
此乃要件 請即處理

閣下如對本通函任何方面有任何疑問，應諮詢閣下之股票經紀或其他持牌證券商、銀行經理、律師、專業會計師或其他專業顧問。

閣下如已將名下之樂遊科技控股有限公司（「本公司」）股份全部售出或轉讓，應立即將本通函連同代表委任表格送交買主或承讓人，或經手買賣或轉讓之銀行、持牌證券交易商或其他代理商，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之內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示概不就因本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之任何損失承擔任何責任。

本通函僅供參考，並不構成收購、購買或認購本通函所提及證券之邀請或要約。



LEYOU TECHNOLOGIES HOLDINGS LIMITED

樂遊科技控股有限公司

(於開曼群島註冊成立之有限公司)

(股份代號：1089)

- (i) 非常重大收購事項；及
- (ii) 股東特別大會通告

本公司財務顧問



本公司謹訂於二零一七年三月九日（星期四）上午十時正假座香港金鐘道88號太古廣場香港JW萬豪酒店三樓會議室舉行股東特別大會，大會通告載於本通函第EGM-1至EGM-2頁。隨本通函附奉股東特別大會適用之代表委任表格。代表委任表格亦刊載於(i)本公司網站(<http://leyoutech.com.hk>)及(ii)香港聯合交易所有限公司網站(www.hkex.com.hk)。

無論閣下能否親身出席本公司股東特別大會及／或於會上投票，務請閣下盡快將隨附之代表委任表格按其上列印之指示填妥，並交回本公司之香港股份過戶登記分處卓佳證券登記有限公司，地址為香港皇后大道東183號合和中心22樓，惟無論如何不遲於大會或其任何續會指定舉行時間前48小時交回。填妥及交回代表委任表格後，閣下屆時仍可依願親身出席本公司股東特別大會或其任何續會（視情況而定），並於會上投票。

二零一七年二月二十二日

目 錄

| | 頁次 |
|------------------------------|-------|
| 釋義 | 1 |
| 詞彙 | 15 |
| 董事會函件 | 17 |
| 公司資料 | 39 |
| 與該等標的公司相關之風險因素..... | 40 |
| 與該等標的公司相關之行業概覽..... | 66 |
| 與該等標的公司相關之監管概覽..... | 91 |
| 該等標的公司之集團架構、歷史及發展..... | 119 |
| 被收購集團之業務 | 125 |
| 目標集團之業務 | 161 |
| 該等標的公司之董事及高級管理層..... | 194 |
| 被收購集團之管理層討論與分析..... | 199 |
| 目標集團之管理層討論與分析..... | 232 |
| 經擴大集團之負債聲明及營運資金充足性..... | 257 |
| 附錄一 — 目標集團之會計師報告 | I-1 |
| 附錄二 — 被收購集團之會計師報告 | II-1 |
| 附錄三 — 經擴大集團之未經審核備考財務資料 | III-1 |
| 附錄四 — 一般資料..... | IV-1 |
| 股東特別大會通告 | EGM-1 |

釋 義

於本通函內，除文義另有規定外，否則下列詞彙具有以下涵義：

| | | |
|--------------------|---|---|
| 「二零一七年賬目」 | 指 | 目標集團根據國際財務報告準則編製之二零一七年財政年度綜合經審核賬目，包括經審核資產負債表及損益賬 |
| 「二零一七年 經審核收入淨額」 | 指 | 二零一七年賬目所載目標集團之總收入淨額 |
| 「二零一七年付款」 | 指 | 定義見本通函「董事會函件－買賣協議－獲利能力代價」分節 |
| 「二零一八年賬目」 | 指 | 目標集團根據國際財務報告準則編製之二零一八年財政年度綜合經審核賬目，包括經審核資產負債表及損益賬 |
| 「二零一八年 經審核收入淨額」 | 指 | 二零一八年賬目所載目標集團之總收入淨額 |
| 「二零一八年付款」 | 指 | 定義見本通函「董事會函件－買賣協議－獲利能力代價」分節 |
| 「二零一九年賬目」 | 指 | 目標集團根據國際財務報告準則編製之二零一九年財政年度綜合經審核賬目，包括經審核資產負債表及損益賬 |
| 「二零一九年 經審核收入淨額」 | 指 | 二零一九年賬目所載目標集團之總收入淨額 |
| 「二零一九年付款」 | 指 | 定義見本通函「董事會函件－買賣協議－獲利能力代價」分節 |
| 「39%收購事項」 | 指 | 根據新股東協議及第二次收購協議所載條款及條件買賣39%待售股份 |
| 「39%收購事項完成日期」 | 指 | 不遲於二零一六年五月十三日（或39%賣方與Multi Dynamic Games另行協定的其他日期），即39%收購事項完成之日 |
| 「39%認購期權」 | 指 | 購買39%待售股份的權利 |

釋 義

| | | |
|--------------|---|--|
| 「39%代價」 | 指 | 39%收購事項之代價 |
| 「39%待售股份」 | 指 | Digital Extremes的7,800,000股普通股及3,900股特別B股總和，佔Digital Extremes於當日已發行股本的39%，乃由39%賣方法定及實益擁有 |
| 「39%賣方」 | 指 | Ontario Ltd. 1、Ontario Ltd. 4、Ontario Ltd. 5及DE僱員信託 |
| 「58%收購事項」 | 指 | Multi Dynamic Games及完美在線分別根據收購協議（經補充買賣協議修訂）收購樂遊待售股份及PW待售股份 |
| 「收購協議」 | 指 | Multi Dynamic Games、完美在線、賣方、Digital Extremes及若干其他各方就該收購事項訂立的日期為二零一四年十月十四日的有條件買賣協議 |
| 「被收購集團」 | 指 | Digital Extremes及Digital Extremes US之統稱，或其中任何一間公司 |
| 「收購事項」 | 指 | 建議根據該等買賣協議向PW及購股權持有人收購Splash Damage、Fireteam及Warchest之股份 |
| 「調整付款」 | 指 | 完成代價減初步代價 |
| 「預付款項」 | 指 | 定義見本通函「董事會函件－買賣協議－初步代價」分節 |
| 「累計調整付款」 | 指 | 任何正數初步調整付款、任何正數調整付款及國家保險供款責任不足金額付款之總和 |
| 「協定國家保險供款責任」 | 指 | 目標集團就該等購股權計劃項下之尚未批准購股權獲行使而應付的國家保險僱主供款之50% |

釋 義

| | | |
|----------|---|---|
| 「該等公告」 | 指 | 本公司日期為二零一六年五月三十日、二零一六年七月三日及二零一六年九月二十六日之公告，內容有關收購事項，各自稱為「公告」 |
| 「聯繫人士」 | 指 | 具有上市規則賦予該詞的相同涵義 |
| 「董事會」 | 指 | 董事會 |
| 「營業日」 | 指 | 香港、加拿大、英格蘭及威爾斯持牌銀行一般開門營業之日（星期六、星期日或公眾假期除外） |
| 「英屬處女群島」 | 指 | 英屬處女群島 |
| 「加元」 | 指 | 加元，加拿大法定貨幣 |
| 「複合年增長率」 | 指 | 複合年增長率 = $\left(\frac{\text{期終價值}}{\text{期初價值}}\right)^{\left(\frac{1}{\text{年數}}\right)} - 1$ |
| 「本公司」 | 指 | 樂遊科技控股有限公司，一間於開曼群島註冊成立之有限公司，其股份於聯交所主板上市（股份代號：1089） |
| 「完成」 | 指 | 根據買賣協議完成買賣 Splash Damage 股份、Splash Damage 購股權股份、Fireteam 股份、Fireteam 購股權股份、Warchest 股份、Warchest 購股權股份，定義見本通函「董事會函件－買賣協議－完成」分節 |
| 「完成賬目」 | 指 | 目標集團於完成日期之經審核賬目 |

釋 義

| | | |
|--------------|---|--|
| 「完成代價」 | 指 | 一筆相當於以下各項總和之金額：(a)完成價值；加(b)目標集團於完成時之現金結餘；減(c)目標集團於完成時之債務餘額；減(d)營運資金調整（如為負數）或加營運資金調整（如為正數）；加(e)購股權稅項減免金額，上述各項金額將摘取自完成賬目 |
| 「完成日期」 | 指 | 完成日期 |
| 「完成價值」 | 指 | 35,000,000美元 |
| 「關連人士」 | 指 | 具有上市規則賦予該詞的相同涵義 |
| 「代價」 | 指 | 代價(PW)及代價（購股權持有人）之總和，當中包括初步代價、任何正數調整付款、遞延付款、任何國家保險供款責任不足金額付款及任何獲利能力代價 |
| 「代價（購股權持有人）」 | 指 | Radius Maxima就根據購股權持有人買賣協議收購 Splash Damage購股權股份、Fireteam購股權股份及 Warchest購股權股份應付購股權持有人之總代價 |
| 「代價(PW)」 | 指 | Radius Maxima就收購 Splash Damage股份、Fireteam股份及 Warchest股份應付PW之總代價 |
| 「控股股東」 | 指 | 具有上市規則賦予該詞的相同涵義 |
| 「股份押記契據」 | 指 | Radius Maxima將於完成日期以PW為受益人所作出之股份押記契據，以Radius Maxima現時及未來於目標集團所持之股份及其相關權利向PW作出押記，作為支付有抵押代價之抵押 |
| 「DE僱員信託」 | 指 | Digital Extremes僱員股份信託，於加拿大安大略省創設的生前信託 |
| 「遞延付款」 | 指 | 10,000,000美元 |

釋 義

| | | |
|-----------------------|---|--|
| 「Demolition Games」 | 指 | Demolition Games Limited，一間根據英格蘭及威爾斯法例註冊成立之有限公司，並為Splash Damage之全資附屬公司 |
| 「釐定日期」 | 指 | Radius Maxima及PW就完成聲明達成協議或有關聲明根據主買賣協議成為最終及對各方具約束力之日 |
| 「Digital Extremes」 | 指 | Digital Extremes Ltd.，一間根據加拿大安大略省法例註冊成立之公司，由本公司間接擁有97%之權益及由完美在線擁有3%之權益 |
| 「Digital Extremes US」 | 指 | Digital Extremes US, Inc.，一間根據美國加利福尼亞州法律註冊成立之公司，為Digital Extremes之直接全資附屬公司 |
| 「董事」 | 指 | 本公司董事 |
| 「獲利能力代價」 | 指 | 二零一七年付款、二零一八年付款及二零一九年付款之總和，為代價之一部分 |
| 「獲利能力期間」 | 指 | 二零一七年財政年度、二零一八年財政年度及二零一九年財政年度 |
| 「股東特別大會」 | 指 | 本公司將予召開及舉行之股東特別大會，以考慮及酌情批准（其中包括）主買賣協議及其項下擬進行之交易 |
| 「經擴大集團」 | 指 | 經收購事項所擴大之本集團 |
| 「歐盟」 | 指 | 歐洲聯盟 |
| 「獨家協議」 | 指 | PW、目標集團及本公司所訂立日期為二零一六年五月三十日之獨家協議 |
| 「獨家費用」 | 指 | 本公司根據獨家協議應付之費用 |

釋 義

| | | |
|--------------------|---|---|
| 「Fireteam」 | 指 | Fireteam Limited，一間根據英格蘭及威爾斯法例註冊成立之有限公司，於完成時將成為Radius Maxima之全資附屬公司 |
| 「Fireteam完成代價」 | 指 | 相當於完成代價25%之金額 |
| 「Fireteam遞延付款」 | 指 | 相當於遞延付款25%之金額 |
| 「Fireteam初步代價」 | 指 | 相當於初步代價25%之金額 |
| 「Fireteam購股權股份」 | 指 | 於購股權持有人行使彼等轉換Fireteam購股權之權利之情況下將予發行之Fireteam股份 |
| 「Fireteam股份」 | 指 | Fireteam股本中1,000,000股每股面值0.000001英鎊之已發行普通股，即Fireteam於最後實際可行日期之全部已發行股本 |
| 「第一輪購股權持有人」 | 指 | Arnout van Meer、Griff Jenkins、Ross Farrow及Richard Jolly，彼等於二零一六年七月一日簽署彼等各自之購股權持有人買賣協議 |
| 「二零一七年財政年度」 | 指 | 二零一七年一月一日起至二零一七年十二月三十一日止十二個月期間 |
| 「二零一八年財政年度」 | 指 | 二零一八年一月一日起至二零一八年十二月三十一日止十二個月期間 |
| 「二零一九年財政年度」 | 指 | 二零一九年一月一日起至二零一九年十二月三十一日止十二個月期間 |
| 「GP Bullhound費用金額」 | 指 | PW知會Radius Maxima之金額 |
| 「本集團」 | 指 | 本公司及其附屬公司之統稱 |
| 「港元」 | 指 | 港元，香港法定貨幣 |
| 「香港」 | 指 | 中華人民共和國香港特別行政區 |
| 「國際財務報告準則」 | 指 | 國際財務報告準則 |

釋 義

| | | |
|------------|---|---|
| 「獨立第三方」 | 指 | 獨立於本公司或本公司任何附屬公司或彼等各自聯繫人士之任何董事、主要股東或主要行政人員，且與彼等概無關連（具有上市規則賦予該詞之涵義）之人士，且並非關連人士 |
| 「初步調整付款」 | 指 | 一筆相當於以下各項總和之金額：(i) PW真誠估計目標集團於完成時之現金結餘；減(ii) PW真誠估計目標集團於完成時之債務餘額；減(iii) PW真誠估計之營運資金調整（如為負數）或加PW真誠估計的營運資金調整（如為正數）；加(iv)購股權稅項減免金額 |
| 「初步代價」 | 指 | 以下兩項之較高者：(i) 35,000,000美元及(ii)一筆相當於完成價值加初步調整付款（如為正數）總和之金額 |
| 「國際制裁」 | 指 | 美國、歐盟、澳洲或聯合國頒布的與制裁相關的法律法規 |
| 「最後實際可行日期」 | 指 | 二零一七年二月十五日，即本通函付印前就確認其中所載若干資料之最後可行日期 |
| 「樂遊待售股份」 | 指 | Digital Extremes的11,600,000股普通股及5,800股特別B股，佔其全部已發行股本的58.0%，乃由Multi Dynamic Games根據收購協議收購 |
| 「上市規則」 | 指 | 聯交所證券上市規則 |
| 「最後完成日期」 | 指 | 二零一六年九月三十日，惟根據本通函「董事會函件－買賣協議－最後完成日期」分節延長者除外 |
| 「主買賣協議」 | 指 | PW、Radius Maxima及本公司就買賣Splash Damage股份、Fireteam股份及Warchest股份所訂立日期為二零一六年七月一日之有條件買賣協議 |

釋 義

| | | |
|------------------------|---|--|
| 「Michael Schmalz 家族信託」 | 指 | Michael Schmalz 家族信託 (二零一三年)，於加拿大安大略省創設的生前信託，Michael Schmalz 博士為該信託的受託人 |
| 「Farrow 先生」 | 指 | Ross Arthur William Farrow 先生，目標集團的財務總監 |
| 「Jenkins 先生」 | 指 | Gruffydd Randal Jenkins 先生，目標集團的運營總監 |
| 「Jolly 先生」 | 指 | Richard Amos Jolly 先生，目標集團三名創始人之一兼營銷總監 |
| 「Morris 先生」 | 指 | Mark Richard Morris 先生，目標集團的製作主管 |
| 「Pettypiece 先生」 | 指 | Murphy Pettypiece 先生，Digital Extremes 的財務總監 |
| 「Sinclair 先生」 | 指 | Steve Sinclair 先生，Digital Extremes 的創意總監 |
| 「van Meer 先生」 | 指 | Arnout Wilhelmus Johannes van Meer 先生，目標集團三名創始人之一兼技術總監 |
| 「Wedgwood 先生」或「PW」 | 指 | Paul Wedgwood，Splash Damage 股份、Fireteam 股份及 Warchest 股份之賣方 |
| 「Multi Dynamic Games」 | 指 | Multi Dynamic Games Group Inc.，根據加拿大安大略省法律註冊成立的公司，於最後實際可行日期為本公司的間接全資附屬公司 |
| 「收入淨額」 | 指 | 目標集團及彼等各自之附屬公司根據國際財務報告準則編製之除利息及稅項後經營溢利 (或虧損)，當中不考慮根據主買賣協議釐訂之若干成本及開支 |

釋 義

| | | |
|----------------------|---|---|
| 「新股東協議」 | 指 | Multi Dynamic Games、39%賣方、完美在線及Digital Extremes就Digital Extremes訂立的日期為二零一五年七月二十一日的一致股東協議。協議主要條款概要載於該通函及本公司日期為二零一五年七月二十一日的公告 |
| 「國家保險供款責任」 | 指 | 目標集團就該等購股權計劃項下之未核准購股權獲行使而應付的國家保險僱主供款，另加就此所產生之任何利息及罰款 |
| 「國家保險供款責任 不足金額付款」 | 指 | 定義見本通函「董事會函件－買賣協議－國家保險供款責任」分節 |
| 「OFAC」 | 指 | 美國財政部的外國資產管制辦公室 |
| 「Ontario Ltd. 1」 | 指 | 2375249 Ontario Ltd.，根據加拿大安大略省法律註冊成立的公司 |
| 「Ontario Ltd. 2」 | 指 | 2375250 Ontario Ltd.，根據加拿大安大略省法律註冊成立的公司 |
| 「Ontario Ltd. 3」 | 指 | 2377289 Ontario Ltd.，根據加拿大安大略省法律註冊成立的公司 |
| 「Ontario Ltd. 4」 | 指 | 2475202 Ontario Ltd.，根據加拿大安大略省法律註冊成立的公司 |
| 「Ontario Ltd. 5」 | 指 | 2475200 Ontario Ltd.，根據加拿大安大略省法律註冊成立的公司 |
| 「購股權持有人 買賣協議」 | 指 | 購股權持有人、Radius Maxima及Splash Damage或Fireteam或Warchest（視情況而定）就買賣Splash Damage購股權股份、Fireteam購股權股份及Warchest購股權股份以協定格式訂立之股份買賣協議，有關協議將於完成時或之前訂立 |

釋 義

| | | |
|------------------------------|---|--|
| 「購股權持有人」 | 指 | 第一輪購股權持有人及第二輪購股權持有人之統稱，即 Splash Damage 購股權股份、Fireteam 購股權股份及 Warchest 購股權股份之賣方 |
| 「購股權持有人百分比」 | 指 | 購股權持有人於 Fireteam 之百分比、購股權持有人於 Splash Damage 之百分比或購股權持有人於 Warchest 之百分比（視何者適用） |
| 「購股權持有人於 Fireteam 之百分比」 | 指 | 於完成時，購股權持有人於 Fireteam 之權益所應佔之百分比（經 Fireteam 授予購股權持有人之購股權獲行使而發行 Fireteam 股份反映） |
| 「購股權持有人於 Splash Damage 之百分比」 | 指 | 於完成時，購股權持有人於 Splash Damage 之權益所應佔之百分比（經 Splash Damage 授予購股權持有人之購股權獲行使而發行 Splash Damage 股份反映） |
| 「購股權持有人於 Warchest 之百分比」 | 指 | 於完成時，購股權持有人於 Warchest 之權益所應佔之百分比（經 Warchest 授予購股權持有人之購股權獲行使而發行 Warchest 股份反映） |
| 「百分比率」 | 指 | 具有上市規則第 14.07 條所賦予之涵義 |
| 「完美在線」 | 指 | 完美在線控股有限公司，一間於香港註冊成立之公司，持有被收購集團 3% 之股本 |
| 「中國」 | 指 | 中華人民共和國，而就本通函而言，不包括香港、澳門特別行政區及台灣 |
| 「PW 待售股份」 | 指 | Digital Extremes 的 600,000 股普通股及 300 股特別 B 股，佔其全部已發行股本的 3.0%，乃由完美在線根據收購協議收購 |

釋 義

| | | |
|-----------------|---|---|
| 「PW董事貸款」 | 指 | 於主買賣協議日期由PW結欠Splash Damage之董事貸款468,717.47英鎊（相當於約人民幣4.1百萬元）（包括應計利息），PW將於完成時透過將PW百分比之初步代價部分轉至Splash Damag悉數償還有關款項 |
| 「PW百分比」 | 指 | 89.05372%，即PW於Splash Damage、Fireteam及Warchest各自之股本權益百分比之加權平均數 |
| 「Radius Maxima」 | 指 | Radius Maxima Limited，本公司之全資附屬公司 |
| 「人民幣」 | 指 | 人民幣，中國法定貨幣 |
| 「該等買賣協議」 | 指 | 主買賣協議、補充買賣協議及購股權持有人買賣協議之統稱 |
| 「受制裁國家」 | 指 | 為美國、歐盟、聯合國及澳洲管理的經濟制裁對象的國家 |
| 「受制裁人士」 | 指 | 名列OFAC特別指定國民名單或美國、歐盟、聯合國或澳洲存置的其他受限制各方名單的若干人士及實體 |
| 「制裁法律顧問」 | 指 | 霍金路偉律師行，本公司於制裁法律方面的法律顧問 |
| 「第二次收購協議」 | 指 | 由（其中包括）Multi Dynamic Games（作為買方）及39%賣方（作為賣方）就買賣39%待售股份所訂立日期為二零一六年四月二十八日（交易時段後）的確認協議 |
| 「有抵押代價」 | 指 | 獲利能力代價、遞延付款及累計調整付款之統稱，Radius Maxima支付有關金額之責任乃以股份押記契據作擔保 |
| 「第二輪購股權持有人」 | 指 | 於完成時，第一輪購股權持有人以外之購股權持有人群組之統稱 |

釋 義

| | | |
|-----------------------|---|---|
| 「證券及期貨條例」 | 指 | 證券及期貨條例（香港法例第571章） |
| 「該等購股權計劃」 | 指 | 目標集團所採納之購股權計劃 |
| 「購股權稅項減免金額」 | 指 | 購股權總行使價與就行使購股權所收購之 Splash Damage 購股權股份、Fireteam 購股權股份及 Warchest 購股權股份應付之代價間之總差額之20%計算，當中假設獲利能力代價之價值將根據主買賣協議釐定 |
| 「股份」 | 指 | 本公司股本中每股面值0.1港元之普通股 |
| 「股東」 | 指 | 股份持有人 |
| 「Splash Damage」 | 指 | Splash Damage Limited，一間根據英格蘭及威爾斯法例註冊成立之有限公司，於完成時將成為 Radius Maxima 之全資附屬公司 |
| 「Splash Damage 完成代價」 | 指 | 相當於完成代價65%之金額 |
| 「Splash Damage 遞延付款」 | 指 | 相當於遞延付款65%之金額 |
| 「Splash Damage 初步代價」 | 指 | 相當於初步代價65%之金額 |
| 「Splash Damage 購股權股份」 | 指 | 於購股權持有人行使彼等轉換 Splash Damage 購股權之權利之情況下將予發行之 Splash Damage 股份 |
| 「Splash Damage 股份」 | 指 | Splash Damage 股本中1,000,000股每股面值0.0001英鎊之已發行普通股，即 Splash Damage 於最後實際可行日期之全部已發行股本 |
| 「聯交所」 | 指 | 香港聯合交易所有限公司 |
| 「該等標的公司」 | 指 | 被收購集團與目標集團之統稱 |

釋 義

| | | |
|-----------------|---|--|
| 「補充買賣協議」 | 指 | Multi Dynamic Games、完美在線、賣方、Digital Extremes及若干其他各方間所訂立日期為二零一五年七月二十一日之收購協議之補充協議 |
| 「稅項契據」 | 指 | PW及Radius Maxima將於完成時就稅項簽立之稅項契據，格式由PW與Radius Maxima協定 |
| 「目標集團」 | 指 | Splash Damage、Fireteam及Warchest之統稱，或其中任何一間公司 |
| 「往績記錄期」 | 指 | 就被收購集團而言，指截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止九個月；就目標集團而言，指截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月（視情況而定） |
| 「賣方可供分派溢利不足金額」 | 指 | 不足金額2,660,828加元，即應付予39%賣方但Digital Extremes未有宣派及支付之賣方可供分派溢利，已計入作為39%代價之一部分，並應以美元支付 |
| 「Warchest」 | 指 | Warchest Limited，一間根據英格蘭及威爾斯法例註冊成立之公司，於完成時將成為Radius Maxima之全資附屬公司 |
| 「Warchest完成代價」 | 指 | 相當於完成代價10%之金額 |
| 「Warchest遞延付款」 | 指 | 相當於遞延付款10%之金額 |
| 「Warchest初步代價」 | 指 | 相當於初步代價10%之金額 |
| 「Warchest購股權股份」 | 指 | 於購股權持有人行使彼等轉換Warchest購股權之權利之情況下將予發行之Warchest股份 |
| 「Warchest股份」 | 指 | Warchest股本中1,000,000股每股面值0.000001英鎊之已發行普通股，即Warchest於最後實際可行日期之全部已發行股本 |
| 「Warframe」 | 指 | 由被收購集團開發的免費遊戲，於二零一三年由Digital Extremes發佈至PlayStation 4及個人電腦平台發行，並於二零一四年由Digital Extremes發佈至Xbox One平台發行 |

釋 義

| | | |
|----------|---|---|
| 「營運資金」 | 指 | 即一筆相當於完成賬目所載，目標集團於緊隨完成前之合併應收貿易款項／賬款（不包括作為流動資產計入完成賬目之累計收入、應收版權費收入及應收增值稅抵免（如有）之總和，減合併應付貿易款項／賬款及應計款項（不包括作為流動負債計入完成賬目之遞延收入／預收款項及免租撥備（如有）之金額 |
| 「營運資金調整」 | 指 | 一筆相當於營運資金減營運資金目標之金額 |
| 「營運資金目標」 | 指 | 450,000美元 |
| 「平方米」 | 指 | 平方米 |
| 「美元」 | 指 | 美元，美利堅合眾國法定貨幣 |
| 「%」 | 指 | 百分比 |
| 「英鎊」 | 指 | 英鎊，英國法定貨幣 |

除文義另有規定外，否則「聯繫人士」、「關連人士」、「關連交易」、「控股股東」、「附屬公司」及「主要股東」等詞具有上市規則賦予該等詞彙之涵義。

倘本通函所述中國法律或法規、中國政府機構或中國實體之正式中文名稱與其英文譯名出現任何不一致之處，概以中文版本為準。正式中文名稱之英文譯名僅供識別之用。

本通函所載若干金額及百分比數字已按四捨五入方式湊整。因此，若干列表內所示之總額數字未必為其之前數字之算術總和。

於本通函內，已採用1.00美元兌7.75港元、1.00美元兌人民幣6.361元、1.00英鎊兌人民幣8.6651元及人民幣1.00元兌1.1816港元之匯率，僅作說明用途。概不表示任何美元或英鎊金額實際可按上述匯率兌換為港元或人民幣或可予兌換。

詞彙

本詞彙表列載本通函內若干詞彙的解釋，該等詞彙均涉及該等標的公司與其業務。有關術語及其所賦予之涵義未必與行業所採用之標準涵義或用法相同。

| | | |
|--------------|---|--|
| 「AAA級」 | 指 | 玩家中的分級術語，用於具備頂級開發資源、最高級別推廣及評價得分高的遊戲。AAA級遊戲通常由預算龐大的知名工作室創作，且由其發行商全力推廣支持，因此預期AAA級遊戲品質高或位列年度暢銷作 |
| 「安卓」 | 指 | 一款由谷歌公司開發及維護的操作系統，主要為觸屏技術設計，包括智能手機及平板電腦 |
| 「AR」 | 指 | 擴增實境 |
| 「測試版」 | 指 | 一款向部分個體發佈的遊戲，旨在透過由多個玩家進行遊戲測試識別缺陷，以保證官方版的質量、穩定性、安全性及可用性 |
| 「商業發行」或「商業化」 | 指 | 一旦許可運營商已經(i)指定第三方支付渠道以收取銷售遊戲代幣的付款，及(ii)結束公測測試階段，遊戲被認定為商業發行 |
| 「電視遊戲」 | 指 | 通過與個人電腦截然不同的遊戲機來玩的視頻遊戲 |
| 「免費」 | 指 | 遊戲行業所用的一種模式，該模式下遊戲玩家能夠免費玩遊戲，但可能需要支付遊戲代幣以提高遊戲體驗 |
| 「iOS」 | 指 | 一款由蘋果公司開發及維護的移動操作系統，僅供用於蘋果觸屏技術，包括iPhone、iPod及iPad |

詞 彙

| | | |
|--------------|---|---|
| 「Metacritic」 | 指 | 集合了對於音樂專輯、遊戲、電影、電視節目、DVD及原先對書籍的評論的網站。每件產品會從各項評論中得到一個評分，並得出一個總平均分。得分範圍為0至100 |
| 「手機遊戲」 | 指 | 在移動設備上下載及玩的線上遊戲，包括智能手機及平板電腦 |
| 「付費玩家」 | 指 | 支付虛擬代幣以獲得遊戲虛擬物品及升級功能的玩家 |
| 「PC」 | 指 | 個人電腦 |
| 「玩家」 | 指 | 就遊戲而言，玩家指遊戲用戶 |
| 「升級功能」 | 指 | 提升遊戲玩家遊戲內體驗的遊戲功能及服務，例如使彼等的遊戲角色有社交功能 |
| 「註冊玩家」 | 指 | 於任何時間點，(i)特定遊戲的註冊玩家指(A)於我們統一的玩家註冊系統或該遊戲的第三方分銷渠道或海外發行商的用戶註冊系統註冊及(B)該時間前擁有至少一個遊戲入口的遊戲賬戶；及(ii)我們遊戲的某一類型或全部類型的註冊玩家指每種遊戲的該類型或全部類型的註冊玩家的簡單相加，及於該時間已經用於進入兩個或以上遊戲的玩家賬戶被計為兩個或以上註冊玩家（如適用） |
| 「伺服器」 | 指 | 於計算機網絡向其他計算系統提供服務的計算機系統 |
| 「虛擬物品」 | 指 | 通過譬如提升能力、技能或吸引力來提升玩家遊戲體驗的虛擬物品 |
| 「虛擬代幣」 | 指 | 遊戲玩家可購買用於獲得虛擬物品及／或升級功能（根據標準條款及條件玩家一旦購買不可退款）的虛擬代幣 |
| 「VR」 | 指 | 虛擬現實 |



LE YOU

LEYOU TECHNOLOGIES HOLDINGS LIMITED

樂遊科技控股有限公司

(於開曼群島註冊成立之有限公司)

(股份代號：1089)

執行董事：

林慶麟先生 (董事會主席)

羅建發先生 (副主席)

吳世明先生

黃家輝先生

蕭士仁先生

非執行董事：

達振標先生

獨立非執行董事：

胡宗明先生

陳志遠先生

楊嘉宏先生

敬啟者：

註冊辦事處：

Cricket Square

Hutchins Drive

P.O. Box 2681

Grand Cayman,

KY1-1111

Cayman Islands

香港營業地點：

香港

金鐘道88號

太古廣場二期

10樓1020-22室

非常重大收購事項
內容有關收購目標集團全部股本
及
股東特別大會通告

序言

謹此提述該等公告。誠如該等公告所載，(i)於二零一六年七月一日，PW、Radius Maxima (本公司全資附屬公司)及本公司訂立主買賣協議，據此，Radius Maxima有條件同意向PW收購Splash Damage股份、Fireteam股份及Warchest股份；(ii)於二零一六年九月二十六日，PW、Radius Maxima及本公司訂立經修訂主買賣協議(「補充買賣協議」)，以反映有條件延長最後完成日期、修訂代價之支付時間及降低買方彌償保證上限(定義見該等公告)；及(iii) Radius Maxima預期將於完成時或之前與購股權持有人訂立購股權持有人買賣協議。於完成後，目標集團將成為Radius Maxima之全資附屬公司。

董事會函件

收購事項之若干適用百分比率（根據上市規則第14.07條計算）超過25%但低於100%。

此外，於二零一六年八月二十五日，上市委員會動議收購事項連同本公司於二零一四年十月十四日、二零一六年三月十日及二零一六年四月二十九日所公佈的收購Digital Extremes及惠州智彬科技有限公司構成一項極其非常重大收購事項。因此，收購事項須遵守上市規則項下之申報、公佈及股東批准規定及適用於一項極其非常重大收購事項的加強披露及盡職審查規定。於二零一六年十一月九日，本公司與惠州智彬科技有限公司訂立一項註銷協議終止收購惠州智彬科技有限公司。有關註銷協議之更多詳情，請參閱本公司於二零一六年十一月九日的公告。

本通函旨在向股東提供有關（其中包括）(i)收購事項之詳情，連同就收購事項及收購Digital Extremes作出提高至招股章程相若標準之披露；(ii)本集團及該等標的公司之財務資料；(iii)假設完成之經擴大集團備考財務資料；(iv)根據上市規則及／或聯交所要求的有關加強披露的其他資料；及(v)召開股東特別大會之通告資料。

買賣協議

買賣協議的主要條款載列如下：

主買賣協議日期

二零一六年七月一日

主買賣協議之訂約方及目標

| | |
|--------|---------------------------------|
| 買方： | Radius Maxima |
| 買方擔保人： | 本公司 |
| 賣方： | PW |
| 目標： | Splash Damage、Fireteam及Warchest |

補充買賣協議日期

二零一六年九月二十六日

董事會函件

補充買賣協議訂約方

買方： Radius Maxima

買方擔保人： 本公司

賣方： PW

有關第一輪購股權持有人之購股權持有人買賣協議日期

於二零一六年七月一日簽訂，並預期於完成時或之前生效

有關第二輪購股權持有人之購股權持有人買賣協議日期

預期將於完成時或之前訂立

購股權持有人買賣協議之訂約方及目標

買方： Radius Maxima

賣方： 購股權持有人

目標： Splash Damage、Fireteam或Warchest（視情況而定）

就董事於作出一切合理查詢後所深知、全悉及確信，於最後實際可行日期，PW及購股權持有人為獨立於本公司及其關連人士（定義見上市規則）之獨立第三方。

將予收購之資產

於最後實際可行日期，(i) Splash Damage股份、Fireteam股份及Warchest股份分別相當於Splash Damage、Fireteam及Warchest各自之全部已發行股本；(ii)全部Splash Damage購股權股份相當於Splash Damage經全面攤薄之股本約11.35%，當中約6.03%由第一輪購股權持有人持有及約5.32%由第二輪購股權持有人持有；(iii)全部Fireteam購股權股份相當於Fireteam經全面攤薄之股本約9.59%，當中約7.09%由第一輪購股權持有人持有及約2.50%由第二輪購股權持有人持有；及(iv)全部Warchest購股權股份相當於Warchest經全面攤薄之股本約7.85%，當中約6.30%由第一輪購股權持有人持有及約1.55%由第二輪購股權持有人持有。

董事會函件

倘Splash Damage購股權股份、Fireteam購股權股份及Warchest購股權股份未有於完成時或之前行使，彼等將告失效。根據主買賣協議，PW同意盡其所有合理努力於完成時向Radius Maxima交付已由各購股權持有人（或彼等各自的正式授權代表）妥為簽立的購股權持有人買賣協議。PW亦同意行使其作為該等目標集團股東可予行使之任何及所有權利（包括但不限於根據該等目標集團之組織章程細則行使其「隨售」權），以促成向Radius Maxima出售於完成時之所有已發行Splash Damage購股權股份、Fireteam購股權股份及Warchest購股權股份。因此，預期將於完成前訂立全部購股權持有人買賣協議。

Radius Maxima將(i)根據主買賣協議向PW收購Splash Damage股份、Fireteam股份及Warchest股份；及(ii)根據購股權持有人買賣協議購股權持有人收購Splash Damage購股權股份、Fireteam購股權股份及Warchest購股權股份，兩者均為於完成時進行。於完成時，目標集團將成為Radius Maxima的全資附屬公司。

倘PW未有於完成時交付由所有購股權持有人簽立之購股權持有人買賣協議，而即使Radius Maxima將未能於完成時收購所有Splash Damage購股權股份、Fireteam購股權股份及Warchest購股權股份，其亦選擇達致完成，則PW須應要求就Radius Maxima為讓Radius Maxima取得目標集團全部股本而收購任何及全部與購股權持有人買賣協議相關但未有於完成時交付之Splash Damage購股權股份、Fireteam購股權股份及Warchest購股權股份所蒙受或產生之所有成本、開支、虧損及負債，以現金向Radius Maxima作出全面彌償及使其獲得彌償。

董事會函件

代價

代價包括以下各項：

| 項目 | 金額 (美元) |
|--------------------------------------|---|
| (i) 預付款項 | 4,000,000 |
| (ii) 支付預付款項後餘下完成價值 | 31,000,000 |
| (iii) 遞延付款 | 10,000,000 |
| (iv) 任何初步調整付款 ⁽²⁾ | } 10,000,000 ⁽¹⁾⁽ⁱ⁾ |
| (v) 任何正數調整付款 ⁽²⁾ | |
| (vi) 任何國家保險供款責任不足金額付款 ⁽³⁾ | |
| (vii) 任何獲利能力代價 | <u>105,000,000⁽¹⁾⁽ⁱⁱ⁾</u> |
| 合計： | <u><u>160,000,000⁽¹⁾</u></u> |

附註：

- 上述代價明細僅供說明之用，並基於以下假設：
 - 初步調整付款、任何正數調整付款及國家保險供款責任不足金額付款之總和假設為10,000,000美元，即根據主買賣協議該等可包括在代價內項目之最高金額；
 - 假設獲利能力代價為105百萬美元，即經考慮完成價值及遞延付款後根據買賣協議150百萬美元的最高代價金額（不包括累計調整付款）所推斷之最高金額。
- 初步調整付款主要反映目標集團於完成時初步調整付款與估計現金、債務及營運資金狀況間的差額；而調整付款主要反映目標集團於完成時的實際現金、債務及營運資金狀況。詳情請參閱本通函「釋義」一節。
- 有關國家保險供款責任不足金額付款的詳情請參閱本通函「國家保險供款責任」一節。

董事會函件

代價將按下列比列進行分配：

- (a) 65%之代價用作收購Splash Damage股份及Splash Damage購股權股份；
- (b) 25%之代價用作收購Fireteam股份及Fireteam購股權股份；及
- (c) 10%之代價用作收購Warchest股份及Warchest購股權股份。

代價乃由該等買賣協議訂約各方按公平原則磋商，並經考慮（其中包括）(i)目標集團財務表現過往之改善情況；(ii)目標集團之預期業務發展及未來財務表現；(iii)視頻遊戲行業之前景；及(iv)由一名獨立估值師行就目標集團所編製之估值報告（基於過往收益及採用市場法）。

於任何情況下，Radius Maxima根據該等買賣協議應付PW及購股權持有人之代價（不包括任何累計調整付款）不得超過150百萬美元。於任何情況下，Radius Maxima根據該等買賣協議應付PW及購股權持有人之累計調整付款總額不得超過10百萬美元。於任何情況下，Radius Maxima根據主買賣協議應付目標集團之款項總額（包括（但不限於）下文「額外項目資金」分節下之任何付款責任）均不得超過10百萬美元。

為作說明之用，根據目標集團於二零一六年九月三十日（即倘完成於二零一六年九月三十日已經發生）之現金結餘、債務結餘及營運資金調整計算，代價將約為115.7百萬美元（相當於約人民幣773.2百萬元），由以下各項組成：

| 項目 | 金額 (美元) |
|-------------------------------|---------------------------|
| (i) 預付款項 | 4,000,000 |
| (ii) 支付預付款項後餘下完成價值 | 31,000,000 |
| (iii) 遞延付款 | 10,000,000 |
| (iv) 任何初步調整付款 | } |
| (v) 任何正數調整付款 | |
| (vi) 任何國家保險供款責任不足金額付款 | |
| (vii) 任何獲利能力代價 ⁽¹⁾ | |
| | 6,136,027 |
| | 64,610,000 |
| 合計： | <u><u>115,746,027</u></u> |

董事會函件

附註：

1. 為本通函第III-10頁所披露的經擴大集團未經審核備考財務資料附註3(b)所載的獲利能力代價的公平值。

預期代價將以本集團內部資源及／或透過債務或股權融資撥付。

初步代價

初步代價將為以下兩項之較高者：(i) 35,000,000美元；及(ii)一筆相當於完成價值加初步調整付款（如為正數）之金額。

根據補充買賣協議，本公司已代表Radius Maxima向PW支付一筆不可退還款項4,000,000美元，作為預付出售Splash Damage股份、Fireteam股份及Warchest股份之部分初步代價（「預付款項」）。倘收購事項公告之「該等買賣協議之先決條件」一節所載之先決條件於經延長最後完成日期或之前未能達成或豁免，因此主買賣協議失效，PW將不予退還預付款項。預付款項之金額乃由本公司與PW經公平磋商後釐定。

