訂立的個別最終協議中訂明，並定期結算。下文載列遊戲業務合作框架協議項下與騰訊的各類合作業務的具體支付條款詳情。

合作業務

主要支付條款

遊戲開發服務

製作費用將根據交付時間表項下的開發進度分多期支付。

董事會函件

合作業務

主要支付條款

遊戲營運服務

應收款項將通過銀行轉賬方式支付至指定銀行賬戶，並須於接獲發票日期起計20個營業日內支付。

遊戲支付服務

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日，即交易後次月的第7日入賬，本集團可下載賬單完成對賬；(ii) 高支付等級：結算期為30日，即交易後第31日入賬，本集團可下載賬單完成對賬；及(iii) T+1等級：在滿足若干條件的情況下，資金將於交易後一日入賬。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。該等支付條款與騰訊向所有訂約方提供者相同。

廣告展示服務

騰訊將於次月通過電郵向本集團發送結算單。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。該等支付條款與騰訊向所有訂約方提供者相同。

董事會函件

歷史交易金額

下文載列於所示年度／期間本集團與騰訊就合作業務的歷史交易金額：

	於二零二六年				
	截至十二月三十一日止年度			於二零二六年 一月一日至	於二零二六年 四月二日至
	二零二三年	二零二四年	二零二五年	四月一日期間	最後實際 可行日期期間
	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
本集團自騰訊集團					
收取的金額					
—遊戲開發服務費	-	-	-	-	-
—遊戲營運服務費	9,006	6,295	4,349	409	193
—廣告展示服務費	9,725	14,553	14,946	2,632	2,190
	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
總計：	<u>18,731</u>	<u>20,848</u>	<u>19,295</u>	<u>3,041</u>	<u>2,383</u>
本集團向騰訊集團					
支付的金額					
—遊戲營運服務費	-	-	-	-	-
—遊戲支付服務費	-	23,336	78,675	11,290	11,042
	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
總計：	<u>-</u>	<u>23,336</u>	<u>78,675</u>	<u>11,290</u>	<u>11,042</u>

本公司確認，所有有關合作業務的相關歷史交易金額均已遵守上市規則第14A章的適用規定。

董事會函件

年度上限及釐定基準

下文載列截至二零二八年十二月三十一日止三個年度遊戲業務合作框架協議項下擬進行交易的年度上限：

	截至十二月三十一日止年度		
	二零二六年 ¹ 人民幣千元	二零二七年 人民幣千元	二零二八年 人民幣千元
應收款項年度上限²			
—遊戲開發服務費	—	—	—
—遊戲營運服務費	2,899	1,492	1,492
—廣告展示服務費	73,430	59,746	24,173
	<u>76,329</u>	<u>61,238</u>	<u>25,665</u>
總計：	<u>76,329</u>	<u>61,238</u>	<u>25,665</u>
應付款項年度上限²			
—遊戲營運服務費	81,181	139,427	59,545
—遊戲支付服務費	426,847	475,790	161,512
	<u>508,028</u>	<u>615,217</u>	<u>221,075</u>
總計：	<u>508,028</u>	<u>615,217</u>	<u>221,075</u>

附註：

1. 截至二零二六年十二月三十一日止年度的應收款項年度上限及應付款項年度上限涵蓋自二零二六年一月一日起至二零二六年四月一日止期間的歷史交易金額，以及自二零二六年四月二日(即遊戲業務合作框架協議的訂立日期)起至二零二六年十二月三十一日止期間的估計交易金額。
2. 應收款項年度上限及應付款項年度上限經計及不同服務類型及不同遊戲產品的預期交易總額後按總額基準釐定。就此而言，不會按每項服務或每款遊戲評估年度上限的動用情況，而是參考將收取或支付的總額(即應收款項年度上限及應付款項年度上限)進行評估。

上述各項年度上限乃參考以下各項釐定：

- (a) 本集團與騰訊集團就遊戲開發服務、遊戲營運服務、遊戲支付服務及廣告展示服務的歷史交易金額；
- (b) 基於本集團現有遊戲於測試期間或推出後期間(如適用)的表現以及未來營運計劃的預期充值流水(根據每日活躍用戶(DAU)、每用戶平均收入(ARPU)及每日新增用戶(DNU)等參數估算)及廣告收入；

- (c) 遊戲業務合作框架協議範圍內現有類似遊戲的實際表現；及
- (d) 本集團截至二零二六年十二月三十一日止年度的遊戲業務目標，包括預期開發及推出的新遊戲數目。

股東務請注意，年度上限為董事根據現時所得資料作出的最佳估計。年度上限不應詮釋為對本集團遊戲表現的任何估計或預測，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。

年度上限的變化趨勢主要由於以下因素的綜合影響：

1. 應付款項年度上限

a. 本集團應付騰訊集團的遊戲支付服務費

該服務費指遊戲虛擬支付服務(其中本集團作為客戶並向騰訊集團支付服務費)的交易金額。估計交易金額主要根據微信小程序上已推出或預期將推出的13款小遊戲的預期充值流水，乘以相關遊戲虛擬支付服務費比例(預期為40%)計算得出。遊戲支付服務費屬經常性質，每當遊戲用戶進行應用程序內購買時即會產生。

充值流水使用測試期間或推出後期間的用戶留存率、支付數據、壽命價值(LTV)及投資回報等績效指標進行預測，反映遊戲壽命週期的不同階段。本集團通過匯總預測每日充值流水來估計充值流水，該估計每日充值流水按預測每日新增用戶數乘以預期每日LTV增量計算得出。LTV增量採用標準行業冪函數($y = ax^b$)進行建模，並根據測試期間或推出期間收集的實際LTV數據進行擬合，以預測未來用戶價值。

除上文所述的LTV方法外，本集團亦採用參考每用戶平均收入(ARPU)方法。這亦是遊戲行業常用的方法，其輸入數據易於觀察及驗證。小遊戲的壽命週期通常為兩至三年，DAU於推出後不久達到峰值，並隨時間下降。DAU預測基於營銷計劃、預期

用戶留存率及類似遊戲的歷史表現。用戶數量一般隨著大力推廣而上升，並隨新鮮感消退及推廣減緩而下降。未來收入以類似遊戲為基準，通過應用預期每用戶平均收入(ARPU)進行估計。

遊戲類型及內容亦會影響預測。角色扮演遊戲往往具有更長的壽命週期及更高的長期留存率，而玩家對戰競技遊戲通常展現更高的參與度及付費意願。預期頻繁更新內容、活動及推廣將帶動應用程序內消費。

營銷策略為另一關鍵因素，原因為其影響用戶獲取及付費用戶轉化率。在預測充值流水時，會考慮到已規劃的各項活動，包括上線前的推廣、合作夥伴關係及付費廣告。較高的營銷力度通常有助實現更強的用戶增長及變現能力。對於高潛力遊戲，本集團可能加大定向廣告活動投入，運用數據驅動方法及多元化廣告形式(例如視頻、試玩及劇情廣告)，以最大化覆蓋範圍及投資回報。

二零二六年的估計充值流水根據11款小遊戲(包括若干現有遊戲及將於二零二六年正式推出的新遊戲)計算得出。該數目接近二零二五年所營運的小遊戲數量(二零二五年為3款，其餘列於二零二五年的遊戲仍處於測試階段)的四倍。此外，預期於二零二六年下半年推出的一款小遊戲(詳情於下文(b)段進一步闡述)源自既有知識產權，預期將提升品牌認知度及用戶接受度，故該特定遊戲的充值流水估計將處於較高水平。因此，二零二六年應付款項年度上限項下遊戲支付服務的預期交易金額較二零二五年的相應歷史交易金額顯著增加。二零二七年的預期交易金額較二零二六年略高，主要由於二零二六年推出的新遊戲將於二零二七年全年營運，而於二零二六年僅營運數月。於二零二八年，遊戲預期將進入壽命週期中後期，期間營銷工作將會減少。因此，預期該等遊戲產生的收益將減少，導致遊戲支付服務的預期交易金額下降。

b. 本集團應付騰訊集團的遊戲營運服務費

該服務費指本集團作為服務供應商向騰訊集團提供遊戲營運服務的交易。本集團過往並未向騰訊集團提供該等服務，故該

類服務並無歷史交易金額。然而，本集團正就向騰訊集團提供與1款遊戲有關的遊戲營運服務與騰訊集團進行積極磋商。於最後實際可行日期，本集團與騰訊集團就該遊戲訂立的遊戲營運協議尚未簽署。根據擬議的遊戲營運安排，本集團將就小遊戲營運提供有關手機遊戲產品操作系統、服務器、與運營商及用戶的接口、系統維護及客戶服務。根據與騰訊集團的最新討論，擬議的定價政策為與騰訊集團按淨收益(即扣除渠道費用後的充值流水)的若干收益比例進行分成。截至二零二八年十二月三十一日止三個年度的遊戲營運服務(本集團作為服務供應商並向騰訊集團支付收益分成)的預期交易金額根據以下公式，按營運相關遊戲產生的應付騰訊集團的估計未來收益分成計算得出：

淨收益 x 騰訊收益分成比例

其中，「淨收益」指充值流水減渠道費用；

「充值流水」指遊戲玩家進行應用程序內購買的總金額及本集團收取的廣告收益；

「渠道費用」指就應用程序內購買向平台或支付渠道支付的服務費；及

「騰訊收益分成比例」指就遊戲營運向騰訊集團支付的收益分成。

鑒於本集團過往並無向騰訊集團提供該類服務，應付款項年度上限(當中已計及(其中包括)該等服務的估計交易金額)高於歷史交易金額。上述小遊戲源自既有知識產權，預期將提升品牌認知度及用戶接受度。因此，本集團預期基於相關知識產權吸引力，將實現更強的用戶參與度及更高的支付意願。該小遊戲目前預期將於二零二六年下半年正式推出。因此，截至二零二七年十二月三十一日止年度，預期本集團將向騰訊集團支付大量遊戲營運收益分成，導

致二零二七年全年的預期金額高於該遊戲於二零二六年下半年推出後數月的金額。於二零二八年，預期該小遊戲將進入壽命週期中後期，期間營銷工作將會減少，故預期該遊戲產生的收益將會下降。因此，截至二零二八年十二月三十一日止年度，應付款項年度上限項下有關遊戲營運服務的交易金額預期將減少。

2. 應收款項年度上限

a. 騰訊集團應付本集團的廣告展示服務費

該服務費根據已推出或預期將推出的16款遊戲中所展示廣告產生的估計充值流水，乘以相關廣告展示服務費比例(預期為50%)計算得出。廣告展示服務費屬經常性質，每當廣告於本集團遊戲內有效展示予用戶時即會產生。

於二零二五年，僅3款主要小遊戲正式投入營運(未計及(i)兩款手機遊戲，其中一款的廣告展示服務費保持相對穩定，預期於二零二六年至二零二八年持續維持穩定，而另一款的相關費用則微不足道，且預計將維持在該水平；及(ii)於二零二五年仍處於測試階段的其他遊戲)，相比之下，二零二六年則將正式推出12款主要小遊戲。因此，二零二六年廣告展示服務的估計交易金額較二零二五年的相應交易金額顯著增加。廣告展示服務費的估計交易金額趨勢與支付服務費不同，主要由於在二零二六年初步推出階段，大量休閒及非付費用戶通常透過觀看廣告加入遊戲。於二零二七年遊戲進入穩定營運階段後，留存用戶通常為付費意願較高的核心用戶。非付費用戶比例下降預期將減少廣告展示總次數及點擊率，導致二零二七年應收款項年度上限項下的估計廣告展示服務費減少，並於二零二八年進一步下降。

b. 騰訊集團應付本集團的遊戲營運服務費

截至二零二六年十二月三十一日止年度，騰訊集團應付本集團的遊戲營運服務費的預期交易金額較二零二五年的歷史交易金額顯著減少。此乃主要由於過往在此類別貢獻最大收益份額的遊戲預期將於二零二六年上半年後停止營運，因此於二零二六年餘下時間及往後年度，預期該遊戲將不再產生服務費。其他數款貢獻金額較小的遊戲亦預期將於二零二六年停止營運。

就餘下貢獻交易金額相對較小的遊戲而言，由於該等遊戲已營運多年，且為本集團知名的自有知識產權，本集團擬繼續營運該等遊戲以產生穩定收益。

因此，二零二七年的預期交易金額預計將低於二零二六年，反映最高收益遊戲於二零二六年下半年停止營運所帶來的全年影響。儘管如此，在本集團既有遊戲持續營運的支持下，預期二零二七年及二零二八年的交易金額將維持相對穩定。

訂立遊戲業務合作框架協議的理由及裨益

誠如本公司過往公告及通函所披露，本集團一直與騰訊集團就遊戲業務合作，包括於微信小程序平台推出多款遊戲及本集團獲騰訊委聘開發小遊戲。由於預期繼續進行有關合作，董事認為訂立遊戲業務合作框架協議將為規管雙方的持續交易提供清晰的結構化框架，並促進本集團根據上市規則有效管理及監察該等交易。

董事進一步認為，騰訊集團作為中國遊戲市場的主要參與者，擁有豐富行業資源、龐大用戶群及強大營運能力，為本集團重要的長期戰略合作夥伴。遊戲業務合作框架協議將使本集團得以藉助騰訊的既定平台、發行渠道及市場地位，從而支持本集團於小遊戲領域的可持續業務發展及提升其於小遊戲行業的競爭力。

董事(包括獨立非執行董事)認為，遊戲業務合作框架協議於本集團日常及一般業務過程中按正常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。

2. 內部控制措施

為監控遊戲業務合作框架協議項下交易，本公司已實施以下內部控制程序：

- (a) 遊戲業務合作框架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相關合作業務詳情，以供批准。定價條款將於合約審查程序中進行評估，以確保其為就本公司而言不遜於向獨立第三方提供或自獨立第三方獲得的正常商業條款。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獨立第三方的條款，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。簽署遊戲業務合作框架協議項下的最終協議後，業務部門將即時通知本集團的財務部及內部控制團隊；

- (b) 財務部應每月向本公司行政總裁、總裁及副總裁報告各項合作業務的進度以及相關每月交易額。內部控制團隊將隨時了解有關進度及金額，並將繼續監控及每月審查各項合作業務的交易金額，防止偏離年度上限。內部控制團隊將根據實際交易金額評估次月的預期交易金額。內部控制團隊將每月向高級管理層匯報年度上限的動用情況。倘實際交易金額達到(或預期於次月達到)有關期間年度上限的50%，則本公司將及時評估剩餘期間的預期交易金額。倘預期超出相關年度上限，本公司將提前採取適當措施，包括修訂年度上限及／或重新遵守上市規則第14A章項下的適用規定(包括刊發公告及在必要時取得獨立股東批准)，以確保持續符合上市規則；
- (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。

3. 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開發、營運及發行，連同遊戲相關的廣告及授權服務。

廈門飛魚(本公司的間接全資附屬公司及遊戲業務合作框架協議的訂約方)主要從事網絡遊戲、手機遊戲及小遊戲的開發。

騰訊主要於中國從事提供通信與社交網絡、數字內容、遊戲、營銷服務、金融科技與雲服務。騰訊計算機為騰訊的綜合聯屬實體，主要在中國從事提供增值服務及營銷服務業務。

4. 上市規則的涵義

遊戲業務合作框架協議

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，因此為本公司的主要股東。因此，根據上市規則第14A章，騰訊及其聯繫人構成本公司的關連人士。

由於遊戲業務合作框架協議項下擬進行的交易將於協議期限內持續或經常進行，故根據上市規則第14A章，該等交易構成本公司的持續關連交易。

鑒於參考年度上限計算的最高適用百分比率超過5%，根據上市規則第14A章，其項下擬進行的交易須遵守申報、公告、年度審閱及獨立股東批准規定。

董事會批准

董事會已批准遊戲業務合作框架協議、其項下擬進行的交易及年度上限。

概無董事於遊戲業務合作框架協議及其項下擬進行的交易中擁有重大權益，因此概無董事須就相關董事會決議案放棄投票。

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遊戲業務合作框架協議、其項下擬進行交易及年度上限是否於本公司日常及一般業務過程中按正常商業條款訂立，對獨立股東而言是否屬公平合理，以及是否符合本公司及股東的整體利益向獨立股東提供意見。獨立董事委員會函件載於本通函第21至22頁。

概無獨立董事委員會成員於遊戲業務合作框架協議及相關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，以就遊戲業務合作框架協議項下擬進行的交易及相關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23至53頁。

股東特別大會

本公司謹訂於二零二六年六月二十六日(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60至61頁，以考慮及酌情批准股東特別大會持續關連交易事項。

根據上市規則第13.39(4)條及第13.39(5)條，有關遊戲業務合作框架協議項下擬進行的交易及相關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。任何其他參與遊戲業務合作框架協議及相關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，概無其他股東於股東特別大會持續關連交易事項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股東特別大會持續關連交易事項放棄投票。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股東特別大會持續關連交易事項的決議案放棄投票。

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。

5. 推薦意見

敬請 閣下垂注：

- (i) 載於本通函第21至22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
- (ii) 載於本通函第23至53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股東特別大會持續關連交易事項，並經考慮獨立財務顧問的意見後認為，訂立遊戲業務合作框架協議及其項下擬進行的交易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將於股東特別大會上提呈的相關決議案，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的推薦意見及上述所有其他因素，董事認為，訂立遊戲業務合作框架協議及其項下擬進行的交易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將於股東特別大會上提呈的相關決議案，以批准股東特別大會持續關連交易事項。

6. 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

為及代表董事會
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

二零二六年六月九日

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
— 遊戲業務合作框架協議
及
(2) 股東特別大會通告**

吾等茲提述本公司於二零二六年六月九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，以考慮遊戲業務合作框架協議項下擬進行的該等交易及相關年度上限，並就此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4至20頁的董事會函件及載於通函第23至53頁滋博資本有限公司的意見函件，其獲委任為獨立財務顧問，以就遊戲業務合作框架協議項下擬進行的該等交易及相關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,以及遊戲業務合作框架協議的相關條款與條件後,吾等認為遊戲業務合作框架協議項下擬進行的交易及相關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遊戲業務合作框架協議項下擬進行的交易及相關年度上限的決議案。

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

二零二六年六月九日

獨立財務顧問函件

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

宏博資本有限公司

敬啟者：

持續關連交易 遊戲業務合作框架協議

緒言

茲提述吾等就遊戲業務合作框架協議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二零二六年六月九日的通函(「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。

過去，貴集團與騰訊集團曾訂立多份遊戲合作協議。根據該等遊戲合作協議，貴公司通常會(其中包括)授予騰訊集團發行及營運遊戲的權力。騰訊集團通常會提供遊戲操作系統、服務器、與運營商及用戶的接口、系統維護和若干客戶服務。貴公司日期為二零二四年九月十日的公告所披露三國之刃移動遊戲合作協議為該等合作協議的例子之一。

就遊戲營運及向貴集團提供額外收益來源而言，根據貴公司日期為二零二四年十二月十一日的通函所披露有關支付服務及廣告展示服務的騰訊小遊戲協議，貴集團已就其所營運遊戲於微信小程序申請虛擬支付功能及開通營銷平台功能。虛擬支付功能將允許遊戲玩家透過微信支付進行遊戲內購買，而營銷平台功能則允許於遊戲內展示廣告。