PW將於完成前五個營業日當日或之前通知Radius Maxima目標集團於完成時之估計現金結餘及債務結餘，以及估計營運資金調整。

於完成後，Radius Maxima將(i)以現金向PW支付PW百分比之初步代價（減PW百分比之任何正數初步調整付款、減PW董事貸款、減GP Bullhound費用金額及減預付款項）；(ii)以現金向Splash Damage支付PW董事貸款；(iii)以現金向GP Bullhound支付GP Bullhound費用金額；(iv)以現金向有關購股權持有人支付購股權持有人於Splash Damage之百分比之Splash Damage初步代價；(v)以現金向有關購股權持有人支付購股權持有人於Fireteam之百分比之Fireteam初步代價；及(vi)以現金向有關購股權持有人支付購股權持有人於Warchest之百分比之Warchest初步代價。

於完成日期後十個營業日內，Radius Maxima將以現金向PW及購股權持有人支付一筆相當於任何正數初步調整付款之金額。

董事會函件

調整付款

調整付款相當於完成代價減初步代價。倘調整付款為：

- (a) 正數，
- (1) Radius Maxima須於釐定日期起計十個營業日內向PW支付相當於PW百分比之完成代價與PW百分比之初步代價間差額之款項；及
 - (2) Radius Maxima須於釐定日期起計十個營業日內向購股權持有人支付相當於以下各項總額之款項：(i)購股權持有人於Splash Damage之百分比所佔Splash Damage完成代價與Splash Damage初步代價間之差額；(ii)購股權持有人於Fireteam之百分比所佔Fireteam完成代價與Fireteam初步代價間之差額；及(iii)購股權持有人於Warchest之百分比所佔Warchest完成代價與Warchest初步代價間之差額；
- (b) 負數，將須於向PW或購股權持有人支付獲利能力代價前從獲利能力代價中扣減相當於應付Radius Maxima之調整付款之金額，惟獲利能力代價於任何情況下均不得為負數。

遞延付款

Radius Maxima須於二零一七年二月二十八日及完成時兩者中之較遲日期以現金向PW支付PW百分比之遞延付款，而於同日，Radius Maxima將(i)以現金向有關購股權持有人支付購股權持有人於Splash Damage百分比之Splash Damage遞延付款；(ii)以現金向有關購股權持有人支付購股權持有人於Fireteam百分比之Fireteam遞延付款；及(iii)以現金向有關購股權持有人支付購股權持有人於Warchest百分比之Warchest遞延付款。

國家保險供款責任

倘實際國家保險供款責任高於協定國家保險供款責任，Radius Maxima將有權自獲利能力代價中扣減超額部分的50%。倘實際國家保險供款責任少於協定國家保險供款責任，Radius Maxima將向PW及購股權持有人支付差額的50%（「國家保險供款責任不足金額付款」）。

董事會函件

獲利能力代價

獲利能力代價包括二零一七年付款、二零一八年付款及二零一九年付款，且不得超過105百萬美元（即150百萬美元減完成價值及遞延付款）。PW將有權收取PW百分比之獲利能力代價。購股權持有人將有權收取購股權持有人百分比之獲利能力代價。

二零一七年付款

二零一七年付款將相當於按以下計算之金額：

- (i) 二零一七年經審核收入淨額之5倍；減
- (ii) 完成價值及遞延付款，

並根據上文「調整付款」一節(b)段作出調整（如適用）。

倘二零一七年付款之計算結果為負數，則二零一七年付款將被視為零。

完成價值、遞延付款及二零一七年付款之總和須不高於150百萬美元及不低於45百萬美元。

二零一八年付款

二零一八年付款將相當於按以下計算之金額：

- (i) 二零一八年經審核收入淨額之4.5倍；減
- (ii) 二零一七年付款、完成價值及遞延付款之總和。

倘二零一八年付款之計算結果為負數，則二零一八年付款將被視為零。

完成價值、遞延付款、二零一七年付款及二零一八年付款之總和須不高於150百萬美元及不低於45百萬美元。

董事會函件

二零一九年付款

二零一九年付款將相當於按以下計算之金額：

- (i) 二零一九年經審核收入淨額之4倍；減
- (ii) 二零一七年付款、二零一八年付款、完成價值及遞延付款之總和。

倘二零一九年付款之計算結果為負數，則二零一九年付款將被視為零。

完成價值、遞延付款、二零一七年付款、二零一八年付款及二零一九年付款之總和須不高於150百萬美元及不低於45百萬美元。

於根據該等買賣協議之條文釐定各獲利能力期間二零一七年賬目、二零一八年賬目及二零一九年賬目（視情況而定）前，PW及購股權持有人將無權收取任何獲利能力代價。於各獲利能力期間，Radius Maxima將促使在可行情況下儘快編製及審核二零一七年賬目、二零一八年賬目及二零一九年賬目，惟於任何情況下於相關獲利能力期間最後一日起計60個營業日內完成。

根據該等買賣協議，獲利能力代價將由Radius Maxima於釐定相關獲利能力期間的獲利能力代價起五個營業日內，以電子方式向PW及購股權持有人指明的銀行賬戶轉入現金之方式支付。

獲利能力保障

獲利能力代價訂有（其中包括）下列保障：

- (a) 目標集團將於日常業務過程為目標集團之利益進行彼等之業務；

董事會函件

- (b) 根據PW僱傭協議及根據主買賣協議之目標集團若干指導性原則，Radius Maxima將允許PW以行政總裁之身份對目標集團行使日常營運管理控制權；
- (c) 目標集團僅會於無力償債時清盤；及
- (d) 除非為於PW之日常業務過程中進行或取得其同意（倘符合該等目標公司之最佳利益，不得無理不發出同意），該等目標公司不得出售、轉讓或以其他方式處置其業務、資產或事業之全部或重大部分（亦不得訂立協議作出前述各項）。

抵押

有抵押代價將以於完成時訂立的股份押記契據作抵押，據此，Radius Maxima將承諾根據主買賣協議及購股權持有人買賣協議之條款於到期時支付獲利能力代價，並將透過第一固定押記之方式，以Radius Maxima現時及未來於目標集團所持之股份及其相關權利向PW作出押記。股份押記契據之訂立日期將為完成日期。

該等買賣協議之先決條件

購股權持有人買賣協議須待主買賣協議完成後，方告完成，並將與主買賣協議完成時同時完成。完成受下列條件所規限，並須於其獲達成後，方告達致：

- (a) 本公司根據上市規則刊發將就收購事項及其項下擬進行之交易刊發之通函；及
- (b) 股東於股東特別大會上通過批准該等買賣協議及其項下擬進行之交易之決議案。

董事會函件

倘上文所載之先決條件未能於最後完成日期或之前獲達成或豁免，屆時該等買賣協議將告失效，而該等買賣協議之訂約方再毋須就該等買賣協議項下或就該等買賣協議所涉之事宜向其他訂約方承擔責任，惟於該等買賣協議失效前所產生或與該等買賣協議仍然生效之相關條款有關之任何責任除外。

最後完成日期

根據補充買賣協議及於二零一六年十月十二日支付預付款項後，最後完成日期由二零一六年九月三十日延長至二零一七年二月二十八日（「經延長最後完成日期」）。倘Radius Maxima於經延長最後完成日期屆滿或之前通知PW，「該等買賣協議之先決條件」一節所載之條件於經延長最後完成日期屆滿或之前因本公司有關收購事項之通函未能根據當時適用上市規則獲聯交所批准，或因任何其他於有關時間適用於本公司之法定、監管或合規責任或規定而未能達成，則經延長最後完成日期應進一步延長至二零一七年三月三十一日。

買方擔保

根據主買賣協議，本公司已同意就Radius Maxima履行其於主買賣協議、購股權持有人買賣協議或稅項契據項下之所有義務及責任（包括付款責任）向PW作出擔保。

完成

完成將於餘下最後一項先決條件獲達成或豁免當月之會計月結日（或PW及Radius Maxima協定之其他日期）達成，惟最少須為Radius Maxima以書面通知PW餘下最後一項先決條件已獲達成或豁免後三個營業日之後，且倘通知日與會計月結日間的營業日少於三日，則PW及Radius Maxima應秉誠協定完成日期。Radius Maxima將有權全權酌情決定完全或部分豁免任何或所有先決條件（在法例及上市規則允許之情況下）。

董事會函件

與該等買賣協議有關之其他條款

額外項目資金

根據主買賣協議，Radius Maxima將就Splash Damage所設計之未公佈視頻遊戲開發項目向目標集團提供最高達10百萬美元之資金，惟須待Radius Maxima與PW於完成後就項目資金之詳細條款達成書面協議後，方告作實。

PW之責任

PW就主買賣協議項下之所有及任何申索承擔之責任總額，除當中訂明之若干申索外，將不超過PW實際所收取總代價減PW就收購事項妥為合理產生之成本。PW將毋須就主買賣協議項下任何申索承擔責任，惟倘所有申索之責任總額超過480,000美元則除外，在該情況下，PW將須承擔全數金額，而並非只承擔超出有關數額之金額。

稅項契據

於完成後，PW及Radius Maxima預期將訂立稅項契據，據此，(i)除若干經磋商例外情況外，PW作為契諾承諾人將就該等目標公司可能產生之任何完成前稅項責任及可能產生之若干完成後稅項責任分別作出全面及額外的彌償；及(ii)在法例許可之情況下，就此向Radius Maxima支付的任何款項將視作代價之扣減。

終止獨家協議

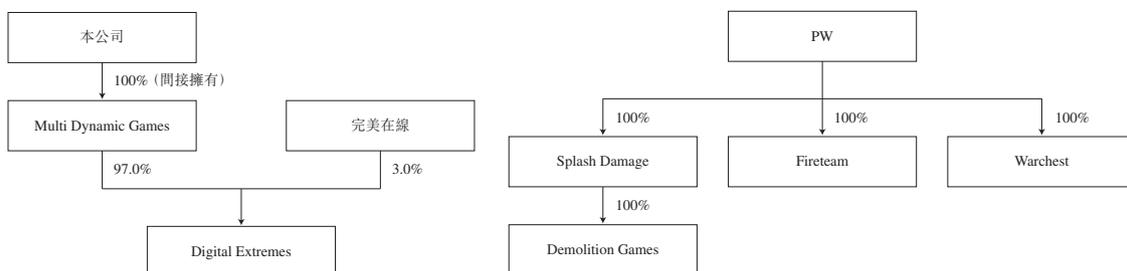
獨家協議將於主買賣協議日期即時終止，而各相關訂約方不可撤回地放棄其於獨家協議項下或與此有關之所有權利（有關任何已到期但未支付之獨家費用者除外）。

董事會函件

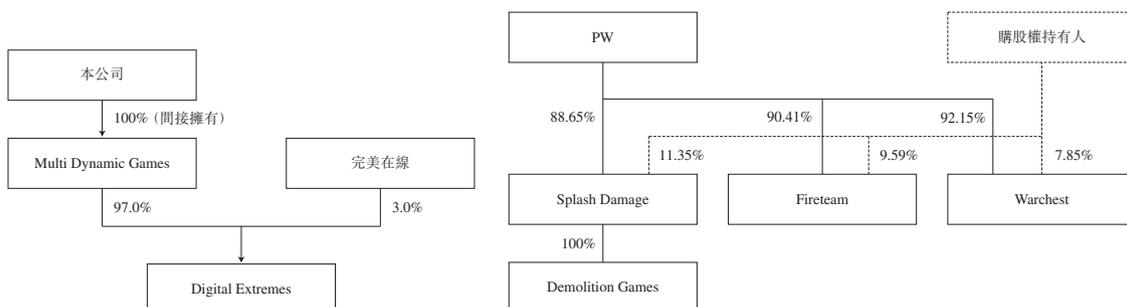
本集團及目標集團之股權架構

本集團及目標集團(i)於最後實際可行日期；(ii)於緊接完成前在目標公司授予購股權持有人之所有購股權獲行使後；及(iii)緊隨完成後之股權架構如下：

(i) 於最後實際可行日期

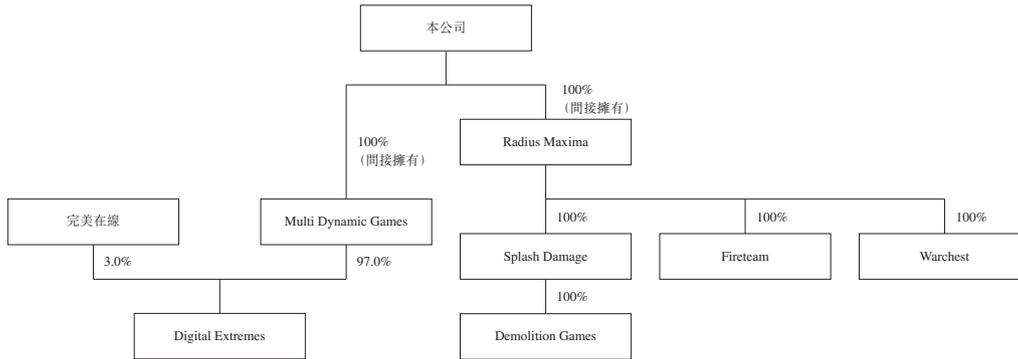


(ii) 緊接完成前於目標集團授予購股權持有人之所有購股權獲行使後發行**Splash Damage**購股權股份、**Fireteam**購股權股份及**Warchest**購股權股份時(假設(1)於最後實際可行日期後概無根據該等購股權計劃或任何其他類似安排新授出可認購任何目標集團股份之購股權；及(2)根據該等購股權計劃所授出於本公告日期有效之購股權概不會於最後實際可行日期後失效)

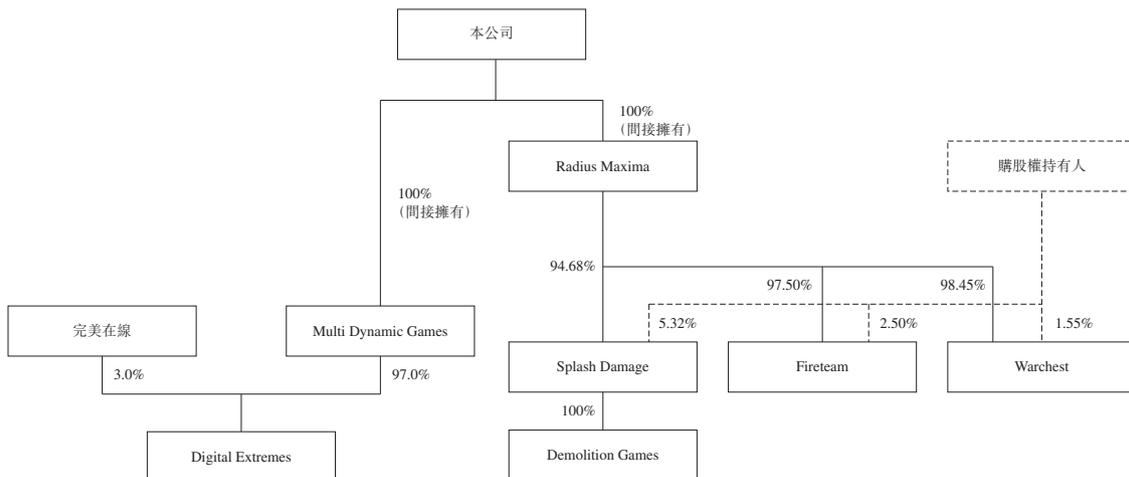


董事會函件

- (iii) 緊隨完成後（如*Radius Maxima*所預期，假設(1)所有行使權利之購股權持有人將出售彼等各自之*Splash Damage*購股權股份、*Fireteam*購股權股份及*Warchest*購股權股份；及(2)於最後實際可行日期後概無根據該等購股權計劃或任何其他類似安排新授出可認購任何目標集團股份之購股權）



- (iv) 緊隨完成後（假設(1)所有購股權持有人將行使彼等之權利，且除第二輪購股權持有人外，將出售彼等各自之*Splash Damage*購股權股份、*Fireteam*購股權股份及*Warchest*購股權股份；(2)於最後實際可行日期後概無根據該等購股權計劃或任何其他類似安排新授出可認購任何目標集團股份之購股權；及(3)根據該等購股權計劃所授出於最後實際可行日期有效之購股權概不會於最後實際可行日期後失效）



有關目標集團之資料

Splash Damage

Splash Damage連同其附屬公司為高端電腦及視頻遊戲開發工作室，於不同平台開發視頻遊戲，包括次世代遊戲機、個人電腦及移動設備。於最後實際可行日期，Splash Damage由PW全資擁有。

Splash Damage於二零零一年在倫敦創立，並根據英格蘭及威爾斯法例註冊成立。Splash Damage曾參與多款榜首熱門遊戲，並取得多個獎項及提名。於過去十年，Splash Damage夥拍市場上具領導地位之發行商及平台進行開發項目。Splash Damage夥拍該等公司開發或合作開發或合作開發多個全球最成功之特許視頻遊戲之「暢銷」續集，包括《重返德軍總部：深入敵後》(*Wolfenstein Enemy Territory*)、《毀滅戰士3》(*Doom 3*) (多人遊戲)、《雷神之戰：深入敵境》(*Enemy Territory Quake Wars*)、《蝙蝠俠：阿卡姆起源》(*Batman: Arkham Origins*)、《戰爭機器：終極版》(*Gears of War: Ultimate Edition*)及《戰爭機器4》(*Gears of War 4*)。Splash Damage現正開發一些未公佈之遊戲。

Fireteam

Fireteam之主要業務為提供線上遊戲線上服務、諮詢及後勤技術。於最後實際可行日期，Fireteam由PW全資擁有。

Fireteam於二零一一年在倫敦創立，並根據英格蘭及威爾斯法例註冊成立，Fireteam乃為提升全球玩家線上體驗而創立。該公司環繞「任務主宰思維模式」而成立，其致力以同類最佳線上服務滿足玩家需要。Fireteam因對部分最大型遊戲知識產權（包括《最後一戰：士官長合輯》(*Halo: The Master Chief Collection*)) 提供線上服務的貢獻而享負盛名。

Warchest

Warchest之主要業務為擁有、發行及經營競技性多人遊戲，在頂尖平台均取得高產值。於最後實際可行日期，Warchest由PW全資擁有。

Warchest於二零一一年在倫敦創立，並根據英格蘭及威爾斯法例註冊成立，Warchest可完全控制其獨立開發及發佈的遊戲創意，體現「以玩家為先」的深厚承諾。Warchest為遊戲業內首批使用淨推薦分數的公司，有關做法每日可追蹤玩家回應及作出行動，確保遊戲社群的健康成長。該公司創造、擁有及經營手機及個人電腦上的原創知識產權遊戲，包括《RAD陸戰隊》(*RAD Soldiers*)及《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)，服務越來越多的玩家社群。

董事會函件

有關目標集團及被收購集團之資料，請參閱「該等標的公司之集團架構、歷史及發展」、「目標集團之業務」及「被收購集團之業務」章節。

有關目標集團之財務資料

有關目標集團及經擴大集團財務資料之進一步詳情，請參閱「附錄一—目標集團之會計師報告」一節。

進行收購事項之理由及裨益

本集團主要業務為開發及發佈視頻遊戲（「視頻遊戲業務」）。

本集團於二零一五年七月完成收購Digital Extremes（以加拿大為基地的領先視頻遊戲開發商）58%股權後進軍視頻遊戲業務。於二零一六年五月，本集團完成進一步收購Digital Extremes 39%股權。進軍視頻遊戲業務讓本集團可(i)發展多元業務；及(ii)提升盈利能力。

接下來，本集團將專注打造更多元化的可帶來盈利之視頻遊戲工作室組合（該等工作室擁有強大知識產權及特許權），並在開發高端視頻遊戲方面進一步發展其創新商業模式及世界一流之生產能力。目標集團所示資質與前述特質一致，並經廣泛投資分析及標準後被選定。

於完成後，目標集團將成為本公司全資擁有之附屬公司，而目標集團之綜合溢利或虧損及資產將計入本公司之綜合財務報表。目標集團於截至二零一六年三月三十一日止年度錄得經審核溢利淨額約6.5百萬英鎊（相當於約人民幣56.3百萬元），而本集團於截至二零一五年十二月三十一日止年度則錄得股東應佔虧損淨額約人民幣81.6百萬元。鑒於(i)目標集團之收益及盈利能力於過去數年有所改善；(ii)目標集團經已或正在發展之已公佈及未公佈項目之前景；及(iii)本集團內可能產生之協同效益，董事相信目標集團之業務於完成後具增長潛力。董事亦相信，收購事項將令本集團進一步多元化其視頻遊戲組合，以及通過本集團內的協同效應提升成本效率來提高其盈利能力。董事目前無意於完成後改變本集團專注於視頻遊戲業務的業務策略，或訂立任何協議、安排、諒解或磋商以出售、終止本集團現有業務或對本集團現有業務作出任何重大變更。

董事會函件

自二零一四年收購Digital Extremes的控股股權以來，本公司已進軍視頻遊戲業務，並且在過去兩年管理Digital Extremes的過程中，董事會已經獲得管理視頻遊戲業務的經驗，此反映於本集團視頻遊戲業務在財務業績及增長方面的表現。因此董事會具備必要的知識及經驗從母公司的層面來管理目標集團。此外，董事會與中國更廣大地區的技術社群保持聯繫，並且具備於該市場營運及進一步發展本集團視頻遊戲業務的必要市場知識。譬如，有關聯繫及市場知識使本集團能夠就《星際戰甲》(Warframe)與兩個分銷渠道提供商訂立兩項獨家分銷渠道協議。有關詳情請參「被收購集團的業務－遊戲開發及發行－遊戲發行－第三方中國分銷商」一節。同樣，董事會亦將能夠於完成後向目標集團協同提供中國更廣大地區的業務機會。於完成後，目標集團的高級管理層（預期於完成後留任其各自於目標集團的職位）將繼續負責目標集團的日常業務營運，而董事會將為目標集團的發展及於本公司層面所作出的任何重大決策提供戰略方向。董事目前並無計劃於完成後變更董事會的組成。應付董事酬金及董事應收實物福利之總額將不會因收購事項而變動。

董事認為買賣協議及其項下擬進行之交易之條款對本公司及股東而言屬公平合理，且訂立買賣協議及其項下擬進行之交易乃符合本公司及股東之整體利益。

收購事項之財務影響

於完成後，目標集團將成為本集團之全資附屬公司且目標集團的財務業績將綜合入賬本集團。編製經擴大集團之未經審核備考財務資料乃假設於二零一六年六月三十日收購事項已經完成及目標集團全部股本已被收購進而編製未經審核備考綜合財務狀況表。

編製經擴大集團之隨附未經審核備考財務資料旨在說明收購事項之財務影響。經擴大集團之未經審核備考財務資料載列於本通函附錄三。

董事會函件

資產淨值

誠如經擴大集團之未經審核備考綜合財務狀況表所載，於二零一六年六月三十日經擴大集團之總資產將從約人民幣1,531.9百萬元增至人民幣2,322.3百萬元，經擴大集團之總負債將從約人民幣495.6百萬元增至人民幣1,308.7百萬元。基於上述者，由於收購事項經擴大集團之資產淨額將從約人民幣1,036.3百萬元減少至約人民幣1,013.6百萬元。

盈利

截至二零一六年六月三十日止六個月，本集團（不包括雞業務，其有關出售已於二零一六年九月完成）錄得本公司擁有人應佔溢利約人民幣99.5百萬元。有關溢利乃主要由於被收購集團的業績所致。根據經擴大集團之未經審核備考綜合全面收益表，倘收購事項已於二零一六年一月一日完成，目標集團之財務業績將綜合入賬本集團，且由於收購事項經擴大集團之盈利將已提升，錄得本公司擁有人應佔溢利約人民幣135.0百萬元。

上市規則之涵義

收購事項之若干適用百分比率（根據上市規則第14.07條計算）超過25%但低於100%。

此外，於二零一六年八月二十五日，上市委員會動議(a)收購事項連同本公司於二零一四年十月十四日、二零一六年三月十日及二零一六年四月二十九日所公佈的收購Digital Extremes及惠州智彬科技有限公司（「惠州智彬」）（統稱為「其他收購事項」）構成一項極其非常重大收購事項，且並未應用上市規則反向收購守則；及(b)本公司須於所編製的交易通函內比照招股章程標準加強披露，並委任一名財務顧問對收購事項下的目標集團及其他收購事項進行盡職審查。

董事會函件

隨後於二零一六年十一月九日，本公司與惠州智彬原擁有人訂立一項註銷協議（「註銷協議」）以註銷與收購惠州智彬相關的協議，該等收購事項構成上市規則項下須予披露交易，並於二零一六年九月五日完成。進一步詳情亦參閱本公司日期為二零一六年十二月十六日的公告。

於二零一六年九月完成出售本公司的雞業務後，董事會於二零一六年十月上旬開始討論及評估本集團（即Digital Extremes、惠州智彬及目標集團）餘下業務的整合策略及政策。誠如本公司日期為二零一六年三月十日之公告所披露，惠州智彬透過訊鴻科技開發有限公司（「訊鴻」），於中國從事手機應用的設計、技術開發、技術服務、移動電子商務、移動互聯網及商務信息諮詢業務。具體而言，其目前專注於僅針對中國市場的網絡支付服務（尤其是手機支付服務）的開發及營運，並自其開始營運以來並無錄得任何來源於中國以外地區的收入。相比之下，Digital Extremes及目標集團的主要業務重心及目標客戶大部分皆位於中國以外地區。就惠州智彬的內部評估而言，董事會注意到，根據訊鴻的管理賬目，其於二零一六年三月至二零一六年九月期間蒙受虧損約人民幣2.9百萬元。董事會亦注意到，一方面倘訊鴻的業務有所改善，則本集團或須根據本公司日期為二零一六年三月十日之公告所載付款計劃支付額外金額人民幣32,000,000元；而另一方面，倘訊鴻的業務表現並未改善，則難以確定本集團能夠收回於惠州智彬已作出的投資成本人民幣48,000,000元。董事會完成有關內部討論及評估後，董事會相信，為實現惠州智彬對本集團的潛在戰略性裨益，須部署重大財務及管理資源以進一步發展惠州智彬的業務。

此外，鑒於惠州智彬的現有業務重心及活動，董事會的結論認為，惠州智彬的業務與Digital Extremes及目標集團的業務至少於短期至中期可達到的協同效益相對較少。

相比之下，由於Digital Extreme及目標集團皆專注於針對全球市場的遊戲開發及遊戲發行，董事會認為彼等的策略較容易匹配，且將會達到更大的協同效益。

董事會函件

因此，董事會認為，本公司將其財務及管理資源集中於進一步發展其海外業務（包括壯大Digital Extremes的業務及籌備收購事項）及開始探索停止向惠州智彬作出進一步投資並於二零一六年十月中旬將其出售的可能性，而非繼續向惠州智彬作出進一步投資，將符合本公司的最佳利益。

於接觸惠州智彬的原擁有人後及於收到彼等的首次正面反饋後，本集團開始就注銷協議的有關條款進行磋商，並最終於二零一六年十一月九日訂立注銷協議。

董事會認為，鑒於上述情況，根據注銷協議按本公司所支付的初始成本將惠州智彬轉回至原擁有人符合本公司及股東的最佳利益。

此外，本公司亦謹此確認，董事會從未有任何意向於(a)根據注銷協議出售事項完成；或(b)建議收購事項完成（以較後者為準）後至少十二個月重新收購惠州智彬。本公司進一步確認，本公司與惠州智彬原擁有人並無任何有關本集團日後收購惠州智彬之諒解、安排或協議。有關注銷協議之進一步詳情，亦請參閱本公司日期為二零一六年十一月九日的公告。隨注銷協議完成後，本集團將不再於惠州智彬中擁有任何權益，且惠州智彬的業績將不再與本集團的業績綜合列賬。因此，僅有收購事項下的目標集團及Digital Extremes的收購須適用於一項極其非常重大收購事項的加強披露及盡職審查規定，及有關惠州智彬的資料將不會載入本交易通函。

就此而言，本公司已經編製本交易通函，並比照新上市申請人的上市文件標準加強披露，及委任海通國際資本有限公司作為財務顧問根據上市規則第21項應用指引對收購事項下的目標集團及Digital Extremes的收購進行盡職調查。

股東特別大會

召開股東特別大會之通告載於本通函第EGM-1至第EGM-2頁。股東特別大會將於二零一七年三月九日（星期四）上午十時正假座香港金鐘道88號太古廣場香港JW萬豪酒店三樓會議室舉行，乃供股東考慮及酌情批准買賣協議及其項下擬進行之交易。

董事會函件

無論閣下會否出席股東特別大會，務請閣下盡快將隨附之代表委任表格按其上列印之指示填妥並盡快交回本公司股份過戶登記處卓佳證券登記有限公司，地址為香港皇后大道東183號合和中心22樓，惟無論如何不遲於股東特別大會或其任何續會指定舉行時間前48小時交回。填妥及交回代表委任表格後，閣下屆時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。

本公司將召開股東特別大會以考慮及酌情批准（其中包括）買賣協議、當中所述之所有其他文件（包括股份押記契據及稅項契據）及其項下擬進行之交易。據董事經作出一切合理查詢後所深知、盡悉及確信，概無股東於買賣協議項下擬進行之交易中擁有重大權益。因此，並無股東須於股東特別大會上放棄投票。

根據上市規則第13.39(4)條及13.39(5)條規定，於股東特別大會上提呈批准之決議案須以投票方式表決，而本公司將就股東特別大會之結果做出公告。

建議

董事認為買賣協議之條款及其項下擬進行之交易乃按正常商業條款訂立，就本公司及股東而言屬公平合理，且訂立買賣協議及其項下擬進行之交易符合本公司及股東之整體利益。因此，董事會建議股東於股東特別大會上投票贊成決議案，以批准買賣協議、當中所述之所有其他文件（包括股份押記契據及稅項契據）及其項下擬進行之交易。

此 致

列位股東 台照

承董事會命
樂遊科技控股有限公司
副主席
羅建發
謹啟

二零一七年二月二十二日

公司資料

公司資料

董事

執行董事

林慶麟先生 (主席)
羅建發先生 (副主席)
吳世明先生
黃家輝先生
蕭士仁先生

非執行董事

達振標先生

獨立非執行董事

胡宗明先生
陳志遠先生
楊嘉宏先生

審核委員會

胡宗明先生 (委員會主席)
楊嘉宏先生
陳志遠先生

薪酬委員會

胡宗明先生 (委員會主席)
陳志遠先生
林慶麟先生

提名委員會

林慶麟先生 (委員會主席)
胡宗明先生
陳志遠先生

公司秘書

邱恩明先生

有關香港法律之法律顧問

Luk & Partners

核數師

國衛會計師事務所有限公司
香港執業會計師

股份代號

1089

主要往來銀行

中國建設銀行國際控股有限公司
交通銀行股份有限公司
香港上海滙豐銀行有限公司

註冊辦事處

Cricket Square, Hutchins Drive, PO Box 2681,
Grand Cayman, KY-1111, Cayman Islands

香港主要營業地點

香港金鐘道88號太古廣場二期十樓1020-22室

開曼群島股份過戶及登記總處

Royal Bank of Canada Trust Company
(Cayman) Limited
4th Floor, Royal Bank House,
24 Shedden Road, George Town
Grand Cayman KY1-1110,
Cayman Islands

香港股份過戶及登記分處

卓佳證券登記有限公司
香港
皇后大道東183號
合和中心22樓

公司網址

www.leyoutech.com.hk

與該等標的公司相關之風險因素

於考慮收購事項時，務請仔細考慮以下風險因素及本通函所載的其他事項。倘發生下文所述任何事件，本公司的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到不利影響。下文所述的風險及不確定因素並非本公司面對的僅有風險。本公司不知悉或目前認為並不重要的其他風險及不確定因素亦可能對本公司的業務、財務狀況、經營業績及前景有不利影響。

該等標的公司之業務涉及風險，而其中多項風險非本公司所能控制。該等風險可劃分為(i)與該等標的公司之業務有關的風險；(ii)與視頻遊戲行業有關的風險；(iii)與在加拿大進行業務有關的風險；(iii)與在英國進行業務有關的風險；(iv)與該等標的公司之遊戲所在的海外市場有關的風險；及(v)與本通函有關的風險。

與該等標的公司之業務有關的風險

倘該等標的公司目前及將來未能管理其增長或維持或增強其變現能力（當中涉及優化其遊戲組合、建立工作單位及平衡其增長），其業務可能受挫。

該等標的公司於往績記錄期間已錄得高收入增長。該等標的公司將來可能無法保持過往的增長速度。收入增長可能因多種原因而減慢甚或下降，包括未能持續開發新款的熱門視頻遊戲、未能向第三方國際渠道分銷商有效推廣及推銷其視頻遊戲、未能吸引及挽留玩家及市場領先的發行商、玩家花費減少、競爭加劇、視頻遊戲市場的整體增長減慢、出現其他商業模式、監管環境或整體經濟狀況有所變動。

為推行其增長策略，該等標的公司估計將需管理及優化其現有的視頻遊戲組合，並開發額外的視頻遊戲。其亦需繼續管理、培訓、擴充及鼓勵其工作單位，並與市場領先的發行商及其玩家、第三方渠道分銷商及其他第三方服務提供商保持良好關係。其或許未能迅速或有效地實行其增長策略或管理其增長，從而可能限制其未來增長、阻礙其業務策略及對其財務狀況和經營業績造成重大不利影響。

與該等標的公司相關之風險因素

倘該等標的公司之現有視頻遊戲在玩家中間無法保持受歡迎程度，或其未來視頻遊戲不能吸引玩家，則將無法吸引及挽留玩家及改善其視頻遊戲的變現能力，且其經營業績可能受到不利影響。倘在職務作品模式下，目標集團遊戲開發工程的質量未能令發行商滿意，或會對目標集團在發行商中的聲譽及其財務狀況及前景產生不利影響。

為使免費線上視頻遊戲保持受歡迎程度並繼續帶來收入，該等標的公司須持續加強或升級遊戲，以流行及新穎的功能來吸引玩家。持續加強或升級遊戲需投放大量資源。然而，該等標的公司不能向閣下保證，改變或引進新視頻遊戲功能將吸引新玩家或將得到其現有玩家青睞，而他們可能因該等變動而放棄現有的視頻遊戲。

視乎各項因素，免費線上視頻遊戲的週期受限，而其變現能力會於若干時期後達至高峰，其後便逐漸下降。此外，倘該等標的公司所開發或推出的視頻遊戲不受玩家歡迎或未能在其發佈後期若干時間段內達到目標玩家群體，則其受歡迎程度或玩家群體隨時間明顯提高的可能性不大。即使該等標的公司成功延長視頻遊戲的流行週期，其可能仍無法保持或提高該等遊戲的盈利能力。因此，除保持其現有視頻遊戲的盈利能力外，該等標的公司亦須開發能吸引大量玩家的新視頻遊戲，惟其可能無法實現此舉。

此外，新視頻遊戲的發佈時機對其表現及受歡迎程度有重大影響。倘該等標的公司如其他發行商一樣同時推出新視頻遊戲，競爭可能導致該等標的公司難以為該等新視頻遊戲吸引新玩家，而其第三方發行商可能投放較少資源來推廣該等標的公司所開發的視頻遊戲。

倘該等標的公司未能延長其熱門視頻遊戲的流行週期、未能開發新視頻遊戲、未能於市場環境有利時發佈新視頻遊戲，或未能解決發佈或經營其視頻遊戲方面的任何其他問題，則該等標的公司視頻遊戲的受歡迎程度可能下降並可能損害其業務、財務狀況及經營業績。

與該等標的公司相關之風險因素

任何主機平台的任何視頻遊戲僅限售予該平台的玩家群體。然而，市面上不時有遊戲發行商提供嶄新平台。倘該等標的公司為新平台開發任何新視頻遊戲，但該新平台的玩家群體不提高，該等視頻遊戲的銷量亦可能無法達標。該等標的公司將遊戲從某平台遷移到另一平台會產生額外成本。

有關目標集團以職務作品模式提供的遊戲開發工程，在目標集團交付一款已開發的視頻遊戲時，倘若開發尚未完工達致目標集團維持的過往標準或未能達致與發行商協議的細節規範（當完工開發工程低於本身規定的標準，或無法按時依照協定里程碑時間表的里程碑日期交付任何交付產品），目標集團所面臨之有關風險或會對目標集團在發行商中的聲譽並由此對其財務狀況及前景造成負面影響。

被收購集團絕大部分收入僅來自少數視頻遊戲，倘若無法維持或加強該等遊戲表現，或無法發佈視頻新遊戲，以增加收入及維持其競爭地位，或會對被收購集團的業務及經營業績造成不利影響。

於往績記錄期間被收購集團絕大部分收入產生自少數視頻遊戲，其預期收入集中度情況在可預見將來仍會繼續。被收購集團目前僅有一款自主開發的遊戲《星際戰甲》(Warfame)，而從自行及通過第三方渠道分銷商發佈及分銷該遊戲所賺取的收入分別佔其截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月總收入的約80.4%、99.4%、95.2%及98.0%。儘管被收購集團認為，《星際戰甲》(Warfame)的產品使用期限漫長，但並不能向閣下保證玩家將不會隨著時間的流逝而失去對有關遊戲的興趣。被收購集團的增長很大程度上取決於發佈任何大受歡迎視頻新遊戲的能力。於最後實際可行日期，被收購集團正在開發一款新的第一人稱競技性射擊遊戲。於最後實際可行日期，此款新遊戲處於其開發／測試階段，而估計商業化日期為二零一七年第二季。開發該遊戲及任何其他視頻遊戲都需要投入大量時間、工程、市場推廣及其他資源來開發、發佈及維護。另外，這些工作的平均所需時間及成本可能增加。被收購集團能否成功推出及發佈視頻遊戲以及吸引及挽留玩家很大程度上取決於被收購集團的以下能力：

- (a) 預計及有效地應對視頻遊戲玩家不時轉變的興趣及偏好；

與該等標的公司相關之風險因素

- (b) 開發、持續發展及擴充吸引、有趣及引人入勝的視頻遊戲；
- (c) 將新視頻遊戲推出的延誤時間及成本超支控制在最低範圍，並擴大視頻遊戲覆蓋面；
- (d) 有效地推廣新視頻遊戲及為現有及潛在玩家增強遊戲內容；
- (e) 吸引、挽留及鼓勵視頻遊戲設計師、產品經理及工程師；
- (f) 預計及應對競爭格局變動；及
- (g) 最小化維護時間及其他技術難題。

持續準確地預計全球玩家需求是有難度的，尤其是被收購集團在新平台、新市場開發新類型的視頻遊戲的時候。倘被收購集團未能發佈能吸引及挽留大量玩家的視頻遊戲及延長其現有視頻遊戲的流行週期，其業務、財務狀況及經營業績可能會受到不利影響。

目標集團的職務作品項目很大程度上依賴其三大客戶。

目標集團的職務作品項目很大程度上依賴三大客戶。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團來自該等客戶的收入合計分別佔其總收入的3.4%、98.4%、92.4%及92.3%。除截至二零一四年三月三十一日止年度外，目標集團來自三大客戶的收入佔超過其總收入的80%，但不能保證該收入可於日後繼續增加。尤其是，雖然目標集團與三大客戶保持穩定關係，但與該等主要客戶並無訂立長期協議。此外，倘目標集團的三大客戶遇到營運上的問題或彼等對目標集團作為其遊戲開發商的偏好改變，目標集團的收入或會受到不利影響。該等三大客戶的職務作品項目數目的任何大幅減少、失去三大客戶或來自三大客戶的平均遊戲開發費用大幅減少或會對目標集團的業務、財務狀況及經營業績構成重大不利影響。

與該等標的公司相關之風險因素

被收購集團主要依賴第三方國際及中國渠道分銷商分銷其大量視頻遊戲，倘其第三方國際及中國渠道分銷商違反彼等對被收購集團的責任，或倘被收購集團未能與足夠數目的第三方國際及中國渠道分銷商保持關係，又或倘有關國際及中國渠道分銷商受視頻遊戲玩家的歡迎程度減退，其業務及經營業績或會受到重大不利影響。

除透過本身網站銷售其視頻遊戲外，被收購集團亦經由擁有大量用戶基礎的領先及流行視頻遊戲平台如Valve、索尼及微軟等第三方國際及中國渠道分銷商分銷其視頻遊戲。被收購集團依賴該等第三方國際及中國渠道分銷商分銷其視頻遊戲、保存購買記錄及收取玩家的付款、維護其平台的保安以防止欺騙及其他欺詐活動、提供若干方面的玩家服務，以及及時向被收購集團支付來自視頻遊戲的收入。截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，經第三方國際及中國渠道分銷商分銷的視頻遊戲產生的收入分別佔被收購集團總收入的48.1%、79.9%、84.6%及87.0%。倘此等第三方國際及中國渠道分銷商未能有效推廣被收購集團的視頻遊戲或在其他方面履行其對被收購集團的責任，尤其是倘被收購集團未能及時從該等第三方國際及中國渠道分銷商收取其收入，被收購集團的業務及經營業績將受到不利影響。倘該等第三方國際及中國渠道分銷商未有取得或保持發佈其視頻遊戲的相關政府許可，被收購集團或受到負面影響。