獨立財務顧問函件

由於 貴集團與騰訊集團之間的合作(包括但不限於上述服務)將會持續開展， 貴集團已與騰訊訂立遊戲業務合作框架協議，以制定清晰的框架規管訂約方之間的持續交易及提升 貴集團管理及監察有關交易的效率。

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，遊戲業務合作框架協議項下的交易構成 貴公司的持續關連交易。鑒於參考年度上限計算的最高適用百分比率超過5%，遊戲業務合作框架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。

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，以就遊戲業務合作框架協議、其項下擬進行交易及年度上限是否於 貴公司日常及一般業務過程中按正常商業條款訂立，對獨立股東而言是否屬公平合理，以及是否符合 貴公司及股東的整體利益，向獨立股東提供意見。吾等(宏博資本)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。吾等一直就修訂有關支付服務及廣告展示服務的騰訊小遊戲協議年度上限擔任 貴公司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 貴公司日期為二零二四年十二月十一日的通函。除此之外， 貴集團或騰訊與吾等之間於過去兩年內並無任何委聘或聯繫。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遊戲業務合作框架協議提供獨立意見。

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

獨立財務顧問函件

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乃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

就遊戲業務合作框架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開發、營運及發行，連同遊戲相關的廣告及授權服務。

廈門飛魚(貴公司的間接全資附屬公司及遊戲業務合作框架協議的訂約方)主要從事網絡遊戲、手機遊戲及小遊戲的開發。

獨立財務顧問函件

下文載列摘錄自 貴公司二零二四財年年報的截至二零二四年十二月三十一日止兩個年度(分別為「二零二三財年」及「二零二四財年」)及摘錄自 貴公司二零二五財年年報的截至二零二五年十二月三十一日止年度(「二零二五財年」)的 貴集團綜合財務資料概要：

(a) 財務表現

	二零二三財年	二零二四財年	二零二五財年
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
	(經審核)	(經審核)	(經審核)
收益	226,189	276,748	810,239
毛利	194,467	237,193	743,974
銷售及發行開支	(37,494)	(160,356)	(470,813)
行政開支	(54,576)	(50,529)	(62,052)
研發成本	(64,092)	(68,265)	(86,622)
除稅前溢利/(虧損)	52,560	(44,473)	107,181
股東應佔溢利/(虧損)	52,013	(44,394)	105,304

二零二四財年與二零二三財年比較

貴集團收益由二零二三財年約人民幣226.2百萬元增加約22.4%至二零二四財年約人民幣276.7百萬元，主要由於在二零二四年八月一日推出新遊戲「一步兩步」，該遊戲廣受用戶歡迎，並於二零二五年一月攀升至微信小遊戲暢銷榜第8名，惟該增長被「保衛蘿蔔4」產生的收益減少部分抵銷，原因是 貴集團專注於該遊戲的長期運營而非即時變現。此外，年內HTML5遊戲產生的廣告收益增加亦為收益增長作出貢獻。

貴集團毛利由二零二三財年約人民幣194.5百萬元增加約22.0%至二零二四財年約人民幣237.2百萬元，與期內收益增加一致，而毛利率由二零二三財年的86.0%上升至二零二四財年的85.7%，保持相對穩定。

銷售及發行開支由二零二三財年約人民幣37.5百萬元增加約327.7%至二零二四財年約人民幣160.4百萬元。該增幅的主要原因為(i)分銷開支於二零二三財年至二零二四財年增加約人民

幣102.4百萬元，主要由於(a)在二零二四年就推出「一步兩步」開展營運活動，及(b)「神仙道3」於二零二三年底由第三方代理轉為貴集團自營後，貴公司所承擔的營運活動及相關開支；及(ii)在二零二三財年至二零二四財年渠道費用增加約人民幣20.5百萬元，主要由於在微信小程序推出「一步兩步」，而貴集團按總額基準確認其收益，並於銷售及發行開支中確認渠道技術服務費。

由於以上所述，貴集團錄得由二零二三財年的股東應佔溢利約人民幣52.0百萬元轉為二零二四財年的股東應佔虧損約人民幣44.4百萬元。

二零二五財年與二零二四財年比較

貴集團收益由二零二四財年約人民幣276.7百萬元大幅增加約192.8%至二零二五財年約人民幣810.2百萬元，該增幅的主要原因為(i)在二零二四財年至二零二五財年遊戲營運收益增加約人民幣528.5百萬元，主要由於(a)在二零二四年八月一日推出「一步兩步」，該遊戲廣受用戶歡迎並於二零二五年進入收益期，及(b)在二零二四年十二月及二零二五年三月分別推出「野人快跑」及「獸化三國」等其他HTML5遊戲；及(ii)在二零二四年下半年及二零二五年上半年推出「一步兩步」等多款HTML5遊戲產生廣告收益，廣告收益隨之增加約人民幣8.7百萬元。

貴集團毛利由二零二四財年約人民幣237.2百萬元大幅增加約213.7%至二零二五財年約人民幣744.0百萬元，主要由於上述收益增加所致。毛利率由二零二四財年的85.7%上升至二零二五財年的91.8%，受員工成本及服務器成本的影響，銷售成本於二零二四財年至二零二五財年僅增加約67.5%，低於上述收益增幅。

銷售及發行開支由二零二四財年約人民幣160.4百萬元增加約193.6%至二零二五財年約人民幣470.8百萬元。該增幅的主要原因為(i)在二零二四財年至二零二五財年發行開支增加約人民幣207.4百萬元，主要由於在二零二四年八月一日推出的「一步兩步」及已推出或處於測試階段的其他HTML5遊戲的運營造成開

支；及(ii)在二零二四財年至二零二五財年渠道費用增加約人民幣102.6百萬元，主要由於在微信小程序推出「一步兩步」及其他HTML5遊戲，而貴集團按總額基準確認其收益，並於銷售及發行開支中確認渠道技術服務費。

由於以上所述，貴集團錄得扭虧為盈，由二零二四財年的股東應佔虧損約人民幣44.4百萬元扭轉為二零二五財年的股東應佔溢利約人民幣105.3百萬元。

(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，展現出強大韌性及玩家粘性。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。貴集團於二零二四年作出投資HTML5遊戲(包括小遊戲)的戰略決策，此舉不僅帶來卓越成果，亦豐富了產品組合。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，持續投入及頻繁更新新功能對於培養用戶粘性、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

騰訊主要於中國從事提供通信與社交網絡、數字內容、遊戲、營銷服務、金融科技與雲服務。騰訊計算機為騰訊的綜合聯屬實體，主要在中國從事提供增值服務及營銷服務業務。

2. 訂立遊戲業務合作框架協議的理由及裨益

貴集團的收益主要來自遊戲營運，二零二四財年至二零二五財年收益總額約86.3%及94.7%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。除通信及社交服務平台微信外，騰訊亦發行多款全球最受歡迎的電子遊戲，並在科技領域提供一系列服務，包括雲計算、廣告及金融科技，以支持數字轉型與業務增長。

作為中國領先的網絡遊戲及手機遊戲開發商和營運商，貴集團與騰訊集團擁有逾十年的合作經驗。鑒於騰訊在中國社交媒體與通信、支付服務及遊戲業務行業中佔據主導地位，與騰訊集團維繫可持續的長期關係對貴集團實現其業務目標而言至關重要。騰訊自二零二一年起成為貴集團主要股東之一後，兩大集團的合作進一步鞏固。隨著自二零二四年起成功於微信小程序推出旗下小遊戲，貴集團隨後正如本函件「1.有關貴集團及騰訊集團的資料」一節所述，實現亮眼的財務表現。

貴公司認為，遊戲業務合作框架協議將為有條不紊性地整合與騰訊集團的各類合作提供框架，從而提升貴集團於管理及監察交易方面的效率，亦為貴集團打下基礎，以便管理、評估及評價日後與騰訊集團合作的商機。

遊戲開發

於二零二五年九月十二日，貴集團與騰訊集團訂立遊戲開發協議，據此，貴集團將為騰訊集團開發一款小遊戲，而騰訊集團將根據小遊戲的開發情況，分期向貴集團支付製作費用人民幣12,500,000元。未來如有類似機會，貴集團可繼續與騰訊在遊戲開發方面展開合作。

遊戲營運

貴集團與騰訊集團就遊戲營運擁有長期的業務關係。其中一項合作為自二零一四年起授出發行及營運遊戲「三國之刃」（由貴集團擁有的知識產權）的權利。遊戲營運安排的一般條款包括貴集團提供手機遊戲內容及運行軟件的技術支持，而騰訊集團則提供手機遊戲產品操作系統、服務器、與運營商及用戶的接口、系統維護及客戶服務。

為拓寬貴集團的收益來源並最大程度提高股東經濟回報，加上貴集團二零二五財年年報所述貴集團於二零二五年開發的新遊戲數量，貴集團認為與騰訊在遊戲營運方面的業務合作有望在不久的將來擴大規模。

遊戲支付服務及廣告展示服務

自二零二三年十一月起，貴集團已就其小遊戲於微信小程序申請虛擬支付功能及開通營銷平台功能，以籌備於微信小程序上推出小遊戲。

微信小程序後台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 貴集團小遊戲內進行遊戲內購買的支付方式。

就營銷平台功能而言， 貴集團須在微信小程序後台接受廣告展示服務協議，而 貴集團將允許透過營銷平台功能於 貴集團的小遊戲中展示廣告。

整體概要

開發及營運手機遊戲及網絡遊戲為 貴集團的主營業務，與遊戲業務合作框架協議項下的遊戲開發及遊戲營運服務相關。鑒於過往業務關係、與騰訊的現有項目及 貴集團的開發中項目，吾等認為， 貴集團未來與騰訊持續合作對 貴集團有利，為其玩家及股東帶來持續價值。此外，借助騰訊集團於中國遊戲市場、社交媒體及線上支付服務行業的強大地位，合作將支持 貴集團在競爭激烈的行業中開發優質遊戲(包括微信小程序上的小遊戲(「微信小遊戲」))的策略。