與第三方國際及中國渠道分銷商爭議亦可能出現，被收購集團不能向閣下保證及時或可解決有關爭議，而此等爭議或進一步轉移其管理層的注意力，並對其收取來自有關平台發佈的視頻遊戲的收入的能力構成不利影響。倘與主要第三方國際及中國渠道分銷商的合作因任何理由結束，被收購集團或會未能及時或不能找到替代者，而其視頻遊戲的分銷或會受到不利影響。倘被收購集團未能就發佈及分銷其視頻遊戲與足夠數目的國際及中國渠道分銷商維持良好關係，或會對其業務、財務狀況及經營業績構成重大不利影響。

與該等標的公司相關之風險因素

此外，若干第三方國際及中國渠道分銷商本身擁有內部開發視頻遊戲的能力，而其他第三方國際及中國渠道分銷商或考慮於日後建立有關能力。被收購集團因此面對其第三方國際及中國渠道分銷商的直接競爭及潛在利益衝突，而這或於未來加劇，其並不能向閣下保證其第三方國際渠道分銷商將永遠與其保持合作關係。倘有關第三方國際渠道分銷商不再投入或限制於其平台推廣被收購集團的視頻遊戲的承諾資源，或甚至停止發佈其視頻遊戲，被收購集團的業務及經營業績或會受到不利影響。

被收購集團需承受支付相關風險，或對其商譽及經營業績構成不利影響。

被收購集團與不同的第三方線上支付服務提供商合作，讓其玩家可通過該等支付服務提供商付款。倘被收購集團的任何主要支付服務提供商不能或不願及時結算或根本未結算應收款項，被收購集團的流動資金或會受到不利影響，且其或必須撤銷應收款項或增加對壞賬的撥備。此外，倘被收購集團的任何主要支付服務提供商不能或不願提供付款處理服務，包括處理信用卡及借記卡付款，被收購集團的業務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

被收購集團須承受有關玩家賬戶濫用、人為失誤、欺詐及涉及玩家賬戶的其他非法活動的風險。倘被收購集團數據安全系統受到破壞或損害，其或會失去收取其玩家信用卡及借記卡付款的能力，且其或會面臨其玩家及第三方的損失申索，所有該等情況均可對被收購集團的聲譽及經營業績造成重大不利影響。

與該等標的公司相關之風險因素

倘若被收購集團的變現能力下降，或「免費」業務模式不再在商業上有效，又或倘被收購集團未來改變其收入模式但未能有效適應有關新收入模式，則其經營業績、財務狀況及業務前景或會受到重大不利影響。

被收購集團的大部分遊戲均為免費，而被收購集團的絕大部分收入產生自銷售虛擬物品。此業務模式的成功很大程度上取決於被收購集團是否可吸引遊戲玩家玩其遊戲，而更重要的是，被收購集團是否可成功鼓勵更多玩家購買虛擬物品及有更多付費玩家增加購買遊戲配套產品。被收購集團或未能有效營銷其虛擬物品及為該等物品定價，又或未能準確辨識及推出新的受歡迎虛擬物品或妥為定價。此外，「免費」業務模式或不再在商業上有效。我們不能保證有足夠廣闊的遊戲玩家群體將繼續接納這模式，又或不會有新的業務模式出現造成競爭。

倘被收購集團未能繼續透過銷售遊戲配套虛擬物品從玩家群體變現收益，其業務、財務狀況及前景或會受到重大不利影響。

為盡量擴大其現時及潛在市場的潛在增長，被收購集團認為必須擴展其業務並經常審視及發展其業務模式組合。倘被收購集團判斷其現有收入模式並非最佳，其或會於未來改變其部分遊戲的收入模式，而且或會就日後可能開發的新類型遊戲採用新的收入模式。被收購集團或有困難適應新的收入模式。改變收入模式或產生不良後果，包括對其遊戲業務構成干擾、引起對遊戲投入了時間及金錢的玩家批評，並可能因該項改變而導致被收購集團玩家數目減少或其遊戲產生收入減少，從而蒙受不利影響。

收入模式改變亦將對被收購集團的管理、營運、會計及資訊系統有嚴格要求。被收購集團需繼續隨著其業務及業務模式演變而改善其財務控制、營運程序及管理資訊系統。被收購集團亦需有效培訓、激勵及管理其員工。未能適當管理被收購集團的業務發展或會對被收購集團的財務狀況及前景造成負面影響。

與該等標的公司相關之風險因素

倘第三方未經授權而使用該等標的公司之知識財產，該等標的公司因保護其知識產權而產生的支出可能對其業務造成不利影響。

該等標的公司依賴版權、商標、商業秘密及其他知識產權法以及員工合約內的保密條款及與其員工、發牌人／持牌人、業務伙伴及其他人士所訂立的許可協議來保護其版權、商標、商業秘密及其他知識財產，以上全是其成功的關鍵。

該等標的公司已為其業務所用網站註冊域名（即digitalextremes.com及splashdamage.com）。倘該等標的公司喪失使用其域名的能力，則在新域名發佈其遊戲時將被迫產生龐大支出，這可對其業務造成嚴重損害。此外，其競爭對手可能試圖以相似的域名來利用其品牌認知度。該等標的公司可能無法防止第三方獲取及使用侵犯或類似其品牌或商標甚至損害其品牌或商標價值的域名。該等標的公司保護及使用其域名的權利及界定他方的權利可能需要通過訴訟解決，此舉可能招致龐大的成本及分散管理層的注意力。

該等標的公司之標準僱傭合約包含有關機密訊息及知識產權的標準條款，要求其員工確認所有發明、商業秘密、原創作品、發展及其他由其員工代表該等標的公司所生產的產品為該等標的公司之財產，而該等員工須向該等標的公司轉讓其就該等作品所聲稱的任何所有權。該等標的公司亦為其第三方承包商使用標準獨立承包商協議，當中包括有關機密訊息及知識產權的條文，要求該第三方承包商確認除為履行其根據該協議的職責外將不會使用機密訊息，而除法律要求外亦不會披露該等訊息，且該等標的公司永久擁有任何形式的成果、業績及收益，包括所有版權、專利及商標。倘若由適當司法管轄權的法院釐定標準的僱傭合約及／或標準的第三方承包商協議由於任何原因無法執行，該等標的公司或會失去該等協議提供的保密性及知識產權保障。

與該等標的公司相關之風險因素

於最後實際可行日期，被收購集團(i)概無為其Evolution Engine 進行註冊或遞交任何申請，(ii)概無為其部分版權進行註冊或遞交任何申請，(iii)概無為其遊戲財產的若干次要方面註冊商標，及(iv)概無於分銷其遊戲的所有地區註冊商標。被收購集團董事認為將其發明作為商業機密更能保護該等發明的知識產權。然而，倘被收購集團未能為其專利、版權或商標進行註冊，則新技術可能被反向破解或複製，可能導致有關版權的執法問題，或可能阻礙其授權受版權保護作品的的能力。

儘管該等標的公司有做好預防措施，第三方仍可能未經其同意而取得及使用其所擁有的知識財產。第三方未經授權而使用該等標的公司知識財產及該等標的公司保護其知識產權所產生的支出均可能對其業務造成重大不利影響。

雖然該等標的公司有意於不同司法權區致力捍衛其法律權利，在互聯網相關行業內保護知識產權的有效性、可執法性及範圍均不明確及仍在發展。要監管未經授權使用知識財產的情況是有難度及昂貴的。其為防止其知識財產被盜用所採取的行動可能不足夠。另外，將來可能需要以訴訟來鞏固其知識產權。將來進行訴訟可能產生龐大的成本及分散其資源，並可能終止其業務及對其財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

該等標的公司或彼等授權方或會面臨由第三方提出有關違反或盜用知識產權的申索，倘結果裁定對彼等及彼等授權方不利，或導致彼等產生重大負債及成本並或會對彼等的業務有重大不利影響。

該等標的公司不能確定自主開發或聯合開發、收購或授權的視頻遊戲或其他在彼等網站顯示的內容不會及將不會侵犯第三方所持有的專利、版權、商標或其他知識產權。譬如，該等標的公司可能會面臨有關彼等競爭對手或其他公司所擁有商標之申索，倘有關商標與該等標的公司之商標類似。

與該等標的公司相關之風險因素

於往績記錄期間及其後直至最後實際可行日期止期間，該等標的公司及彼等的授權方均未就該等標的公司所有的視頻遊戲或獲授權的視頻遊戲收到任何其他關於第三方所持有的有關專利、版權、商標或其他知識產權的重大法律申索。然而，該等標的公司不能向閣下保證彼等或彼等任何各自的授權方將不會被指或被控侵犯第三方所持有的專利、版權、商標或其他知識產權及未來不會不時的法律訴訟及申索。

倘該等標的公司或彼等的授權方被發現違反其他方的知識產權，彼等或需承擔貨幣性負債且被禁止使用該知識產權，而倘彼等希望繼續使用侵權的有關事項則或會產生新增或額外的授權成本，或被迫開發或獲授權許可替代方案或被迫停止經營一款或多款視頻遊戲，上述任何情況均可對彼等的業務及經營業績產生重大不利影響。此外，彼等或產生大量開支且管理方面需要重點留意預防該等第三方侵權申索（不論該等申索的是非曲直）。

此外，該等標的公司在彼等的視頻遊戲中使用開放源碼軟件，且未來或繼續使用開放源碼軟件。於往績記錄期間，該等標的公司遵守該開放源碼軟件的授權條款且未將任何源代碼或開放源碼軟件的二進制檔案分授權予任何其他方，並且彼等尚未面臨任何申索乃有關使用該已授權開放源碼軟件。然而，該等標的公司不能向閣下保證未來彼等將遵守該開放源碼軟件的授權條款且將不會就彼等使用來自任何第三方的開放源碼軟件收到任何申索。

任何影響該等標的公司的網站、遊戲伺服器、網絡基礎設施或資訊科技系統的功能的缺陷、中斷或其他問題均可對其業務造成重大及不利影響。

該等標的公司的網站、遊戲伺服器、網絡基礎設施或資訊科技系統的滿意表現及穩定性，對玩家的體驗至關重要，繼而對挽留現有玩家及吸引新玩家亦十分重要。

與該等標的公司相關之風險因素

該等標的公司自行運作其網站以發佈其自主開發的遊戲。倘該等標的公司未能識別受歡迎及有利可圖的遊戲並按可接受條款從第三方開發商取得該等遊戲的授權，其網站的表現可能受到不利影響。該等標的公司所發佈的遊戲成功與否，亦取決於其迅速地獲取及保持客流量、向其玩家推廣該等遊戲及提供高質素客戶服務的能力。倘該等標的公司未能做到此舉，其業務及經營業績亦可能受到不利影響。此外，該等標的公司之發佈業務可在多方面促進其遊戲開發業務，例如可借此接觸更廣大的玩家資料庫，其為發佈及分銷遊戲的可靠網站，並且為得知最新市場趨勢及玩家偏好的可靠消息來源。倘該等標的公司之網站表現不符預期，其遊戲開發能力可能因此蒙受不利影響。彼等網站持續及穩健的營運很大程度上依賴於該等目標公司的遊戲伺服器、網絡基礎設施及資訊科技系統的合適功能。

其遊戲伺服器、網絡基礎設施或資訊科技系統的任何缺陷或問題均可嚴重破壞其業務運作。該等標的公司或於日後因以下不同因素而可能遇到網站中斷、故障及其他表現問題，該等因素包括：

- (a) 隨著彼等推出更多視頻遊戲及擴大其玩家群體規模，其愈加增長的業務將對其伺服器及網絡能力造成不斷增加的壓力；
- (b) 彼等或於提昇其系統或服務時遇到問題，而這或不利影響其用以提供服務的軟件的表現；
- (c) 彼等或面臨黑客或病毒對其網絡基礎設施及資訊技術系統的攻擊；
- (d) 彼等的網絡基礎設施及資訊技術系統的若干重要部分依賴第三方服務提供商，包括其伺服器的貯存及維護以及收取網上付款，而有關提供商服務的任何中斷或其他問題均在其控制範圍以外並可能難以補救；及
- (e) 彼等網絡基礎設施或因地震、水災、火災、極端溫度、斷電、電訊故障、技術錯誤、電腦病毒及類似事件而受損或中斷。

該等標的公司預計會繼續對其技術基礎設施作出投資以維持及改善玩家各方面的體驗。倘其災難恢復系統有所不足或彼等無法有效解決容量限制、按需要提升其系統及持續開發其技術與網絡基礎設施以應付不斷增長的客流量，該等標的公司的業務、財務狀況及經營業績或會受損。

與該等標的公司相關之風險因素

此外，網上遊戲伺服器不時需作維護及升級。儘管定期維護為玩家預期及廣為接納，但長時間停機及不定期的維護或會對玩家的用家體驗構成重大不利影響，繼而影響有關遊戲的受歡迎程度及該等標的公司的業績。

倘該等標的公司未能保持其品牌認知度，則可能在吸引新玩家及建立新業務關係方面遇上困難。

根據弗若斯特沙利文報告，由被收購集團發佈的免費遊戲《星際戰甲》(Warframe)就截至二零一七年二月十五日止兩周活躍玩家總數而言，在所有大型免費遊戲中分別於個人電腦及遊戲機方面位列第五位及第三位，而目標集團開發的免費遊戲《核彈風雲》(Dirty Bomb)就截至二零一七年二月十五日止兩周活躍玩家總數而言，在所有大型免費遊戲中於個人電腦方面位列第18位。Splash Damage乃由微軟聘請開發部分《戰爭機器》(Gears of War 4)。大型遊戲發行商及分銷商的口碑及玩家對其的肯定，對該等標的公司提高其視頻遊戲的市場覆蓋面及增強其與遊戲發行商的業務關係很重要。該等標的公司認為維持及加強其品牌是為其遊戲及網站吸引新玩家以及與第三方遊戲發行商及分銷商建立新業務關係的關鍵。該等標的公司須持續努力確保其品牌形象不為水準欠佳或發佈未成熟遊戲所損。該等標的公司亦須設法將其遊戲與其競爭對手的遊戲區分，以避免對其品牌認知度產生負面影響。倘該等標的公司因任何原因而未能保持及提高其品牌認知度，其業務及經營業績可能蒙受影響。

該等標的公司在自主發行及自主分銷視頻遊戲方面的經營歷史相對較短，故難以評估彼等在有關自主發行及分銷視頻遊戲業務方面的前景及未來財務狀況。

二零一三年之前，被收購集團專注於為第三方發行商開發以職務作品模式的視頻遊戲。於二零一三年三月，被收購集團開始在線分銷《星際戰甲》(Warframe)。目前，目標集團主要為第三方發行商開發以職務作品模式的AAA級視頻遊戲。目標集團於二零一二年開始自主發行其自有知識產權遊戲作品。

與該等標的公司相關之風險因素

該等標的公司在自主發行及自主分銷視頻遊戲方面的經營歷史較短，故難以有效評估彼等未來在自主發行及自主分銷視頻遊戲業務方面的前景。作為該等標的公司的部分增長策略，彼等擬持續開發及發行其自主開發的視頻遊戲以滿足彼等玩家不斷發展的需求。該等標的公司的視頻新遊戲未來或會面臨進一步的經營及市場挑戰。此外，視頻遊戲的市場充滿競爭。倘若該等標的公司無法在充滿競爭的市場中迅速成功自主發行更多新遊戲，彼等可能無法抓住與該等新遊戲有關的增長機遇，或收回與自主發行該等視頻遊戲的有關成本，或會對該等標的公司的業務、財務狀況、經營業績及增長策略造成重大不利影響。

被收購集團的數據分析能力或目標集團的遊戲託管及支援服務可能受損，倘彼等未能恰當地收集、儲存或分析玩家數據，或提供免費及多元化的渠道與彼等玩家密切溝通。

被收購集團之視頻遊戲開發及發佈業務以及目標集團的遊戲託管及支援服務以數據作支持，並依賴其數據分析能力來繼續開發及發佈熱門的視頻遊戲或提供視頻遊戲的線上服務及後勤支援、改善玩家的遊戲體驗，並加強其視頻遊戲的變現能力。被收購集團需按若干協定及時收集及儲存所有玩家行為數據，而目標集團需根據與遊戲託管及支援服務相關之協議進行收集及儲存。然而，倘該等標的公司未能收集或保存若干數據，則可能因欠缺所需數據而無法進行其數據分析。倘收集玩家行為數據時有延誤，該數據可能無法準確或公平地反映最新的玩家行為，且為毫無意義，甚或誤導其視頻遊戲開發過程或目標集團的遊戲託管及支援服務。

此外，該等標的公司的數據分析方法可能效率可能不如預期，或會無法捕獲最新市場趨勢和玩家偏好。此外，彼等無法向閣下保證，彼等的數據將不會由於技術失誤、安全漏洞、無意或未授權數據訪問或駭客侵入而受損或丟失，以及該等標的公司可能不會預期有關事件。以上任一情況的發生（包括實際或已察覺的安全漏洞）都可能為彼等業務帶來負面的影響。

被收購集團與其遊戲玩家通過利用社會網絡媒介交流，例如Twitch、臉書及YouTube，並在自身網站成立論壇，及提供粉絲網站鏈接分享粉絲的喜怒哀樂。倘若被收購集團透過動用該等現有渠道停止與其玩家積極密切交流，其向玩家收集對遊戲的反饋能力將受到負面影響，反過來亦將影響被收購集團的數據分析能力。

與該等標的公司相關之風險因素

該等標的公司的視頻遊戲的重大錯誤或缺陷或對其業務前景及經營業績構成重大不利影響。

該等標的公司的視頻遊戲或含有錯誤或缺陷。該等標的公司的視頻遊戲出現重大錯誤或缺陷，或會中斷該等標的公司的業務、損害該等標的公司的聲譽，及減低該等標的公司的玩家玩其視頻遊戲及購買虛擬物品的意欲。此外，該等標的公司或須作出龐大支出以剔除該等標的公司的視頻遊戲的有關錯誤或缺陷，可對其業務、財務狀況及經營業績構成重大不利影響。於往績記錄期間，該等標的公司接獲玩家投訴於玩該等標的公司的視頻遊戲時遇到若干技術問題，如未能登入及付款以及連線中斷。有關投訴未有令該等標的公司面臨任何消費者爭議、監管法律程序或訴訟，亦無對該等標的公司的業務及財務狀況構成重大不利影響。然而，該等標的公司不能向閣下保證其於日後不會接獲任何可對其業務、財務狀況及經營業績構成重大不利影響的投訴。

該等標的公司的新視頻遊戲或吸引玩家離開其現有視頻遊戲，而這或對有關遊戲的業務、財務狀況及經營業績產生負面影響。

該等標的公司的新視頻遊戲或吸引玩家離開其現有視頻遊戲，令其現有視頻遊戲的玩家群體收窄，此可能繼而令該等現有視頻遊戲對其他玩家的吸引力下降，導致其從現有視頻遊戲產生的收入減少。倘該等標的公司的現有視頻遊戲玩家繼續玩該等標的公司的現有視頻遊戲，彼等可能較少花費購買該等標的公司的新視頻遊戲之虛擬遊戲物品。發生上述任何一項或會對該等標的公司之業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

該等標的公司依賴其主要人員，倘主要人員離職或該等標的公司未能招聘新主要僱員，其業務及增長前景或會受到嚴重干擾。

該等標的公司的未來成功極依賴其主要行政人員及其他主要僱員的持續服務。該等標的公司亦依賴多名主要技術高級人員及員工以開發及營運其視頻遊戲及維持其競爭力。

與該等標的公司相關之風險因素

倘該等標的公司一名或以上的主要人員未能或不願繼續出任其目前的職位，該等標的公司或未能替換或輕易替換有關主要人員，並或因招聘及培訓新員工而產生額外開支，該等標的公司的業務可能因此而受到嚴重干擾，而該等標的公司的財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

此外，倘該等標的公司任何行政人員或主要遊戲開發僱員加入競爭對手或成立競爭公司，該等標的公司或失去技術、商業秘密、供應商、玩家及主要專業人員及員工。該等標的公司多數主要行政人員及主要遊戲開發僱員已與該等標的公司訂立不競爭協議。然而，可能難以在加拿大及英國執行不競爭條款，此乃由於彼等認為貿易受限。因此，執行有關條款將一定程度上保障該等標的公司所有人權益，並計入各類因素，包括不競爭的期限及地理範圍，以及競爭活動的狀況。

而且，根據弗若斯特沙利文報告，由於視頻遊戲行業對人才的需求及競爭激烈（尤其是在視頻遊戲開發人員及有關技術人員方面），該等標的公司或需提供更高薪酬及其他福利以於未來吸納及挽留主要人員，而這或會增加該等標的公司的薪酬開支。

該等標的公司認為其激勵架構足以吸納及挽留所需精英，以確保該等標的公司之高效管理及發展。然而，倘聘請適合的員工時遇到困難及未能聘請適合的員工，則該等標的公司之表現可能受到不利影響。概不能保證挽留及吸納具有相應專業知識和技能的員工之能力。目標集團進行國際招攬活動及為其國際員工在英國取得工作簽證的能力可能受到英國脫歐及其對勞動力及移民法規所造成衝擊的不利影響。

該等標的公司無法向閣下保證其將能夠吸納或挽留所需的主要人員，以實行其策略及達到其業務目標。

與該等標的公司相關之風險因素

終止或減少對該等標的公司之政府資助或稅項減免可能會對彼等財政狀況及經營業績造成不利影響。

被收購集團收取由本地政府不時發出的各種行業資助以支持其業務。截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團分別錄得政府資助約8.1百萬加元、5.8百萬加元、6.8百萬加元及5.0百萬加元。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止三個年度及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團分別錄得稅項減免0.2百萬英鎊、1.0百萬英鎊、2.0百萬英鎊及1.1百萬英鎊。

由於政府資助及稅項減免由相關政府部門全權審批，該等標的公司無法向閣下保證彼等將繼續合資格接受政府資助或其他形式的政府支持，或即使合資格，該等標的公司亦無法保證將繼續享有同等資助。倘該等標的公司將來接受的政府資助、或稅項減免或其他政府支持減少或終止，其財務狀況及經營業績可能受到不利影響。

該等標的公司處理、存儲及使用個人資料及其他數據需要遵守政府規例及其他有關私隱的法律責任，一旦彼等實際或被視為未能遵守該等責任或會影響彼等的業務。

該等標的公司收取、存儲及處理個人資料及其他玩家數據。全球有各種有關私隱及存儲、共享、使用、處理、披露及保護個人資料以及網上及該等標的公司網站其他玩家數據的法律法規，其覆蓋的範圍不斷演變且受限於不同的詮釋，不同國家之間或有不一致詮釋或與其他法規衝突。不同司法權區對該等法規的詮釋及應用可能存在不一致性，且與其他法規或該等標的公司的慣例或有衝突。一旦該等標的公司未能遵守或被視為未能遵守彼等的私隱政策、彼等對玩家或其他第三方承擔的有關私隱責任或彼等有關私隱的法律責任，或在安全上有任何損害導致個人可識別資料或其他玩家數據未經授權被公佈或轉移，可能會導致政府執法行動、訴訟或由顧客權益團體或其他方針對該等標的公司發表公共聲明，致使玩家對該等標的公司失去信任，從而對該等標的公司的業務或產生不利影響。另外，倘與該等標的公司合作的任何第三方，如玩家、供應商、開發商或第三方發行商違反適用的法律或該等標的公司的政策，可能也會對該等標的公司的玩家資料構成風險，從而可能對該等標的公司的業務構成不利影響。

與該等標的公司相關之風險因素

對包含暴力內容的視頻遊戲施加的限制或會對該等標的公司的經營業績造成重大不利影響。

不少熱門的視頻遊戲包含暴力內容。該等視頻遊戲接獲包括英國電影分級委員會及泛歐遊戲資訊組織，以及加拿大及美國娛樂軟件分級委員會的年齡評級。隨著實際暴力事件發生及廣為報導，公眾對視頻遊戲的暴力內容的接納程度或會下降。同時，可能會持續關注視頻遊戲造成的其他不利社會影響。因此，該等標的公司的有關視頻遊戲的銷售或會下跌，而這或會對其經營業績構成不利影響。

本集團可能因被收購集團或目標集團向於受到美國、聯合國、歐盟、澳洲及其他相關制裁機構持續經濟制裁的國家客戶銷售經營業務而受到不利影響。

美國及其他司法權區或組織（包括歐盟、聯合國及澳洲）對受制裁國家實施全面或廣泛的經濟制裁。此外，若干制裁針對特定受制裁人士而不受其所在地限制。於往績記錄期間，被收購集團透過第三方渠道分銷商及線上支付平台提供商向世界各地的終端用戶銷售被收購集團的虛擬物品。同樣於往績紀錄期間，目標集團委聘一名我羅斯分銷商分銷其線上遊戲（儘管根據合約，於合約終止前概無向任何終端用戶作出銷售）。被收購集團或會持續與第三方渠道分銷商及透過線上支付平台提供商不時開展有關業務活動。倘美國、歐盟、聯合國、澳洲及任何其他司法權區的機關認為本集團的任何活動構成違反彼等實施的制裁或對本集團制裁提供理據，則本集團的業務及聲譽或會受到不利影響。此外，由於制裁規定不斷轉變，故此或會頒佈新規則或限制，導致本集團的業務須受更嚴格審查，或本集團一項或多項業務活動視為違反制裁規定或可接受制裁。

本集團向聯交所承諾不會將日後通過聯交所籌集的任何資金用作直接或間接撥資或資助與受制裁國家或受制裁人士或受美國、歐盟、聯合國或澳洲制裁的任何其他政府、個人或實體（包括但不限於受到OFAC制裁的任何政府、個人或實體）進行或為其利益進行的活動或業務。本集團亦向聯交所承諾本集團不會進行導致被收購集團或相關人士面臨制裁風險的受制裁交易。倘本公司違背該等向聯交所作出的任何承諾，其股份或會遭聯交所除牌。為確保遵守向聯交所作出的該等承諾，本公司會持續

與該等標的公司相關之風險因素

監察及評估本集團的業務，以及採取措施保障本集團及股東的利益。有關內部監控程序詳情，請參閱「被收購集團之業務一向受制裁國家銷售—本集團的承諾及內部監控程序」。

本集團亦將尋求避免被收購集團或目標集團在受制裁國家的交易遭受美國、歐盟、聯合國或澳洲法律的制裁，以及避免與任何受制裁人士進行業務。然而，倘若對被收購集團或目標集團施加國際制裁規定的任何處罰，本集團業務及股東權益將受到影響。本集團無法預計美國聯邦、州立或地區政府政策或歐盟、聯合國、澳洲或其他適用司法權區的任何政策對被收購集團或目標集團或其聯屬人於受制裁國家及／或與受制裁人士進行任何現時或日後活動的詮釋或實施方式。本集團現時並無計劃於日後進行任何業務致使其、聯交所、香港結算、香港結算代理人或其股東或投資者違反任何國際的制裁規定或受到制裁。然而，本集團無法保證日後的業務免受制裁風險或其業務將符合美國當局或任何其他政府當局的期望及規定。

有關視頻遊戲行業的風險

視頻遊戲行業競爭激烈。倘該等標的公司不能有效競爭、彼等的業務、財務狀況及經營業績將會受到重大不利影響。

據弗若斯特沙利文所示，視頻遊戲行業競爭激烈，而唯有內容出眾、精心製作、編程穩定及順暢運行方可贏得玩家的青睞。近年來，有多個競爭對手加入視頻遊戲行業。該等標的公司與其他公司競爭。當前及潛在的競爭對手或比該等標的公司擁有更豐富的財務、技術及市場營銷資源；更久遠的經營歷史；更龐大的客戶基礎；更高的知名度及建立更多的關係，因此或會於視頻遊戲行業有更好的競爭力。倘該等標的公司不能有效競爭，彼等的經營將受到重大不利影響。

與該等標的公司相關之風險因素

該等標的公司預期會有更多公司進入市場及有更多種類視頻遊戲被引入視頻遊戲市場。來自其他遊戲開發商或發行商的競爭在未來可能加劇。全球市場的視頻遊戲行業不斷變化，行業內不可預見的變化對部分競爭對手或比對該等標的公司更加有利。尤其是該等競爭對手提供的遊戲及服務在表現、價格、創意或其他方面或會大大優於該等標的公司的遊戲，這樣或會削弱彼等的競爭形勢。

視頻遊戲行業的競爭加劇或令該等標的公司更難留住現有玩家及吸納新玩家。此外，該等標的公司或面臨來自網絡遊戲及手機遊戲的競爭，該等遊戲先前已於國際市場取得重大成就。另外，該等標的公司亦與其他線下遊戲及其他不同形式的傳統或線上娛樂競爭玩家。倘該等標的公司未能有效競爭，彼等的業務、財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

該等標的公司面臨視頻遊戲行業持續發展及彼等視頻遊戲的市場受歡迎程度的不明朗因素。

視頻遊戲行業的發展及該等標的公司的視頻遊戲的市場受歡迎程度面臨高度不明朗因素。該等標的公司的經營業績很大程度上取決於非彼等可控的因素，包括：

- (a) 該等標的公司及時更新及提升該等標的公司現有視頻遊戲以有效延長該等視頻遊戲生命週期以及維持或擴展該等標的公司的行業市場份額的能力；
- (b) 新視頻遊戲的受歡迎程度及該等標的公司及彼等的競爭對手發佈及銷售虛擬物品的價格；
- (c) 該等標的公司分銷視頻遊戲平台的受歡迎程度；
- (d) 玩家的年齡組別結構、喜好或偏好變化；
- (e) 視頻遊戲行業是否將會繼續增長及其增長速率；
- (f) 個人電腦、遊戲機設備、網絡及寬頻用戶的增長率；
- (g) 其他形式娛樂的可提供性及受歡迎程度，尤其是社交網絡及手機平台提供的早已流行網絡遊戲及手機遊戲；及

與該等標的公司相關之風險因素

(h) 影響消費者酌情開支水平的整體的經濟狀況及消費者信心。

該等標的公司規劃遊戲開發及分銷及推廣活動的能力將大大受到彼等對玩家喜好及偏好快速變化之預計及反應能力的影響。視頻遊戲在全球日益流行。然而，不能保證視頻遊戲將繼續流行。視頻遊戲的受歡迎程度下降將會對該等標的公司的業務前景及經營業績構成不利影響。該等標的公司必須能夠及時且有效地對玩家偏好轉變進行了解及作出反應。

該等標的公司或不能對快速發展的視頻遊戲行業作出反應，尤其是技術變革。倘彼等不能預計或成功實施新技術，彼等的視頻遊戲或會過時或無競爭力，而彼等的業務前景及經營業績或會受到重大不利影響。

據弗若斯特沙利文所示，全球視頻遊戲行業正在快速發展。該等標的公司需要不斷適應新的行業趨勢，包括視頻遊戲玩家偏好轉變、新的收入模式、新視頻遊戲內容分銷模式、新技術及新的政府規定。該等標的公司於該等變動出現時評估該等變動，並力求更新彼等的業務及經營以維持及加強彼等於行業內的地位，倘該等標的公司未能做到，彼等的業務、財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

視頻遊戲行業亦受技術快速變革的影響。該等標的公司需不斷預計新技術的出現及評估該等技術的市場接受度。此外，政府機構或行業組織可能採納適用於視頻遊戲發展的新標準。該等標的公司亦需投資大量財務資源用於遊戲開發以便與技術進步保持同步。然而，視頻遊戲的開發具有內在不明朗因素，且該等標的公司技術上的重大投資或不會產生相應的利益。倘該等標的公司在採納新技術或標準方面落後，彼等現有的視頻遊戲或會不再流行，且彼等新開發的視頻遊戲可能不會被彼等的玩家廣泛接受。再者，該等標的公司或就遊戲開發而嚴重超支，此舉將會對彼等的業務前景及經營業績產生重大不利影響。

與該等標的公司相關之風險因素

該等標的公司的業務對整體經濟情況感到敏感。全球經濟的嚴重或長期衰退或會對彼等業務及財務情況造成重大不利影響。

該等標的公司的業務及前景或受到全球經濟狀況的影響。該等標的公司依賴玩家消費以獲得收入，而這或需取決於玩家的可支配收入水平、預計未來收入及消費意願。由於全球經濟狀況不明朗，該等標的公司玩家或會減少對該等標的公司視頻遊戲的消費金額。此外，影響金融市場、銀行體系或貨幣匯率的金融動盪可能嚴重或根本限制該等標的公司於資本市場或從融資機構按商業合理條款獲得融資的能力，其可對彼等的業務、經營業績及前景造成重大不利影響。

有關於加拿大開展業務的風險

加拿大行業規例的不利變動或會對被收購集團的財務狀況及經營業績造成不利影響。

被收購集團須遵守加拿大普遍適用法律法規及專門監管電子商務、私隱、反垃圾及知識產權的加拿大法律法規。儘管目前預期並不會出現會對被收購集團的發展或策略產生重大影響的加拿大法律法規的變動，但未來可能引入的加拿大法律法規的變動或會阻礙被收購集團的發展或策略，此可能性始終存在。該等法律法規或會影響稅項、私隱、數據保護、定價、內容、版權或其他知識產權、分銷、流動通訊、消費者保護、網絡服務、提供線上支付服務、網站以及產品及服務的特色及質量。於二零一六年四月，加拿大文化遺產部宣佈，其將引領公眾、股東及線上諮詢加強加拿大數字世界的內容創新、發掘及傳播，其中計入多個不同類別的媒介平臺（包括視頻遊戲）。根據磋商結果不同，加拿大的視頻遊戲行業或會須進一步受限於法規。加拿大法律法規的不利變動或會減少被收購集團的遊戲需求，增加業務成本或對被收購集團的聲譽、受歡迎程度、經營業績及財務狀況造成重大不利影響。

與該等標的公司相關之風險因素

有關於英國開展業務的風險

根據英國與二零一六年六月的脫離歐盟決定（統稱「英國脫歐」），該等標的公司的業務或會受到影響，尤其是有關招聘、財務及稅項方面。然而，在英國的脫歐計劃獲准前實難以評估該等影響之進一步細節。

外匯匯率於英國決定脫離歐盟後已受到影響。部分客戶依照合約以美元付款在匯率方面或會比按英鎊的付款更有優勢。因此，外匯匯率的變動或會影響目標集團的財務業績。

英國脫歐亦會引致僱員留任及招聘的問題。目標集團目前聘用的僱員為歐盟國民或居民，目前尚未清楚彼等留在英國或於英國工作的權利是否將受到影響。目標集團亦或基於相同原因難以吸納人才。一旦英國與歐盟開始協商，英國就移民方面尋求的脫歐計劃將更加清晰。在此之前，英國所有業務於英國境內吸納及挽留人才將很可能面臨更大困難。目標集團的現有勞動力有較大比例的僱員為歐盟國民或居民，可能須就此承受更大的風險。

由於歐盟條約或會受到英國脫歐的影響，英國稅項也面臨類似的不確定性，尤其是增值稅（「增值稅」）方面。這可對目標集團主要合約的定價及支付條款構成影響。不同地域或有額外的稅項註冊要求，其可對目標集團造成更大的財務及監管負擔。

此外，英國脫歐或會導致長期的不明朗因素或重大宏觀經濟衰退，包括但不限於英國國內生產總值下降、全球股票指數下跌及英國的主權信用評級降級。同時，緊隨英國脫歐的經濟及政治不明朗因素可能導致的英國經濟衰退亦令人顧慮。由於目標集團的視頻遊戲開發業務目前於英國開展，彼等的業務或會受到英國整體經濟情況的負面影響。

由於適用於目標集團的監管制度乃基於歐盟指令和法規，英國脫歐或會對適用於目標集團經營的監管框架造成重大變動。法規涵蓋目標集團的一系列經營及活動，包括勞動力及保護玩家提供的個人資料。

與該等標的公司相關之風險因素

歐盟行業監管的不利變動或會對目標集團的財務狀況及經營業績造成不利影響。

目標集團須遵守一般業務法律法規及規管歐盟網絡、電子商務及電子設備的法律法規。現行及未來的法律法規或阻礙目標集團的發展或策略。該等法律法規或會涵蓋稅項、私隱、數據保護、定價、內容、版權、分銷、流動通訊、消費者保護、網絡服務、提供線上及支付服務、網站以及產品及服務的特色及質量。法律法規的不利變動或會減少目標集團的活動、線上訂單，增加經營成本或對目標集團的聲譽、受歡迎程度、經營業績及財務狀況造成重大不利影響。

有關適用該等標的公司提供服務的海外市場的風險

該等標的公司面臨與彼等視頻遊戲在海外市場授權有關的風險，倘彼等未能有效管理該等風險，彼等拓展國際業務的能力或會受損。

該等標的公司授權第三方渠道分銷商於多個海外國家或地區發行視頻遊戲。該等標的公司計劃於更多國家及地區進一步批出現有及新視頻遊戲的授權。

該等標的公司於國際市場批出彼等的視頻遊戲授權面臨多種風險，包括：

- (a) 識別熟悉國際市場及能有效於國際市場分銷及發行該等標的公司的視頻遊戲的第三方渠道分銷商及與彼等維持良好關係；
- (b) 按該等標的公司商業上可接受的條款與第三方渠道分銷商協商授權協議，執行該等協議的條文及於該等協議屆滿時重續該等協議；
- (c) 在海外市場開發及更新視頻遊戲，其涉及因語言及文化差異及本地競爭所致的挑戰；
- (d) 維持該等標的公司及彼等視頻遊戲的聲譽，原因在於該等標的公司的視頻遊戲由第三方渠道分銷商根據不同的標準於國際市場發行；

與該等標的公司相關之風險因素

- (e) 保護該等標的公司的海外知識產權及管理相關成本；
- (f) 處理信貸風險及付款欺詐，審核該等標的公司有權收取的版權費；及
- (g) 遵守該等標的公司視頻遊戲所發行國際市場的不同商業及法律規定，如視頻遊戲內容及進口監管程序、稅項及其他限制及開支。

此外，該等標的公司繼續於國際市場批出彼等視頻遊戲授權的計劃，亦可能受該等標的公司批出視頻遊戲授權的市場之輿論及政府政策之不利影響。倘該等標的公司未能按計劃於國際市場批出彼等視頻遊戲的授權，彼等的業務、財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

外幣匯率波動或對該等標的公司的財務業績造成不利影響，而該等標的公司尚未主動採納外匯對沖政策。

該等標的公司須承受的貨幣風險主要歸因於以彼等功能貨幣（英鎊及加元）以外貨幣計值的國際第三方渠道分銷商的許可費及版權費。該等標的公司國際第三方渠道分銷商採用以結算該等標的公司許可費及版權費的主要外幣為美元。

對被收購集團而言，倘加元兌美元貶值／升值5%，而所有其他變量維持不變，則截至二零一三年、二零一四年及二零一五年止年度以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月的除稅後溢利分別將增加／減少約166,596加元、291,256加元、939,304加元、819,227加元及711,561加元，主要由於換算以美元計值之貨幣性資產淨額產生外匯收益／虧損所致。對目標集團而言，倘英鎊兌美元貶值／升值15%，而所有其他變量維持不變，則截至二零一四年及二零一五年三月三十一日止年度之除稅後虧損將增加／減少約543英鎊及855英鎊，及截至二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月之除稅後溢利將增加／減少約41,892英鎊及61,542英鎊，主要由於換算以美元計值之貨幣性負債／資產淨額產生外匯虧損／收益所致。

與該等標的公司相關之風險因素

該等標的公司可能在若干其遊戲可供出售但並未簽署《伯爾尼公約》的國家就保護版權方面遭遇困難。

《伯爾尼公約》（前稱為《伯爾尼保護文學和藝術作品公約》，經不時修訂）乃一八八六年於瑞士伯爾尼簽訂的國際版權協議。《伯爾尼公約》為簽約國提供自動版權保護。倘一國為《伯爾尼公約》簽約國，該國必須將本國公民享有的版權保障及限制延伸至其他成員國公民。於最後實際可行日期，加拿大及英國為《伯爾尼公約》的簽約國。儘管作品的作者為《伯爾尼公約》簽約國的公民，而他的作品於非簽約國以商業用途發表或使用，他的作品在經過當地相關法律要求程序後，所受保護僅限於該國版權法的保障範圍。

該等標的公司於有關並非《伯爾尼公約》簽約國的地區有效保護彼等版權的能力受限於現行著作權法律法規許可的範圍。倘該等標的公司未能及／或無法有效保護彼等於任何非《伯爾尼公約》簽約國的版權，該等標的公司於國際第三方渠道分銷商開展的遊戲運營、彼等的財務狀況及聲譽均可能會受到重大不利影響。