就遊戲業務合作框架協議的其他部分(即遊戲支付服務及廣告展示服務)而言，吾等認為，其與 貴集團的遊戲開發及營運業務相輔相成， 貴集團可利用該等服務拓寬其收益來源、提供更好的玩家體驗或支持遊戲及遊戲內功能的日常營運。此外，吾等從管理層獲悉，誠如本函件其餘部分所詳述，該等服務受與騰訊訂立的後台協議規管，當中適用標準條款及條件。

微信小程序為用戶提供便捷的支付方式，遊戲內購買可透過微信支付彈窗輕鬆完成。此外，微信小遊戲整合至微信社交應用程序平台，具有即點即玩、無需下載的特點。該平台亦具備分享及傳播功能，為 貴集團降低客戶獲取成本。再者，微信小遊戲提供廣告系統、遊戲俱樂部及官方賬號等全面支持，可支持用戶獲取、測試、推出及長期營運的整個流程。

從戰略角度來看，騰訊集團擁有大量頂級遊戲產品及遊戲平台，而 貴集團一直致力於開發及營運小遊戲。因此，預期騰訊集團與 貴集團可發揮各自在產品及平台方面的競爭優勢，以增加遊戲用戶數量，從而提升 貴集團所開發小遊戲的受歡迎程度。

具體而言，與騰訊集團的合作使 貴集團得以受惠於騰訊在遊戲行業的豐富經驗及資源，包括龐大的潛在用戶網絡。透過利用騰訊現有的基礎設施及專長， 貴集團可加強其遊戲的開發、發行及創收，或透過利用騰訊任何現有可供遊戲營運業務合作的知識產權，加快遊戲開發週期。此外，與微信小程序整合帶來獨特優勢，如無縫用戶體驗、即點即玩功能及增強社交互動功能。該等元素對吸引及挽留用戶至關重要，原因為其提供便利並促進玩家間的社群意識。微信社交功能的傳播特性亦有助用戶增長及參與度，進一步提升小遊戲的受歡迎程度。與騰訊集團的戰略協同(包括在遊戲開發及營運方面的合作或利用微信小程序)使 貴集團得以有效把握中國日益增長的遊戲市場。此舉不僅提升 貴集團遊戲的曝光度及可及性，亦透過雙方的綜合優勢確保競爭優勢。

儘管如此， 貴集團無意於微信小程序平台獨家推出其小遊戲。於最後實際可行日期， 貴集團亦已於抖音平台、支付寶、Vivo、Oppo等其他平台推出其小遊戲，而 貴集團日後將繼續評估並於其他平台推出其小遊戲。

基於上文，吾等同意董事的意見，即遊戲業務合作框架協議項下的交易對 貴集團的營運屬必要，並於 貴集團日常及一般業務過程中進行，且符合 貴公司及股東整體的利益。

獨立財務顧問函件

3. 遊戲業務合作框架協議的主要條款

- 日期：二零二六年四月二日
- 訂約方：廈門飛魚(為其本身及代表其聯屬人士)；及
騰訊計算機(為其本身及代表其聯屬人士)
- 期限：自二零二六年四月二日起至二零二八年十二月三十一日止
- 標的事項：廈門飛魚(及其聯屬人士)與騰訊計算機(及其聯屬人士)應在遊戲業務合作框架協議的框架內於遊戲業務中開展合作，主要包括但不限於遊戲開發、遊戲營運、遊戲支付服務及遊戲廣告展示(「合作業務」)。各項合作業務交易的詳細條款應載列於訂約方根據遊戲業務合作框架協議的條款將予訂立的個別最終協議。
- 定價政策：所有合作業務的定價，包括但不限於(i)遊戲開發服務的委託開發費用；(ii)遊戲營運的收益分成安排；(iii)遊戲支付服務相關支付渠道技術服務費；及(iv)遊戲廣告展示的廣告收益分成，應由訂約方參考現行市價經公平磋商後釐定，且應屬公平合理。
- 根據遊戲業務合作框架協議訂立任何最終協議前，貴公司應於合約審查程序中評估定價條款，以確保其屬正常商業條款，且對貴公司而言不遜於向獨立第三方提供或自獨立第三方獲得的條款。
- 支付條款：支付條款將因應其項下擬進行不同類別交易的市場慣例而異，按月支付或按里程碑支付。支付條款、結算方式及信貸期將於訂約方將予訂立的個別最終協議中訂明，並定期結算。

獨立財務顧問函件

根據遊戲業務合作框架協議，吾等注意到，誠如本函件「2.訂立遊戲業務合作框架協議的理由及裨益」一節所述，協議所涵蓋的服務大致涵蓋 貴集團與騰訊集團之間現有合作類型。就定價政策而言，於訂立遊戲業務合作框架協議項下任何最終協議前，將於商業上可行的範圍內與至少兩名獨立第三方的報價進行比較，以確保所有最終協議的條款對 貴公司而言不遜於獨立第三方可獲得或提供的條款。

吾等已向 貴公司管理層查詢採納該定價政策的理由。吾等了解到， 貴集團與騰訊之間存在多種類型的合作安排，而該等合作的標的事項(包括營運中遊戲、開發中遊戲或將予開發的遊戲)於訂立遊戲業務合作框架協議時可能尚未可用或確定。鑒於交易類型繁多且各自定價機制存在固有差異，於框架協議內詳盡訂明所有定價模式並不可行。

此外，於框架層面為所有交易類型訂立僵化定價條款可能會限制 貴公司適應特定業務情況及不斷變化市場狀況的靈活性。例如，若干後台服務定價或公開報價費用可能會隨行業發展而變動。

因此，吾等同意 貴公司的意見，即採納基於現行市場基準(包括於商業上可行的範圍內與至少兩名獨立第三方的報價進行比較)並進行公平商業磋商的定價方法，為釐定與騰訊個別合作協議條款更為適當及靈活的機制。 貴公司亦將實施內部控制措施，以確保所有交易均按公平、合理及透明的條款進行，並符合上市規則有關持續關連交易的規定，從而保障獨立股東的利益。

儘管如此，吾等已進行以下工作以評估遊戲業務合作框架協議的定價政策。具體而言，吾等已獲取並審閱於二零二一年一月一日至二零二六年二月二十八日期間(「**審閱期**」，即本函件日期前約五年)與獨立第三方訂立的協議樣本及與騰訊就遊戲業務合作框架協議項下服務訂立的最終協議。雖然吾等最初尋求在較短時間範圍內獲取樣本，惟吾等了解到(i)若干類型交易(如遊戲開發及遊戲營運)並非頻繁發生；及(ii)更廣泛樣本集對促進更有意義的比較屬必要。因此，就吾等

獨立財務顧問函件

的分析而言，取樣期已延長至約五年。基於吾等的審閱所得出定價政策的一般概要載列如下：

服務性質	與騰訊的主要定價政策及支付條款	與獨立第三方的主要定價政策及支付條款
(A) 遊戲開發服務 (貴集團作為服務提供商並收取收益)	<p>製作費用將綜合考慮遊戲內容、規模及技術複雜程度，以及評估所需資源、開發時間表、人員配置及成本結構等因素後釐定。 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定價條款，並將有關獨立第三方的定價條款與騰訊集團所提供者進行比較。</p> <p>製作費用將根據交付時間表項下的開發進度分多期支付。</p>	<p>吾等了解到， 貴集團與其他訂約方進行遊戲開發的合作有限，於審閱期內僅與獨立第三方簽訂一份協議。約人民幣9.3百萬元的製作費用乃經綜合考慮遊戲內容、規模及技術複雜程度後按公平原則釐定。該費用將根據開發進度分五期支付。</p>
(B) 遊戲營運服務 (貴集團作為服務提供商並支付收益分成，或 貴集團作為客戶並收取收益分成)	<p>根據就遊戲營運與騰訊的現有遊戲營運安排，遊戲營運服務費為遊戲營運所得淨收益扣除渠道成本後的40%至60%收益分成比例。 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定價條款，並將有關獨立第三方的定價條款與騰訊集團所提供者進行比較。</p> <p>應收款項將通過銀行轉賬方式支付至指定銀行賬戶，並須於接獲發票日期起計20個營業日內支付。</p>	<p>吾等已審閱於審閱期內與獨立第三方簽訂的5份遊戲營運協議，並注意到遊戲營運服務費為遊戲營運所得淨收益扣除渠道成本後的15%至70%。</p> <p>遊戲營運服務費的付款期為自發票日期起計14個營業日至60個曆日。</p>

服務性質	與騰訊的主要定價政策及支付條款	與獨立第三方的主要定價政策及支付條款
(C) 遊戲支付服務 (貴集團作為客戶並支付服務費)	<p>貴集團將按騰訊提供的標準支付服務條款(受與騰訊訂立的後台協議規管，並適用標準條款及條件)就遊戲產生的總付款額分成40%(就普通遊戲而言，不計及騰訊於不同期間提供的激勵政策)。該等標準條款及條件與騰訊向所有訂約方提供者相同。</p> <p>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日，即交易後次月的第7日入賬，貴集團可下載賬單完成對賬；(ii)高支付等級：結算期為30日，即交易後第31日入賬，貴集團可下載賬單完成對賬；及(iii) T+1等級：在滿足若干條件的情況下，資金將於交易後一日入賬。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。該等支付條款與騰訊向所有訂約方提供者相同。</p>	<p>貴集團將按3個其他小遊戲平台提供的標準支付服務條款就遊戲產生的充值流水額分成30%至50%。</p> <p>遊戲支付服務費的付款期為自發票日期起計約20個曆日至30個曆日。</p>

獨立財務顧問函件

服務性質	與騰訊的主要定價政策及支付條款	與獨立第三方的主要定價政策及支付條款
(D)廣告展示服務 (貴集團作為授權方 允許廣告商接入展示並 收取收益分成)	<p>貴集團將有權按騰訊提供的標準廣告展示服務條款(受與騰訊訂立的後台協議規管，並適用標準條款及條件)收取廣告收益產生總收款額的50%。該等標準條款及條件與騰訊向所有訂約方提供者相同。</p> <p>騰訊將於次月通過電郵向 貴集團發送結算單。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。該等支付條款與騰訊向所有訂約方提供者相同。</p>	<p>貴集團將有權按3個其他小遊戲平台提供的標準廣告展示服務條款收取廣告收益產生總收款額的20%至60%。</p> <p>廣告收益的付款期為自發票日期起計約30個曆日至40個曆日。</p>

就(A)遊戲開發服務而言，吾等認為，各遊戲開發項目的遊戲內容、規模及技術複雜程度可能存在顯著差異，進而影響所需資源水平、開發時間表、人員配置及成本結構。因此，與騰訊訂立的協議項下的定價及商業條款屬項目特定，未必可直接比較與獨立第三方訂立的協議項下的定價及商業條款。吾等已審閱 貴公司日期為二零二五年九月十二日有關與騰訊計算機訂立遊戲開發協議的公告。吾等注意到，於審閱期內就(A)遊戲開發服務與騰訊簽訂的協議的代價為人民幣12.5百萬元，高於上文表格所述與其他獨立第三方的代價約人民幣9.3百萬元。吾等亦注意到，向騰訊提供遊戲開發服務的期限為11個月，與向獨立第三方提供服務的10個月相若。基於 貴集團與騰訊集團之間及 貴集團與其他獨立第三方之間訂立的歷史遊戲開發交易，吾等認為， 貴集團與騰訊集團訂立的遊戲開發服務協議屬公平合理。

就(B)遊戲營運服務而言，吾等認為，各協議之間並無直接可比性，原因為遊戲的營運及發行涉及多項項目特定因素。吾等了解到，遊戲營運協議的定價及收益分成安排乃經參考多項因素釐定，包括(i)預期用戶獲取方式、營運策略及遊戲壽命週期；(ii)市場適銷性以及營運商承諾的發行及推廣資源規模及成效；(iii)技術複雜程度及與營運遊戲基礎設施整合的水平；(iv)遊戲產品實力及營銷潛力(產品表現數據、知識產權(「知識產權」)或品牌價值以及產品完整性及創新性)；(v)營運商及內容提供商的貢獻及責任；及(vi)目標市場及競爭格局。鑒於該等因素的組合，各遊戲營運協議的商業條款本質上屬項目特定，因此可能限制與騰訊訂立的協議及與獨立第三方訂立的協議之間的可比性。儘管如此，吾等已將 貴集團與騰訊集團簽訂的協議項下遊戲營運服務協議的收益分成比例和 貴集團與獨立第三方訂立的協議項下的收益分成比例作比較。根據吾等的審閱，吾等注意到，收益分成機制大致一致，原因為收益分成一般基於淨收益(總收益減渠道成本)計算且不計及其他營運開支。此外，與騰訊有關遊戲營運服務的收益分成比例和與獨立第三方具有類似營運特性的遊戲的收益分成比例大致相若，並處於該等收益分成比例的範圍內。

就(C)遊戲支付服務及(D)廣告展示服務而言，其均為與騰訊訂立的後台營運協議，而其定價及條款屬預先釐定性質。換言之，騰訊向各個別客戶提供的條款通常相同。就此而言，吾等已於線上獨立檢索並注意到，騰訊網站所載向所有訂約方提供的條款與 貴集團所接受的該等後台營運協議大致相同。吾等認為，此表明 貴集團過往與騰訊訂立的該等後台營運相關最終協議的條款與騰訊的其他業務合作夥伴相若，而 貴集團日後與騰訊訂立的該等後台營運相關最終協議的條款應與騰訊的其他業務合作夥伴相若。

基於上文，吾等注意到，騰訊集團與 貴集團之間的上述服務定價和獨立第三方與 貴集團之間者相若，因此認為就獨立股東而言，騰訊集團與 貴集團之間有關遊戲業務合作框架協議的服務定價屬公平合理。

就支付條款而言，吾等注意到，騰訊所提供的各項服務及 貴集團向騰訊所提供的各項服務的結算期與獨立第三方所提供者大致相符。因此，吾等認為該等支付條款屬公平合理，並符合一般商業條款。

獨立財務顧問函件

4. 評估建議年度上限

下文載列按服務性質劃分的二零二五財年及二零二六年一月一日至四月一日期間的實際交易金額明細，以及截至二零二六年十二月三十一日止年度（「二零二六財年」）、截至二零二七年十二月三十一日止年度（「二零二七財年」）及截至二零二八年十二月三十一日止年度（「二零二八財年」）的遊戲業務合作框架協議的年度上限。

	截至 二零二五年 十二月三十一日 止年度的 交易金額 人民幣千元	二零二六年 一月一日至 四月一日 期間的 交易金額 人民幣千元	截至 二零二六年 十二月三十一日 止年度的 建議年度上限 人民幣千元	截至 二零二七年 十二月三十一日 止年度的 建議年度上限 人民幣千元	截至 二零二八年 十二月三十一日 止年度的 建議年度上限 人民幣千元
(A) 遊戲開發服務費(附註1)	-	-	-	-	-
(B2) 騰訊集團向 貴集團支付的遊 戲營運服務費	4,349	409	2,899	1,492	1,492
(D) 騰訊集團向 貴集團支付的廣 告展示服務費	14,946	2,632	73,430	59,746	24,173
貴集團自騰訊集團收取的金額或應 收款項年度上限(B2+D)	19,295	3,041	76,329	61,238	25,665
(B1) 貴集團向騰訊集團支付的遊 戲營運服務費	-	-	81,181	139,427	59,545
(C) 貴集團向騰訊集團支付的遊 戲支付服務費	78,675	11,290	426,847	475,790	161,512
貴集團向騰訊集團支付的金額或應 付款項年度上限(B1+C)	78,675	11,290	508,028	615,217	221,057

附註1：貴公司認為，於二零二五年九月十二日公佈的與騰訊集團就遊戲開發協議訂立的關連交易屬一次性交易而非經常性質，因此，該協議產生的交易金額不被視為持續關連交易，故未納入上文所呈列表格。

(A) 遊戲開發

貴公司認為，於二零二五年九月十二日公佈的與騰訊集團就遊戲開發協議訂立的關連交易屬一次性交易，且根據貴集團管理層可獲得的最新資料，於最後實際可行日期，貴集團與騰訊集團並無新的遊戲開發安排，因此年度上限並無包含任何預期的遊戲開發服務費。

(B) 遊戲營運

(B1) 貴集團向騰訊集團支付的遊戲營運服務費

該服務費指貴集團作為服務供應商向騰訊集團提供遊戲營運服務。截至二零二五年十二月三十一日止年度，貴集團並未向騰訊集團提供該等服務。然而，貴集團正就向騰訊集團提供與遊戲18有關的遊戲營運服務與騰訊集團進行積極磋商。於最後實際可行日期，貴集團與騰訊集團就遊戲18訂立的遊戲營運協議尚未簽署。根據擬議的遊戲營運安排，貴集團將就小遊戲營運提供有關手機遊戲產品操作系統、服務器、與運營商及用戶的接口、系統維護及客戶服務。據貴集團管理層確認，根據與騰訊集團的最新討論，擬議的定價政策為與騰訊集團按淨收益(即扣除渠道費用後的充值流水)的若干收益比例進行分成。

截至二零二八年十二月三十一日止三個年度的遊戲營運服務(貴集團作為服務供應商並向騰訊集團支付收益分成)的年度上限乃根據遊戲18營運產生的預期將向騰訊集團支付的未來收益分成計算得出。吾等已審閱有關計算，並將計算內容摘要如下：

淨收益x騰訊收益分成比例

「淨收益」指充值流水減渠道費用

「充值流水」指遊戲18玩家進行應用程序內購買的總金額及貴集團收取的廣告收益

「渠道費用」指就應用程序內購買向平台或支付渠道支付的服務費

「騰訊收益分成比例」指就遊戲18的遊戲營運向騰訊集團支付的收益分成

基於吾等對有關計算的審閱，貴公司預期遊戲18將於二零二六年下半年正式推出。遊戲18結合內部經驗及外部對標成果，經精心打磨設計。憑藉貴集團過往在遊戲10等成功遊戲中累積的經驗，貴集團對近期市場上表現優異的同類可比產品進行深入研究，重點關注核心遊戲設計及機制、早期用戶體驗及參與度、變現結構及支付轉化，以及卡牌遊戲細分領域內的用戶偏好。該研究結果經分析後，成為定制遊戲18特定產品設計的關鍵要素。

經參考估計充值流水(充值流水預測詳情載於本函件第4節「評估建議年度上限」的「(C)遊戲支付服務」分節)，吾等已與管理層討論並了解遊戲18的充值流水預測主要受兩大核心因素影響，(i)用戶獲取規模；及(ii)壽命價值增長。該遊戲的充值流水金額較高，原因在於其具備較強的基本商業屬性。該遊戲基於現有知識產權，可提升品牌認知度及用戶接受度，從而可輕鬆提高點擊率及轉化效率，進而支持更高的初期用戶獲取。這亦表明在推廣階段，用戶教育成本更低，且市場推廣力更強。由於貴集團開展的深度市場調研，並結合市場上成功產品的成熟變現結構，貴集團預期受知識產權吸引力所驅動，將實現更高的用戶參與度及支付意願。