與本通函有關的風險

本通函包括前瞻性陳述。

本通函載有涉及重大風險及不明朗因素的前瞻性陳述。該等前瞻性陳述包括但不限於有關以下事項的陳述：

- (a) 業務策略及執行此等策略的計劃；
- (b) 營運及業務前景，包括現有業務及新業務的發展計劃；
- (c) 開發中的視頻遊戲；
- (d) 財務狀況；
- (e) 可動用的銀行貸款及其他形式融資；
- (f) 降低成本的能力；
- (g) 股息政策；

與該等標的公司相關之風險因素

- (h) 視頻遊戲行業的未來發展、趨勢、情況及競爭環境；
- (i) 全球金融市場及經濟危機的影響；
- (j) 利率、外匯匯率的變動或波動，及整體市場的變動；
- (k) 視頻遊戲行業的整體監管環境；及
- (l) 全球整體經濟狀況的整體經濟趨勢。

有關本公司或該等標的公司的「預測」、「相信」、「認為」、「可能」、「估計」、「預期」、「有意」、「意向」、「或會」、「應該」、「計劃」、「潛在」、「設想」、「尋求」、「將會」、「會」等詞語及類似字眼及該等詞語的反義詞均擬用作識別若干該等前瞻性陳述。該等前瞻性陳述反映董事現時對未來事件的觀點且涉及若干風險、不明朗因素及假設（包括本通函所述的風險因素）。投資者不應過分依賴包含風險及不明朗因素的任何前瞻性陳述。就此方面的不明朗因素包括但不限於「與該等標的公司相關之風險因素」一節所指的該等不明朗因素，當中若干因素並非本公司所能控制。鑒於該等及其他不明朗因素，本通函包含的前瞻性陳述不應被視為代表本公司或董事將實現的計劃或目標。

倘任何或所有該等風險或不明朗因素實現，或相關假設被證實為不正確，本公司或該等標的公司的財務狀況或會受到重大不利影響，且我們的實際表現或與本通函預測、相信或預期者存在重大差異。

在遵守上市規則規定的情況下，本集團無意因新資料、未來事件或其他事件而公佈本通函前瞻性陳述的更新資料或以其他方式作出修訂。基於該等及其他風險、不明朗因素與假設，本通函所討論的前瞻性事件及情況可能不會按本公司所預期方式發生或根本不會發生。因此，閣下不應過分依賴任何前瞻性資料。本提示聲明適用於本通函所有前瞻性陳述。

與該等標的公司相關之行業概覽

除本通函另有說明外，本節行業概覽所載資料由弗若斯特沙利文編製，根據可公開獲取來源及對行業專家及參與者的訪問反映的估計市場狀況，主要作為市場研究工具而編製。董事相信，本節行業概覽資料所載的來源乃有關資料的適當來源，並已合理謹慎地轉載該等資料。董事並無理由相信該等資料屬虛假或誤導，或遺漏任何重大事實，致使該等資料屬虛假或含誤導成分。本集團、財務顧問、彼等各自的聯屬人士或顧問或參與此項非常重大收購事項的任何其他人士均無獨立核實由弗若斯特沙利文所編製並載列於本節行業概覽的資料。概無就該等資料的準確性及完整性發表任何聲明，因此於作出或避免作出任何投資決策時不應依賴該等資料。我們已委聘弗若斯特沙利文編製報告，以全部或部分用於本通函。

資料來源

除非另有指明，否則本節所呈列資料來自多份官方政府刊物及其他刊物以及我們委託弗若斯特沙利文編製的市場研究報告。

我們委託獨立市場研究及諮詢公司弗若斯特沙利文就二零一零年至二零二零年期間的全球視頻遊戲市場進行分析並就此編製報告。我們所委託的報告（「弗若斯特沙利文報告」）已由弗若斯特沙利文獨立編製。我們向弗若斯特沙利文支付費用350,000港元。弗若斯特沙利文於一九六一年成立，在全球擁有逾40間辦事處以及逾1,700名行業顧問、市場研究分析師、技術分析師及經濟專家。弗若斯特沙利文提供行業研究及市場策略，並提供發展顧問及企業培訓。

弗若斯特沙利文報告包括本通函所載關於全球視頻遊戲行業及其子分部的資料及其他市場及經濟數據。弗若斯特沙利文透過全球視頻遊戲行業及其子分部的各種來源獲得一手及二手研究資料進行獨立研究。一手研究包括採訪行業專家及參與者。二手研究包括查閱公司年度報告、官方機構資料庫及弗若斯特沙利文於過去數十年間建立的專有資料庫。有關市場規模及競爭分析的歷史數據乃來自一手研究資料（包括與業內公司從上而下進行的訪談）及多方面的二手資料研究。

弗若斯特沙利文報告的假設及基礎

弗若斯特沙利文報告乃基於以下基礎及假設：

- **穩定的政治環境。**全球政治環境相對穩定，且國際上概無不利的政治策略限制視頻遊戲的發展。
- **穩定的經濟增長。**近年來由於全球經濟持續穩定增長，人均可支配收入以及在視頻遊戲的支出亦有所增長。此外，由於全球化，跨貨幣支付服務及國際線上支付渠道的發展均為視頻遊戲（尤其是線上遊戲）的全球發佈提供支持。
- **主要市場推動力的持續影響。**數碼開銷增長及技術進步等市場推動力有可能於預測期間繼續推動全球視頻遊戲市場。

視頻遊戲的形式

視頻遊戲乃以軟件方式存在並由軟件控制的電子遊戲。視頻遊戲軟件通常在電子遊戲機、電腦或移動設備上運行，且視頻遊戲的圖像通常在視頻終端或電視屏幕上呈現。玩家使用搖桿、鼠標、鍵盤、遊戲手柄或觸摸板來控制視頻遊戲的圖像或與其互動。根據弗若斯特沙利文報告，現代視頻遊戲可以在能夠顯示二維或三維圖像的各種設備運行。視頻遊戲以顏色生動、聲音特效及圖像複雜著稱。近年，部分遊戲植入力回饋技術（例如振動效果）、虛擬現實(VR)及擴增實境(AR)技術。

用於運行視頻遊戲的電子系統稱為平台。根據弗若斯特沙利文報告，平台的搭建結合了特別的電子元件或者電腦硬件及軟件。基於平台的種類，視頻遊戲市場由：(1)個人電腦遊戲市場、(2)電視遊戲市場及(3)手機遊戲市場組成。

個人電腦遊戲特點

根據弗若斯特沙利文報告，個人電腦遊戲通常在個人電腦（包括台式機及筆記本電腦）運行，其遊戲畫面內容呈現於顯示器上。玩家通常使用鍵盤、鼠標、觸摸屏、遊戲手柄、體感控制器或同時使用以上各項設備來控制視頻遊戲的圖像輸出。與其他遊戲平台相比，個人電腦平台能夠讓遊戲開發商和玩家更加靈活地對遊戲作出修改。

與該等標的公司相關之行業概覽

電視遊戲特點

電視遊戲通常在電子遊戲機設備上運行，其畫面內容通過電視顯示器呈現。玩家透過使用遊戲手柄、搖桿或體感控制器等輸入設備控制遊戲中的動作。特定種類的電視遊戲系統僅能運行專門為其開發的視頻遊戲。

手機遊戲特點

手機遊戲在移動遊戲設備、平板電腦及智能手機運行。手機遊戲的主要特點是能夠在便攜設備上運行。根據弗若斯特沙利文報告，為智能手機及平板電腦開發的手機遊戲通常可從網絡下載。

根據弗若斯特沙利文報告，不同平台的視頻遊戲玩家具有顯著不同的特點，這些特點對開發商決定遊戲設計及推廣產生重大影響。手機平台玩家通常為休閒玩家，其持續花費在手機遊戲上的時間較少，而遊戲機平台及個人電腦平台的玩家一般傾向於花費更多時間玩視頻遊戲。此外，根據弗若斯特沙利文報告，有大量專業的個人電腦遊戲玩家全職參與電腦電子競技。下表為不同平台視頻遊戲所選特點的大致對比。

| | 手機平台 | 遊戲機平台 | 個人電腦平台 |
|-----------------------------|---------|---------|--------|
| 二零一五年每位玩家 | | | |
| 平均每日遊戲時間 | 10-30分鐘 | 約1小時 | 超過2小時 |
| 玩家持續參與遊戲意願 | 弱 | 中 | 強 |
| 二零一五年全球視頻遊戲 | | | |
| 玩家估計人數 | 31億人 | 5億人 | 18億人 |
| 遊戲生命週期 | 低 | 中至高 | 高 |
| 二零一五年所有玩家中 | | | |
| 付費玩家比重 | 小於等於10% | 大於等於90% | 5%至15% |
| 二零一五年每月ARPPU ⁽¹⁾ | 5.3美元 | 22.0美元 | 9.4美元 |

資料來源：弗若斯特沙利文報告

附註：

(1) 根據弗若斯特沙利文報告，ARPPU指每名付費用戶的平均收入。

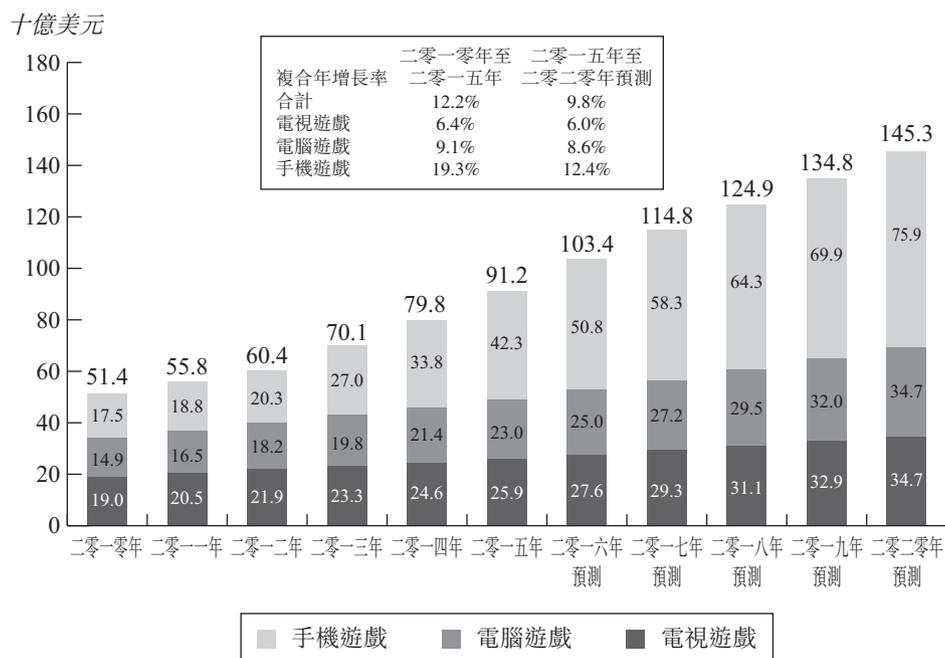
與該等標的公司相關之行業概覽

全球視頻遊戲市場、趨勢及增長推動概覽

根據弗若斯特沙利文報告，受互聯網健康增長的宏觀經濟環境發展及視頻遊戲玩家數量增長的推動，經計算全世界所有視頻遊戲企業的合併收入，全球視頻遊戲行業的市場規模自二零一零年至二零一五年間錄得可觀增長，由二零一零年的514億美元增長至二零一五年的912億美元，複合年增長率為12.2%。根據弗若斯特沙利文報告，考慮到：(i)視頻遊戲正日益成為滿足消費者娛樂需求的熱門產品，及(ii)預期更多女性及較年長人群未來開始玩視頻遊戲，全球視頻遊戲行業的市場規模預計進一步增長。根據弗若斯特沙利文報告，全球視頻遊戲行業的市場規模預期自二零一五年至二零二零年期間以複合年增長率9.8%維持正面增長，並於二零二零年達到1,453億美元。

下圖闡述二零一零年至二零一五年的全球視頻遊戲行業市場規模及二零一六年至二零二零年的預測市場規模。

視頻遊戲的全球市場規模及預測，二零一零年－二零二零年預測



資料來源：弗若斯特沙利文報告

與該等標的公司相關之行業概覽

全球視頻遊戲市場的主要趨勢

根據弗若斯特沙利文報告，全球視頻遊戲市場出現如下趨勢：

- **將遊戲開發外包給遊戲工作室：**為使遊戲組合多元化及縮減研究及開發成本，大型遊戲發行商或知識產權所有人可選擇將遊戲開發外包給專門進行開發特定遊戲類型或能夠補足發行商或知識產權所有人內部資源短缺的獨立遊戲工作室。遊戲發行商將一些熱門視頻遊戲部分或全部的製作外包給全世界的遊戲開發商。
- **更多為女性玩家設計的遊戲：**由於智能手機和平板電腦愈發受歡迎，女性視頻遊戲玩家的數量如今將近佔視頻遊戲玩家總數的一半，佔全球視頻遊戲行業總收入的約40%。越來越多的遊戲專門為女性設計，並在所有平台已形成一種趨勢。
- **網上分銷：**如今遊戲發行商可在毋須涉及交換或購買任何實質媒體的情況下，將部分視頻遊戲的內容作為數碼資訊傳輸給玩家。網上分銷作為銷售遊戲的方式，尤其在網速提升的支持下，變得更加顯著。為促進視頻遊戲的銷售，多間視頻遊戲公司已經設立其自己的網上商店。
- **射擊遊戲持續受歡迎：**根據弗若斯特沙利文報告，射擊遊戲一直是最熱門的遊戲類型之一。直到二零一零年代，射擊遊戲仍然是盈利最高的遊戲類型之一。考慮到可支配收入增長及對版權保護認識加深（尤其是在發展中國家），越來越多的視頻遊戲玩家能夠並且願意購買付費的正版射擊遊戲。

與該等標的公司相關之行業概覽

全球視頻遊戲市場的主要增長推動力

全球視頻遊戲市場的增長預期主要受互聯網發展的推動，因為互聯網為視頻遊戲公司開闢了一條新道路以產生更多收入。隨著個人電腦及電視遊戲設備的現代化，加之世界範圍內互聯網與技術專家人口的增長，不同平台比以往有更多的潛在遊戲玩家。尤其是，根據弗若斯特沙利文報告，全球視頻遊戲市場包括以下主要增長推動力：

數碼消費增加。根據弗若斯特沙利文報告，在過去幾年，追加下載內容及視頻遊戲數碼元件一直在視頻遊戲公司產生收入中扮演著愈發重要的角色。近年來，視頻遊戲玩家在該類視頻遊戲的數碼元件上的消費已經超過他們在實物元件上的消費，例如購買電子遊戲機及遊戲。數碼元件指的是多種追加下載內容（「DLC」）、遊戲道具或附件。這些數碼元件通常經由遊戲的官方發行商透過網絡進行發佈。此等數碼元件可包括更換遊戲角色的裝備、擴大故事線、額外的遊戲原聲或其他內容。隨著可連接互聯網的遊戲平台（包括電腦及遊戲機）數量激增，數碼元件甚為普遍。尤其是，隨著免費遊戲及線上遊戲越來越受歡迎，數碼元件已經成為或可能繼續成為視頻遊戲公司的一項重要收入來源。

技術進步。作為一項技術產業，全球視頻遊戲市場在過去數十年與技術發展一同進步。除了互聯網的應用，一些尖端技術已應用於不同視頻遊戲平台的硬件上，以使遊戲方式多樣化，並提升玩家的遊戲體驗。例如，新圖形處理器(GPUs)的持續發展有助於加速處理個人電腦及遊戲機上3D遊戲的複雜場景。

電子競技大熱（「電子競技」）。根據弗若斯特沙利文報告，「電子競技」指串流／播放專業視頻遊戲玩家間的競技視頻遊戲比賽。在過去幾年，電子競技已越來越受歡迎。與電子競技有關的最為常見的遊戲類型為第一人稱射擊(FPS)、即時戰略、格鬥及多人線上戰鬥競技場(MOBA)遊戲。預期觀看電子競技的時長由二零一三年的24億小時增長三倍至二零一八年的66億小時。根據弗若斯特沙利文報告，其中許多觀眾收入高，且願意進行娛樂消費。再者，本身並非視頻遊戲玩家的觀眾似乎出現大範圍由觀眾過渡成為玩家的趨勢。這種趨勢頗具競爭力地推動了視頻遊戲的銷售。越來越多的媒體公司支持電子競技活動並進行播送。全球視頻遊戲市場的這些發展刺激視頻遊戲公司去開發及發佈該類遊戲吸引電子競技玩家。

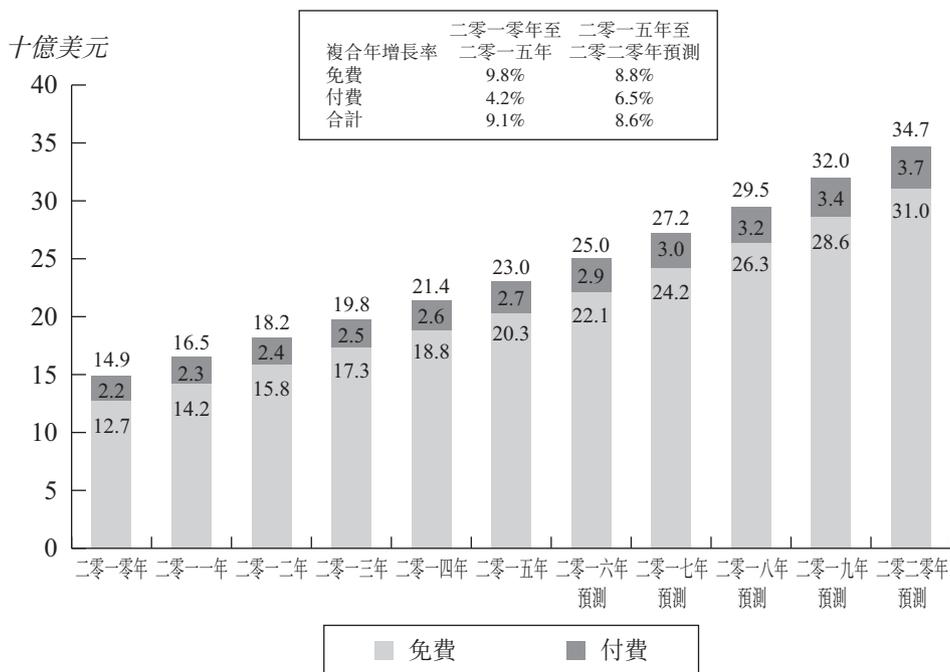
與該等標的公司相關之行業概覽

個人電腦遊戲市場規模及趨勢

根據弗若斯特沙利文報告，二零一零年至二零一五年期間個人電腦遊戲的全球市場規模穩固增長，由二零一零年的149億美元按複合年增長率9.1%增至230億美元。增長穩定是因為(i)全球個人電腦用戶群龐大及個人電腦入手方便及(ii)近年MOBA遊戲愈發受歡迎。就全球個人電腦遊戲市場的未來發展而言，跨平台視頻遊戲（即可以在多個平台運行的視頻遊戲）的發展預期會終止不同平台間的阻礙。個人電腦遊戲市場預期會從該發展中受益，因為越來越多在其他平台上受歡迎的視頻遊戲將會出現在個人電腦平台上。根據弗若斯特沙利文報告，個人電腦分部免費遊戲於二零零八年後迅速發展，並成功滿足了玩家需要。於二零一五年，免費分部已經佔據個人電腦遊戲市場的88.3%。根據弗若斯特沙利文報告，自二零一六年至二零二零年預測期間個人電腦遊戲的全球市場規模預期維持可持續性增長，並預期於二零二零年達到347億美元，複合年增長率為8.6%。

下圖闡述二零一零年至二零一五年的全球個人電腦遊戲市場規模及二零一六年至二零二零年的預測市場規模。

個人電腦遊戲的全球市場規模及預測，二零一零年—二零二零年預測



資料來源：弗若斯特沙利文報告

與該等標的公司相關之行業概覽

全球個人電腦遊戲市場的主要趨勢

根據弗若斯特沙利文報告，全球個人電腦遊戲市場出現如下趨勢：

- **免費遊戲領先：**如今的個人電腦遊戲的玩家出現一種趨勢，對收集及炫耀購買及轉售的虛擬遊戲物品愈發有興趣（尤其是線上遊戲）。為吸引更多玩家且為向這些玩家持續銷售，遊戲公司傾向於開發及發佈免費遊戲，並就付費升級包或遊戲內購買道具向玩家收費。根據弗若斯特沙利文報告，二零一五年，附帶遊戲內購買的免費大型多人線上遊戲（「MMOs」）比付費MMOs錄得更高收入，比例約為6:4。
- **遊戲修改更為常見：**開放個人電腦平台可讓玩家根據他們的偏好修改遊戲，並在互聯網上將這些修改結果發給其他玩家。一個健康的遊戲修改社群在提高遊戲壽命及玩家保留率上很有幫助。遊戲開發商發佈他們用來創造遊戲的工具（有時甚至是源代碼）來鼓勵玩家社群的修改，這一舉動變得更為平常。

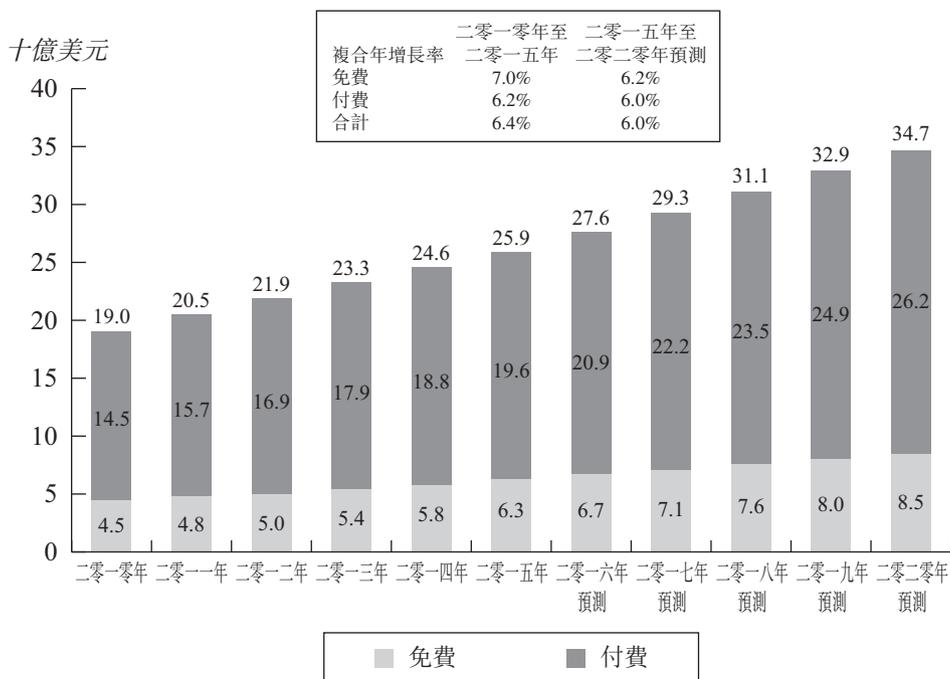
電視遊戲市場規模及趨勢

根據弗若斯特沙利文報告，二零一零年至二零一五年期間電視遊戲的全球市場規模增長穩健，由二零一零年的190億美元增至二零一五年的259億美元，複合年增長率6.4%。根據弗若斯特沙利文報告，發達地區玩家可支配收入的高水平被認為是維持全球電視遊戲市場規模增長的一個主要推動力。然而，根據弗若斯特沙利文報告，電視遊戲在發展中地區錄得有限增長，因此電視遊戲在該等地區仍然有很多進一步擴展的空間。根據弗若斯特沙利文報告，電視遊戲的全球市場規模預期將於二零二零年達到347億美元，二零一五年至二零二零年的複合年增長率為6.0%。

下圖闡述二零一零年至二零一五年的全球電視遊戲市場規模及二零一六年至二零二零年的預測市場規模。

與該等標的公司相關之行業概覽

電視遊戲的全球市場規模及預測，二零一零年—二零二零年預測



資料來源：弗若斯特沙利文報告

全球電視遊戲市場的主要趨勢

根據弗若斯特沙利文報告，全球電視遊戲市場的主要趨勢如下：

- 豐富玩家體驗的機會增多：**電視遊戲過去傳統上為付費遊戲。近年來越來越多的電視遊戲發行商從個人電腦遊戲市場學習並加大對開發附帶遊戲內購買的免費遊戲的關注，以作為一種產生收入的方式。在寬頻質量和網速提升的支持下，玩家能夠輕易獲得免費遊戲，並購買遊戲虛擬物品，例如DLC。他們有更多機會豐富其遊戲體驗。
- 更多的跨平台遊戲：**隨著遊戲組合多樣化，與專注於單一平台的視頻遊戲發行商相比，近年來大型多平台視頻遊戲發行商表現更好。平台間的界限開始模糊，因為如今更多遊戲可以在不同平台上運行，且一些線上遊戲能夠使個人電腦遊戲玩家與電視遊戲玩家遊戲／對戰。

按區域劃分的主要視頻遊戲市場概覽

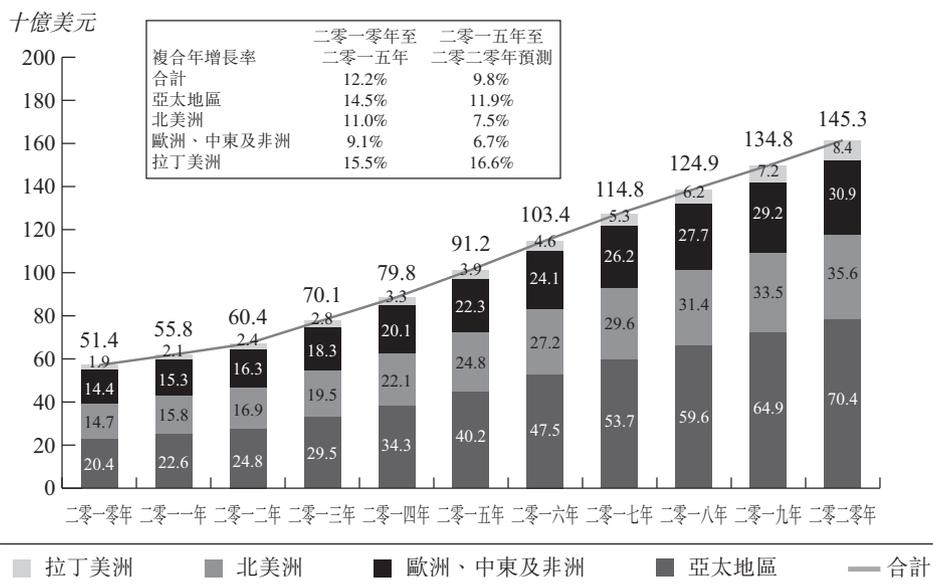
根據弗若斯特沙利文報告，亞太地區為最大的視頻遊戲市場，佔二零一五年全球視頻遊戲市場總收入的44.1%。北美洲為第二大市場，佔二零一五年全球視頻遊戲市場總收入的27.2%，歐洲、中東及非洲等區域（統稱EMEA區域）跟隨其後，總百分比佔同年全球視頻遊戲市場總收入的24.5%。在不同地區間，亞太及拉丁美洲的視頻遊戲市場於二零一零年至二零一五年期間蓬勃發展，分別錄得複合年增長率14.5%及15.5%。而且，受到消費者購買力增長及逐漸改善的網絡環境所推動，二零一五年至二零二零年亞太地區的視頻遊戲市場預期按複合年增長率11.9%增長，於二零二零年達到704億美元。就拉丁美洲而言，鑒於其人口眾多及網絡滲透率有限，該區域的視頻遊戲市場被認為擁有巨大增長潛力；弗若斯特沙利文報告結果表明其市場規模按二零一五年至二零二零年複合年增長率16.6%可能將於二零二零年達到84億美元。

根據弗若斯特沙利文報告，北美洲及EMEA區域與其他上述區域相比有著相對更為成熟的視頻遊戲市場。二零一零年至二零一五年期間，北美洲及EMEA區域複合年增長率分別為11.0%及9.1%。而且，根據弗若斯特沙利文報告，與亞太地區及拉丁美洲的市場相比，該等區域預測錄得略低增長率。

下圖載列按區域劃分的二零一零年至二零一五年全球視頻遊戲市場規模及二零一六年至二零二零年的預測市場規模。

與該等標的公司相關之行業概覽

按不同區域劃分的視頻遊戲全球市場規模及預測，二零一零年—二零二零年預測



資料來源：弗若斯特沙利文報告

全球視頻遊戲市場的免費及付費市場分部概覽

無論視頻遊戲是否在個人電腦、遊戲機或移動設備上運行，遊戲開發商及發行商有兩種一般模式產生收入，即免費模式及付費模式。

免費視頻遊戲指玩家能夠免費獲得及操作遊戲基本功能的視頻遊戲。根據弗若斯特沙利文報告，免費遊戲安裝及遊玩免費。該模式最先於個人電腦平台的大型多人線上角色扮演遊戲（「MMOPRGs」）中廣泛使用，視頻遊戲玩家為目標群體。目前，該模式廣泛使用於手機遊戲，並在電視遊戲中也更為常見。對比之下，付費視頻遊戲指玩家須付費方可遊玩的視頻遊戲。根據弗若斯特沙利文報告，付費遊戲通常要求用戶先結算付款，但是部分遊戲允許用戶在完成支付前玩遊戲部分內容或玩一段時間。在個人電腦平台上，付費視頻遊戲通常在MMOPRGs中也較為常見，而在遊戲機平台上大多數視頻遊戲屬於付費範疇。不僅如此，根據弗若斯特沙利文報告，近年來為遊戲機平台開發了更多免費遊戲。

與該等標的公司相關之行業概覽

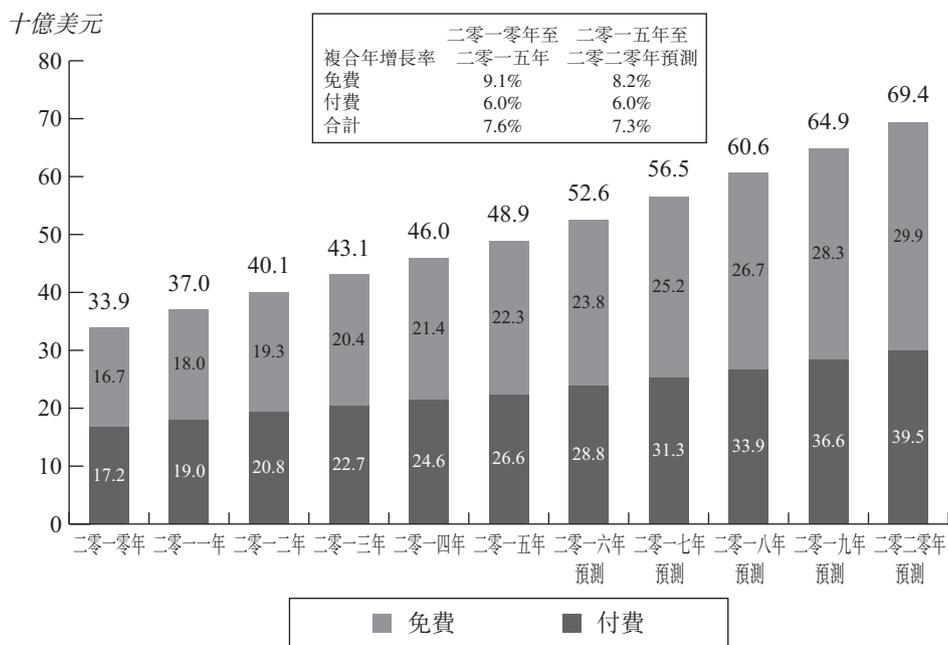
就免費遊戲而言，因為玩家可免費玩該等遊戲，遊戲開發商及發行商所產生的收入主要來自銷售遊戲虛擬物品及廣告。遊戲內購買指購買遊戲內的虛擬物品或點數，玩家可於虛擬世界購買使用它們，以提高角色能力或提升遊戲體驗。譬如，該類道具能夠用來提升玩家遊戲角色的能力、狀態或妝容，或加快遊戲升級速度。對比之下，付費遊戲的遊戲開發商及發行商所產生的收入來自用戶獲取遊戲或訂購遊戲時間的付款。在付費遊戲內，也有遊戲道具供玩家購買。就電視遊戲而言，倘若玩家想獲得資料片（可能包括裝飾道具、擴大故事線或新地圖），他們可能需要支付DLC。

以往付費遊戲通常佔據視頻遊戲行業的市場規模總額的極大份額，直至二零零零年代初出現免費遊戲。通過採取遊戲內購買的收入模式，二零零八年經濟衰退後免費遊戲在幫助重振視頻遊戲行業上獲得成效。根據弗若斯特沙利文報告，因為不同於付費遊戲所要求的強制付款，免費遊戲中的遊戲內購買模式迎合了許多消費者當時所面對的疲弱經濟形勢，並且，玩家可自行決定是否願意在遊戲產品消費上花錢，這吸引了更多潛在玩家加入視頻遊戲。付費遊戲的全球市場規模由二零一零年的167億美元按複合年增長率6.0%增至二零一五年的223億美元，而免費遊戲的全球市場規模由二零一零年的172億美元按複合年增長率9.1%增至二零一五年的266億美元。根據弗若斯特沙利文報告，免費遊戲尤其在個人電腦平台上的大型多人線上遊戲中受到歡迎。有關詳情請參閱上文「一個人電腦遊戲市場規模及趨勢」一段。免費遊戲的全球市場規模預期從二零一五年的266億美元按複合年增長率8.2%持續擴張至二零二零年的395億美元，且免費遊戲的市場份額預測截至二零二零年達到全球個人電腦及電視遊戲合併市場的56.9%。

與該等標的公司相關之行業概覽

下圖闡述二零一零年至二零一五年按不同業務分部劃分的全球個人電腦及電視遊戲市場的綜合市場規模及二零一六年至二零二零年的預測市場規模。

按不同分部劃分的個人電腦及電視遊戲的全球市場規模及預測，
二零一零年－二零二零年預測



資料來源：弗若斯特沙利文報告

視頻遊戲價值鏈概覽

根據弗若斯特沙利文報告，視頻遊戲行業的參與者主要包括知識產權所有人、遊戲開發商、發行商、分銷商及玩家。根據弗若斯特沙利文報告，雖然價值鏈中各個角色可由獨立的組織扮演，但該分類並非密不透風，並會在行業參與者的頭四個類別中有相當大的重疊。譬如，開發商也可能擁有遊戲若干元素的知識產權，而能夠開發及分銷的發行商可以開發及分銷自己的遊戲。下圖闡述視頻遊戲行業（不論遊戲在何種實體平台（即個人電腦、遊戲機或移動設備）上運行）的典型價值鏈。



資料來源：弗若斯特沙利文報告

- 知識產權所有人通常擁有視頻遊戲特定元素的知識產權，包括但不限於遊戲音樂、角色及故事線，或原創遊戲的改編或續集的知識產權。開發商或發行商通過向知識產權所有人支付協議的許可費以在他們的遊戲中使用這些元素。知識產權所有人可能是遊戲開發商、遊戲發行商或擁有原創知識產權的獨立實體。
- 遊戲開發商的規模介乎有幾個成員的小型工作室與有許多僱員的大型公司。他們負責開發及設計遊戲內容、進行發行前測試、遊戲發行後的持續調整、遊戲託管及向玩家提供服務及技術支持。有時，開發商可能將部分或整個開發流程外包給獨立開發商。視頻遊戲開發商的主要角色包括：設計視頻遊戲規則及架構的遊戲設計師，創造視頻遊戲美工的視覺藝術人員；開發遊戲及相關軟件的程序員；為遊戲創造例如挑戰或任務關卡的關卡設計師；創造音效及聲音定位的音響工程師；以及查找及記錄軟件缺陷的遊戲測試員。開發商通常負責發佈後的遊戲託管、遊戲升級及接收處理玩家反饋。然而，一些開發商也選擇將遊戲託管功能外包給第三方伺服器提供商，彼等可能擁有更為先進的硬件或專長以較低成本託管遊戲。

與該等標的公司相關之行業概覽

- 遊戲發行商通常為負責為遊戲的開發及製作籌集資金以及負責遊戲營銷的公司。開發商發佈由其內部開發或第三方遊戲開發商開發的視頻遊戲。特別是，發行商通常涉及的視頻遊戲發佈由以下方開發：(i)發行商的內部開發工作室，(ii)與發行商簽訂授權協議、允許發行商於若干區域發行、發佈、營銷及營運視頻遊戲的獨立開發商，或(iii)根據職務作品安排受僱於發行商的第三方開發商。因此，根據弗若斯特沙利文報告，發行商可能會涉及每一層價值鏈。發行商可投資新遊戲及／或獨立開發及發佈視頻遊戲。發行商可向玩家供應遊戲機及遊戲配件來玩遊戲，並且他們也可以擁有自己的分銷渠道接觸到終端用戶。
- 遊戲分銷商負責向他們的終端用戶（即玩家）銷售視頻遊戲。分銷渠道主要包括實體店面及線上平台。視頻遊戲發行商通常有自己的線上平台，在此玩家能夠下載遊戲及購買遊戲虛擬物品。遊戲及遊戲虛擬物品也能夠通過第三方分銷平台獲得。
- 玩家為購買或下載視頻遊戲的消費者。根據遊戲所採取的付費或免費模式，玩家玩視頻遊戲可能或可能不需要產生額外金錢成本。

視頻遊戲開發商、知識產權所有人及發行商的關係

視頻遊戲行業的知識產權

根據弗若斯特沙利文報告，遊戲開發商、知識產權所有人及發行商合作緊密以確保新的視頻遊戲能夠成功在市場推出及發佈。在推出新視頻遊戲的初期階段，來自知名電影、電視劇或小說的高品質知識產權能夠幫助吸引大量玩家，減少推廣新遊戲的成本。通過與知識產權所有人合作，遊戲開發商能夠在短期內吸納龐大的潛在玩家群體。根據弗若斯特沙利文報告，來自著名知識產權的品牌知名度一定程度上代表了現有市場及潛在玩家群體。

與該等標的公司相關之行業概覽

再者，從知識產權所有人處購買知識產權如今成為視頻遊戲發行商的趨勢。開發商及發行商在視頻遊戲中使用知識產權所有人的知識產權（如角色及故事線），則這些對視頻遊戲有知識產權的所有人有權獲得來自開發商及發行商的收入。根據弗若斯特沙利文報告，發行商傾向於透過購買知識產權獲得更好的推廣結果及效應，因為有著知名知識產權的遊戲往往在視頻遊戲玩家社群內更具人氣。譬如，一些視頻遊戲玩家出於懷舊可能購買他們年輕時玩過的遊戲。根據弗若斯特沙利文報告，利用經典視頻遊戲作品及對遊戲進行復刻以便再次發行及變現收益，購買知識產權為一種絕佳的方式。

視頻遊戲開發商及發行商的關係

根據弗若斯特沙利文報告，在視頻遊戲行業，遊戲開發商根據他們與遊戲發行商的關係，通常採取下列其中一種業務模式。

- *自主開發及自主發行模式*。該業務模式下，遊戲開發商將會開發他們自己的視頻遊戲並將會擁有此類遊戲的知識產權（若遊戲為原創且並非來自於其他實體所擁有的現有知識產權）。他們將會負責發佈自己的遊戲。根據弗若斯特沙利文報告，該模式使開發商全權酌情釐定遊戲及遊戲道具的價格。開發商可通過自己的分銷渠道或通過第三方平台的服務進行銷售。倘若開發商-發行商通過自己的分銷渠道分銷遊戲，其將有權獲得所有產生的收入而無需支付任何第三方分銷平台所收取的任何費用。倘若其通過使用第三方分銷平台的服務進行銷售，開發商-發行商有權獲得的收入乃全部收入減經協定向第三方平台支付的費用。

與上述業務模式不同，通常有兩種情況遊戲發行商可發佈由第三方開發商開發的遊戲。根據弗若斯特沙利文報告，下列業務模式中遊戲發行商與遊戲開發商彼此獨立。

與該等標的公司相關之行業概覽

- **授權／收入分成模式。**該業務模式下，大型發行商將選擇發佈可以補足遊戲組合的高質量遊戲或選擇他們認為具備商業成功潛力的遊戲。該模式下，發行商將就遊戲發佈、許可費、收入分成及其他的權利及義務與遊戲開發商磋商。根據弗若斯特沙利文報告，如果遊戲為原創且並不產生於其他實體所擁有的現有知識產權，則遊戲的知識產權通常由開發商繼續持有。產生自遊戲的收入通常根據所簽署的協議在發行商與開發商間進行分成。開發商與發行商的收入分成須由雙方進行協商。
- **職務作品模式。**根據該業務模式，遊戲開發商通常會與發行商訂立一份合約，以基於發行商的要求開發遊戲。開發商通常對該模式下的遊戲不擁有知識產權。相反，如果遊戲為原創且並不產生於其他實體所擁有的現有知識產權，則通常是發行商擁有該知識產權。在考慮開發商的工作中，發行商會根據他們的合約於交收產品時或之前支付開發商，並也可向開發商支付遊戲的未來升級或維護費用。根據弗若斯特沙利文報告，遊戲開發的預付款項或分階段付款通常由發行商向開發商支付，並且視乎雙方協議，有時發行商與開發商可能會進行遊戲收入分成。

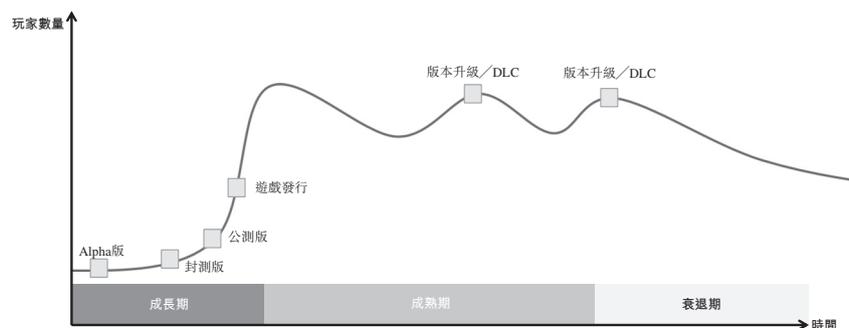
根據弗若斯特沙利文報告，遊戲開發商重視發行商推出及運營受歡迎視頻遊戲的成功往績記錄。成功發佈熱門視頻遊戲的往績記錄經常證明了發行商具有相對成熟的業務流程，且該流程的可行性已獲市場證實。就遊戲開發商而言，挑選能夠順利發佈新視頻遊戲的發行商能夠幫助節約開發遊戲及營銷遊戲的成本，因為發行商可提供額外的資源幫助開發商優化遊戲內容，以迎上玩家保留人數。有關詳情請參閱「一競爭格局」一段。

遊戲數據的獲取

自主開發及自主發行模式下，開發商能夠獲取有關其開發及發佈遊戲的全部資料。對比之下，倘發行商發佈了由獨立開發商開發的遊戲，雙方均可獲得遊戲數據；開發商通常能夠獲取遊戲內指標及玩家活動數據，而發行商可獲取與吸納玩家有關的數據，包括玩家資料、用戶來源及推廣效率數據。

遊戲生命週期及成熟期

根據弗若斯特沙利文報告，視頻遊戲的典型生命週期分為三個階段：(1)成長期，(2)成熟期及(3)衰退期。下表闡述玩家數量在視頻遊戲生命週期各階段的典型變化。



資料來源：弗若斯特沙利文報告

根據弗若斯特沙利文報告，成長期主要指遊戲的開發及測試時期。在該階段，遊戲仍然是半完成產品且所產生的收入（如有）甚微。於發行版之前，開發中的遊戲通常有兩種測試版本，即Alpha版及測試版。

- **Alpha版**。遊戲內容在此階段完成，並有版本可供質保測試。遊戲自始至終為可玩版。開發商及發行商將會邀請工作人員及數量有限的大眾玩家玩遊戲，以基於他們的反饋調試錯誤及完善原型。
- **封測版**。在遊戲開始成型之後，開發通常將進行至封測版。封測版的遊戲開放給一組選定終端用戶來測試遊戲及運行遊戲所需的基礎程式。封測一般包括後勤系統、認證系統及商務智能。用戶通常需要簽署保密協議，以防他們披露有關此未完成版體驗的資料。封測通常用作營銷工具，使開發中的產品產生市場利益。
- **公測版**。公測版的遊戲發行給大眾，以根據他們的反饋繼續調節及改進遊戲。公測版帶來的遊戲體驗通常與遊戲成品改進後者無異。遊戲停留在公測階段超過一年的情況並不常見，因此開發商大幅改動遊戲是持續完善遊戲體驗的一部分。遊戲測試宣告結束通常可視為慶祝大幅調試及調整結束的營銷活動。

與該等標的公司相關之行業概覽

- **發行版。**當所有對遊戲的測試及調整完成後，遊戲可準備官方發行。通常，玩家數量在官方發行後將迅速增長。

隨著時間推移且隨著遊戲達到其成熟期，不可避免會流失休閒玩家。然而，根據弗若斯特沙利文報告，在成熟期階段將會形成一群核心玩家，並且他們會開始持續參與遊戲。遊戲將會基於其在成熟期階段建立的收入模式持續產生收入。隨著遊戲的內容被玩家全部挖掘，部分玩家不可避免可能喪失對遊戲的興趣。為應對這種現象，遊戲開發商及發行商可選擇發佈版本升級及／或DLC，以保留現有玩家及吸引新的玩家。根據弗若斯特沙利文報告，視頻遊戲可能有多個版本升級及DLC發佈，可幫助增加玩家保留人數及對遊戲的參與意願。有時，視頻遊戲通過發佈版本升級及／或DLC，其玩家人數將達到第二次高峰。

最終，在衰退期階段，在與其他畫質更高或玩法更新穎的新興遊戲的競爭中，玩家數量開始並將會持續減少。根據遊戲的受歡迎程度，開發商及發行商可能會推出遊戲續集計劃以把握現有的遊戲玩家群體。

視頻遊戲類型

根據弗若斯特沙利文報告，視頻遊戲大致能夠被分為以下幾類，即動作遊戲、角色扮演遊戲、模擬遊戲、冒險遊戲、交換／集換式卡片遊戲及戰略遊戲及體育遊戲。一款視頻遊戲通常涵蓋兩種或以上遊戲類型的特點，且在該種情況下該遊戲通常根據主要的類型特點進行分類。

- **動作遊戲 (「ACT」)**。動作遊戲主要注重運動上的挑戰，包括手眼並用及反應速度。在動作遊戲里，玩家通常控制主人公的虛擬替身來擊敗敵人、收集物品及躲開障礙物。敵人的攻擊及障礙物消耗替身的體力及生命值，當玩家用完生命值時遊戲結束。玩家的最終目標是打通所用關卡並獲取最高分。譬如，被收購集團所開發及發佈的《星際戰甲》(Warframe)為一款第三人稱射擊動作遊戲，目標集團開發的《核彈風雲》(Dirty Bomb)為一款第一人稱射擊動作遊戲，《爭分奪秒》(Tempo)為一款電影動作遊戲。

與該等標的公司相關之行業概覽

- **角色扮演遊戲 (「RPG」)**。在角色扮演遊戲的遊戲類型中，玩家控制的成長性角色所置身的虛構背景有著經特別創作的故事線。該故事線通常給出指南及線索來幫助玩家執行推動遊戲情節的行動。角色扮演遊戲的另外一個重要元素為角色成長，即是說隨著遊戲內時間的推移及隨著遊戲故事的開展，角色通常會變得更加強大。
- **模擬遊戲 (「SIM/SLG」)**。模擬遊戲嘗試以遊戲的形勢模仿真實生活中的多項活動。一些模擬遊戲有要明確達成的目標，而一些在遊戲中並沒有嚴格定義的目標。後者有時會允許玩家在遊戲中控制他們的遊戲角色僅僅是去四處遊逛，體驗由遊戲開發商設計及開發的遊戲世界。此外，模擬遊戲能夠有著非常寬泛的主題，例如體育及商務管理。
- **冒險遊戲 (「AVG」)**。在冒險遊戲中，玩家通常在涉及探險及解謎的互動式故事線中控制主人公，而非動作遊戲中運動上的挑戰。大部分冒險遊戲為單一玩家設計，體驗敘事內容。
- **交換／集換式卡片遊戲 (「TCG/CCG」)**。交換／集換式卡片遊戲使用自行組合的牌組（源自玩家自行搜集的卡片）與敵人的牌組進行對戰。敵人可能是遊戲內的人工智能或者其他玩家。交換／集換式卡片遊戲的關鍵特點是去交換／集換卡片，而部分稀有卡及特別卡隨機分散在遊戲開發商或發行商提供的擴張包內。通常玩家會花費大量的資源來獲得這些該類稀有卡及特別卡。
- **戰略遊戲**。戰略遊戲為注重技術性思考及規劃來獲得勝利的一種視頻遊戲。在大部分戰略視頻遊戲中，玩家被賦予遊戲世界中的鳥瞰視角，並在玩家的指令下間接控制遊戲單元。玩家需要規劃及執行一系列行動來對抗一個或更多對手。譬如，目標集團開發及發佈了一款回合制戰略遊戲《RAD 陸戰隊》(RAD Soldiers)。
- **體育遊戲**。體育遊戲為涉及模擬體育活動的一種遊戲類型，其本質上多半與真實生活的體育運動一樣充滿比賽性。創造體育遊戲通常基於現實生活的體育活動，包括籃球、田徑、極限運動及搏擊運動等團隊運動。根據弗若斯特沙利文報告，此遊戲類型在視頻遊戲行業中一直受到歡迎。

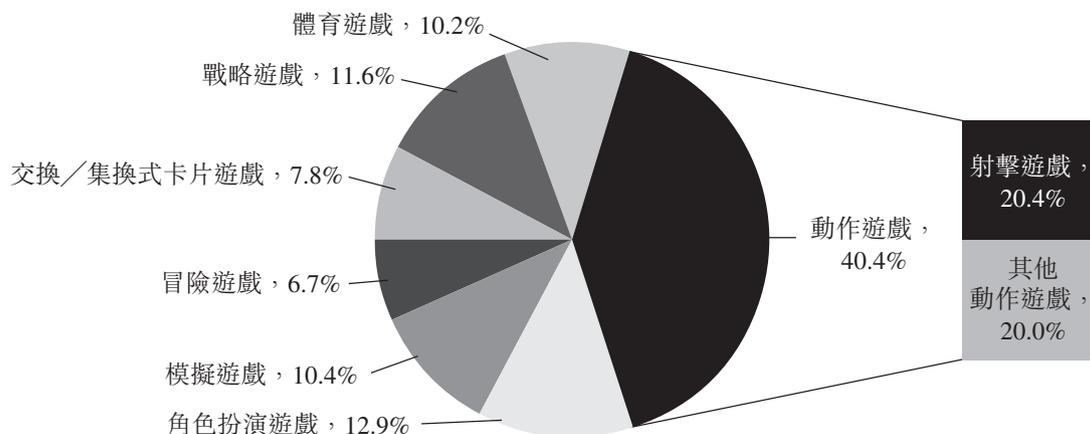
與該等標的公司相關之行業概覽

有關該等標的公司所開發及／或發佈的遊戲詳情，請參閱本通函「被收購集團之業務」及「目標集團之業務」章節。

按遊戲類型劃分的全球視頻遊戲市場規模

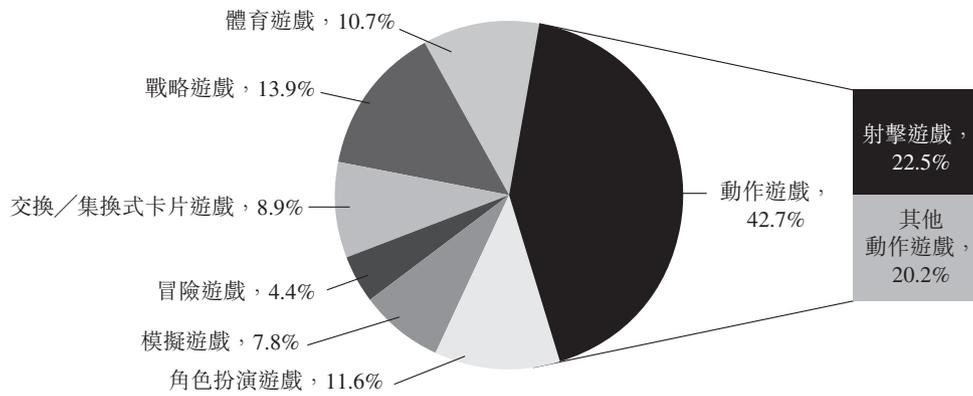
根據弗若斯特沙利文報告，動作遊戲、交換／集換式卡片遊戲及戰略遊戲就各自遊戲類型所產生的收入而言為全球視頻遊戲市場前三名的遊戲類型。動作遊戲作為傳統熱門遊戲類型，二零一五年佔全球視頻遊戲市場的42.7%（相比二零一零年的40.4%）。二零一零年至二零一五年戰略遊戲及交換／集換式卡片遊戲亦分別出現快速增長。根據弗若斯特沙利文報告，戰略遊戲的增長歸因於MOBA遊戲受到歡迎，而交換／集換式卡片遊戲的增長是受到移動設備的強烈需求所推動。動作遊戲類型中，射擊遊戲佔最大分部，二零一零年市場份額為20.4%，二零一五年為22.5%。此後預期二零一五年至二零二零年射擊遊戲將按複合年增長率12.3%保持樂觀增長，並於二零二零年佔全球視頻遊戲市場25.2%的市場份額。下列圖表分別闡述二零一零年、二零一五年按遊戲類型劃分的市場規模明細及二零二零年的預測明細。

按遊戲類型劃分的全球視頻遊戲市場規模明細，二零一零年

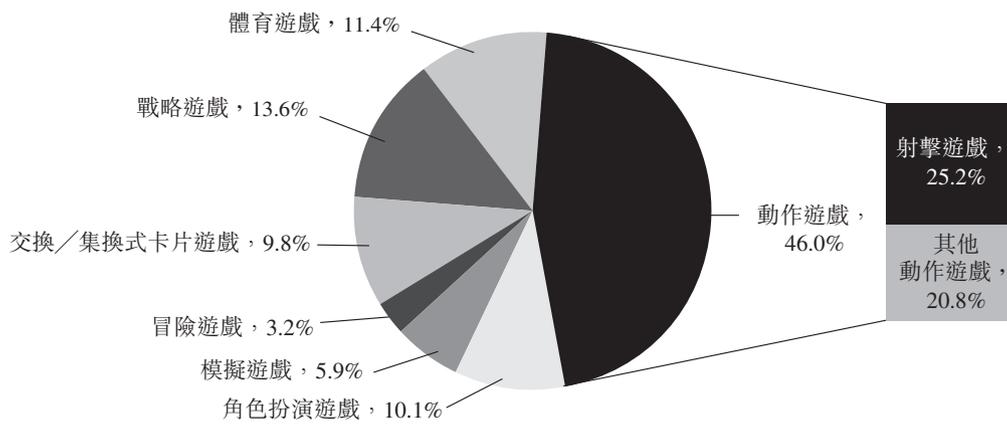


與該等標的公司相關之行業概覽

按遊戲類型劃分的全球視頻遊戲市場規模明細，二零一五年



按遊戲類型劃分的全球視頻遊戲市場規模明細，二零二零年預測



競爭格局

主要准入門檻

全球視頻遊戲行業的主要准入門檻包括：

- **技術門檻。**全球視頻遊戲行業的競爭激烈，僅僅那些內容出色、製作精細、程序穩定及操作體驗流暢的視頻遊戲能夠贏得玩家的支持。因此，在創意策劃、美術動畫及軟件開發等方方面面具備高水平的研究與開發能力對一個遊戲開發商的成功至關重要。鑒於視頻遊戲在該等平台的開發週期通常比手機遊戲時間更長，就個人電腦遊戲及電視遊戲而言尤其是如此。
- **資金及人才門檻。**開發及營運一款視頻遊戲需要大量的資金。因為極度需要遊戲開發及運營的高素質人才，視頻遊戲開發商及發行商不得不支付高額薪資來吸引這些人才。此外，為確保高質量視頻遊戲的開發，基礎設施的建設成本也較為高昂。
- **市場集中門檻。**大型公司尤其是領先發行商控制著用戶資料及推廣渠道等資源，並迅速擴張以鞏固其地位及獲得更多市場份額。因此，資源更為稀少的新加入者不得不在劣勢中競爭。

根據弗若斯特沙利文報告，通常個人電腦及電視遊戲市場的准入門檻高於手機遊戲市場的准入門檻，這是因為開發手機遊戲的資金門檻相對較低。通常開發一款新手機遊戲的成本低於人民幣0.5百萬元，比開發一款個人電腦或電視遊戲的典型成本要更為低廉。根據弗若斯特沙利文報告，僅有大約三至五個獨立開發商需開發手機遊戲，而團隊中有超過二十個獨立遊戲開發商通常需開發個人電腦或電視遊戲。由於手機遊戲平台的操作要求更低，手機遊戲市場的技術門檻也更低。

與該等標的公司相關之行業概覽

遊戲開發商的競爭格局

根據弗若斯特沙利文報告，全球視頻遊戲市場由大量的遊戲開發商組成，因此遊戲開發商的市場相對分散。誠如上所述，遊戲開發商一般採取三種業務模式中的其中一種，即自主開發及自主發行模式；授權／收入分成模式；及職務作品模式。採用授權／收入分成模式及職務作品模式的開發商與發行商緊密合作。開發商僅集中向幾個發行商提供遊戲開發服務屬較為常見，在一些情況下甚至僅向一名發行商提供服務，因為開發商通常業務範圍小且於幾個大型項目上工作的資源有限。為降低研發成本及多元化遊戲組合，發行商更願意採取職務作品模式。就開發商而言，他們更傾向的職務作品開發商具備可靠的遊戲開發往績記錄並且在玩家中聲譽良好。通常來講，發行商公開或私人地為新的遊戲想法招標，然後職務作品開發商直接就他們開發遊戲的經驗及能力與發行商直接討論。開發商會被邀請投標或被要求為新遊戲創造原型。如果投標或者原型成功，開發商將會與發行商訂立合約並開發遊戲。

開發商與領先發行商的關係因此對其業務的成功至關重要。通過與領先發行商合作，開發商能夠利用發行商營銷的專長，並接觸到大量的玩家資料，幫助開發商更好地理解玩家偏好及完善視頻遊戲。一些大型發行商也可就專門的遊戲開發向發行商提供巨額財務支持。

根據弗若斯特沙利文報告，由被收購集團開發及發佈的免費遊戲《星際戰甲》(Warframe)就截至二零一七年二月十五日止兩周活躍玩家總數而言，在所有大型免費遊戲中分別於個人電腦及遊戲機方面位列第五位及第三位，而目標集團開發的免費遊戲《核彈風雲》(Dirty Bomb)就截至二零一七年二月十五日止兩周活躍玩家總數而言，在所有大型免費遊戲中於個人電腦方面位列第18位。

遊戲發行商的競爭格局

根據弗若斯特沙利文報告，全球遊戲發行商市場高度集中，二零一五年前十名玩家的合併市場份額佔超過開發商市場規模的50%。由於新加入者日益增多，開發商及發行商皆在其各自市場分部面臨著激烈競爭。鑒於玩家有著更多的遊戲選擇，推廣視頻遊戲的營銷開支增加，及視頻遊戲同質化等因素，甚至推廣能力經驗豐富的開發商亦不能輕鬆維持其市場地位。為提高競爭力、維持盈利能力及多樣化遊戲組合，根據弗若斯特沙利文報告，大型開發商傾向於採取收購中小型開發商及發行商的策略。根據弗若斯特沙利文報告，相當大數量的併購及收購交易已經於近幾年完成，其結果

與該等標的公司相關之行業概覽

是發行商的市場變得更加集中。全球視頻遊戲行業中，開發商（尤其是業務規模小的開發商）依賴一個或多個遊戲盈利及在競爭中生存屬較為常見。根據弗若斯特沙利文報告，遊戲組合有限通常是由於相關開發商所擁有的資源（就財務資源及人才資源而言）有限。許多大型發行商是以小型工作室開始，一次只能集中開發及發佈一款遊戲，在獲得充足的利潤及引起市場關注後，才擴展其產品組合。然而，根據弗若斯特沙利文報告，也會有發行商戰略性地選擇集中發佈數量有限、最為受市場歡迎的遊戲。

視頻遊戲開發商及發行商面臨的挑戰

根據弗若斯特沙利文報告，遊戲開發商及發行商所面臨的主要挑戰如下所示。

適應不停變化的玩家偏好。在競爭激烈的視頻遊戲行業，吸納玩家對遊戲開發商及發行商的成功十分關鍵。為吸引玩家，開發商需要設計高質量的遊戲來達到玩家的期望，而發行商需要在多個媒體平台上推廣遊戲時分配資源。考慮到玩家偏好在不停變化，遊戲開發商及發行商可能需要持續調節他們的遊戲開發及營銷方法以迎合玩家偏好。

玩家忠誠度下降。視頻遊戲的平均生命週期正逐步減少，主要是由於視頻遊戲玩家的忠誠度下降。為提高玩家保留人數，開發商需要與發行商合作，維持遊戲的穩定營運，不時升級遊戲內容，並通過回應發行商所收集的用戶反饋，向玩家提供遊戲的新鮮感。

視頻遊戲價格的敏感度增加。鑒於視頻遊戲行業競爭激烈，市面上能獲得的視頻遊戲種類也不斷增加。這使玩家有了更多的選擇，他們因而對視頻遊戲的價格更為敏感。免費遊戲更有可能吸引玩家下載及嘗試遊戲。這意味著視頻遊戲及其遊戲內虛擬物品的定價對遊戲開發商及發行商來說都變得至關重要。一方面，所收取的價格必須支付開發及發佈的成本；另一方面，與市面上其他可比遊戲相比，遊戲的價格必須要有競爭力。

與該等標的公司相關之監管概覽

監管概覽－加拿大

加拿大為聯邦，其憲法之管轄權分別管制聯邦及省政府之多項事宜。聯邦政府一般負責國家及國際事宜。省政府一般負責地方或私人事宜，包括產權。加拿大擁有一套普通法體制，附帶由議會及省級立法機構通過之法例以及構成法律判例之司法判決。被收購集團毋須遵守任何對其業務有重大影響之任何特定加拿大法律法規。儘管存在若干一般適用的法律或會在若干種情況下影響被收購集團，該等法律中屬重大者載述如下，整體而言被收購集團所開展之業務並非處於受高度監管之行業。

電子商務法例

加拿大及其省份已採納多項電子商務法例，以確認及規管以電子方式制定之合約，包括依憑電子代理人制定之合約。一般而言，加拿大法律已制定科技中立方法，於採用時毋須注重格式。然而，須就此辦理若干手續。例如，當被收購集團與電子代理人訂約時，交易對手必須能獲得一份相關協議之副本，並於接納協議前審閱建議訂單之確認函。

同樣，加拿大已修訂若干證據法，以強調電子記錄之受理性及可靠性，通常採用格式中立法。倘被收購集團尋求電子文檔獲法院認可，其有責任證實其真確性，方式為提供能支援被收購集團提交電子文檔意圖的裁斷的證據。該方式通常可以有關於記錄或存儲記錄的電子文檔系統的完整性的證明實現。

私營範疇私隱法例

被收購集團須遵守規管收集及儲存個人資料之加拿大隱私法律法規。私營範疇私隱於加拿大受到規管，部分以以下各項為基準：(i)資料性質；(ii)組織性質（受聯邦或省份規管）；(iii)活動發生的地點；及(iv)組織與個人關係的性質。一般而言，聯邦私營範疇私隱法例適用於一切涉及個人資料之商業活動，有關活動於省份間或跨國界發生，或因聯邦工作、實業或業務而開展。聯邦法例亦適用於一切於省份內發生並涉及個人資料的商業活動，惟已實質上頒佈類似法例的省份除外。由於被收購集團於安大略省註冊成立，且安大略並無任何省級隱私法例，故被收購集團須遵守聯邦法例的規定。

與該等標的公司相關之監管概覽

儘管有關「個人資料」的釋義於各司法管轄區各不相同，但一般指有關可明確身份的個人的資料，惟就該等個人於組織內擔任僱員或行政人員職務時使用或披露資料時使用的個人商業合約資料（如姓名、頭銜、工作地址、電話及電子郵箱）除外。一般而言，加拿大私營範疇私隱法例要求被收購集團：

- 限制其活動使用個人資料：被收購集團僅能以合理理由且僅能於必要時收集、使用及披露個人資料。
- 取得同意：同意可以明示、暗示或視作之方式授出，且可以撤回，惟法例限制及訂明之同意規定除外。
- 保護資料：被收購集團負責保管或管有個人資料，並負責（及有責任）其服務提供商遵從此項規定。被收購集團必須確保個人資料的準確性，並保護及保障資料，包括但不限於丟失或竊取或未經授權獲取、披露、複製、使用、修改、出售或損毀個人資料。個人資料於完成其用途後須予以銷毀或匿名。
- 公開及交代其私隱活動：被收購集團須制定及遵守旨在達成其在私隱法例項下之責任及以其他方式令私隱法例生效之政策及慣例。被收購集團須指派一名或多名個人，負責確保其遵守私隱法例並就此作出交代。個人有權取覽其個人資料，並質疑被收購集團的合規性。

反濫發訊息法例

加拿大已採納反濫發訊息法例，被收購集團在其進行業務的過程中必須遵守有關法例。反濫發訊息法例不僅規管寄發商業電子訊息，亦：要求明確同意更改以電子訊息的方式傳輸數據，以期訊息能送達寄件人想要送達的目標郵箱，而非其他郵箱；禁止在未經同意的情況下在任何個人計算機系統上安裝計算機程式；禁止任何個人計算機系統上的程式寄發電子訊息。

與該等標的公司相關之監管概覽

加拿大反濫發訊息法例禁止被收購集團向電子郵箱地址寄發商業電子訊息，除非：訊息獲該法例豁免；或訊息符合相關手續規定，以及收取訊息的人士同意收取訊息。相關手續要求由被收購集團寄發的商業電子訊息必須載有：(i)寄件人名稱、寄件人開展業務所採用的名稱、代表寄發訊息的人士的名稱（如有）；(ii)郵箱地址，及寄件人電話號碼、電子郵件地址或網站地址；及(iii)取消接收機制。

博彩

在加拿大經營彩票及幸運博彩的業務如符合三個要素：代價、獎品及機率將觸犯加拿大刑法。倘真錢兌換為遊戲「點數」則符合代價的要素，倘有機會贏取或損失遊戲「點數」則符合機率的要素。然而，此檢驗中獎品的要素被闡釋為金錢、金錢的價值或賭注，似乎並未延伸至不能用於獲取真實價值的虛擬物品。倘被收購集團的遊戲將點數列為幸運博彩的獎品，其或不會允許將遊戲「點數」兌換為真錢。

知識產權

加拿大法律規定保障多種類別之知識產權，包括商標、版權、專利及商業秘密。加拿大聯邦法例（即《商標法》（「商標法」）、《版權法》（「版權法」）及《專利法》（「專利法」））規管有關商標、版權及專利的法律。商業秘密並無立法制度，但受加拿大省司法管轄區的機密資料法律所規管。

商標法透過列明有關註冊商標、聲明侵權、侵權例外及聲明假冒未註冊商標的規定，影響被收購集團所使用或註冊的商標。在加拿大使用商標會產生商標權。商標毋須登記以受保障，然而，在加拿大使用商標時，商標登記享有利益。於二零一四年六月十九日，包括對商標法進行重大修訂的《二零一四年經濟行動計畫》編號1獲得御准。對商標法的修訂尚未生效。對商標法的修訂改變了加拿大商標申請備案的規定，包括移除申請商標時宣佈使用的規定。

與該等標的公司相關之監管概覽

版權法透過列明有關取得版權、所有權、聲明侵權及侵權例外的規定，影響被收購集團所擁有的版權及所使用的受版權保護的材料。一切文學、藝術、戲劇及音樂作品的原作（包括計算機程式）均享有版權，於創作原作時自動產生版權。版權登記享有裨益，尤其是執行版權時，然而，版權登記並非取得該等權利或能夠執行該等權利的一項規定。版權保護期通常為作者有生之年加死後50年。然而，倘版權於載有表演者之表演的已發行錄音資料中存在，或倘版權存在於已發行的錄音資料，則版權自第一次發行日期起持續70年。

專利法透過列明專利性、在加拿大取得及維持專利、侵權及侵權例外的規定，影響被收購集團於加拿大申請、註冊或獲得許可的任何專利或其於加拿大所使用的可申請專利的發明（但由第三方擁有）。加拿大專利為加拿大政府授出的壟斷權，賦予專利持有人自申請日期起在全國範圍內享有為期20年的製造、出售或使用發明的專有權利。

商業秘密為保密商業資料，為企業提供競爭優勢。倘擁有要求保密的合作關係且資料實際屬秘密性質，加拿大法規為保護機密資料提供補救方法。

公司法

Digital Extremes受安大略商業公司法（「安大略商業公司法」）規管。安大略商業公司法規定，Digital Extremes須於安大略設立總辦事處以及保管簿冊及記錄。安大略商業公司法規定，至少25%的公司董事須居住於加拿大，並對董事施加若干責任。安大略商業公司法亦規定股東的若干權利及保障，包括保障少數股東。

僱傭及勞工法

被收購集團開展的業務性質決定其與僱員的關係（包括任何工會相關事宜以及加班、薪資費率、工作時數、懷孕、父母及其他類別假期等僱員標準）是否受聯邦或省法律的規管。在此情況下，由於大多數業務位於加拿大，故被收購集團乃受省份規管，因而受省級僱傭及勞工法律法規的規管。

與該等標的公司相關之監管概覽

被收購集團亦受廣泛的個人僱員合約規管所影響。法律規管人權、就業保險、職業健康及安全、工人補償、退休金及其他最低僱傭標準。於安大略，被收購集團亦須確保其遵守《安大略省殘障人士無障礙法案》所載的額外法規，有關法規規定被收購集團制定政策及項目以確保其符合若干無障礙準則。

被收購集團可以「公正因由」（即高標準）或以通知（或支付薪酬替代）的方式終止僱傭關係。被收購集團所面對有關辭退加拿大僱員的成本可謂重大。無因由辭退的被收購集團的僱員受適用省份僱傭標準法例項下若干最低法定權利保障。倘被收購集團的僱員並無附帶可強制終止條文的有效或具約束力的僱員合約，僱員亦可按普通法以合理通知索償額外損失（長期服務僱員索取各項賠償的期限多達24個月）。倘被收購集團嘗試於短期內辭退大量僱員，其亦受到適用僱傭標準法例項下若干終止通知規定所影響。

人權法例影響僱傭關係的所有方面並規定對擁有受保障理據／特徵的僱員提供保障。該等受保障理據於各項適用省級法規下各不相同，透過保障被收購集團的僱員在工作場所免受騷擾或歧視，並為被收購集團的僱員提供方法及訴訟地尋求糾正，甚至包括補發工資及再次復職。人權保障適用於僱傭關係的所有階段，甚至是僱員受被收購集團聘請之前。

欲由工會代表的被收購集團僱員受到重大保障。各司法管轄區制定單獨勞工關係法例，載列有關被收購集團如何可能參與工會組織、議價、罷工或閉廠權利、調停、表達不公勞工待遇、工會認可及強制執行共同協議的規則。勞工關係法例影響保障僱員的方式，可以透過申訴程式或仲裁提出及解決共同協議項下的投訴。

與該等標的公司相關之監管概覽

被收購集團有責任確保其僱員於安全的環境工作。職業健康及安全法影響業務須保障僱員健康及安全的方式，而僱員補償保險（透過僱主供款支付）影響受保障僱員可能從與工作場所相關的損傷或健康障礙獲取利益的方式。被收購集團任何未能適當保護適用職業健康及安全法例項下的工作者可導致受到重大懲罰，於若干情況下，可根據加拿大刑事法對個人定罪作出檢控。被收購集團須確保其遵守法定規則按適當法定比例為僱員支付加拿大退休金計劃供款及僱員保險。

企業所得稅

除任何適用省級稅務法律外，加拿大企業所得稅亦受《所得稅法案（加拿大）》（「《所得稅法案》」）規管。其中有部分例外情況，有關省份通常遵從聯邦所得稅體制，而省級法例下徵收的企業所得稅由加拿大聯邦稅務機關加拿大稅務局（「加拿大稅務局」）管理。

根據《所得稅法案》，加拿大企業居民須於各稅務年度就其於該年度在全球範圍內自所有來源獲取的應課稅收入繳稅，有關收入包括業務或財產收入及應課稅資本收益淨額。倘企業乃於加拿大註冊成立或其主要智囊及管理層位於加拿大，該企業通常被視為加拿大居民。被收購集團根據加拿大安大略省的法律註冊成立，因而須繳納所述的加拿大稅項。

企業稅務年度結算日通常為其財政年度年結日。被收購集團的稅務年度結算日為十二月三十一日。緊接收購控制權前之期間亦被視作企業的稅務年度。企業須於其稅務年度結算日後六個月內遞交所得稅申報表。

通常，就加拿大稅務目的而言，被收購集團的應課稅收入將為其年內收入減去《所得稅法案》允許的稅務減免。就來自業務或財產的所得收入而言，被收購集團通常將有權扣減相關開支，包括薪金及工資、採購資源、物資及服務以及計算其收入所使用的其他即期開支。就賺取收入而產生的利息開支通常可予扣減，惟存有若干例外情況。該等例外情況包括《所得稅法案》的資本弱化條例，其通常(i)限制企業扣減就結欠若干非居民股東的未償還債務所支付的利息或企業在債務權益比率超過1.5比1的情況下支付的利息；及(ii)將不可扣減利息重新劃定為須繳納加拿大預扣稅的股息。根據《所得稅法案》，於計算收取股息的被收購集團的應課稅收入時，被收購集團自若干企業（包括加拿大應納稅企業居民）收取的股息通常將亦可由被收購集團予以扣減。

與該等標的公司相關之監管概覽

資本開支通常不可扣減，惟《所得稅法案》明確規定者除外。被收購集團可就其擁有及於其業務中所使用的可折舊財產所計提的資本成本撥備作出稅項扣減。被收購集團可申請扣減的資本成本撥備繳稅比率因資產類別不同而各異，並通常基於資產的使用年期予以釐定。

倘被收購集團與非平等利益且非居民進行交易，《所得稅法案》通常要求有關交易的條款及條件與享有平等利益的訂約方間所進行類似交易的條款及條件一致。倘有關交易被視為未按公平條款進行，加拿大稅務局通常可調整有關交易轉讓價的金額或性質，並延伸至調整被收購集團應課稅收入的金額或性質。

被收購集團的經營虧損通常可予轉回最多三年，或結轉至最多20年，以扣減其於該等年度的應課稅收入。被收購集團變現的任何資本虧損僅可用以扣減資本收益，而不可用以扣減其他收入。被收購集團的資本虧損可予轉回三年或無限期結轉（惟須受若干損失否認條例規限），以抵銷該等年度的資本收益。

被收購集團向加拿大非居民派付（或被視為派付）的股息金額通常須按25%的稅率繳納預扣稅，惟股息收取方根據適用所得稅條約或協定的規定有權享有任何預扣稅稅率調減則除外。被收購集團向非居民股東返還「繳足股本」毋須繳納加拿大預扣稅。

通常，加拿大預扣稅並不適用於被收購集團向非居民所付（或視為將予支付）作為利息的款項，惟(i)支付予非平等利益人士或(ii)屬「參與債務權益」的利息除外。支付予加拿大非居民（倘利息收取方為有關利息的實益擁有人）及加拿大與其訂有所得稅條約或協定的國家的居民的利息通常可扣減25%稅率。

商品及服務稅

《增值稅法（加拿大）》規定對加拿大大多數商品及服務供應徵收5%的增值稅（「商品及服務稅」）。商品及服務稅由商品及服務的接收方支付，由供應商徵收並向加拿大稅務局匯款。一般而言，通常於商業活動過程中支付的商品及服務稅可透過進項稅抵免予以回收，並於徵收商品及服務稅時再次使用。

與該等標的公司相關之監管概覽

除根據省級法例徵收商品及服務稅外，英屬哥倫比亞省、薩斯喀徹爾省、馬尼托巴省及魁北克省單獨徵收省級消費稅，該項稅費適用於在該等省份提供之商品及服務，費率介乎於7%至10%之間。於安大略省、新不倫瑞克省、艾德華王子島、新斯科舍、紐芬蘭省及拉布拉多半島，商品及服務稅已與省級消費稅相融合，故僅按本質上與商品及服務稅相同的基準徵收單一增值消費稅。於阿爾伯塔省，並無省級消費稅。

監管概覽－英國

視頻遊戲行業特定之規例

消費者保障

英國（「英國」）有關消費者保障的主要法例為《二零一五年消費者權益法》（「**權益法**」）。根據權益法，視頻遊戲屬「數碼內容」，而數碼內容須有令人滿意的品質、切合所列明之任何用途及符合所提供的所有售前資料。權益法訂明多項規定，其中包括有關須向消費者提供的資料、局限業務對消費者所負責任的限制、消費者合約中不公平條款之不可執行性及訂明向消費者提供的補救（包括重新履行或倘此舉並不可能或未能於合理期間內提供的話，則作減價）。權益法亦為消費者提供於貨品落訂14日內（「冷靜」期）取消訂單的自動權利。倘下載遊戲，有關零售商必須取得消費者明示同意及確認其取消訂單的權利於有關下載開始時即告失去。

與該等標的公司相關之監管概覽

《保障消費者免於不公平交易規例》（「保障消費者規例」）旨在保障消費者免於不公平、誤導性或過份進取的買賣手法，包括誤導性數碼營銷。此外，保障消費者規例禁止任何廣告（如於遊戲內／應用程式內推銷）直接向兒童推銷產品，如作遊戲內／應用程式內購買。違反保障消費者規例可招致刑事定罪（包括入獄最多兩年，雖然此判罰非常罕有）及／或罰款，以及負面宣傳。於宣傳視頻遊戲時，Warchest（以及Splash Damage及Fireteam，只要其進行該活動）亦須遵守規管於英國作廣告的規例《非廣播類廣告、促銷及直銷守則》（「廣告促銷守則」）。廣告促銷守則適用於所有非廣播營銷通訊，包括網上廣告。

Warchest的客戶可付費下載視頻遊戲而非於網上免費暢玩。信用或扣款卡付款處理須符合付款卡業界數據保安標準（「付款卡業界數據保安標準」）。付款卡業界數據保安標準屬付款卡業界保安標準委員會所訂的技術及營運規定，並旨在保障付款卡數據。付款卡業界數據保安標準適用於任何儲存、處理或發送付款卡數據的人士，因此亦適用於所有在業務上接納扣款或信用卡付款的商戶（如Warchest）。

視頻遊戲的年齡分級及分類

於歐洲，大部分國家確定使用泛歐洲遊戲資訊（「泛歐遊戲資訊」）分類制度（由視頻標準委員會管理）的視頻遊戲年齡分級制。泛歐遊戲資訊制度提供分級組別（3、7、12、16及18）及內容說明。除非某國家將有關制度納入其法例內，該制度為建基於自我認證的自願制度。

於英國，《一九八四年錄像法》經（《二零一零年數碼經濟法》）修訂，規管盒裝（實體）視頻遊戲，並把泛歐遊戲資訊制度納入英國法律內。該法規定任何只適合12歲及以上人士（根據泛歐遊戲資訊制度釐定）觀看的視頻遊戲須於發行前提交遊戲評級局（為視頻標準委員會負責遊戲評級的部門）以泛歐遊戲資訊制度作分類。為取得年齡分級，遊戲開發商或發行商須向遊戲評級局提供一份內容聲明，以及包括視頻片段及遊戲副本的支持證據。於評估有關資料後，有關申請人將獲得使用分級標誌的許可。

然而，這些規定並不適用於網上或可下載的應用程式或視頻遊戲。因此網上視頻遊戲的開發商、發行商及分銷商毋須取得及展示泛歐遊戲資訊評級。開發商及發行商可自願選擇以泛歐遊戲資訊制度把其網上視頻遊戲分類或成為泛歐遊戲網上資訊成員，並遵守泛歐遊戲網上資訊保安守則。該守則包括為網上遊戲提供年齡評級。在實務上，網上視頻遊戲亦須符合平台提供商及數碼分銷商（如Steam、Google Play Store及Apple App Store）的評級框架。

與該等標的公司相關之監管概覽

有關知識產權的規例及適用法律

版權

版權法保障原創作品的意念表達形式，其中可包括文學作品（包括電腦程式及數據庫）、戲劇作品、音樂作品及／或藝術作品（包括平面作品）。版權亦保障錄音、電影、廣播及發行版本的排版安排。視頻遊戲的多項原素受版權法所保障。版權亦與保障各目標集團公司創作的其他材料相關，包括企業文件、營銷材料及網站內容。

版權法載列於《一九八八年版權設計與專利法》，該法經《一九九二年版權（電腦程式）規例》(SI 1992/3233)（落實版權指令(2001/29/EC)）修訂。《二零一四年知識產權法》把有關版權侵犯的較早法律的條文加以擴充。