渠道費用將自充值流水收入中扣除，而渠道費用的性質及計算則視乎玩家使用IOS或非IOS平台玩遊戲而定。根據該計算，吾等注意到截至二零二八年十二月三十一日止三個年度，遊戲18的充值流水中70%及30%分別分配至非IOS平台及IOS平台。吾等已要求並取得於二零二五年十二月三十一日前正式推出的三款小遊戲的充值流水中非IOS平台與IOS平台的比例，並注意到，於二零二五財年，非IOS平台充值流水佔非IOS平台及IOS平台總充值流水的比例介乎64%至66%。基於上述原因，吾等認為計算中將充值流水按70%：30%分配至非IOS平台與IOS平台屬公平合理。

就使用非IOS平台的玩家而言，將扣除騰訊遊戲虛擬支付費用。吾等從該計算中注意到，非IOS平台充值流水的40%用於計算騰訊遊戲虛擬支付費用，與吾等對貴集團與騰訊之間的遊戲虛擬支付服務協議的理解相符。鑒於其為與騰訊訂立的後台協議，適用標準條款及條件，吾等認為該計算基準屬公平合理。

就使用IOS平台的玩家而言，與非IOS平台類似，吾等從該計算中注意到，在確定渠道費用時，會採用IOS平台充值流水的一定比例，與

獨立財務顧問函件

吾等對 貴集團與騰訊之間的相關支付服務安排及與支付功能有關的手續費的理解相符。鑒於其為與騰訊訂立的後台安排，適用標準條款及條件，且符合現行政策，吾等認為該計算基準屬公平合理。

為計算作為充值流水一部分的廣告收益，廣告總收入(即廣告商就展示予手機遊戲玩家的遊戲內廣告位所支付的總金額)將由 貴集團估算。經參考於二零二五年十二月三十一日前正式推出的三款小遊戲的歷史數據，截至二零二五年十二月三十一日止年度，每月廣告總收入佔充值流水的最高比率介乎3%至14%。根據 貴集團提供的計算時間表，吾等將遊戲18的每月廣告總收入除以每月充值流水，並注意到該比例約為6%，在 貴公司歷史數據所示的比例範圍內。

與 貴集團微信小程序中的其他小遊戲相同，各方將就廣告收益安排達成協議，據此， 貴集團將授予廣告商在小遊戲內展示廣告的權限，作為回報，騰訊集團將向 貴集團支付展示費。吾等從該計算中注意到，廣告所產生的總收入的50%用於計算廣告展示服務費，與吾等對 貴集團與騰訊之間的廣告展示服務協議的理解相符。鑒於其為與騰訊訂立的後台協議，適用標準條款及條件，吾等認為廣告展示服務費的計算基準屬公平合理。

於最後實際可行日期， 貴集團與騰訊集團就遊戲18訂立的遊戲營運協議尚未簽署。基於吾等對計算時間表的審閱，當中已採用 貴集團與騰訊集團正在討論的最新利潤分成安排。經參考 貴集團就 貴集團與騰訊集團持續討論遊戲18(即就年度上限而言，該遊戲是 貴集團向騰訊集團支付的遊戲營運服務費中的唯一一款小遊戲)的遊戲營運服務所提供的資料，吾等認為騰訊利潤分成比例的計算基準屬公平合理。

基於上述原因，吾等認為 貴集團向騰訊集團支付的遊戲營運服務費的年度上限屬公平合理。

(B2) 騰訊集團向 貴集團支付的遊戲營運服務費

根據 貴公司提供的計算明細表，騰訊集團於各期間向 貴集團

獨立財務顧問函件

支付的遊戲營運服務費的交易金額及年度上限(按遊戲劃分)載列於下表：

遊戲	截至	二零二六年	截至	截至	截至
	二零二五年	二零二六年	二零二六年	二零二七年	二零二八年
	十二月三十一日	一月一日至	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	期間的	止年度的	止年度的	止年度的
	交易金額	交易金額	建議年度上限	建議年度上限	建議年度上限
	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
遊戲1	2,748	129	1,374	-	-
遊戲2、3、4、5及6的總和	1,492	277	1,492	1,492	1,492
遊戲7	66	3	33	-	-
於二零二六年停服的遊戲	43	-	-	-	-
總計	<u>4,349</u>	<u>409</u>	<u>2,899</u>	<u>1,492</u>	<u>1,492</u>

吾等從 貴公司管理層獲悉，預期遊戲1的營運將僅持續至二零二六年上半年，隨後將停止營運。因此，於設定遊戲1二零二六財年的建議金額時，採用二零二五財年交易金額的一半。同樣，吾等從 貴公司管理層獲悉，預期遊戲7的營運將僅持續至二零二六年上半年，隨後將停止營運。因此，於設定遊戲7二零二六財年的建議金額時，亦採用二零二五財年交易金額的一半。

遊戲2至遊戲6均為已營運多年的遊戲，且為 貴集團知名的自有知識產權。鑒於玩家群體忠誠度高且付費用戶穩定， 貴集團擬繼續營運該等遊戲以為 貴集團貢獻穩定收益，因此於估算二零二六財年至二零二八財年的建議金額時，採用二零二五財年的實際歷史交易金額。基於上述理由，吾等認為騰訊集團向 貴集團支付的遊戲營運服務費的年度上限屬公平合理。

(C) 遊戲支付服務

根據 貴公司提供的計算明細表，貴集團(作為客戶)於各期間向騰訊集團支付服務費的遊戲虛擬支付服務的交易金額及年度上限(按遊戲劃分)載列於下表：

遊戲	截至 二零二五年 十二月三十一日 止年度的 交易金額 人民幣千元	二零二六年 一月一日至 四月一日 期間的 交易金額 人民幣千元	截至 二零二六年 十二月三十一日 止年度的 建議年度上限 人民幣千元	截至 二零二七年 十二月三十一日 止年度的 建議年度上限 人民幣千元	截至 二零二八年 十二月三十一日 止年度的 建議年度上限 人民幣千元
遊戲5	280	121	264	132	-
遊戲6	15	61	11,630	19,075	20,003
遊戲8	822	416	36,876	16,838	7,564
遊戲9	823	-	-	-	-
遊戲10	59,330	6,449	17,527	925	-
遊戲11	16,150	4,101	11,062	3,368	1,110
遊戲12	1,239	31	-	-	-
遊戲13	-	14	35,980	24,571	1,400
遊戲14	9	23	35,916	26,480	1,743
遊戲15	-	-	26,551	31,016	2,061
遊戲16	7	74	66,420	50,191	4,102
遊戲17	-	-	23,161	25,891	5,102
遊戲18(附註1)	-	-	161,459	277,303	118,427
總計	<u>78,675</u>	<u>11,290</u>	<u>426,846</u>	<u>475,790</u>	<u>161,512</u>

附註1：此即(B1) 貴集團向騰訊集團支付的遊戲營運服務費中提及的小遊戲。

估值採用的一般方法

(i) 充值流水的計算

遊戲虛擬支付服務(及廣告展示服務)年度上限的計算很大程度上參考每款遊戲的充值流水。因此，充值流水為評估年度上限的關鍵組成部分之一。根據吾等對管理層所提供資料的審閱，充值流水的計算可概述如下：

預期充值流水基於小遊戲於測試期間或推出後期間(如適用)的用戶留存率、支付數據、壽命價值及投資回報等表現確定。為便於說明，貴集團通過匯總預期每日充值流水釐定其預期充值流水，而預期每日充值流水

則通過參考小遊戲的預期壽命週期，將預測每日新增用戶數乘以預期每日LTV增量而得出。LTV增量指每日LTV相較於前一日的增量金額。預期每日LTV增量的範圍介乎0.00至2.39之間，且在整個壽命週期內呈總體下降趨勢。預期每日LTV增量使用遊戲行業常用的建模工具釐定，下文將進一步詳述。

貴集團使用的建模工具為遊戲行業常用的數學冪函數。於測試期間或正式推出期間，貴集團收集遊戲壽命週期中關鍵日期(x)對應的實際LTV(y)數據，並使用公式為 $y = ax^b$ 的冪函數趨勢線對該數據進行擬合。基於實際數據(即x和y)，計算出冪函數的兩個參數(即a和b)以生成擬合公式。隨後使用該擬合公式推導未來日期(x)對應的LTV(y)。基於測試期間或推出過程中關鍵日期的實際LTV數值，採用數學方法分析歷史數據，擬合歷史LTV增長模式，並獲取適當參數以預測未來LTV的變化。

除前兩段所述的LTV法外，管理層亦採用參考每用戶平均收入(ARPU)的方法。此亦為遊戲行業常用的方法，且其輸入數據易於觀察及驗證。下文是對該方法的描述。

根據貴集團的經驗，小遊戲的壽命週期通常為兩至三年，每日活躍用戶數通常於推出後的最初幾個月達到峰值。預測每日活躍用戶參考貴集團每款遊戲的營銷計劃，以及基於已正式推出及測試中遊戲收集的歷史數據得出的預期留存率釐定。具體而言，用戶規模通常在密集開展用戶獲取活動期間達到峰值，並隨著用戶獲取活動規模縮減及用戶壽命週期效應顯現而逐漸下降。達到峰值後，隨著新遊戲不斷推出、遊戲新鮮感降低及更新頻率降低，新玩家增長通常會放緩，同時現有玩家逐漸流失。確定遊戲壽命週期中後期每日活躍用戶下降率的主要因素為貴集團其他歷史遊戲在壽命週期後期的下降率，以及遊戲行業普遍參考的壽命週期後期下降率。估算出用戶數量後，通過將用戶數量乘以預期從用戶獲得的平均收益(即ARPU，參考貴公司此前推出的同類手機遊戲數值)來估算用戶總購買金額。