對文學作品、戲劇作品、音樂作品或藝術作品的版權保護自作品作者死亡的公曆年結束起持續七十年。版權保護無註冊要求，並且一旦作品以物質形態記錄，即受保護。版權作者亦會有被認定為作品作者的人格權，有權拒絕對版權作品的貶損處理。

英國為諸多版權相關的國際協議（例如伯爾尼公約）的成員，為受其他成員國版權法保護的作品提供互惠保護。對於非歐洲經濟區的作品，其版權的持續時間與原產國相同（條件是不長於英國該等作品的標準保護期）。要構成侵犯版權，必須有複製版權作品的全部或大部分。

商標

商標是能夠在登記冊上表示的任何標誌並能夠將一企業的貨品／服務與其他企業的貨品／服務區別開來。例如，公司品牌、個人視頻遊戲名稱或標誌可能可註冊為商標。商標的擁有人享有專有權於註冊地就其註冊指定的貨品及服務（受制於給予第三方的某些「合理使用」的權利）使用商標。商標的保護期持續十年並可再續期十年（在理論上是無限期）。

與該等標的公司相關之監管概覽

可以申請覆蓋英國或是全體歐盟成員國（「**歐盟成員國**」）的商標註冊。在英國，與商標相關的主要法律是《一九九四年商標法》（落實商標指令(2008/95/EC)）。在歐盟，與商標相關的法律是《歐洲議會第207/2009/EC號規例》（經《歐盟第2015/2424號規例》修改）。

在英國，普通法的商譽假冒概念亦為未註冊商標提供若干保護。商譽假冒法保護已就相關名稱、標記或產品結構建立其商譽的企業。對於避免商譽假冒的保護，公眾應認識到以名稱、商標及產品結構來表示一間企業的商品或服務的質量或特點，儘管他們並不需要能夠識別出該企業的名稱。

目標集團於英國有兩個已註冊商標，於歐盟成員國有十一個已註冊商標。

域名

並無關於域名註冊的特定法律。域名是在控制特定類型域名（例如.com或.co.uk）使用的註冊商處註冊。當註冊域名的時候，註冊商將以爭議解決政策約束客戶，例如針對（其中包括）.com域名的統一域名爭議解決政策（由互聯網配名及配號公司建立）及針對.co.uk域名的代理爭議解決服務。這些政策管理域名相關當事人之間的任何爭議。

目標集團於英國已註冊五個域名。目標集團還有一個在英國註冊的域名，該域名在Whois搜索中被標註為暫停。

數據保護及私隱相關規例及適用法律

英國數據保護相關的法律規定主要衍生自《一九九八年數據保護法》（「**數據保護法**」）（落實歐盟指令第95/46/EEC號），管理個人數據的處理。處理的定義廣泛且覆蓋幾乎所有與數據相關的事情，包括收集、儲存及發佈數據。個人數據被定義為一名在世的人士的所有可被識別的資料，包括姓名、電郵及家庭住址、IP地址及員工和終端用戶的生日。充分匿名的數據不構成個人數據。

與該等標的公司相關之監管概覽

數據保護法適用於數據管控人員，其在處理個人數據時必須遵守數據保護法載列的八項數據保護原則。數據管控人員決定任何個人數據處理的目的及方式。Splash Damage、Fireteam及Warchest均於英國資訊專員辦公室各自註冊為數據管控者。每個實體處理員工數據及與其他公司正常業務過程中收集的任何其他個人數據。此外，Fireteam為其客戶遊戲處理電郵地址，Warchest出於用戶賬號及市場營銷的目的收集個人數據。以這種方式收集和處理個人數據是市場標準，但是，因為Warchest是面向客戶的實體，處理大量的個人資料，其面臨最多的風險。

數據管控者要對其自身或其數據處理人員違反數據保護法的行為負責。違反數據保護法會收到執行通知，或在嚴重違反的情況下處以最高500,000英鎊的罰款。

歐盟數據保護制度將從《一般數據保護規例》（「一般數據保護規例」）的生效日二零一八年五月二十五日起發生重大改變。繼二零一六年六月二十三日英國決定終止歐盟成員資格（「脫歐」）的公民投票結果後，英國國務卿確認英國將實施一般數據保護規例。一般數據保護規例主要的改變包括，擴展地域覆蓋範圍、對數據管控者的要求更加嚴格、數據處理方的直接義務及責任、需要適當的最先進技術及組織安全措施及大幅度提高罰款。

任何從事直接營銷活動的業務都必須遵守《二零零三年私隱及電子通信規例》。亦要求向網頁用戶提供有關在網頁上使用的網絡跟踪器的明確資料，並提供有關該等網絡跟踪器的選擇。

僱傭相關規例及適用法律

僱傭合同、政策及慣例

《一九九六年僱傭權利法》（「僱傭權利法」）規管英格蘭及威爾斯的僱傭關係，適用於目標集團。僱傭權利法以書面陳述方式載列了要求給予僱員的最低限度僱傭規定，並包含了管轄終止僱傭的規定，例如通知期及不被不公正解僱的權利。僱傭權利法亦包含《一九九八年公眾權益披露法》穿插的規定，根據該等規定，工人有權不因報告其僱主或第三方的過錯而受其僱主不利對待。

與該等標的公司相關之監管概覽

其他強制性的僱傭法律權利受例如《一九九八年工作時間規例》（其中規定了基本最低休假期權利及對工作時間的要求）及《一九九八年國家最低工資法》及《二零一五年國家最低工資規例》（規定工人有權享有最低工資水平）所管轄。

特定立法亦適用於目標集團的定期僱員（《二零零二年定期僱員（預防不利待遇）規例》）及兼職工人（《二零零零年兼職工人（防止不利待遇）規例》），規定僱員有權不因為定期或兼職的地位而受到不利待遇。

《二零一零年平等法》包含僱傭中歧視、騷擾及受害相關規定。尤其是僱員有權不因其年齡、殘疾、性別轉變、婚姻或伴侶狀況、懷孕或母親身份、種族、宗教或信仰、性別或性取向而受到歧視。

僱傭合同中的知識產權及保密規定

保密及貿易限制的原則由普通法規定，即法律原則來自英國法庭而非成文法。

《一九八八年版權、設計及專利法》、《一九九七年版權及數據庫權利規例》及《一九四九年註冊設計法》授予僱主自動擁有其僱員於僱用過程中創造的某些知識產權的權利。其適用於文學作品、戲劇作品、音樂作品、藝術作品及電影作品、數據庫權利、未註冊設計權利及已註冊設計權利的版權，前提是僱員於僱傭過程中創造。就版權及數據庫權利而言，僱主與僱員之間不得有相反的協議。此外，即使僱主擁有作品的版權，但僱員可以保留其人格權，該等權利不可轉讓，但僱員可以放棄。

移居僱員的移民及招聘

目標集團僱傭了一些來自英國以外地區的移居勞工，因此適用若干英國移民法律，包括《二零零六年移民、庇護及國籍法》及《二零一六年移民法》。

退休金

除了支付給英國政府的社會保障供款外，有關英國私營界別退休金安排的唯一強制性要求為「自動加入」，是根據《二零零八年退休金法》和相關法規產生的法定要求。

與該等標的公司相關之監管概覽

實質上，自動加入要求僱主（即目標集團）確保符合自動加入範圍內的工人在其受僱或以其他方式提供服務時至少享有最低限度的退休金保障（即使工人們被允許「選擇退出」這些要求）。最低限度的退休金保障可採用多種形式，但最基本的是它要求僱主提供簡單定額退休金繳款安排成員資格，並由僱主支付訂明的合共最低供款率。該等最低限度的供款率隨時間增加，因此於二零一九年四月六日後，該等固定供款安排的合共最低供款率（包括稅收減免）將為工人應付「合資格收入」（為每年變化的指定限制內收入）的百分之四，僱主應付百分之三（及計劃要求的百分之一的基本稅收減免）。

稅收相關規例及適用法律

公司稅

英國有關公司稅的規定主要載列於《二零零九年公司稅法》及《二零一零年公司稅法》。在英國，由公司就其業務應課稅「溢利」支付公司稅。應課稅溢利包括所有的收入及應課稅所得來源減去可能已經作出並可獲豁免和減免的可扣除付款。因稅收目的存在於英國的公司（例如目標集團公司）被收取其全球範圍內溢利（不論從哪裡獲得）的公司稅（受制於針對外國稅收的雙重課稅條約減免）。

公司參考其會計期間支付公司稅。公司稅的稅率以財政年度固定，財政年度自四月一日起至三月三十一日。自二零一五年四月一日起，英國所有公司的公司稅主稅率為百分之二十。公司通常從相關會計期末起九個月內支付公司稅，但是大型公司須按季度分期付款。

在英國，一間公司可以將其超額虧損的部分轉讓給同一公司稅集團內的另一間公司，用於抵消另一間公司的溢利，以減少其用作計算公司稅負債的應課稅溢利。然而，由於目標集團公司歷史上曾屬於個人(PW)而非另一間公司，彼等未形成公司稅集團。繼本公司完成對目標集團公司的收購後，目標集團公司將形成公司稅集團。

英國政府已採納與特定活動相關的多種特定的制度，以提供更大的公司稅減免，或在相關公司或貿易為虧損的情況下，提供可償還公司稅抵免。尤其是根據研發補助及視頻遊戲稅救濟制度的公司稅減免可能適用於目標集團公司，且目標集團公司過去曾根據該等制度提出減免要求。

與該等標的公司相關之監管概覽

預扣稅

任何支付年利息的英國公司（例如目標集團公司）都必須按照所得稅的基本稅率（目前為百分之二十）從該利息中預扣除所得稅，但須遵守若干英國法律及任何適用的雙重課稅協定豁免。

英國公司向其股東（包括非英國股東）支付股息毋須繳納英國預扣稅，例如目標集團向本公司支付股息。

增值稅（「增值稅」）

英國增值稅相關的規定主要列載於《一九九四年增值稅法》。增值稅是向應課稅人士就其在英國的業務過程中提供貨品及服務所徵收的稅項。

廣義而言，增值稅由所提供的貨品及服務的最終消費者從經濟上承擔。如果目標集團公司不是其收到的任何貨品及服務的最終消費者，並且向其自身的客戶收取增值稅（或其製造的供應品為零稅率），通常可以從其供應品的增值稅中扣除等於給予其之供應品的增值稅金額，並僅須向英國稅收機關說明差異的原因。

增值稅的標準稅率為百分之二十。某些應課稅供應品以降低的稅率課稅（例如百分之零或百分之五），某些供應品被豁免繳納。

目標集團公司已就增值稅註冊為一個集團。從增值稅角度看，這對於目標集團有各種後果，包括（尤其是）目標集團間產生的任何貨品或服務的任何供應就增值稅而言被忽略，增值稅集團的各成員對所有增值稅集團的增值稅負債均負有共同及個別責任。

每個歐盟成員國均須採納由歐盟法律（《歐洲議會第2006/112/EC號指令》）規定的增值稅通用系統。脫歐的結果尚未落實，但倘英國離開歐盟，其將置於歐盟增值稅地域範圍外，因此英國可以更改增值稅在英國的收費方式，儘管通常認為不太可能與現行增值稅規定有重大偏離。就增值稅而言，英國離開歐盟的最即時後果是，當貨物從英國進入歐盟及當歐盟貨物進入英國時被施加「入口」增值稅。即使所收取的任何該等增值稅最終可退還，這會為英國公司（如目標集團）帶來現金流問題。倘若英國離開歐盟，亦會影響英國入口及出口至歐盟而應支付的關稅。

與該等標的公司相關之監管概覽

購股權計劃相關規例及適用法律

目標集團公司已訂立若干激勵安排，據此，部分目標集團僱員及承包商（為首輪購股權持有人及第二輪購股權持有人）已獲授購股權以分別購買 Splash Damage 購股權股份、Fireteam 購股權股份以及 Warchest 購股權股份。

授予首輪購股權持有人及第二輪購股權持有人的購股權大致分為兩類：

- (a) 根據《二零零三年所得稅（收入及退休金）法》附表五授予目標集團公司部分僱員的企業管理激勵稅優惠購股權，惟須待符合有關法定標準，並受限於受益人稅收制度；及
- (b) 授予目標集團公司部分員工及承包商的未經批准、非稅務優惠的購股權，按與薪金相同的方式有效課稅。

符合法定標準的企業管理激勵購股權一般如下課稅：

- (a) 授予該購股權無需課稅；及
- (b) 假設購股權的行使價至少等於授予購股權當日股份的實際市場價，行使企業管理激勵購股權將不會產生僱傭所得稅及／或社會保障供款的責任，於購股權行使日期股份的行使價與市場價的差異將會按照受益人資本利得稅稅率課稅（倘若在行使購股權時所獲得的股份被出售）。

未經批准的購股權通常如下課稅：

- (a) 授予該購股權無需課稅；及
- (b) 僱傭所得稅及僱員社會保障供款由購股權持有人支付，而僱主社會保障供款由僱主支付，按於行使購股權日期當日股份的行使價及市場價的差額支付（注：如果行使購股權所獲得的股份在行使購股權時不是即時可轉換資產，則毋須支付僱員和僱主的社會保險供款）。

向股東分派股息之相關規例及適用法律

英國私人有限公司分派股息予其股東的法律大部分載於《二零零六年公司法》及英國普通法。

與該等標的公司相關之監管概覽

《二零零六年公司法》載列了可用於股息分派的溢利及判斷股息分配為正當的理由。倘未符合公司法的要求，則該股息支付應被視作不合法。然而，惟僅當股東在支付時知道或有合理理由知道其股息分派為不合法，才須償還不合法股息分派。

綜上所述，《二零零六年公司法》規定：

- (a) 公司僅可從累計已實現溢利（惟之前並未被分配或資本化而使用）減去其累計已實現虧損（惟之前並未於減資或正式進行的資本重組中撇銷）後的溢利中作出分派；及
- (b) 正當分派股息須參考公司的：
 - (i) 上一年度賬目；
 - (ii) 中期賬目；或
 - (iii) 凡建議於公司的首個會計參考期間或在該期間的任何賬目發出之前宣派，該分派或可參考初始賬目以判斷其正當性。

公司的最近期年度賬目是指：

- (a) 最後一次簽署並分發給股東的公司個人賬目；
- (b) 根據《二零零六年公司法》適當編製的公司個人賬目；及
- (c) 除非公司獲豁免受審計且董事利用該項豁免，審計師必須已就該等賬目做出報告。

對於私人公司而言，中期及初始賬目需為足夠，以便董事就溢利、虧損、資產及負債、準備金、股本及儲備做出合理判斷。私人公司毋須向官方公司管理部門（為英國的公司註冊處）遞交其中期賬目或初始賬目。

董事還需牢記其信託義務及其他職責，例如保護公司資產的義務，並採取合理措施確保公司於債務到期時有能力償還。董事還需評估公司於建議股息分派後是否仍有償付能力。

與該等標的公司相關之監管概覽

根據普通法，公司不得從資本中作出合法分派。因此，董事需要在建議分派時及作出分派時，評估公司是否於編製相關賬目的資產負債表日期後產生虧損，而侵蝕其可供分派溢利。最後，公司章程通常亦將載列授權及支付股息的規則。

國際制裁法的影響

於往績記錄期間，我們透過分銷商及支付提供商向多個身處受制裁國家的終端用戶銷售附加遊戲產品。據此，我們已委任國際律師行霍金路偉確定於往績記錄期間透過分銷商及支付提供商向多個身處受制裁國家的終端用戶銷售產品是否違反國際制裁法。

根據國際制裁法法律顧問霍金路偉的意見，本集團於往績記錄期間涉及受制裁國家的銷售及其他業務活動並非國際制裁下的受制裁活動，亦無牽涉適用於本集團，或任何人士或實體（包括本集團的投資者、聯交所、香港結算及香港結算代理人）的有關制裁法。有關我們涉及受制裁國家的業務活動及制裁法的影響，請參閱本通函「被收購集團之業務一向受制裁國家銷售」分節。

監管概覽－德國

視頻遊戲行業的特定法律及法規

消費者保護／合約法

在德國，歐盟消費者保護法已大量轉入《民法典》（*Buergerliches Gesetzbuch*，「《德國民法典》」），而施行法已大量轉入《民法施行法》（*Einfuehrungsgesetz zum Buergerlichen Gesetzbuch*，「《民法施行法》」）。有關消費者合約的主要條款可見《德國民法典》第312至312 lit j各節。根據兩項有關適用於合約承擔（第(EC)593/2008號規則）及非合約承擔（第(EC)864/2007號規則）之歐盟法規，倘加拿大公司的服務乃「面向」德國消費者，德國消費者保護法亦適用於該加拿大公司。倘線上服務符合下列標準的其中數項，一般視為保護法適用情況：於德國設有網站；網站內的價格以歐元標示；網站擁有德國頂級域名(.de)；網站列有德國銀行賬戶；網站列有德文消費者熱線；網站列有德文條款及條件。然而，倘合約乃透過由設於另一歐盟成員國的視頻遊戲公司的實體所服務之網站而訂立，該歐盟成員國的消費者法則適用。

與該等標的公司相關之監管概覽

關於歐盟及德國消費者保護法，各自的服務提供商須於合約完結前、合約期間及合約完結後向消費者提供多重資料（如產品規格、公司身份、價格成分、支付、運貨及撤銷的權利）。於線上服務方面，消費者保護法的一個重要成分乃消費者撤銷有關線上合約之權利。該等撤銷的權利理論上並不適用於線上提供視頻遊戲的情況。服務提供商與消費者訂立線上合約前，須明確告知消費者該等撤銷權利。串流或下載而非存儲於便攜數據載體之視頻遊戲視為「數碼內容」。遠程銷售法的消費者保護條款適用於包括數碼內容（如線上視頻遊戲）在內的任何商品的銷售。然而，撤銷的概念似乎與數碼內容的現實提供情況並不一致，乃由於消費者可能會立即開始使用數碼內容，導致無法退還予服務提供商。因此，撤銷的權利並不適用於銷售者已開始執行合約的情形（如下載或串流）。根據《德國民法典》第312 lit f節第三段，消費者需明確同意銷售者開始執行涉及數碼內容的遠程銷售合約（如開始下載或串流），並確認了解其因此放棄之後撤銷合約的權利。

相同的消費者保護標準原則上適用於視頻遊戲內的虛擬代幣及其他事物。

此外，一般合約法的消費者保護條款以及關於條款及條件的法律，適用於收購公司為消費者的任何銷售情形。根據該等條款，公司不可透過選擇引用外國法律而將法定擔保或責任條款限制於某一水準之下或限制消費者。所規定之任何其他條款或條件一般視為無效。

不公平貿易行為

《反不正當競爭法》（*Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb*，「《反不正當競爭法》」）包含數項保護消費者及市場競爭者免受不公平、誤導或激進商業行為（包括誤導及未獲邀約的市場營銷行為）的影響。倘公司的市場營銷面向德國消費者，關於不公平貿易行為的德國法律將適用。就視頻遊戲而言，《反不正當競爭法》尤其適用於德文的遊戲／應用內的廣告推銷及一般推銷。根據《反不正當競爭法》，倘面向客戶的商業行為不符合銷售者應盡專業職責，並對消費者就產品作出知情決定的能力構成實際損害，其將屬違法。由於視頻遊戲的玩家大多為未成年人，《反不正當競爭法》尤為禁止直接鼓動兒童購買產品的任何廣告。根據《反不正當競爭法》第7節的規定，未經消費者同意，不得向其發送電子郵件。對違反《反不正當競爭法》的情況提起的

與該等標的公司相關之監管概覽

申訴僅可由市場競爭者或消費者組織（而非消費者本身）作出。倘違反《反不正當競爭法》條款，違反者或被要求停止及終止違反行為並進行損害賠償，而理論上，違反行為亦構成最高可判處兩年監禁及／或罰款的刑事犯罪。

對未成年人的保護

德國擁有多項保護未成年人的法律。二零零二年七月二十三日的《未成年人保護法》（*Jugendschutzgesetz*，「《未成年人保護法》」）（二零一六年七月十七日最近一次修改）負責規管便攜媒體的數碼內容，而二零零三年四月一日的《青少年媒體保護之國家協議》（*Jugendmedienschutz-Staatsvertrag*，「《青少年媒體保護之國家協議》」）負責規管線上視頻遊戲。然而，即使未於法律中明確註明，兩項法律均無規管歐盟境外公司設立及運營的網站中出現的線上推銷，此已廣受德國監管者的批評。

有關視頻遊戲知識產權的法律及法規

版權

視頻遊戲包含多個受版權法保護的方面，其中的主要兩方面為視聽功能（包括圖片、視頻錄製及音頻）及有關軟件，其在技術上控制視聽內容並允許用戶與遊戲中的不同元素互動。版權法保護原創作品中的理念表達形式，或包括文字作品（包括計算機程序／軟件以及數據庫）、音樂作品、藝術作品（包括圖像作品）及電影作品。

在德國，版權法主要受《版權法案》（*Urheberrechtsgesetz*，「《版權法案》」）規管，其亦包括歐盟版權指令(2001/29/EC)。於全歐盟境內，文字、音樂或藝術作品的版權保護將自作品作者去世的公曆年之年末起計持續70年。德國並無版權保護的註冊要求，自作品以實體形式記錄起獲保。有版權作品的作者根據德國法律視作對其作品擁有不可轉讓的著作精神權利（如確認為作品作者的權利以及拒絕對作品作貶損的權利）。然而，作者以外第三方人士對有版權作品的使用通常由向利益第三方授予有版權作品之專門廣泛使用權所確定。未經授權使用有版權作品的全部或部分內容構成侵權行為。侵權行為的定義載於《版權法案》中。最為嚴重的侵權行為乃未經作者同意而複製、散播或展示有版權作品。僱傭協議經常詮釋為授予僱主使用僱員在義務範疇內創作的任何作品之獨家許可。就計算機程序而言，《版權法案》第69 lit b節明

與該等標的公司相關之監管概覽

確規定，計算機程序的所有經濟使用權應授予僱主。就由自由職業者所設計的計算機程序而言，有關計算機程序的全面許可應由自由職業者明確授予其工作安排實體，乃由於該等權利的轉讓／許可的授予並非由法律所規定。

於《版權法案》第3號第69 lit c節所載的一般竭盡原則對視頻遊戲而言尤為重要，根據該原則，只要權利持有人原先已同意該程序於歐盟市場傳播，則計算機程序的副本或可在未經權利持有人同意的情況下由後續擁有人隨意傳播（亦可下載）。根據德國聯邦法院的判例法，竭盡原則並不妨礙權利持有人根據合約使用條款限制產品或視頻遊戲的激活密匙及用戶賬號之轉讓。

商標

商標使特定產品或服務區別於他人的可識別符號、設計或表達。德國的主要商標法令為《商標法》（*Markengesetz*，「《商標法》」），歐盟商標指令(2008/95/EC)據此獲得實施，商標法亦應用於商業標識。根據《商標法》第3節，任何標識，尤其是文字（包括名稱）、設計、字母、數字、音頻、三維設計（包括顏色及顏色組合），可作為商標受到保護，條件是該商標能使一間公司的商品或服務有別於其他公司。例如，公司品牌、個人視頻遊戲名稱或標識可註冊為商標，條件是其具有所涉公司的顯著特徵。根據德國法律，商標的專有權可透過商標於市場中的實際使用或透過商標註冊而建立。德國商標須於德國商標及專利局（*Deutsches Patent und Markenamt*，「德國商標及專利局」）註冊。商標擁有人具有於產品及服務的商標之註冊區域使用其商標的獨家權利，條件是他人未於同一時間註冊該商標。商標可不經正式手續進行轉讓，甚至可透過口頭協議進行。於德國商標及專利局所作的登記僅屬申報。但通常商標乃於各相關商標局註冊。商標須於註冊後五年內使用。倘商標於該段期間內未以註冊形式使用，商標可於第三方申請（使用或作廢）後遭取消。商標保護維期十年，並可續期十年（理論上而言並無限期）。覆蓋歐盟成員國全境的歐盟商標可於歐盟知識產權局（「**歐盟知識產權局**」）註冊。

與該等標的公司相關之監管概覽

域名

德國並無規管域名註冊的特定法律框架。域名視為名稱權（《德國民法典》第12節）或商標或商業標識權（《商標法》）框架內的準專有權而受保護。在德國，國家代碼頂級域名.de的註冊乃於德國互聯網信息中心（*Deutsches Network Information Center*，「德國互聯網信息中心」）進行。於註冊.de域名時，註冊者受與德國互聯網信息中心之間的註冊協議約束，並獲使用涉及某一網絡呈現形式的某一網域之合約權利。與.de域名有關的人士之間之任何爭議受德國互聯網信息中心的爭議解決政策規管。

專利及實用新型專利

在德國，發明的保護主要受《專利法》（*Patentgesetz*，「《專利法》」）及《新型實用專利法》（*Gebrauchsmustergesetz*，「《新型實用專利法》」）規管。覆蓋德國全境的專利或新型實用專利可於德國商標及專利局作全國申請登記後取得。德國專利的保護期為20年。新型實用專利的保護期為三至十年。任何科技領域的任何發明均可獲授專利，惟發明須新穎、包含創新元素並易獲產業應用。計算機程序於少數情況下亦可註冊為專利，視頻遊戲中涉及計算機程序的部分可註冊為專利，條件是有關計算機程序可作為運用計算機所創之發明而受到保護。

視頻遊戲相關的數據保護及隱私

關於德國數據保護的法律條例主要列載於《聯邦數據保護法》（*Bundesdatenschutzgesetz*，「《聯邦數據保護法》」）（落實歐盟數據保護指令第95/46/EC號）。倘由歐盟地區以外支援的公司網站使用位於德國的「手段」以收集、使用及處理個人資料，則適用德國的數據隱私法律。該等手段包括在德國用戶的電腦上放置網絡追蹤器或使用用戶電腦上安裝的下載的視頻遊戲。《聯邦數據保護法》適用於收集、處理及使用個人數據，亦制定若干數據保護規則。《聯邦數據保護法》的一般原則為嚴厲禁止收集、處理及使用個人數據，惟得到相關法律及相關人士的許可者除外。個人數據被定義為一名在世人士的所有可被識別資料，包括姓名、電郵及家庭住址及生日。歐洲法院近期裁定IP地址為個人數據。《聯邦數據保護法》尤其適用於以本身名義收集、處理或使用個人數據或委託他人執行此行為的數據管控人員。數據管控人員被理解為決定以何種目的及何種方式處理任何個人資料的人士或實體。倘數據管控人員委託第三方代為進行處理，則該第三方須以書面形式同意遵從《聯邦數據保護法》的原則。數據管控人員須就本身或任何其委託的數據處理人員（例如服務提供商）達

與該等標的公司相關之監管概覽

反《聯邦數據保護法》而承擔責任。違反《聯邦數據保護法》可能導致每宗事件高達50,000歐元，甚至高達300,000歐元的行政罰款，在更嚴重的情況下，可以處以刑事責任和最多兩年監禁及罰款。

此外，《電信媒體法》(Telemediengesetz,「《電信媒體法》」)適用於任何提供線上服務的實體。根據《電信媒體法》第13節第1段，網站用戶於使用網站時須被告知收集、使用、處理個人數據的類型、範圍及目的。因此，提供網站的實體必須將其數據政策告知用戶，而用戶亦可在網站上清楚理解及查閱有關政策。違反《電信媒體法》可能會導致50,000歐元的行政罰款或民事損害賠償。

倘為線上視頻遊戲，則可假設會因應用戶賬戶及營銷目的（也通過使用網絡追蹤器）而收集、使用及處理個人數據。

歐盟數據保護政策將自二零一八年五月二十五日起大幅改變，屆時《一般數據保護規例》(「《一般數據保護規例》」)將生效並直接適用於所有歐盟成員國。《一般數據保護規例》最主要的改變包括地域範圍的延伸、對數據管控人員更加嚴格的約束、數據處理人員的直接義務與責任、有關適當的先進技術及組織安全措施的規定以及大幅提高罰款（高達20百萬歐元或公司全球營業總額的4%）。

稅法

企業所得稅及貿易稅

關於德國企業所得稅的條例載於《德國企業所得稅法》(Körperschaftsteuergesetz,《德國企業所得稅法》)、《所得稅法》(Einkommensteuergesetz,《所得稅法》)及其他特定法律。因稅務目的常駐德國的公司原則上須對其全球收入繳納企業稅（惟根據雙重徵稅條約海外稅項可獲減免）。因稅務目的常駐德國境外的公司須對其來自德國的收入部分繳納企業所得稅。

企業的收入根據因稅務目的而修改的法定會計政策進行定期評估。企業按年支付企業所得稅，然而其可能會被要求按季度（預付）分期付款。

應課稅收入包括貿易及商業利潤、所有收入來源及應課稅收益減去若干可扣除開支，且可能會獲部分豁免或減免。應課稅收入須按適用的企業所得稅法定稅率（包括團結附加費(Solidaritätszuschlag) 15.825%計算稅款。

與該等標的公司相關之監管概覽

除了企業所得稅之外，企業亦須根據當地不同的稅率就其德國企業產生的貿易利潤繳納貿易稅。關於德國貿易稅的條例主要載列於《德國貿易稅法》(*Gewerbesteuer*gesetz, 《德國貿易稅法》)。由德國政府徵收貿易及業務收入的貿易稅。稅基(「利潤」)來源於企業所得稅稅基，但可作出一定的調整。各城市都有權根據當地企業產生的應課稅收入釐定各自的稅率。於大部分德國城市，稅率介乎14%至17%，其他城市與之相比擁有較低的稅率。

增值稅(「增值稅」)

增值稅是應課稅人士就其於德國經營業務過程中提供的商品及服務應繳的稅收。各歐盟成員國均須採納由歐盟法律(《歐洲議會第2006/112/EC號指令》)規定的增值稅通用系統。相關的德國規則主要載列於《德國增值稅法》(*Umsatzsteuer*gesetz, 《德國增值稅法》)。

倘接收用品的相關實體不是所收到商品及服務的最終消費者，且向其客戶收取增值稅，通常可從增值稅中扣除等於用品增值稅的金額，只向德國稅收當局交付差額。

法定的增值稅稅率為19%。若干用品及服務以減免稅率繳納稅項(例如零或7%)，若干其他用品及服務則可獲豁免增值稅。

《德國賽車投注及彩票法》

玩家投資金錢以獲取贏錢或其他經濟利益的賭博遊戲和抽獎須根據《德國賽車投注及彩票法》(*Rennwett-und Lotterieg*esetz, 《德國賽車投注及彩票法》)課稅。

預扣稅(「預扣稅」)

倘出於稅務目的居駐於德國的人士(公司、個人)就使用IP權限等向以稅務目的非居駐於德國的人士(公司、個人)支付特許權使用費，則德國持牌人有責任出於稅務目的而代表其非居駐於德國的持牌人支付15%的法定稅率。預扣稅亦適用於德國公司向其股東支付的股息。

監管概覽－美國

互聯網及電子商務的一般政府規例

線上、個人電腦（「個人電腦」）、電子遊戲機、掌上型電子遊戲、手機遊戲及平板電腦遊戲的開發商及發行商（通過線上下載銷售個人電腦產品及通過第三方平台、手機及平板電腦平台購買和下載，分銷給居駐於美國的終端用戶者），以及向分銷其產品的第三方或關聯公司授予軟件許可，均須受一般商業規例和法律以及美國及其州級互聯網及電子商務規例的規管。該等法律法規包括稅收、用戶隱私、數據保護、定價、內容、未成年人保護、版權、分銷、電子合同、廣告、反洗錢、付款及資金劃撥的法律法規。該等法律法規對進行此類業務的開發商和發行商的確切適用性尚不確定，而影響此類業務的法律可能會因為管轄區而異，更可能並不一致，導致施加衝突和不確定的限制。

不斷引入立法及正在進行的訴訟及監管執行行動，可能會影響遊戲開發商、發行商及分銷商提供內容和功能及分銷與宣傳產品的方式。例如，美國聯邦及其州級在同一時間或其他時間引入立法，允許政府機構因互動娛樂軟件產品的內容而限制或禁止相關產品的營銷或分銷。儘管美國最高法院於二零一一年將禁止於加利福尼亞州銷售「暴力」視頻遊戲予兒童的加利福尼亞州法律視為違憲，美國其他管轄區仍繼續提議類似的限制性立法。再者，電子商務和虛擬物品和代幣的增長和發展可能導致更嚴格的消費者保護法，繼而對通過互聯網和移動設備開展業務的公司的運營施加更多的負擔或限制。此外，關於推廣應用程式內購買、貨幣監管、銀行機構、無人認領的財產和反洗錢的現存法律或新法律可被用作詮釋為涵蓋虛擬代幣或商品。

與該等標的公司相關之監管概覽

消費稅

間接稅應用（例如消費及使用稅）於通過線上下載銷售個人電腦產品及通過第三方平台、手機及平板電腦平台購買和下載分銷遊戲，以及向分銷其遊戲及遊戲相關產品的第三方或關聯公司授予軟件許可是一個複雜並不斷演變的問題。一般來說，美國州級及地方消費稅要求稅收管轄區內所有零售商就區內所涉之消費及若干許可收集及匯出消費稅及報稅表。各州之間的消費稅法律及稅率差異顯著。分銷遊戲可能需要開發商／發行商從買方收集州級及地方消費稅並根據買家的位置匯出給適當的稅務機關，若有有效的遊戲分銷消費稅豁免則除外。可能提供的若干消費稅豁免包括與分銷商及無形資產相關的豁免。稅務機關可能會不時審核某商業企業以評估該企業是否已就適用的交易收取消費稅。倘此類審計釐定該企業應就若干交易收集消費或其他稅收，但未有按此行事，則該企業可能需要補繳稅款並繳交利息費用、罰款或後續的消費稅評估。

數據隱私及安全

許多美國政府、各州及地方的法律法規就數據隱私及安全，以及收集、儲存、保留、保護、使用、處理、傳輸、共享、披露及保護個人資料及從個人電腦、視頻遊戲平台、掌上型電子遊戲、手機及平板電腦遊戲的終端用戶處收集的其他用戶數據，規定了若干責任及限制。例如，《美國兒童線上隱私保護法》規管收集、使用及公開13歲以下兒童的個人資料，包括在收集13歲以下兒童的個人資料前，公司須取得父母同意。此外，在資料安全及數據保護方面，許多州已通過法律要求在出現個人數據安全漏洞時向用戶發出通知（例如二零零二年對《加利福尼亞州資訊實踐法案》的修訂），或要求採納通常定義模糊不清且難以執行的最低限度的資料安全標準。美國及其各州的這些責任和限制的範圍正在迅速變化，根據不同的詮釋，在不同管轄區之間可能不一致，或與其他規例衝突，其狀況仍不明確。美國政府，包括聯邦貿易委員會及商務部正在持續審查是否需要對收集個人資料和關於互聯網和移動設備上的消費者行為的資料進行更多的監管，這可能影響遊戲下載的運營和營銷。

與該等標的公司相關之監管概覽

關於向移動設備提供遊戲和遊戲相關產品的下載，分銷商還受限於關於經由該渠道的通信的附加規例，例如《電話用戶保護法》（「《電話用戶保護法》」）。對許多該等法律（包括《電話用戶保護法》）的闡述及其於當前移動設備通訊手段的應用尚不清楚，並處於不斷變化的狀態。對該等法律的闡述及應用的方式可能與當先市場慣例不一致。由於闡述的變化，遵守這些法律的成本在未來可能會增加，並可能大大降低分銷商通過此渠道與我們的玩家聯繫的能力。

外匯

美元可自由兌換，目前概無影響匯款的一般限制。目前並無適用於出境貨幣轉移的貨幣控制法規，貨幣控制限制或批准規定。

知識產權

美國法律為多種知識產權提供保護，包括專利、商標、版權及商業機密。

美國的專利由美國專利及商標局（「美國專利及商標局」）根據經《美國發明法案》（「《美國發明法案》」）修改的聯邦專利法的授權規管。目前並無有關保護專利的普通法。專利是由美國專利及商標局授予的專利權，授權專利持有人於全國製造、銷售或使用發明的專有權。倘一項發明符合美國專利及商標局專利審查員釐定的專利法要求，則可申請專利。專利保護一般從最早的專利申請日期起持續20年。保護新的、原創的及裝飾設計的設計型專利，自發佈之日起獲保護14年。

商標用於識別和區分相關市場中的商品和服務的特定來源或產地，例如名稱、品牌、標識及標語。在美國，商標權屬區域性質。不論商標是未經註冊（指在其使用區域而言）或經註冊（指在其經註冊區域而言），商標擁有人均能就其商標得到法律保護。根據《蘭哈姆法》，商標在聯邦一級受到保護，而符合聯邦保護的商標可以在美國專利及商標局註冊。商標亦受到州級法律及普通法的保護。美國各州均設有商標局，在州內提供註冊服務，惟規則各有不同。雖然商標不需要註冊仍受到保護，但辦理註冊的好處包括可擁有推定所有權及在其註冊的整個區域內（在聯邦註冊情況下為整個國家）使用標誌的專有權或與註冊列明的貨品及服務有關的好處。聯邦保護持續十年，且倘商標繼續在商業中使用，則可以無限次延長，每次十年。

與該等標的公司相關之監管概覽

美國的版權由美國版權局根據聯邦《版權法》的授權規管。版權自動歸屬於可保護的創作作品，惟並無要求註冊版權以使作品獲得合法保護。但是，在某些有限的例外情況下，受版權保護的作品必須進行註冊，以在法庭上提起侵權訴訟。註冊後才能享有若干其他利益，例如於侵權訴訟中的證據優勢及法定損害賠償及律師費的適用性。倘作品為原創，且以固定有形媒介表達超過一段過渡時間，則該作品受保護。版權保護的有效期通常為作者的有生之年另加70年。

美國的商業機密於聯邦級受經《二零一六年保護商業機密法》（「《保護商業機密法》」）修訂的《經濟間諜法》的保護，於州級受州級商業機密法規保護。除馬薩諸塞州、紐約、哥倫比亞特區和美屬處女群島外，所有州都通過了一個版本的《統一商業機密法》（「《統一商業機密法》」）。在《統一商業機密法》之前，私人執行商業機密僅受州級法律管制。《統一商業機密法》補充但不取代州級法律，其賦予美國聯邦法院審理有關商業機密盜用的民事索償之司法權。根據聯邦及州級法律，商業機密保護廣泛適用於滿足以下標準的商業、金融及技術資料：(i)在擁有人的組織及控制外通常為不可知或不可確定的；(ii)擁有人從通常不為所知的資料中獲得獨立的經濟價值及業務優勢；及(iii)擁有人作出合理努力以保持其機密性。商業機密的保護持續到資料公開或擁有人不再從其機密中獲得經濟價值或業務優勢為止。

該等標的公司之集團架構、歷史及發展

該等標的公司之集團架構、歷史及發展

(A) 被收購集團之集團架構、歷史及發展

一般資料

被收購集團成立於一九九三年十二月二十三日，即Digital Extremes由James Schmalz先生根據加拿大安大略省法律註冊成立時。於一九九三年十二月三十一日，Digital Extremes與James Schmalz先生訂立一項資產購置協議，據此，Digital Extremes同意購買，而James Schmalz先生同意出售，協議所述的若干資產。作為該等資產購置的部分代價，Digital Extremes向James Schmalz先生配發及發行100股Digital Extreme的普通股。

於二零零七年二月二十二日，Digital Extremes的普通股按1:100,000的基礎分割，於該等股份分割後，James Schmalz先生持有10,000,000股Digital Extremes的普通股。

於二零一三年六月，Digital Extremes進行重組，包括新增額外的股份類別、分派股息、多重股份認購，主要為加快DE Employee Trust的成立及迎合其時任股東的稅務計劃。於緊隨有關重組後及於58%收購事項（有關詳情載於下文「本公司的收購事項—58%收購事項」一節）前，Digital Extremes的已發行股份由以下其時任股東持有：

| 股東 | 股份的數量及類別 | 佔 Digital Extremes 全部已發行股本 的百分比 |
|--|---|--|
| Ontario 1 Ltd. (James Schmalz先生 全資擁有的公司) | 13,400,000股普通股 10,000股B類無投票權 可贖回特別股 | 66.97% 0.05% |
| 小計 | 13,410,000股股份 | 67.02% |
| Ontario 2 Ltd. (Michael Schmalz博士與 Michael Schmalz家族信託 共同全資擁有的公司) | 1,400,000股普通股 | 7.00% |

該等標的公司之集團架構、歷史及發展

| 股東 | 股份的數量及類別 | 佔 Digital Extremes 全部已發行股本 的百分比 |
|---|----------------------|---|
| Ontario 3 Ltd. (Steve Sinclair先生 全資擁有的公司) | 2,020,000股普通股 | 10.09% |
| DE Employee Trust | 3,180,000股普通股 | 15.89% |
| 總計 | 20,010,000股股份 | 100.00% |

於二零一四年五月七日，Digital Extremes US由Digital Extremes根據加利福尼亞法律註冊成為其唯一股東，並獲授權發行10,000,000股普通股。Digital Extremes US主要於美國從事由Digital Extremes開發的視頻遊戲的市場營銷。自其註冊成立起，Digital Extremes US已由Digital Extremes全資擁有。

本公司的收購事項

58%收購事項

於二零一四年十月十四日，Ontario Ltd. 1、Ontario Ltd. 2、Ontario Ltd. 3、DE Employee Trust（連同Ontario Ltd. 1、Ontario Ltd. 2、Ontario Ltd. 3，稱為「賣方」），Multi Dynamic Games、完美在線、Digital Extremes及若干其他訂約方訂立收購協議，據此，Multi Dynamic Games及完美在線有條件同意分別（個別但非共同）自賣方收購樂遊待售股份（佔Digital Extremes全部已發行股本的58.0%）及PW待售股份（佔Digital Extremes全部已發行股本的3.0%），合共代價為73.2百萬美元（相當於約567.3百萬港元），其中樂遊待售股份應佔69.6百萬美元，而PW待售股份應佔結餘3.6百萬美元。更多詳情，請參閱涉及（其中包括）58%收購事項的本公司日期為二零一四年十月十日的公告及本公司日期為二零一四年十二月二十三日的通函。

該等標的公司之集團架構、歷史及發展

二零一五年合併

根據日期為二零一五年七月二十日的合併協議，Digital Extremes與Ontario Ltd. 2及Ontario Ltd. 3合併（「二零一五年合併」）。因二零一五年合併所致，根據收購協議將予收購的股份變為合共61.0%之普通股及61.0%之二零一五年合併的衍生實體特別B股，而賣方變為Ontario Ltd. 1、DE Employee Trust、Ontario Ltd. 4、Michael Schmalz家族信託、Ontario Ltd. 5及Steve Sinclair先生。此外，二零一五年合併並不影響訂約方之間先前達成的商業協議。更多詳情，請參閱涉及（其中包括）二零一五年合併的本公司日期為二零一五年七月二十一日的公告。

58%收購事項於二零一五年七月二十一日完成，其代價由Multi Dynamic Games及完美在線於同日悉數結清。緊隨58%收購事項完成後，Digital Extremes成為本公司的間接非全資擁有附屬公司。

39%收購事項

於二零一五年十二月三十日，Multi Dynamic Games向39%賣方發出認購通知，以根據新股東協議行使39%認購期權向39%賣方收購39%待售股份，並已於二零一六年一月一日確認收到有關通知。根據39%認購期權，於二零一六年四月二十八日，Multi Dynamic Games與（其中包括）39%賣方訂立第二次收購協議，據此，各39%賣方（作為法定及實益擁有人）將出售，而Multi Dynamic Games將購買39%待售股份，交易將於39%收購事項完成日期按39%代價進行。

於二零一六年五月二十日，買賣協議的所有先決條件已獲達成，39%收購事項亦於同日完成。Multi Dynamic Games向39%賣方支付的最終39%代價（包括賣方可供分配溢利不足的調整，即2,660,828加元的等值美元金額）65,028,688美元（相當於約503,972,335港元）已於完成日期悉數結清。隨39%收購事項完成後，Digital Extremes已發行股本中的普通股及特別B股由Multi Dynamic Games及完美在線分別持有97.0%及3.0%權益。更多詳情，請參閱本公司日期為二零一六年四月二十八日有關39%收購事項的公告。

該等標的公司之集團架構、歷史及發展

業務里程碑

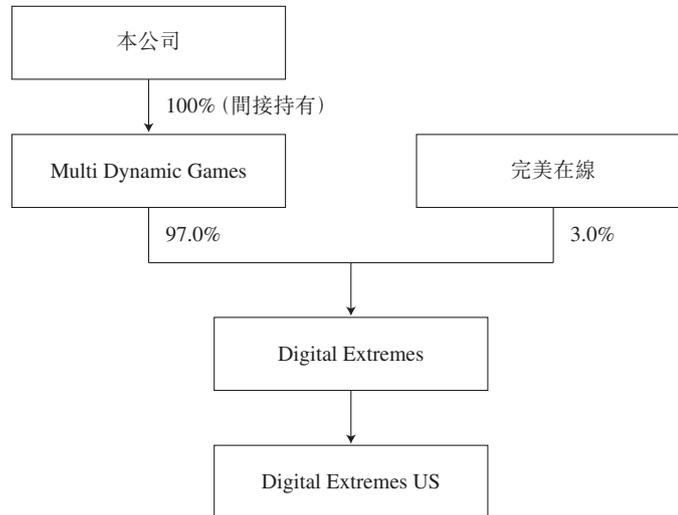
被收購集團業務發展主要里程碑的清單載列如下：

| 年份 | 業務里程碑 |
|-------|---|
| 一九九三年 | Digital Extremes註冊成立 |
| 一九九八年 | GT Interactive發佈《魔域幻境》(<i>Unreal</i>) |
| 二零零二年 | 開始開發Evolution Engine |
| 二零零五年 | Groove Games發佈Xbox 360及個人電腦平台之遊戲《魔域反攻》(<i>Pariah</i>) |
| 二零零八年 | D3 Publishing of America發佈《黑暗地帶》(<i>Dark Sector</i>) |
| 二零一一年 | THQ Games發佈《國土防線》(<i>Homefront</i>) |
| 二零一三年 | 派拉蒙影業公司發佈PS3、Xbox 360及個人電腦平台之遊戲《星際爭霸戰》(<i>Star Trek</i>)，Digital Extremes發佈PS4及個人電腦平台之遊戲《星際戰甲》(<i>Warframe</i>) |
| 二零一四年 | Digital Extremes發佈Xbox One平台之遊戲《星際戰甲》(<i>Warframe</i>) |
| 二零一五年 | Digital Extremes成為本公司的附屬公司，而《星際戰甲》(<i>Warframe</i>)登陸中國市場 |

該等標的公司之集團架構、歷史及發展

集團架構

於最後實際可行日期，被收購集團的架構如下：



(B) 目標集團的集團架構、歷史及發展

一般資料

Splash Damage於二零零一年四月三十日根據英格蘭及威爾斯之法律註冊成立，法定股本為1,000英鎊，分為1,000股每股面值1英鎊的普通股。於其註冊成立後，Splash Damage由PW及Francesca Wedgwood分別擁有50%的權益。於二零零六年二月二十七日，Francesca Wedgwood將持有的所有Splash Damage普通股轉讓予PW，其後，PW成為Splash Damage的唯一股東。於二零零九年九月一日，Splash Damage股本中每股面值1英鎊的各法定及已發行普通股被分拆為10,000股每股面值0.0001英鎊的普通股。於該股份分拆後，Splash Damage的法定股本由10,000,000股每股面值0.0001英鎊的普通股構成，Splash Damage的已發行股本由1,000,000股每股面值0.0001英鎊的普通股構成，其由PW悉數持有。於二零零七年十二月十八日，Demolition Games由PW根據英格蘭及威爾斯之法律註冊成立，初始股本為100英鎊，分為100股每股面值1英鎊的普通股。於二零一五年三月三十一日，PW轉讓100股Demolition Games的普通股予Splash Damage，代價為100英鎊，於該轉讓後，Demolition Games成為Splash Damage的全資擁有附屬公司。自其註冊成立後，Demolition Games不曾開展業務。

該等標的公司之集團架構、歷史及發展

Fireteam於二零一一年九月二十二日根據英格蘭及威爾斯之法律註冊成立。註冊成立後，Fireteam由PW全資擁有。於二零一二年七月十日，Fireteam股本中面值1英鎊的單一已發行普通股被拆分為每股面值0.000001英鎊的1,000,000普通股，其由PW悉數持有。

Warchest於二零一一年九月二十二日根據英格蘭及威爾斯之法律註冊成立。註冊成立後，Warchest由PW全資擁有。於二零一二年七月十日，Warchest股本中面值1英鎊的單一已發行普通股被拆分為每股面值0.000001英鎊的1,000,000普通股，其由PW悉數持有。

里程碑

目標集團業務發展主要里程碑的清單載列如下：

| 年份 | 業務里程碑 |
|-------|--|
| 二零零一年 | Splash Damage註冊成立 |
| 二零零二年 | 發佈《重返德軍總部年度版》(<i>Return to Castle Wolfenstein Game of the Year Edition</i>) |
| 二零零三年 | 發佈《重返德軍總部：深入敵後》(<i>Wolfenstein: Enemy Territory</i>) |
| 二零零四年 | 發佈《毀滅戰士3》(<i>Doom 3</i>) |
| 二零零七年 | 發佈《深入敵後：雷神戰爭》(<i>Enemy Territory: Quake Wars</i>) |
| 二零一一年 | 註冊成立Fireteam及Warchest；發佈《邊緣戰士》(<i>Brink</i>) |
| 二零一二年 | 發佈《RAD陸戰隊》(<i>RAD Soldiers</i>) |
| 二零一三年 | 發佈《蝙蝠俠：阿卡姆起源》(<i>Batman: Arkham Origins</i>) |
| 二零一五年 | 發佈《核彈風雲》(<i>Dirty Bomb</i>)、《爭分奪秒》(<i>Tempo</i>)及《戰爭機器：終極版》(<i>Gears of War: Ultimate Edition</i>) |
| 二零一六年 | 發佈《戰爭機器4》(<i>Gears of War 4</i>) |

目標集團的集團架構

有關本集團及目標集團於以下時間的股權架構之詳情，請參閱本通函內董事會函件之「本集團及目標集團之股權架構」一節：(i)於最後實際可行日期；(ii)緊接完成前，目標集團悉數行使授予期權持有人的期權時；及(iii)緊隨完成後。

被收購集團之業務

概覽

被收購集團主要從事為個人電腦及家用遊戲機硬件終端開發及發行視頻遊戲以及商品銷售。被收購集團成立於一九九三年，直至二零一三年一直專注於以「職務作品」模式為第三方發行商開發視頻遊戲。被收購集團受僱於市場領先之第三方發行商代表彼等開發視頻遊戲。其曾以職務作品模式開發《黑暗領域2》(*The Darkness II*)、《星際爭霸戰》(*Star Trek*)及《黑暗地帶》(*Dark Sector*)等遊戲。

被收購集團於二零一二年開始專注於開發《星際戰甲》(*Warframe*)。於二零一三年三月，被收購集團開始在線發佈自主發行之遊戲《星際戰甲》(*Warframe*)，該遊戲為一款「免費」模式下針對個人電腦及家用遊戲機的合作型第三人稱射擊遊戲，以不斷進化的科幻世界為背景。於最後實際可行日期，《星際戰甲》(*Warframe*)於個人電腦、Xbox One及PlayStation 4等分銷渠道上發佈。根據弗若斯特沙利文報告，於截至二零一七年二月十五日止兩個星期，按活躍用戶總數計，《星際戰甲》(*Warframe*)於所有大型免費遊戲中在個人電腦及遊戲機方面分別位列第五位及第三位，而按活躍用戶總數計，於所有主要遊戲中位列第18位。

免費模式之收入主要產生於透過微交易向玩家銷售虛擬代幣。《星際戰甲》(*Warframe*)於逾200個國家暢玩，包括美國、加拿大、英國及德國。於最後實際可行日期，《星際戰甲》(*Warframe*)之登記玩家人數已達逾2,600萬人。於往績記錄期間，被收購集團之絕大部分收入產生於發行《星際戰甲》(*Warframe*)。截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團從其遊戲開發及發行分部分別產生收入約23.5百萬加元、65.5百萬加元、114.6百萬加元及114.3百萬加元，分別佔被收購集團總收入的約80.4%、99.4%、99.6%及99.7%。

被收購集團已開發出Evolution Engine作為其專有視頻遊戲開發引擎。Evolution Engine提供各種工具及程序幫助被收購集團以更加高效及更具成本效益之方式製作遊戲。於往績記錄期間，被收購集團提供以下渠道下載其遊戲：(i)被收購集團的網頁，作為其專有分銷渠道，及(ii)第三方渠道分銷商所擁有的分銷渠道。於最後實際可行日期，被收購集團於北美及歐洲維持其最強大的分銷網絡。《星際戰甲》(*Warframe*)已透過第三方國際渠道分銷商、第三方中國發行商及其專有分銷渠道分銷。於往績記錄期間，被收購集團透過第三方國際渠道分銷商（包括Steam、PlayStation及Xbox）從國際分銷產生其絕大部分收入。截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一

被收購集團之業務

日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團分別自收取第三方國際分銷渠道的版權費中產生收入約14.0百萬加元、52.6百萬加元、94.0百萬加元及98.0百萬加元，分別佔其總收入的約48.1%、79.9%、81.7%及85.5%。

為利用被收購集團的遊戲及遊戲人物所創造的人氣帶來的商機，被收購集團亦從事基於《星際戰甲》(Warframe)及其角色生產之收藏品、服飾以及其他商品之營銷。

競爭優勢

被收購集團相信以下競爭優勢是其持續成功之關鍵。

被收購集團擁有雄厚之內部遊戲開發及運營專門知識

依靠被收購集團高級管理層團隊領導之其核心遊戲開發人才，被收購集團擁有經認可之遊戲開發專門知識，其於「職務作品」模式下作為開發商之良好記錄及《星際戰甲》(Warframe)所取得之成功足以證明。被收購集團亦運作一個遊戲相關數據的數據庫。例如，數據庫記錄玩家登入遊戲賬戶及購買遊戲內虛擬物品的時間，而該等數據會由被收購集團之遊戲分析團隊仔細分析。由於遊戲開發及託管流程，加上被收購集團遊戲開發及管理團隊之創造力及技術專長，以及被收購集團所擁有之核心知識產權，其能夠持續推出具有良好品質之視頻遊戲。被收購集團亦力圖利用其遊戲開發人才推出新的熱門遊戲。被收購集團認為其開發快且升級週期短，為被收購集團適應充滿挑戰之市場狀況及玩家偏好帶來競爭優勢。

被收購集團認為，其過往以自有知識產權模式推出廣受歡迎的遊戲的良好記錄，加上其升級及優化遊戲的確切實力，將提高被收購集團所開發遊戲之曝光率及市場佔有率。

被收購集團之業務

被收購集團自主開發之**Evolution Engine**幫助其遊戲開發團隊按時於預算內創作更好的遊戲，此乃其重大競爭優勢

Evolution Engine是由被收購集團的內部工程師開發的遊戲開發引擎。Evolution Engine提供各種工具及程序，被收購集團之開發商可用以高效地開發視頻遊戲，且其在執行被收購集團之視頻遊戲理念及設計中起到至關重要之作用。Evolution Engine亦可作為故障排除設施。被收購集團認為Evolution Engine為重大競爭優勢，因為其由被收購集團之內部工程師開發，該等工程師可定製、維護及升級引擎，以根據被收購集團之遊戲開發需求增加新功能。Evolution Engine亦適合應用快速及持續迭代，以及時滿足被收購集團之技術要求。詳情請參閱本通函第136頁「一遊戲開發及發行一變現模式一技術引擎及工具」一節。

被收購集團擁有經驗豐富之管理團隊，具備豐富之運營經驗及行業知識

被收購集團之管理團隊於遊戲開發行業擁有豐富運營經驗。James Schmalz先生(Digital Extremes之創始人及行政總裁)負責監督被收購集團之遊戲開發流程，與開發團隊合作提升被收購集團所開發遊戲之趣味性，及識別新業務導向及機會。Michael Schmalz博士(Digital Extremes之總裁及James Schmalz先生之兄弟)負責制定被收購集團之公司及業務策略以及其日常營運及管理。Sinclair先生(Digital Extremes之創意總監)負責為《星際戰甲》(Warframe)之開發團隊提供指導。Pettypiece先生(自二零一四年起擔任Digital Extremes之財務總監)負責管理公司財務及監督被收購集團之資訊科技團隊及分析團隊。被收購集團擁有穩定之管理團隊，能夠團結一致地規劃及執行被收購集團之公司戰略目標。被收購集團之管理團隊相信其已建立統一的集體協作文化，以激勵及促進合作，被收購集團相信這將幫助其吸引、挽留及激發其創新遊戲開發團隊推動其業務快速成長。被收購集團亦相信，擁有穩定的管理團隊使其能夠利用其管理團隊成員與被收購集團已建立起之強大而穩固的人際關係。有關被收購集團管理團隊之進一步履歷詳情，請參閱本通函第194頁「該等標的公司之董事及高級管理層一(A)被收購集團之董事及高級管理層」一節。

被收購集團之業務

策略

被收購集團致力於執行以下策略，以進一步提高其玩家數量及提升其遊戲的變現能力。

繼續擴充被收購集團之遊戲組合

被收購集團致力於持續開發更具趣味性及更刺激的個人電腦及家用遊戲機遊戲，及多元化遊戲組合使其涵蓋更多遊戲類型（除其目前專注於科幻冒險及奇幻類遊戲外），以於世界範圍內吸引更廣闊之遊戲人群。被收購集團力圖透過利用其團隊人才以及其高效的遊戲開發及優化流程（在上述Evolution Engine之支持下）實現此目標，並繼續投資於其內部遊戲開發，及僱用更多遊戲開發人員。被收購集團將繼續物色卓越的遊戲開發團隊，以提升其遊戲開發能力。

於最後實際可行日期，被收購集團正開發一款新的第一人稱競技性射擊遊戲。於最後實際可行日期，該款新遊戲處於開發／beta測試階段，並預期將於二零一七年第二季度實現商業化。詳情請參閱本通函第135頁「一遊戲開發及發行－變現模式－新遊戲產品線」一節。

繼續開拓與其他遊戲開發工作室之商機

被收購集團擬開拓與其他遊戲開發工作室之商機，以擴大其遊戲組合及地域範圍。儘管被收購集團基本於其遊戲工作室開發其視頻遊戲之主要內容及幾乎所有方面，其亦以職務作品模式外包若干製作工序，且不時將整個遊戲之開發外包予具備特別專長之第三方。被收購集團將有選擇地投資補充性遊戲開發工作室或與其建立戰略聯盟，以拓闊其遊戲類型及玩家範圍。被收購集團亦可能收購知識產權或投資於第三方開發工作室或與其建立戰略聯盟，以發行其遊戲。被收購集團認為，相關戰略聯盟之投資及／或建立將有助拓闊其遊戲類型，及補充其開發能力。於最後實際可行日期，被收購集團尚未物色到任何戰略聯盟之任何投資或機會。

被收購集團之業務

深化市場滲入及加快玩家變現收益

被收購集團擬強化其遊戲分銷安排及為新業務關係開拓機遇，以深化其現有及未來遊戲之市場滲入。除利用其自有遊戲門戶網站*warframe.com*作為專有分銷渠道供被收購集團推廣及分銷遊戲外，被收購集團計劃增強其與主要第三方分銷渠道就《星際戰甲》(*Warframe*)建立之現有關係。尤其是，被收購集團擬繼續透過領先及知名第三方國際分銷渠道提供商於市場滲入不足之東亞市場（例如日本、印尼及新加坡）營銷及推廣其現有及未來遊戲。

被收購集團亦計劃透過擴大其付費玩家群體探索及加快變現收益，以提高《星際戰甲》(*Warframe*)所產生之收入。尤其是，被收購集團擬增加遊戲內虛擬物品之類別及促銷，以及推出具有吸引力之新虛擬物品及新遊戲功能和其他高端服務供應品。為擴大其遊戲組合，被收購集團亦擬於二零一七年第二季度推出一款新視頻遊戲，其相信該款遊戲具有強大之變現潛力。為提升遊戲變現能力，被收購集團將繼續改善遊戲品質、推出新的遊戲功能、服務及虛擬物品、額外舉辦遊戲內促銷及其他活動，以激發玩家之興趣以及拉升遊戲內購買量及玩家參與遊戲之局數。詳情請參閱本通函第135頁「一遊戲開發及發行一變現模式一新遊戲產品線」一節。

繼續加強遊戲開發及投資先進技術

一個強大的遊戲開發團隊對視頻遊戲之成功開發至關重要。為增強其研發能力，被收購集團一直大力招聘及培訓優秀遊戲開發人員。於最後實際可行日期末，被收購集團之遊戲開發團隊佔其總人數之逾60%。被收購集團擬招聘及留聘更多擁有豐富遊戲開發經驗之遊戲開發人員。被收購集團亦將繼續努力改進及優化*Evolution Engine*，以進一步增強被收購集團之遊戲開發能力及效率。為滿足其業務營運及玩家群體不斷擴大之需求，並為持續優化其遊戲運作，被收購集團計劃改善其現有遊戲分析技術，跟蹤、分析及報告各種遊戲數據，例如遊戲內行為指標及玩家活動數據。被收購集團相信，對其遊戲分析技術之此種改進將使被收購集團更好地了解影響視頻遊戲玩家參與遊戲之因素，並將因此使被收購集團製作出可提供更佳遊戲體驗之視頻遊戲。

被收購集團之業務

業務營運

被收購集團主要從事為個人電腦及家用遊戲機硬件終端開發及發行視頻遊戲以及商品銷售。被收購集團之業務包括以下三個分部。

- (a) **遊戲開發及發行**：被收購集團自二零一三年起開始開發視頻遊戲，主要專注於為個人電腦及家用遊戲機硬件終端（如Xbox One及PlayStation 4）開發免費科幻冒險及奇幻射擊類三維遊戲。於二零一三年三月，被收購集團開始在線發佈其自主發行之遊戲《星際戰甲》（*Warframe*）。

在免費模式下，玩家可免費參與所有基本遊戲。玩家亦可選擇使用虛擬代幣購買虛擬物品，並可通過支付款項獲得該等虛擬代幣。虛擬代幣可用於兌換遊戲中的虛擬物品。

於往績記錄期間，被收購集團在此分部下分別產生收入約23.5百萬加元、65.5百萬加元、114.6百萬加元及114.3百萬加元，分別佔截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月其總收入之約80.4%、99.4%、99.6%及99.7%。

- (b) **商品銷售**：為利用被收購集團的遊戲及遊戲人物所創造的人氣帶來的人氣帶來的商機，自二零一四年起，被收購集團亦從事基於《星際戰甲》（*Warframe*）及其角色生產之收藏品、服飾以及其他商品之營銷。

於往績記錄期間，被收購集團在此分部下分別產生收入約零、0.1百萬加元、0.3百萬加元及0.2百萬加元，分別佔截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月其總收入之約零、0.3%、0.2%及0.2%。

- (c) **職務作品**：於二零一三年前，被收購集團專注於以「職務作品」模式為第三方發行商開發視頻遊戲。被收購集團受僱於市場領先之第三方發行商代表彼等開發視頻遊戲。其曾以職務作品模式開發《黑暗領域2》（*The Darkness II*）、《星際爭霸戰》（*Star Trek*）及《黑暗地帶》（*Dark Sector*）等遊戲。被收購集團向第三方發行商交付及為彼等完成產品及服務作為「職務作品」。其於順利完成合約里程碑後收取發行商墊款及合約款項。視乎按逐項基準訂立之委聘條款，於若干職務作品項目之產品推出後向發行商收取版權費。

被收購集團之業務

於往績記錄期間，被收購集團在此分部下分別產生收入約5.7百萬加元、0.2百萬加元、0.2百萬加元及0.1百萬加元，分別佔截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月其總收入之約19.6%、0.3%、0.2%及0.1%。

下表載列被收購集團三個收入分部之分部收入，這三個收入分部為(i)遊戲開發及發行；(ii)商品銷售，及(iii)從先前職務作品項目收取的版權費。被收購集團於往績記錄期間經歷大幅增長。截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止九個月，其分別產生收入約29.2百萬加元、65.8百萬加元、115.1百萬加元及114.7百萬加元，二零一三年至二零一五年之複合年增長率為98.5%。

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|---------|-------------------|-------------------|--------------------|-----------------------|--------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 (未經審核) | 二零一六年 加元 |
| 分部收入 | | | | | |
| 遊戲開發及發行 | 23,477,508 | 65,454,712 | 114,566,414 | 74,582,993 | 114,298,233 |
| 商品銷售 | - | 140,626 | 318,665 | 239,390 | 240,028 |
| 職務作品 | 5,728,058 | 229,727 | 195,320 | 94,358 | 136,979 |
| 總計 | <u>29,205,566</u> | <u>65,825,065</u> | <u>115,080,399</u> | <u>74,916,741</u> | <u>114,675,240</u> |

遊戲開發及發行

遊戲開發

被收購集團開發視頻遊戲，主要專注於為個人電腦及家用遊戲機硬件終端（如Xbox One及PlayStation 4）開發免費科幻冒險及奇幻射擊類三維遊戲。一般而言，與按此模式開發的遊戲相關的所有知識產權歸屬被收購集團自己。

於二零一三年前，被收購集團專注於以「職務作品」模式為第三方發行商開發視頻遊戲。被收購集團受僱於市場領先之第三方發行商代表彼等開發視頻遊戲。其曾以職務作品模式開發《黑暗領域2》(The Darkness II)、《星際爭霸戰》(Star Trek)及《黑暗地帶》(Dark Sector)等遊戲。被收購集團向第三方發行商交付及為彼等完成產品及服務作為「職務作品」。

被收購集團之業務

《黑暗領域2》(The Darkness II)

《黑暗領域2》(The Darkness II)為《黑暗領域》(The Darkness)二零零七年版本之續集。《黑暗領域2》(The Darkness II)為一款激烈的第一人稱射擊遊戲，其將玩家置於Jackie Estacado角色中，Jackie Estacado為一個紐約犯罪家族之殺手及被稱為「黑暗」之古老超自然力量之持用者。

《星際爭霸戰》(Star Trek)

《星際爭霸戰》(Star Trek)講述USS Enterprise星艦之艦長James T. Kirk及全體艦員之冒險之旅。玩家掌控Kirk或Spock，並調查Gorn從新火神殖民地偷盜仿地外星設備之案件。

《黑暗地帶》(Dark Sector)

《黑暗地帶》(Dark Sector)將玩家置於Hayden Tenno角色中，Hayden Tenno為被派往東歐城市Lasria執行一項危險任務之秘密間諜，這座破敗的城市中隱藏著可怕的冷戰秘密。在執行任務期間，Hayden受到未知力量攻擊並感染Technocyte病毒。

於二零一三年三月，被收購集團開始透過各渠道分銷商發佈自主發行之遊戲《星際戰甲》(Warframe)。*《星際戰甲》(Warframe)*為一款建立於不斷演變的科幻世界的自主開發多人合作型第三人稱射擊遊戲。在*《星際戰甲》(Warframe)*中，玩家控制Tenno成員，Tenno為一個古老的騎士種族，彼等從數個世紀之沉睡中甦醒，發現自己處於戰爭之中，而戰爭涉及三個派系：(i) Grineer，一個軍事化及劣化的克隆人種族；(ii) Corpus，一個掌握先進機器人技術及激光技術之巨型企業；及(iii)感染者，被病毒感染的外觀受損受害者。為發動反抗，Tenno使用「星際戰甲」，該戰甲為受心靈控力控制並傳導其獨特能力之生物機械服。

最多四名玩家合作完成任務，例如消滅敵人、讀取終端數據、暗殺高級／危險目標、捍衛神器、或盡可能長時間的存活。執行任務前，玩家為戰鬥配備其Tenno，從其軍火庫中配置裝備。Tenno配備三種武器：主要武器、輔助武器及近戰武器。所有設備均可以從敵人身上墜落或作為任務獎勵獲取之遊戲模組升級。亦有電腦控制之同伴可聯合Tenno完成任務，同伴各自擁有自己的能量。玩家憑藉刺殺敵人及完成挑戰和任務賺取經驗點數，進而使彼等升級武器、裝甲及同伴。

被收購集團之業務

攝像機安置在肩上，以便第三人射擊及移動。玩家可跳躍、衝刺、滑行及翻滾，以及綜合使用各種技巧於所在等級快速移動及躲避敵人射擊。遊戲亦允許玩家利用跑酷技巧躲避敵人、穿越障礙、或進入秘密區域。按照程序，遊戲會生成地圖，並將預建房間連接在一起，使得不同等級不會擁有相同佈局。新武器、戰甲、設備及構建設備之設計圖可於市場上使用於遊戲內賺取之點數或白金（一種可於遊戲中透過微交易購買之高級虛擬代幣）購買。

被收購集團提供《星際戰甲》(Warframe)之定期升級，並間或發佈新武器，主要升級週期間隔介乎約六個星期至三個月。被收購集團密切監察玩家偏好及市場趨勢，用以指引《星際戰甲》(Warframe)升級之整體導向。其運作一個遊戲相關數據的數據庫，包括玩家登入時間及於遊戲內作出之交易。遊戲開發團隊致力於製作出更多種類之可定製虛擬物品，及採用不同變現策略有效捕捉玩家之興趣。

於最後實際可行日期，《星際戰甲》(Warframe)於個人電腦、Xbox One及PlayStation 4發佈。根據弗若斯特沙利文報告，於截至二零一七年二月十五日止兩個星期，按活躍用戶總數計，《星際戰甲》(Warframe)於所有大型免費遊戲中在個人電腦及遊戲機方面分別位列第五位及第三位，而按活躍用戶總數計，於所有主要遊戲中位列第18位。有關《星際戰甲》(Warframe)所獲獎項之詳情，亦請參閱本通函第157頁「一獎項及榮譽」一節。



被收購集團之業務

變現模式

免費模式下的收入主要產生於透過微交易向玩家銷售虛擬物品。《星際戰甲》(Warframe)在逾200個國家暢玩，其中包括美國、加拿大、英國及德國。於最後實際可行日期，《星際戰甲》(Warframe)的註冊玩家人數已達逾2,600萬人。於往績記錄期間，被收購集團的絕大部分收入產生於發行《星際戰甲》(Warframe)。截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團從其遊戲開發及發行分部分別產生收入約23.5百萬加元、65.5百萬加元、114.6百萬加元及114.3百萬加元，分別佔其總收入的80.4%、99.4%、99.6%及99.7%。

在免費模式下，玩家可免費參與所有基本遊戲。玩家亦可選擇使用虛擬代幣購買虛擬物品。玩家使用真實貨幣購買虛擬代幣。玩家購買的虛擬代幣只能用於指定遊戲，僅可兌換特定遊戲中的虛擬物品，而不可作任何其他用途。虛擬點數不可兌換為現金或其他有價值的物品。根據被收購集團的標準條款及條件，玩家一旦購買虛擬代幣及虛擬物品後不可退款。

虛擬物品為遊戲中以圖像、動畫或三維物體呈現的非實物物品，如可於遊戲中向玩家提供額外或加強能力的武器及功能。玩家亦可透過被收購集團的網頁打包購買虛擬物品或購買「Prime Access」組合包以及虛擬代幣。Prime Access為一項循環推廣計劃，包括可於warframe.com上以折扣價打包購買之最新付費虛擬物品。Prime Access提供實時獲取最新優質戰甲(Prime Warframes)及優質裝備(Prime Gear)之機會。

被收購集團致力於透過快速及持續的迭代過程銷售《星際戰甲》(Warframe)中之虛擬物品，而遊戲中具有連環變現功能。被收購集團提供《星際戰甲》(Warframe)之定期升級，並間或發佈新武器，主要升級週期間隔介乎約六個星期至三個月，以便持續向玩家提供新虛擬物品及新成套工具，以更新及維持遊戲的受歡迎程度。

被收購集團之業務

被收購集團有權自行釐定遊戲中虛擬代幣的價格。被收購集團為虛擬代幣設定一個基準美元價格，然後使用匯率及分銷合夥人之推薦定價將該價格換算為其他貨幣。被收購集團亦推出優惠券制度，根據該制度，玩家可於購買虛擬代幣時獲得折扣。分析團隊會定期檢視各國玩家在收到優惠券後如何購買物品。其為不同國際市場提供不同優惠券。

被收購集團亦為於其網站及國際分銷渠道發行的遊戲內的虛擬物品採取一致定價策略。被收購集團遊戲中不同虛擬物品的價格可能差別巨大。被收購集團一般根據若干指標來確定每件虛擬物品的價格，例如虛擬物品給玩家所選遊戲人物帶來的感知優勢、虛擬物品的預期需求程度以及若干虛擬物品是否將作為遊戲策略的一部分被視為罕有物件。玩家購買虛擬代幣，其標準價格為75個單位的虛擬代幣4.99美元，而單個虛擬物品的價格差別巨大，介乎10個單位至800個單位的虛擬代幣。該價格範圍並無重大波動，且被收購集團相信該價格範圍不會發生重大波動。

新遊戲產品線

被收購集團密切監察玩家喜好及市場趨勢，並開發創新型視頻遊戲。於最後實際可行日期，被收購集團正為個人電腦開發一款第一人稱競技性射擊遊戲。其目前正處於製作／beta測試階段，並估計將於二零一七年第二季度商業化。根據弗若斯特沙利文報告，自首款第一人稱射擊類遊戲於一九九二年發佈以來，射擊遊戲一直是最熱門遊戲類型之一。

與《星際戰甲》(Warframe)的風格類似，被收購集團擬逐步擴充遊戲，並遵循快速及持續迭代程序。此外，被收購集團優先考慮玩家的好惡。被收購集團已制定程序每日調查數千玩家，並於展示板顯示實時日常數據、彼等對遊戲的看法、及彼等是否會向其他玩家推薦遊戲。有關資料在開發新遊戲時極具價值。

被收購集團之業務

開發團隊

被收購集團的遊戲開發活動以團隊形式進行。於二零一六年九月三十日，被收購集團擁有約175名遊戲開發人員，彼等具有各種不同的教育及專業背景。被收購集團為不同的遊戲開發項目成立獨立的團隊。每個開發團隊負責遊戲的開發及運營以及持續改進其已開發的遊戲，包括持續監察、問題修復以及遊戲升級的開發和發佈。在整個遊戲開發過程中，若干數目的開發人員保持不變，彼等為支持現有遊戲提供持續更新及補丁，而部分其他人員可能被分配至其他正在進行之開發項目開展工作。

儘管基本於其遊戲工作室開發其視頻遊戲之主要內容及幾乎所有切面，被收購集團亦外包若干製作任務。被收購集團不時需要其遊戲工作室內並不存在的外部資源，例如作曲家及配音演員以及專門服務提供商。其亦根據職務作品安排委聘第三方遊戲開發商代表其開發視頻遊戲。根據該職務作品安排，第三方遊戲開發商所創作的所有圖文影像、軟件、源代碼文件及可交付成果歸屬被收購集團，惟第三方遊戲開發商先前所有現有知識產權除外。進一步詳情請參閱本通函第147頁「－供應商－外部遊戲內容提供商」一節。

技術引擎及工具

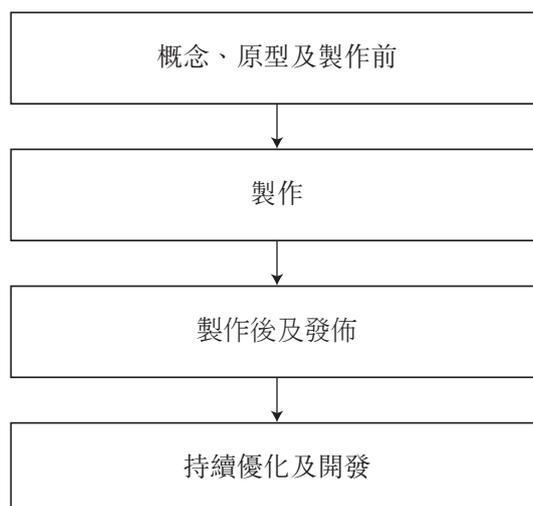
被收購集團已開發專有遊戲開發引擎及工具，此乃其遊戲開發程序的核心。Evolution Engine是由被收購集團內部開發的遊戲開發引擎，其提供各種工具及程序幫助開發商以更加高效及更具成本效益之方式製作遊戲。Evolution Engine為製作被收購集團所有遊戲的基礎技術。Evolution Engine亦可作為故障排除設施，並擁有內置故障數據庫。

被收購集團認為Evolution Engine為重大競爭優勢，因為其由內部工程師開發，該等工程師可定製、維護及升級引擎，以增加新功能，例如設定遊戲內之環境。Evolution Engine亦適合應用快速及持續迭代程序，以使《星際戰甲》(Warframe)遊戲盡可能自給自足。

被收購集團之業務

開發及優化流程

被收購集團擁有強大的內部遊戲開發能力。遊戲開發流程可分為四個主要階段。初始階段一般需時12至24個月，而最後階段會持續至遊戲被逐步淘汰。整個流程中，被收購集團的專有遊戲開發引擎Evolution Engine在執行其創新遊戲開發理念中充當至關重要的角色。被收購集團亦密切監察各個遊戲的開發流程，以確保其遊戲於遊戲社群中受到好評。



概念、原型及製作前

於概念階段，被收購集團開始創作整體概念，即設計及繪製遊戲外觀的視覺材料。被收購集團亦制定基本遊戲玩法機制及構建初始遊戲故事或敘述背景。當一個概念確立時，於此初步階段優化相關概念。於製作前階段，目的是創作綜合技術設計文件及藝術設計文件，當中概述所有主要遊戲系統及為項目進程創作資源規劃。alpha原型為遊戲之小型、優化階段，亦可經團隊決定被納入製作前階段。此版本之遊戲將展示遊戲接近最終標準的整體畫面及感覺。

此階段通常需時三至六個月，並於被收購集團滿意整體設計及遊戲可行性以及創作遊戲之資源規劃時結束。

被收購集團之業務

製作

在此階段，包括遊戲所有不同要素及詳情的主要內容被創立。被收購集團可能需要其遊戲工作室內並不存在的外部資源，例如音樂作曲家及配音演員，前提是內部無法提供該等資源。

此階段通常需時12至16個月，並於測試版或零售版（倘適合）推出後結束。被收購集團邀請若干遊戲玩家進行重點測試，判斷彼等對將發佈遊戲的寶貴反饋意見。該玩家社群一般包括過往已與被收購集團合作並經精心挑選及可信的玩家。收集到玩家的數據後，根據玩家的好惡對產品進行優化。

製作後及發佈

儘管於發佈前會開展營銷及公關活動，在此階段，被收購集團之社交媒體、社群管理及內容營銷團隊推廣遊戲及管理社群更加重要。被收購集團使用玩家社群作為諮詢小組，其有機會提前接觸將予發佈的遊戲。此階段亦包括開發額外升級及可下載內容，定期管理預定遊戲內活動以及跟蹤錯誤修復及發佈後遊戲優化。遊戲將在此階段正式推出。

持續優化及開發

此流程為「實況」階段，涉及其遊戲剩餘生命週期內之遊戲管理。部分遊戲將適合持續升級，可將遊戲之生命週期延長數年。一般而言，只要遊戲產生正面投資回報，將為遊戲創作開發後內容。

於持續優化及開發階段，遊戲的內容及功能會持續得到開發及升級，以提升現有玩家於遊戲內的體驗及吸引新玩家。新虛擬物品會定期推出，以激發玩家對遊戲的興趣。因此，遊戲的持續開發及升級是推動遊戲可持續發展的重要因素，因為玩家數量通常於重大遊戲升級推出後即刻增加。

被收購集團之業務

自《星際戰甲》(Warframe)初步推出後，被收購集團會每隔大約一個星期（儘管部分更重要的升級需更長時間發佈）發佈升級，其中包括重要遊戲內變動，例如新的虛擬物品、工具集、環境及場景。每週亦會發佈對遊戲的細微升級，包括週末活動、待售新物品、漏洞修復及其他改進。

通過持續不斷的遊戲優化及開發，被收購集團不僅維持其現有玩家群體及收入來源，亦可透過相關遊戲升級吸引新玩家及通過利用其與第三方發行渠道的合作擴大其玩家群體及收入來源。

被收購集團會持續跟蹤遊戲實時運營時的表現，並始終關注遊戲的動態發展，以不斷升級及優化遊戲，維護客戶基礎。升級及優化有時將基於玩家的需求進行，有時基於被收購集團所收集的數據進行。被收購集團努力透過設立一般社區論壇、專門針對某一款遊戲的論壇或與玩家進行線上實時交流了解玩家的體驗，以收集定性及定量反饋意見。

遊戲發行

於往績記錄期間，被收購集團透過以下渠道發行其遊戲：(i)被收購集團的網頁，作為其專有分銷渠道及使玩家透過直接訪問其網站參與遊戲，及(ii)第三方渠道分銷商所擁有的國際分銷渠道。於最後實際可行日期，被收購集團於北美及歐洲維持其最強大的分銷網絡。《星際戰甲》(Warframe)於二零一三年三月、二零一五年九月及二零一三年三月分別透過第三方國際渠道分銷商、第三方中國發行商及其專有分銷渠道分銷。