除上述因素外，管理層在估算每款遊戲的充值流水時會考慮的其他因素包括遊戲內容及與遊戲相關的營銷投入。

在確定估算充值流水的參數時，亦會考慮遊戲類型及內容特徵。貴公司認識到，不同類型的遊戲(例如角色扮演遊戲、玩家對戰競技遊戲及休閒遊戲)表現出不同的行為及變現模式。對於敘事豐富的角色扮演遊戲，預測通常包含更長的平均壽命週期及更高的長期留存率。對於以競技性及實時互動為核心的PvP類遊戲，管理層通常假設更高的參與強度及更高的付費意願。因此，該類遊戲的付費用戶轉化率假設可能高於休閒遊戲。遊戲內容更新頻率為另一重要考量因素。對於計劃頻繁更新內容、開展常態化營運活動、推出賽季通行證或限時優惠的遊戲，貴公司通常會將應用程序內購買活動的增長納入考量。

營銷策略及支出為貴公司預測充值流水的另一個基準，原因為其直接影響用戶獲取、品牌認知度，並最終影響付費用戶群的規模及質量。有關因素包括上線前的預熱活動、發行推廣、跨界合作及持續性用戶獲取支出。若計劃加大營銷力度，尤其在推出及重大內容更新階段，通常支持更高的預測用戶流入及更高的付費用戶轉化率假設。管理層亦將預測結果與過往針對類似遊戲的營銷活動的歷史表現進行交叉核對。對於貴公司認為具有較高培養潛力並能吸引更廣泛玩家群體的若干遊戲，貴公司可能會加大營銷投入，開展集中式用戶獲取活動，以增加遊戲的曝光度並吸引用戶的關注及參與。這種被稱為「付費廣告用戶獲取」的營銷行動，涉及戰略性地投資廣告以吸引新用戶。付費廣告用戶獲取為一種戰略性推廣方式，通過投資各種形式的廣告為遊戲或應用程序吸引新用戶。公司利用數據分析來識別及鎖定對遊戲興趣度最高的特定用戶群體，確保廣告精準觸達目標受眾並盡可能提高投資回報。該等營銷工作包括多種廣告形式，例如能快速吸引觀眾注意力的簡短而引人入勝的視頻廣告、允許用戶於廣告內直接與迷你版遊戲互動的試玩廣告，以及利用真人演員及敘事手法構建情感共鳴的實景劇情廣告。因此，這需要分配更多資源以確保該等活動的成效。

(ii) 將遊戲虛擬支付服務費比例用於計算充值流水

於計算遊戲估計充值流水後，充值流水將分別分配至各遊戲的非IOS平台及IOS平台，方式與上文「(B1) 貴集團向騰訊集團支付的遊戲營運服務費」一節所述渠道費用分配的方式相似。吾等注意到，非IOS平台及IOS平台的充值流水分配比例通常約為70%：30%，與本函件「(B1) 貴集團向騰訊集團支付的遊戲營運服務費」一節所討論小遊戲的分配比例相同。

根據各遊戲的估計充值流水，相關遊戲虛擬支付服務費按相關遊戲非IOS渠道的充值流水乘以40%計算得出。此計算方式符合本函件第3節「遊戲業務合作框架協議的主要條款」所述向騰訊支付遊戲虛擬支付服務費的定價政策。

對各遊戲的分析

有關小遊戲充值流水的說明，請參閱本函件「(B1) 貴集團向騰訊集團支付的遊戲營運服務費」分節的描述。

據 貴公司管理層告知，遊戲13至遊戲17的正式推出日期為二零二六年中左右。遊戲13至遊戲17的充值流水主要參考遊戲10（貴集團於二零二四年下半年推出的小遊戲，可提供大量歷史數據）。儘管遊戲10的歷史表現為核心參考基準，貴集團將針對遊戲設計與內容的差異進行調整，例如玩法架構、變現框架、內容進度及用戶留存框架（例如以賽季為基礎的遊戲系統）、影響用戶粘性與市場趨勢的社交與聯盟特徵。例如，吾等注意到遊戲16的估計充值流水相對較高，故而遊戲虛擬支付服務金額相對較高。管理層已考量遊戲的各個方面，包括遊戲16的核心玩法模組，其融合涵蓋角色成長、促進遊戲合作與競爭的聯盟系統的模擬和策略元素。遊戲16亦採用季節性營運模式，可進行版本更新、玩法動態與遊戲內生態系統調整，從而激勵玩家長期參與。核心變現框架亦已進行強化，以支持季節驅動的消費及活動驅動的變現。吾等注意到，遊戲16的首年平均每月充值流水預計將較遊戲10高約15%，鑒於管理層基於遊戲10的經驗對遊戲16的玩法進行改進，故吾等認為其屬合理。此外，吾等已審閱遊戲13至遊戲17的估計用戶獲取成本與首年充值流水的比率，並注意到該比率與遊戲10的歷史數據相近。因此，吾等認為遊戲13至遊戲17的估計充值流水屬合理。

據管理層所確認，預期遊戲9及遊戲12將於二零二六年上半年停服，且僅維持最低限度運作，因此相關估算並未計入遊戲虛擬支付。

遊戲10於二零二四年下半年正式推出，根據 貴集團的經驗，小遊戲的壽命週期一般為兩至三年。吾等認為，由二零二五財年實際金額人民幣59,330,000元下降約71.5%至二零二六財年年度上限人民幣17,527,000元，再進一步銳減至二零二七財年的人民幣925,000元，並於二零二八財年停服歸零，此下降趨勢屬合理。

與遊戲10類似，吾等注意到遊戲8及遊戲11在整個預期遊戲壽命週期內亦呈現類似趨勢。此情況與 貴集團對小遊戲一般壽命週期為兩至三年的經驗相符，每日活躍用戶數目於推出後的首幾個月達到峰值，其後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。隨後遊戲流量將進入衰退期，每日活躍用戶數目在遊戲壽命週期中後期持續下降。吾等注意到，遊戲11於二零二五年上半年推出(較遊戲10晚半年左右)，而上表所列遊戲11基於其壽命週期所處階段的數據呈現與遊戲10相近的趨勢：由二零二五財年的人民幣16,150,000元下降31.5%至二零二六財年的人民幣11,062,000元，其後於二零二七財年下降69.6%至人民幣3,368,000元，並於二零二八財年下降67.0%至人民幣1,110,000元。此外，吾等注意到遊戲8於二零二五年測試，並於二零二六年三月正式推出。上表所列遊戲8基於其壽命週期所處階段的數據亦呈現與遊戲10相近的趨勢：由二零二五財年的人民幣822,000元顯著增加至二零二六財年的人民幣36,876,000元，其後呈下降趨勢，於二零二七財年下降54.3%至人民幣16,838,000元，並於二零二八財年下降55.1%至人民幣7,564,000元。

就遊戲5而言，由於其充值流水規模相對較小，且該遊戲已於二零二四年中推出，早已過了遊戲壽命週期的指數增長階段。吾等了解到管理層已參考二零二五財年的交易金額人民幣280,000元，用以估計二零二六財年的金額為人民幣264,000元，其後減半至二零二七財年的人民幣132,000元，並預期於二零二七年停服歸零。鑒於遊戲5的規模，以及吾等對 貴集團遊戲在預測充值流水及遊戲虛擬支付方面一般原則的理解，吾等認為上述方法屬合理。

就遊戲6而言，由於其為 貴集團擁有的長期知識產權之一，管理層認為該遊戲能夠產生相對穩定的收益，並展現較長的遊戲壽命週期。管理層視其為一款休閒類遊戲，並參照該遊戲於二零二二年推出的手機版本的充值流水，以估計二零二六財年至二零二八財年的充值流水，並應用相關遊戲虛擬支付服務費比例計算各年度金額。吾等已審閱管理層所提供該遊戲手機版本的充值流水數據，並注意到有關充值流水大致穩定，呈可持續趨勢，因此認為上述方法屬合理。

基於上文所述，吾等認為向騰訊集團支付的遊戲支付服務費的年度上限屬公平合理。

獨立財務顧問函件

(D) 廣告展示服務

根據 貴公司提供的計算明細表，騰訊集團於各期間向 貴集團支付的廣告展示服務費的交易金額及年度上限(按遊戲劃分)載於下表：

遊戲	截至	二零二六年	截至	截至	截至
	二零二五年 十二月三十一日 止年度的 交易金額 人民幣千元	二零二六年 一月一日至 四月一日 期間的 交易金額 人民幣千元	二零二六年 十二月三十一日 止年度的 建議年度上限 人民幣千元	二零二七年 十二月三十一日 止年度的 建議年度上限 人民幣千元	二零二八年 十二月三十一日 止年度的 建議年度上限 人民幣千元
遊戲2	61	11	61	61	61
遊戲5	1,729	896	1,729	865	-
遊戲6	13	60	5,365	5,036	4,060
遊戲8	139	81	6,914	3,157	1,418
遊戲9	155	-	-	-	-
遊戲10	6,766	714	1,081	57	-
遊戲11	2,278	373	3,073	936	308
遊戲12	324	5	-	-	-
遊戲13	-	9	6,200	1,725	83
遊戲14	-	8	6,187	1,835	98
遊戲15	-	-	5,127	2,600	116
遊戲16	-	19	11,405	3,439	231
遊戲17	-	-	4,595	5,137	1,012
遊戲18	-	-	18,403	31,608	13,496
遊戲19(附註1)	3,290	453	3,290	3,290	3,290
遊戲20(附註2)	191	2	-	-	-
總計	<u>14,946</u>	<u>2,632</u>	<u>73,430</u>	<u>59,746</u>	<u>24,173</u>

附註1： 遊戲19指遊戲5及遊戲6的手機遊戲版本。

附註2： 遊戲20指遊戲10的手機遊戲版本。

經參考估計充值流水(充值流水預測詳情載於本函件第4節「評估建議年度上限」的「(C1)遊戲虛擬支付服務」分節)， 貴公司按乘以相關遊戲充值流水的某個百分比(「廣告收入與充值流水比率」)估計遊戲展示廣告所產生的總收入。廣告展示服務收益隨後按相關遊戲充值流水乘以50%計算。此計

算方式符合本函件第3節「遊戲業務合作框架協議的主要條款」所述與騰訊的廣告展示服務安排的定價政策。

就遊戲5而言，與虛擬支付服務費相似，由於該遊戲的充值流水規模相對較小，且於二零二四年中推出，早已過了遊戲壽命週期的指數增長階段，故參考二零二五財年的交易金額估計二零二六財年的金額，其後於二零二七財年減半，於二零二八財年歸零，因該遊戲預期至二零二七財年停服。鑒於遊戲5的規模及吾等對有關 貴集團遊戲充值流水預測一般原則的理解，吾等認為上述方法屬合理。

就除遊戲5外的其他遊戲而言，吾等已審閱相關計算明細表，並注意到廣告收入與充值流水比率介乎3%至14%，但遊戲6的比率超過25%。吾等自 貴公司了解到，遊戲6使用較高的百分比，原因為其為一款休閒遊戲，廣告收入與充值流水比率通常較高，因休閒遊戲龐大的免費用戶群僅靠應用程序內購買難以有效盈利，且低沉浸式玩法亦使廣告干擾較小，更易獲用戶接受。因此，休閒遊戲依賴規模驅動的廣告獲利，而其他類型遊戲則更多地依賴應用程序內購買。根據 貴公司有關已推出遊戲(包括遊戲10)的歷史數據，廣告收入與充值流水比率一般介乎3%至13%。吾等認為 貴公司使用的廣告收入與充值流水比率與其營運中觀察到的過往比率基本一致。

在具體審閱及分析每款遊戲時，吾等注意到，就遊戲13至遊戲16而言， 貴公司於估算時採用較高的廣告收入與充值流水比率(10%至14%)，接近 貴公司歷史數據的上限，而已推出超過一年的遊戲則採用較低的廣告收入與充值流水比率。吾等已向管理層查詢並了解到，有關廣告收入與充值流水比率的下降趨勢乃參考歷史遊戲數據模式設定，其中包括於二零二四年推出的遊戲10。其亦因為遊戲13至遊戲16乃參考遊戲10的框架開發，遊戲類型相似，均為塔防遊戲，且僅有細微差別。

就遊戲8、遊戲11、遊戲17及遊戲18而言，吾等注意到其廣告收入與充值流水比率於整個遊戲壽命週期內固定介乎5%至11%。吾等已向管理層查詢並了解到，該固定廣告收入與充值流水比率乃出於遊戲的精心設計及商業化策略。該等遊戲均為IP遊戲或專為實現穩定獲利策略而非壽命週期內自然波動而設計。例如，廣告投放與遊戲內核心資源緊密相連，用戶可透過觀看廣告時間實現與應用程序內購買相似的結果。這使廣告與應用程序內購買收益之間形成穩定關係。此外，IP遊戲用戶群往往較為穩定， 貴集團

一般避免投入大量廣告，藉此維持用戶體驗及品牌定位。因此，該等遊戲對廣告驅動型用戶的依賴較小，並未呈現早期廣告貢獻較高隨後下降的典型模式。

從更廣泛的層面而言，鑒於廣告展示服務費收入的預測與虛擬支付服務費相似，即其主要參考遊戲的充值流水，我們亦已進行高層面的趨勢分析，並注意到上表所列各款遊戲的廣告展示服務費收益與虛擬支付服務費於二零二五財年至二零二八財年的趨勢一致。

基於上文所述，吾等認為來自騰訊的廣告展示服務費收益屬公平合理。

設定騰訊集團向 貴集團支付的費用總額及 貴集團向騰訊集團支付的費用總額的整體年度上限

持續關連交易的建議年度上限經計及不同服務類型及不同遊戲產品的預期交易總額後按總額基準釐定。就此而言，不會按每項服務或每款遊戲評估年度上限的動用情況，而是參考將收取或支付的總額（即應收款項年度上限及應付款項年度上限）進行評估。因此，若干服務類別或特定遊戲產品的超額動用可能會被其他服務類別或遊戲產品的動用不足所抵銷，前提是交易總額仍在應收款項年度上限及應付款項年度上限內。鑒於遊戲業務的性質（不同遊戲及服務的收益貢獻可能因實際推出時間、產品壽命週期、市場接受度及營運策略而波動），有關安排被視為在商業上屬合理，且其為 貴集團提供必要的靈活性，以在不超過整體上限的情況下分配資源及調整業務重心。

基於對預測的審閱，考慮到預測是基於各遊戲於測試期間的表現及測試結果以及同類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遊戲業務合作框架協議項下交易，貴集團已實施若干內部控制程序，包括：

- (a) 遊戲業務合作框架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相關合作業務的詳情，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提供或自獨立第三方獲得的正常商業條款。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。簽署遊戲業務合作框架協議項下的最終協議後，業務部門將即時通知貴集團的財務部及內部控制團隊；
- (b) 財務部應每月向貴公司行政總裁、總裁及副總裁報告各項合作業務的進度以及相關每月交易額。內部控制團隊將隨時了解有關進度及金額，並將繼續監控及每月審查各項合作業務的交易金額，防止偏離年度上限。內部控制團隊將根據實際交易金額評估次月的預期交易金額。內部控制團隊將每月向高級管理層匯報年度上限的動用情況。倘實際交易金額達到(或預期於次月達到)有關期間年度上限的50%，則貴公司將及時評估剩餘期間的預期交易金額。倘預期超出相關年度上限，貴公司將提前採取適當措施，包括修訂年度上限及／或重新遵守上市規則第14A章項下的適用規定(包括刊發公告及在必要時取得獨立股東批准)，以確保持續符合上市規則；

獨立財務顧問函件

- (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 貴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 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。

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，並注意到與騰訊合作的小遊戲的實際交易金額已計入報告。因此，吾等認為遊戲業務合作框架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與騰訊的合作業務的合約審查表，並注意到已獲財務總監及行政總裁批准。

吾等已取得外聘核數師有關 貴集團持續關連交易年度審查的報告樣本，並注意到外聘核數師並無發現任何交易未按照相關交易規管協議訂立的情況。就獨立非執行董事對 貴集團持續關連交易進行的半年度審查而言，吾等已取得由管理層提供以供獨立非執行董事對 貴集團持續關連交易進行半年度審查的資料樣本，並注意到當中包含一份與騰訊合作業務的控制清單，當中載列相關實際交易金額及合約條款。吾等亦注意到獨立非執行董事已於持續關連交易半年度審查的會議記錄上簽名。

因此，吾等認為，已制定適當且充足的內部控制程序，以確保遊戲業務合作框架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，遊戲業務合作框架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，遊戲業務合作框架協議於 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

獨立財務顧問函件

特別大會上提呈的普通決議案，以批准遊戲業務合作框架協議(包括年度上限)及其項下擬進行的交易。

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

為及代表
宏博資本有限公司
董事總經理
蔡丹義
謹啟

二零二六年六月九日

蔡丹義先生為在證券及期貨事務監察委員會註冊的宏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. 董事權益披露

(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%
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}	492,115,000	28.13
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：

- 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 該等權益指：
 - (a) 由姚先生直接持有的10,716,000股股份；及
 - (b) 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。
- 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。
- 4 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。

5. LINCHEEN 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LINCHEEN Holdings Limited持有的37,390,500股股份中擁有權益。
6. 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本公司根據證券及期貨條例第336條規定須予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：

- 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。
- 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記入根據證券及期貨條例第336條須予存置的登記冊內的權益或淡倉。

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. 服務合約

於最後實際可行日期，概無董事與本集團任何成員公司訂立或擬訂立不可由本集團該成員公司於一年內終止而毋須支付賠償(法定賠償除外)的服務合約。

5. 合約或安排中的權益

(a) 資產權益

於最後實際可行日期，概無董事於自二零二五年十二月三十一日(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。

6. 重大不利變動

董事確認，本集團的財務狀況或貿易狀況自二零二五年十二月三十一日(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。

7. 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。

8. 專家資格及同意

以下載列於本通函提供其意見、函件或建議的專家(「專家」)的資格：

名稱	資格
滋博資本有限公司	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

滋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，滋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，滋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。

9. 展示文件

於股東特別大會日期前不少於十四(14)日的期間及於股東特別大會日期，以下文件將分別於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.feiyuhk.com)刊載：

- (a) 遊戲業務合作框架協議；
- (b) 本通函所載獨立財務顧問函件；及
- (c) 本附錄「專家資格及同意」一段所指的同意書。



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」)謹訂於二零二六年六月二十六日(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六月九日的通函(「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、確認及追認訂立遊戲業務合作框架協議(定義及詳情見本公司日期為二零二六年六月九日的通函(「通函」))及其項下擬進行的交易；
- (b) 謹此批准就截至二零二八年十二月三十一日止三個年度各年遊戲業務合作框架協議的年度上限(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／或落實遊戲業務合作框架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，二零二六年六月九日

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，本公司將於二零二六年六月二十三日(星期二)起至二零二六年六月二十六日(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二零二六年六月二十二日(星期一)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。釐定股東出席大會並於會上投票資格的記錄日期將為二零二六年六月二十六日(星期五)。