下表載列於往績記錄期間三個分銷渠道所產生的收入。

| | 二零一三年 | | 截至十二月三十一日止年度 | | | | 截至九月三十日止九個月 | | | |
|--------|------------|------|--------------|------|-------------|------|-------------|------|-------------|------|
| | 加元 | % | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | | | 加元 | % | 加元 | % | 加元 | % | 加元 | % |
| 分銷渠道 | | | | | | | | | | |
| 國際分銷渠道 | 14,049,863 | 59.8 | 52,593,928 | 80.4 | 94,026,845 | 82.1 | 62,685,256 | 84.1 | 98,017,272 | 85.8 |
| 中國發行商 | - | 0.0 | - | - | 3,306,401 | 2.9 | 854,686 | 1.1 | 1,767,448 | 1.5 |
| 專有分銷渠道 | 9,427,645 | 40.2 | 12,860,784 | 19.6 | 17,233,168 | 15.0 | 11,043,051 | 14.8 | 14,513,513 | 12.7 |
| 總計 | 23,477,508 | 100 | 65,454,712 | 100 | 114,566,414 | 100 | 74,582,993 | 100 | 114,298,233 | 100 |

被收購集團之業務

下表載列於往績記錄期間硬件終端所產生的收入。

| | 二零一三年 | | 截至十二月三十一日止年度 | | | | 截至九月三十日止九個月 | | | |
|-------|------------|------|--------------|------|-------------|------|-----------------|------|-------------|------|
| | 加元 | % | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一五年 (未經審核) | | 二零一六年 | |
| | | | 加元 | % | 加元 | % | 加元 | % | 加元 | % |
| 硬件終端 | | | | | | | | | | |
| 個人電腦 | 20,984,073 | 89.4 | 37,163,893 | 56.8 | 62,496,921 | 54.6 | 38,019,564 | 51.0 | 52,485,839 | 45.9 |
| 家用遊戲機 | 2,493,435 | 10.6 | 28,290,819 | 43.2 | 52,069,493 | 45.4 | 36,563,429 | 49.0 | 61,812,394 | 54.1 |
| 總計 | 23,477,508 | 100 | 65,454,712 | 100 | 114,566,414 | 100 | 74,582,993 | 100 | 114,298,233 | 100 |

於往績記錄期間，被收購集團的絕大部分收入產生於第三方國際分銷渠道，包括Steam、PlayStation 4及Xbox One。截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團分別自收取第三方國際渠道分銷商的版權費中產生收入約14.0百萬加元、52.6百萬加元、94.4百萬加元及98.0百萬加元，分別佔其總收入的約59.8%、80.4%、82.1%及85.8%。

第三方國際渠道分銷商

除自有營銷手段外，被收購集團亦透過領先及廣受歡迎的第三方國際渠道分銷商Valve、索尼及微軟營銷及推廣其遊戲，該等渠道分銷商各自管理數千款視頻遊戲及維持龐大的玩家群體。透過第三方國際渠道分銷商，被收購集團使《星際戰甲》(Warframe)可於除其自己專有分銷渠道以外之該等國際分銷渠道分銷，並迅速展現給除自有玩家群體以外的龐大玩家群體。《星際戰甲》(Warframe)之個人電腦版、PlayStation 4版及Xbox One版分別於二零一三年三月、二零一三年十一月及二零一四年九月發佈。

第三方渠道分銷商向被收購集團提供分銷渠道供其提供及發行遊戲。就於第三方國際分銷渠道發行的每款遊戲而言，被收購集團一般會與彼等訂立標準協議，授予彼等權利於指定及授權地區運營、推廣、分銷、使用及銷售遊戲。第三方分銷商負責向玩家收取款項，並透過扣減協定百分比之遊戲收入與被收購集團分成遊戲所產生的收入。協定百分比根據逐款遊戲商定，並因遊戲及渠道不同而變化，其中涉及多項因素，包括但不限於遊戲發行的國家或地區、第三方分銷渠道的規模及其市場推廣開支。國際渠道分銷商每月或每季度向被收購集團支付淨銷售額。於往績記錄期間，被收購集團未遭遇第三方國際發行商之任何付款難題，因為被收購集團能夠對照其自己的銷售報告審核第三方國際發行商提供之支付報告。

被收購集團之業務

被收購集團已與該等第三方分銷商建立及維持長期業務關係。一般而言，根據協議：

- 被收購集團向第三方分銷商提供遊戲內容升級，並就遊戲運營提供持續技術及其他支援；
- 被收購集團擁有及維持其遊戲的相關知識產權，並僅就遊戲營銷獲授使用第三方分銷商商標的非獨家、不可轉讓、個人許可；
- 被收購集團全權酌情銷售遊戲內容以換取虛擬代幣，但玩家應透過渠道分銷商購買虛擬代幣；
- 第三方分銷商的付款一般每月或每季度結算，且第三方分銷商通常會向被收購集團提交詳細報表，當中載列發行遊戲所產生的總收入。被收購集團及第三方分銷商一般有權各自保存其自己的遊戲銷售記錄，並可於發出事先書面通知後委聘一名執業會計師或會計專業人員審核或檢查另一方的記錄；及

於二零一六年九月三十日，董事、被收購集團的董事或其聯繫人、或被收購集團的任何股東（據董事所知擁有被收購集團5%以上已發行股本）並無於任何其五大第三方分銷商中擁有任何權益。

第三方中國分銷商

於二零一四年四月及二零一四年十二月，被收購集團分別向兩家中國領先發行商授予獨家許可，其中一家為完美在線之同系附屬公司，授予彼等於中國運營個人電腦版《星際戰甲》(Warframe)之權利以及於中國在家用遊戲機上運營中文版《星際戰甲》(Warframe)之若干權利。

被收購集團授予各中國發行商獨家權利及許可，可分別於個人電腦及家用遊戲機上發行、銷售、分銷、宣傳及推廣《星際戰甲》(Warframe)。《星際戰甲》(Warframe)之知識產權仍由被收購集團獨家享有。中國發行商將向被收購集團支付銷售、營銷或另行分銷《星際戰甲》(Warframe)之淨收入分成。《星際戰甲》(Warframe)之個人電腦版及家用遊戲機版分別於二零一五年九月及二零一五年十一月在中國推出。

被收購集團之業務

專有分銷渠道

被收購集團的自有遊戲門戶網站*warframe.com*為線上網站，方便玩家下載遊戲、購買虛擬代幣、及透過玩家社群平台從事《星際戰甲》(*Warframe*)相關活動。被收購集團的各註冊用戶可於該網站登入其賬戶，並執行各種事務，例如瀏覽、進入或下載遊戲，購買遊戲內虛擬物品，及聯絡客服。被收購集團亦為玩家舉辦線上論壇，以便彼等就遊戲交換資料及意見。就每款遊戲而言，被收購集團創建提供遊戲詳細資料的專門網頁，以及可讓玩家進入遊戲或下載遊戲客戶端軟件的鏈接。

支付渠道

玩家可透過其於被收購集團開設的玩家賬戶於被收購集團自己網站購買虛擬代幣，虛擬代幣可用於兌換相關遊戲中提供的虛擬物品。被收購集團與第三方線上支付服務提供商合作，且玩家可透過該等支付服務提供商為其遊戲賬戶充值。

一般而言，根據與第三方線上支付服務提供商訂立之協議，支付服務提供商負責交易及付款處理以及訂單管理。彼等負責開具賬單及向《星際戰甲》(*Warframe*)玩家收取付款。根據收入分成安排，支付服務提供商享有協定百分比之收入，並每月向被收購集團匯付淨銷售額。協議設有固定期限，並可續訂，惟一方向另一方提供事先書面通知表示無意續訂則除外。各方有權以正當理由終止協議。被收購集團已與其主要支付服務提供商維持兩年關係。

遊戲分析

被收購集團密切監察及搜集玩家偏好及市場趨勢，以開發吸引玩家的創新型遊戲。其遊戲分析引擎追蹤、分析及報告被收購集團作為遊戲開發商及遊戲發行商收集的若干遊戲數據。作為遊戲開發商，其可獲得遊戲內行為指標及玩家活動數據。作為遊戲發行商，其可獲得於其自己網站進行beta測試或發佈的所有遊戲的玩家人口統計數據、流量來源及廣告投放效率數據。其對玩家人口統計數據、支付模式及遊戲內行為進行相關性分析，以深入了解玩家行為及偏好，進而由其遊戲開發工作室用於開發及優化其遊戲。所收集數據是確保遊戲品質、實現成功最大化、了解玩家行為、提升玩家體驗品質以及優化變現潛力的重要資源。

被收購集團之業務

就其自主開發遊戲而言，被收購集團運作一個數據庫，追蹤已出售各虛擬代幣套裝的數目及價格，以及玩家對推出虛擬物品的反應行為。於第三方分銷渠道購買時，其一般實時向被收購集團之伺服器傳達購買已作出，包括所購買虛擬代幣套裝、購買日期及玩家賬戶等資料。被收購集團而後根據玩家所購買之虛擬代幣套裝向彼等賬戶提供虛擬代幣。

商品銷售

為利用被收購集團的遊戲及遊戲人物所創造的人氣帶來的商機，被收購集團已開始營銷基於《星際戰甲》(Warframe)及其角色製作之收藏品、服飾及其他商品。被收購集團透過其專有線上店舖store.warframe.com銷售該等收藏品、服飾及商品。

營銷及推廣

被收購集團實施各種營銷措施推廣其遊戲。於最後實際可行日期，其擁有一隻由21名僱員組成的發行團隊。管理玩家關係是其營銷團隊的主要責任。團隊被分成三個小組：(i)社交媒體，(ii)玩家社群，及(iii)直接營銷。

社交媒體

被收購集團運作一個網站團隊，負責透過利用Twitch、Facebook及YouTube等不同社交網絡媒體進行線上廣告，以推廣其遊戲。

該等社交媒體使被收購集團能夠透過與遊戲有關的文本、圖片、音頻及視頻與玩家交流，並提供與其現有遊戲相關的升級。被收購集團定期安排其遊戲開發商及社群經理會面，以探討其遊戲的新功能及未來升級。被收購集團每週約三次於YouTube播放來自遊戲開發團隊的視頻，向玩家展示遊戲玩法。被收購集團亦就於該等社交媒體平台虛擬店舖的廣告位支付費用，以提高其於社交媒體的曝光率。

被收購集團之業務

玩家社群

玩家社群團隊從事社群建設工作。被收購集團與其熱心玩家維持緊密聯繫，並將其視為粉絲。被收購集團鼓勵該等玩家於其論壇上深入討論，通過於經驗證粉絲網頁及渠道上載Twitch及YouTube遊戲截圖及視頻分享彼等對遊戲的熱愛，而後再於論壇上分享有關粉絲網頁鏈接。玩家會給予許多改善意見。彼等將發表自己的好惡。被收購集團亦為其粉絲開設論壇供彼等互相討論遊戲事宜，及不時與其他玩家發起實時對話。被收購集團會根據粉絲的反饋意見不斷改進遊戲，增強遊戲對彼等的吸引力，從而為遊戲建立穩固的核心玩家群體。隨著彼等對遊戲的興趣提升，其粉絲通常會向更多朋友推介遊戲，並邀請彼等加入。

直接營銷

被收購集團通過參加遊戲展會定期開展廣告宣傳及推廣活動，向市場全面展現其遊戲，而開發團隊則直接與玩家互動。於二零一六年，其曾於安大略省倫敦市舉辦遊戲大會TennoCon，吸引了逾1,000名參與者。TennoCon包括互動分會、有獎問答及專注於學習(Learn)、參與(Play)及互聯互通(Connect)三大主題之活動。互動分會由遊戲開發商以及Twitch及YouTube知名主播主持。

技術及網絡基礎設施

被收購集團已建立強大的技術及網絡基礎設施來支撐整體業務運營及系統維護。其運營及維護基礎設施透過其自主開發成果以及從第三方購買的軟硬件而建立。

被收購集團擁有一個技術支持團隊，致力於維護其現有的技術基礎設施，確保其運營的穩定性，監控其伺服器，避免出現任何故障，並解決出現的任何技術問題。

基礎設施

被收購集團已建立網絡基礎設施全面支持其運營。於二零一六年九月三十日，其運作約50台伺服器，該等伺服器作為數據庫用於存儲其玩家資料，並於玩家遊戲過程中收集其行為及偏好。

被收購集團之業務

資料備份及復原

玩家數據儲存於中央數據中心，由其資訊科技部維護。此外，被收購集團已建立數據備份系統，透過該系統將其玩家數據儲存於多個安全系統，減少數據丟失或外泄的風險。其數據系統確保當主伺服器出現技術問題時，後備伺服器可於數分鐘內連上網絡。其操作及維修系統一直緊密監測資源（如中央處理器、內存及網絡）的使用情況，修復常見技術問題及於出現不常見技術問題時提醒相關遊戲開發團隊。因此，遊戲運營極為穩定。

反攻擊系統

被收購集團已委聘一間第三方保安公司保護其免受分佈式拒絕服務(DDoS)攻擊。一般而言，攻擊會於登入的一瞬間突然發作。保安公司作為互聯網流量過濾器提供保護服務，及減輕對玩家登入其玩家賬戶能力的任何DDoS影響。所有進入被收購集團伺服器的通訊會被先導入該保安公司，其會過濾出任何潛在非法資訊，例如遊戲內的詐騙或被收購集團之玩家進行的違反其遊戲規則的任何一類活動，並允許適當互聯網流量流入其伺服器。在保安公司協助下，被收購集團能夠緩解該等攻擊，將對其遊戲之影響降至最低。

於往績記錄期間，被收購集團並無遭遇任何嚴重網絡中斷或針對其網站的駭客攻擊事件。

客戶

被收購集團的客戶為其視頻遊戲玩家。其消費者一般為中青年男性。於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日及截至二零一六年九月三十日止九個月，註冊玩家人數分別達到約500萬人、1,200萬人、2,000萬人及2,600萬人，二零一三年至二零一五年之複合年增長率為約55.3%。

於最後實際可行日期，遊戲遍及北美、歐洲及亞洲的200多個國家分銷及暢玩。儘管玩家主要為英語人群，但被收購集團已將其遊戲本地化為14種不同語言，包括德語、法語、中文及日語。

被收購集團之業務

被收購集團的分析部門會追蹤及分析玩家的行為，包括登入及登出資料。分析部門亦監察玩家論壇了解玩家的反饋意見。

於最後實際可行日期，被收購集團維持一個由26名僱員組成的客服部門，以14種不同語言提供客戶服務，包括德語、法語、中文及日語。玩家向其發送訊息及創建任務單來解決問題。於往績記錄期間，被收購集團並無收到任何重大客戶投訴。

截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，五大客戶應佔收入佔被收購集團收入的百分比少於30%。

於往績記錄期間，概無董事、彼等各自的聯繫人或擁有已發行股份總數5%或以上的股東於被收購集團的五大客戶中擁有任何權益。五大客戶均為本公司的獨立第三方。

供應商

被收購集團的供應商主要包括(i)第三方分銷商；(ii)第三方支付渠道；(iii)外部遊戲內容提供商；及(iv)內容交付服務提供商。

一般而言，被收購集團根據資質、過往合作經驗、定價競爭力、財務穩定性、交付及時性以及服務品質選擇第三方供應商。其亦不時對各供應商進行評估，以釐定各供應商所提供的服務能否最大程度滿足被收購集團的需求。

第三方分銷商

除自有營銷手段外，被收購集團亦透過領先及廣受歡迎的第三方國際渠道分銷商Valve、索尼及微軟營銷及推廣其遊戲，該等渠道分銷商各自管理數千款視頻遊戲及維持龐大的玩家群體。透過第三方國際渠道分銷商，被收購集團使《星際戰甲》(Warframe)可於除其自己專有分銷渠道以外之該等國際分銷渠道分銷。進一步詳情請參閱本通函第140頁「一遊戲開發及發行一遊戲發行一第三方國際渠道分銷商」一節。被收購集團之所有國際渠道分銷商均為獨立第三方。

被收購集團之業務

被收購集團一般與其第三方國際分銷商就彼等提供分銷服務訂立具法律約束力之協議。一般而言，國際渠道分銷商從銷售任何虛擬代幣及虛擬物品中獲得總收入，並每月按一定協定百分比從總收入中扣除款項後向被收購集團支付淨銷售額。

於往績記錄期間，該等協議並無違約情況。

被收購集團於往績記錄期間並無遭遇任何分銷服務中斷。鑒於視頻遊戲市場上第三方渠道分銷商眾多，被收購集團相信必要時可按與其現有分銷商所收取者相當之價格從替代分銷商獲得該等服務。

第三方支付渠道

玩家可透過其於被收購集團開設的玩家賬戶於被收購集團自己網站購買虛擬代幣，虛擬代幣可用於兌換相關遊戲中提供的虛擬物品。被收購集團與第三方線上支付服務提供商合作，玩家可透過該等支付服務提供商為其遊戲賬戶充值。進一步詳情請參閱本通函第142頁「一遊戲開發及發行一遊戲發行一專有分銷渠道一支付渠道」一節。

外部遊戲內容提供商

儘管基本於其遊戲工作室開發其視頻遊戲的主要內容及幾乎所有方面，被收購集團外包若干製作工作。但被收購集團不時需要其遊戲工作室內並不存在的的外部資源，例如作曲家、管弦樂隊、配音演員及專門服務提供商。被收購集團根據若干因素選擇其外部遊戲內容提供商，包括專長領域、作品質素及交付時間表。外部遊戲內容提供商所創造的相關知識產權在職務作品模式下屬於第三方發行商，或在自有知識產權模式下屬於被收購集團。其所有外包服務提供商均為獨立第三方。被收購集團一般根據工時或就特定資產交付訂立具法律約束力之外包協議及條款。

一般而言，根據外包服務協議：

- 外包服務提供商根據被收購集團的指定時間表及品質要求將作品交付被收購集團；

被收購集團之業務

- 被收購集團會審查作品及要求進一步修訂，以確保所有作品均符合其品質要求；
- 被收購集團一般於簽立協議後一次性向外包服務提供商支付費用，或定期向外包服務提供商支付款項；
- 外包服務提供商同意未經被收購集團同意不向第三方委派任何責任；
- 外包方同意對相關資料保密，包括文檔資料及技術資料；及
- 外包服務協議一般根據逐個項目訂立，不可續訂，並於出現嚴重違約（例如外包服務提供商未能根據時間表或品質標準交付作品）時可予終止，而在若干情況下，被收購集團有權隨時終止相關協議，但須就其已接受的作品支付款項。

於二零一六年九月三十日，主要外部遊戲內容提供商已與被收購集團維持平均超過四年之工作關係。於往績記錄期間，概無董事、彼等各自的聯繫人或擁有已發行股份總數5%或以上的股東於被收購集團的任何主要外部遊戲內容提供商中擁有任何權益。主要外部遊戲內容提供商均為本公司的獨立第三方。

除向第三方外包遊戲開發的若干工作外，被收購集團在無足夠內部資源時亦以職務作品模式向具備特定專長的第三方外包整個遊戲的開發。

開發支出包括根據開發協議向獨立軟件開發商作出的付款。被收購集團與第三方開發商訂立具法律約束力之協議，要求就遊戲開發及製作服務預先付款。作為預付款的交換條件，被收購集團獲得遊戲成品的獨家發行及分銷權。該等協議使被收購集團能夠向開發商收回從相關軟件的後續零售中賺取的付款，當中已扣除一切協定成本。於被收購集團全額收回開發支出後，被收購集團及開發商將按協定比率分成收入。

被收購集團之業務

內容交付服務提供商

被收購集團已應其內容交付需求委聘一名內容交付網絡提供商，其中主要涉及向終端客戶交付遊戲安裝及更新文件。根據協議條款，款項按月支付。協議期限為12個月，可予續訂。被收購集團已與其內容交付服務提供商維持約三年關係。該內容交付服務提供商為獨立第三方。

被收購集團於往績記錄期間並無遭遇任何內容交付網絡服務嚴重中斷。鑒於視頻遊戲市場上內容交付網絡服務提供商眾多，被收購集團相信必要時可按與其現有內容交付網絡服務提供商所收取者相當之價格從替代內容交付網絡服務提供商獲得該等服務。

截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，五大供應商應佔採購額分別為約5.9百萬加元、16.0百萬加元、27.8百萬加元及23.8百萬加元，分別佔收入成本的約32.6%、53.7%、56.4%及59.3%。

截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，最大供應商應佔採購額分別為約4.0百萬加元、7.2百萬加元、13.1百萬加元及10.1百萬加元，分別佔收入成本的約22.1%、24.1%、26.6%及25.1%。

於二零一六年九月三十日，五大供應商已與被收購集團維持平均超過3年的工作關係。

於最後實際可行日期，被收購集團並無遭遇任何因未從其供應商獲得服務而導致的重大業務中斷。

於往績記錄期間，概無董事、彼等各自的聯繫人或擁有已發行股份總數5%或以上的股東於被收購集團的任何五大供應商中擁有任何權益。五大供應商均為本公司的獨立第三方。

於往績記錄期間，並無任何嚴重違反被收購集團與其五大供應商各自之間所訂立的協議的情況。

被收購集團之業務

競爭

被收購集團擁有逾20年遊戲開發經驗，為世界領先外部獨立開發商之一，主要專注於為個人電腦及家用遊戲機硬件終端（例如Xbox One及PlayStation 4）開發免費科幻冒險及奇幻射擊類三維遊戲。

根據弗若斯特沙利文報告，視頻遊戲行業競爭激烈。此外，視頻遊戲行業擁有眾多視頻遊戲開發商，因此全球視頻遊戲開發商市場相對分散，而發行商市場高度集中於少數主要企業，彼等為10大發行商（例如微軟、騰訊及索尼），於二零一五年佔據遊戲發行領域逾50%市場份額。

被收購集團主要與其他視頻遊戲開發商競爭，例如Bungie及Rocksteady。被收購集團亦預期面臨擬進入視頻遊戲行業的新興視頻遊戲開發商及發行商的激烈競爭。被收購集團與其現有及潛在競爭對手在財務、技術、營銷資源、用戶基礎、與行業參與者的關係、視頻及其他類型遊戲的多元化組合以及開發經驗方面可能擁有不同的競爭優勢。

儘管被收購集團面臨各種現有及潛在競爭對手群體的競爭，但競爭主要集中於遊戲之實用性、營銷預算、營銷活動以及遊戲媒介與大型發行商之間有利於若干開發商的合作。

根據弗若斯特沙利文報告，視頻遊戲行業機會與挑戰並存。例如，新技術的發展，如虛擬實境及擴增實境，一方面正推動未來視頻遊戲行業的發展，但另一方面，遊戲開發商對該等新技術的投資可能使開發商面臨各種風險，如相關投資的營運成本較高及回報期較長。

就准入門檻而言，根據弗若斯特沙利文報告，個人電腦及電視遊戲行業之准入門檻高於手機遊戲行業之准入門檻。鑒於被收購集團目前專注於個人電腦及電視遊戲，此情況對其有利。根據弗若斯特沙利文報告，進入視頻遊戲行業一般需要(i)具有高水準研發能力的遊戲開發商及發行商向玩家提供優秀的內容、精巧的製作、穩定的編程及順暢的運行體驗；及(ii)大量資金僱用高端人才及建設基礎設施，以開發及運作優質視頻遊戲。新進入者亦須與掌控用戶資料及推廣渠道等資源的大型視頻遊戲公司展開競爭。

被收購集團之業務

有關視頻遊戲行業的詳情，請參閱本通函第66頁「與該等標的公司相關之行業概覽」一節。

知識產權

被收購集團認識到知識產權對其業務的重要性，並致力於開發及保護其知識產權。其依靠版權、商標及其他知識產權法律以及與其僱員、渠道分銷商、承包商及其他相關方的保密及轉讓協議保護其知識產權。

被收購集團主要依靠商業秘密法律保護其源代碼。僱員及承包商一般受行業標準保密及知識產權轉讓條款約束。被收購集團僅允許若干工程師（根據其角色及職責）接觸其遊戲引擎的源代碼文件、軟件工具、通用模塊及其他重要軟件應用程式。集中管理可防止任何特定遊戲開發人員或團隊接觸遊戲的所有源代碼，進而降低因僱員流動或失竊而喪失其重要技術的風險。

被收購集團使用含標準條款的僱傭協議表格，當中包括保密資料及知識產權。根據僱傭協議，其僱員承諾及同意，保密資料（包括被收購集團的業務及技術資料）須接受商業機密保護，且僱員須以最嚴格的保密方式持有相關資料，對擅自披露相關資料採取一切必要預防措施，並不會使用或向任何人士、公司或法團披露及於僱傭終止後退還相關資料。該等承諾於僱員與被收購集團的僱傭關係結束後仍然適用。此外，商業秘密法律亦防止僱員濫用被收購集團之源代碼及其他有價值之知識產權。

此外，僱傭協議包括知識產權轉讓條款，據此，僱員同意被收購集團現為及將為任何及所有相關知識產權的唯一擁有人，以及僱員轉讓及同意轉讓相關知識產權的所有權利、產權及權益予被收購集團。僱員同意簽署一切必要文件，以轉讓或申請或註冊被收購集團所需要或要求的任何專利、版權或其他所有人權益的所有申請及相關轉讓。

被收購集團之業務

被收購集團亦對其所有獨立承包商使用標準獨立承包商協議。標準協議載列有關所開發作品保密及所有權的條文，據此，顧問確認，除履行協議責任所需外，彼等將不會使用保密資料，且除法律要求外亦將不會披露相關保密資料，並且彼等將對該等資料保密。此外，協議已明確訂明，顧問服務的所有可交付物品、結果及收入根據美國版權法（及加拿大法律的類似規定）被視為「職務作品」。被收購集團永久擁有任何形式的一切相關可交付物品、結果及收入，包括所有版權、專利及商標。

於最後實際可行日期，被收購集團就其獨立開發財產擁有六項註冊商標，包括其旗艦遊戲《星際戰甲》(Warframe)於多個司法權區的商標。公司現時於數個司法權區持有DARK SECTOR、DIGITAL EXTREMES、EVOLUTION ENGINE、LOTUS (Design)、PARIAH及WARFRAME等註冊商標。所有該等商標均於加拿大及美國註冊。WARFRAME的國際覆蓋範圍最為廣闊，已於加拿大、中國、歐洲、日本、土耳其及美國註冊。詳情請參閱本通函第IV-6頁「附錄四—一般資料—10.該等標的公司的知識產權」一節。然而，《星際戰甲》(Warframe)財產的若干次要方面，例如遊戲內角色群體的獨特名稱，可能尚未註冊商標。此外，被收購集團並無於其遊戲分銷的所有地點註冊商標。在加拿大，非註冊商標之擁有人擁有商標之權利，而毋須為獲得該權利而註冊。然而，在加拿大，為就未註冊商標要求侵權賠償，擁有人須證明該商標存在商譽、因虛假陳述欺騙公眾及發生實際損失或存在潛在損失。

被收購集團尚無註冊版權。根據加拿大法律，毋須為擁有及保護版權而進行註冊。版權作品之擁有權於創作之時即存在。被收購集團可依賴加拿大版權法保護其於加拿大之版權。於最後實際可行日期，被收購集團並不知悉市場上有任何盜版遊戲而須採取積極版權保護政策。

被收購集團之業務

於最後實際可行日期，被收購集團擁有51個註冊域名，包括*digitalextremes.com*及*warframe.com*。被收購集團一般每一至三年對其域名註冊重續一次。正常情況下，域名註冊重續於支付重續費後即刻生效，且重續年度／到期日期適時更新。若任何域名註冊因任何原因無法重續，域名將到期，而註冊處可註銷相關域名。

於最後實際可行日期，被收購集團尚未就其發明創造註冊或申請任何專利註冊。被收購集團之董事認為，將其發明創造保持為商業秘密能更好地保護其發明創造知識產權，並已計及以下因素：(i)相關發明創造將須向公眾披露，以便被收購集團獲取專利保護，在此情況下，若被收購集團未獲得專利，複製及使用所出售發明創造可能無需承擔任何法律責任；(ii)獲取專利耗費大量時間及金錢成本；及(iii)在獲取專利前，於起訴期間亦會使用，這意味著在獲得專利保護前，尚不確定是否任何人（包括競爭對手）均可複製發明創造。有關重要知識產權的詳情，請參閱本通函第IV-6頁「附錄四—一般資料—10.該等標的公司的知識產權」一節。

儘管被收購集團盡力保護其知識產權，但其他視頻遊戲開發商及發行商可能抄襲其理念及設計，且其他第三方亦可能侵犯其知識產權。此外，為強制執行其知識產權未來可能需要提出訴訟。詳情請參閱本通函第47頁「與該等標的公司相關之風險因素—與該等標的公司之業務有關的風險—倘第三方未經授權而使用該等標的公司之知識財產，該等標的公司因保護其知識產權而產生的支出可能對其業務造成不利影響。」一節。

被收購集團之董事相信依賴商業秘密保護知識產權在視頻遊戲行業非常普遍。

於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，被收購集團並不知悉與第三方存在任何重大知識產權糾紛或面臨任何其他法律程序之威脅。

被收購集團之業務

僱員

於最後實際可行日期，被收購集團擁有約242名全職僱員。彼等主要位於加拿大，亦有五名僱員位於美國。下表載列於最後實際可行日期按職能及地區劃分的被收購集團的僱員數目：

| | 僱員數目 | 佔總數百分比 |
|-----------|------------|---------------|
| 遊戲開發 | 152 | 62.8% |
| 遊戲發行 | 21 | 8.7% |
| 遊戲分析 | 24 | 9.9% |
| 客戶服務 | 26 | 10.7% |
| 一般及行政 | 19 | 7.9% |
| 總計 | 242 | 100.0% |

在加拿大，對技能熟練人員的競爭較為激烈。被收購集團的目標是僱用高層次人才，並於友善及合作的工作環境中給予其足夠自主權。自二零一零年起，被收購集團連續六次被Mediacorp Canada Inc評定為加拿大百強僱主。

各新聘人員一般須接受六個月試用期。被收購集團會向其僱員提供崗前培訓及持續在職培訓。崗前培訓過程涵蓋企業文化及制度、職業道德、主要遊戲發展及僱員福利等主題。被收購集團會進行年度表現檢討。

被收購集團的僱員有權參與健康及福利計劃，包括人壽保險、殘疾、醫療及牙科計劃以及健身補貼。除僱員在「午餐學習會」內部培訓中參加其他部門之展示會外，僱員可就其希望參加的培訓獲得報銷。被收購集團為維持積極的精神面貌會舉行各種活動，包括約每兩個星期舉辦的免費午餐、運動、棋盤遊戲及其他全公司活動。

被收購集團的僱員並不透過任何工會或以集體勞資協議之方式磋商其僱用條款。於往績記錄期間，被收購集團普遍與其僱員維持良好工作關係。於最後實際可行日期，並無發生已經或可能將對其業務營運造成不利影響的勞工糾紛。被收購集團的董事認為其自成立以來的人員流動或流失率並不高。

被收購集團之業務

被收購集團與其大多數主要執行人員、經理及僱員訂立標準僱傭合約。該等合約一般包括保密條款，從各自與被收購集團的僱傭關係終止後無限期生效。

被收購集團須根據適用法律向法定僱員退休金計劃及失業保險計劃作出供款，金額按其僱員薪金、花紅及若干津貼的特定百分比計算，並不超過當地政府不時規定的上限。截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，其就法定僱員退休金計劃作出的供款總額分別為約0.7百萬加元、0.6百萬加元、0.8百萬加元及0.7百萬加元。截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團分別產生員工成本約12.7百萬加元、14.2百萬加元、14.9百萬加元及12.3百萬加元，分別佔被收購集團總開支的約54.4%、36.3%、23.9%及24.8%。紅利獎金一般酌情發放，並根據被收購集團的整體業務表現釐定。

保險

被收購集團投購的保險覆蓋其營運的各個方面，包括商業一般責任險、財產保險以及過失及疏忽責任險。被收購集團的董事認為，其所獲保險範圍對其業務及營運而言當屬足夠，且符合加拿大的市場慣例。

於往績記錄期間，被收購集團並無就其業務遭遇任何保險申索。

稅項

被收購集團享有Ontario Media Development Corporation提供的若干安大略省互動數字媒體稅務優惠，其為對於加拿大從事科學研發活動的稅務優惠。詳情請參閱本通函第220頁「被收購集團之管理層討論與分析－經選定綜合財務狀況表項目之討論－應收稅項抵免」一節。

物業

被收購集團就其業務營運於加拿大及美國租賃兩處物業。該等物業被用於上市規則第5.01(2)條所界定的非物業活動，並主要用作被收購集團業務營運所需的辦公場所。

被收購集團之業務

於最後實際可行日期，被收購集團租賃兩處總樓面面積約74,600平方呎的物業，就位於安大略省倫敦之租賃而言，租期於二零二四年六月三十日屆滿，及就位於美國加州之租賃而言，租期於二零一七年九月三十日屆滿。於最後實際可行日期，被收購集團並無擁有任何物業。

法律程序及合規

為保護合約及財產權利，被收購集團可能不時就其業務活動面臨法律程序、調查及申索。

被收購集團現時並不涉及且不知悉任何重大法律、仲裁或行政訴訟、調查或申索。此外，於往績記錄期間或其後直至最後實際可行日期止期間，其並未遭遇任何與其遊戲運營相關的重大申索、投訴或糾紛。

被收購集團並無發生任何可能對其業務、財務狀況或經營業績造成重大不利影響的不合規事件。於往績記錄期間及其後直至最後實際可行日期止期間，被收購集團於所有重大方面始終遵守適用法律及法規，且未因不符合適用法律而受到任何重大行政處罰。

風險管理

被收購集團已對其營運的各個方面建立控制體系，並正持續監察其風險管理體系的成效，包括以下各項：

- 已制定帶有檢舉揭發程序及異常報告機制之正式政策，當中包括報告流程、調查及處理不法行為。匿名報告渠道已經採用；
- 政策及程序已正式形成文件，以制定主要業務流程，包括(i)合約磋商、管理及批准，(ii)遊戲內容及合規相關政策；(iii)知識產權管理政策及程序；及(iv)源代碼政策。所有上述政策均已於內部網站刊載，且所有僱員均可查閱；
- 資訊科技支援團隊每日進行備份，並每個星期進行遠程備份，以維護業務數據。備份情況電郵自動發送至資訊科技支援團隊。資訊科技支援團隊每日對伺服器機房及伺服器之狀況進行健康檢查；

被收購集團之業務

- 所有數據庫用戶創意及訪問權授權須經其牽頭經理透過電郵或口頭授權審核及批准，並由資訊科技支援團隊集中維護；及
- 正實施若干資訊科技相關措施，例如防火牆及伺服器之實體安全，以保護敏感數據。

牌照、許可證及批准

於往績記錄期間及其後直至最後實際可行日期止期間，並無對被收購集團於加拿大的業務營運屬重要的牌照、批准或許可證須向政府部門獲得。

獎項及榮譽

於往績記錄期間，被收購集團的營運及遊戲因其品質及受歡迎而獲得多個獎項及榮譽，包括以下各項：

| 獎項／榮譽 | 頒發日期 | 頒發機構／部門 | 營運及遊戲 |
|---|-------------|--------------------------------------|-----------------------|
| 成長最快科技公司(Fastest Growing Tech Company) | 二零一五年 | 德勤 | Digital Extremes Ltd. |
| 加拿大百強僱主(Canada's Top 100 Employers) | 二零一五年、二零一六年 | Mediacorp Canada Inc. | Digital Extremes Ltd. |
| 加拿大年度人力資源團隊(Canadian HR Team of the Year) | 二零一四年 | HR Awards | Digital Extremes Ltd. |
| 年輕人的最佳僱主(Top Employer for Young People) | 二零一三年 | Mediacorp Canada Inc. | Digital Extremes Ltd. |
| 《Financial Post》十佳任職企業(Financial Post Ten Best Companies to Work For) | 二零一三年 | Financial Post/Mediacorp Canada Inc. | Digital Extremes Ltd. |
| 年度企業家(Entrepreneur of the Year) | 二零一六年 | 安永 | Digital Extremes Ltd. |
| 最佳免費遊戲(Best Free to Play Game) | 二零一四年 | MMOBomb | 《星際戰甲》(Warframe) |
| 年度最佳免費遊戲(Best Free to Play of the Year) | 二零一三年 | Incgamers.com | 《星際戰甲》(Warframe) |
| 最佳群組、最佳擴充、最愛動作(Best Community, Best Expansion, Favourite Action) | 二零一五年 | MMO Readers' Choice Awards | 《星際戰甲》(Warframe) |

向受制裁國家銷售

美國及其他司法權區或組織，包括歐盟、聯合國及澳洲對受制裁國家實施全面或廣泛的經濟制裁。於往績記錄期間，被收購集團的虛擬物品透過渠道分銷商及支付處理商向全球終端用戶銷售，包括遭受全面經濟制裁以及遭受禁止與OFAC存置的特別指定國民與禁止往來人員名單所列人士或歐盟、聯合國或澳洲存置的其他受限制各方名單進行交易的若干國際制裁的國家。

被收購集團之業務

誠如制裁法律顧問所建議，基於彼等進行的以下程序，於往績記錄期間向受制裁國家之終端用戶最終交付被收購集團的遊戲產品插件不會導致對本集團或任何人士或實體，包括本集團的投資者、股東、聯交所、香港結算及香港結算代理人受到國際制裁法制裁：

- (a) 審閱本集團提供的文件，證明於往績記錄期間向受制裁國家最終交付被收購集團的遊戲產品插件；及
- (b) 根據受國際制裁的人士及組織名單審閱於往績記錄期間已銷售產品的被收購集團的客戶名單，並確認被收購集團的客戶概無列於有關名單。

就有關於往績記錄期間向受制裁國家之終端用戶最終交付被收購集團的產品而言，被收購集團並無接獲通知其將會受到任何制裁。概無合約方出現於OFAC存置的特別指定國民與禁止往來人員名單或歐盟、聯合國或澳洲存置的其他限制方名單，因此不會被視為受制裁目標。此外，被收購集團的銷售並無涉及目前受美國、歐盟、聯合國或澳洲特別制裁規限的行業或界別，因此，根據有關制裁法律及法規不被視為受禁止活動。董事承諾不會進行令本集團、或任何人士或實體，包括本集團的投資者、股東、聯交所、香港結算或香港結算代理人面臨制裁風險的有關制裁法律及法規禁止的活動。

本集團將持續評估及監察被收購集團與受制裁國家之相關分銷商及支付處理商以及被收購集團全部客戶現有及持續進行的業務，以控制面臨制裁的風險。為評估是否繼續營運現有及持續進行的業務及是否開拓與任何受制裁國家有關的新商機，本集團將考慮：(i)相關商業活動是否涉及遭受任何國際制裁的任何行業或界別；(ii)有關交易對手方是否遭受任何國際制裁；(iii)業務活動規模及價值佔總收入百分比；及(iv)持續進行該等活動的潛在風險。

被收購集團之業務

本集團的承諾及內部監控程序

本集團向聯交所承諾：

- (a) 其將不會動用未來透過聯交所籌集的任何資金直接或間接資助或促進與任何受制裁國家或受美國、歐盟、聯合國或澳洲制裁的任何其他政府、個人或實體（包括但不限於屬OFAC行政制裁對象的任何政府、個人或實體）之間的活動或業務，或為其利益資助或促進有關活動或業務；
- (b) 其目前無意於日後進行任何會導致本集團、聯交所、香港結算、香港結算代理人或股東或投資者違反美國、歐盟、聯合國或澳洲制裁法律或成為彼等制裁對象的業務。此外，其向聯交所承諾，其在任何情況下均不會動用未來透過聯交所籌集的任何資金直接或間接資助或促進於受制裁國家之任何項目或業務；
- (c) 倘其相信本集團與一個受制裁國家或一名受制裁人士訂立的交易會使本集團或股東及投資者面臨被制裁的風險，其會在聯交所及本集團各自的網站披露；及
- (d) 於其年度報告或中期報告內披露其監控業務受到制裁風險所採取的措施、於受制裁國家及與受制裁人士的未來業務（如有）狀況及其有關受制裁國家及與受制裁人士的業務意向。倘其違反對聯交所的該等承諾，其可能面對股份被聯交所除牌的風險。

為監察遭受制裁的風險及確保遵守向聯交所作出的承諾，本集團已採納下列內部監控措施：

- 為進一步加強其現有內部風險管理職能，董事會將授權及派遣其行政總裁、財務總監及副主席成立及監督風險管理委員會。風險管理委員會之責任將包括（其中包括）監督其所面臨制裁法制裁的風險及其實施相關內部監控措施，以及向董事會匯報任何事項。其風險管理委員會將監督其面臨制裁法制裁的風險，及將於每次會議後盡快向董事會匯報；

被收購集團之業務

- 決定是否應當於受制裁國家及與受制裁人士發展任何業務機會之前，其將評估相關制裁風險。根據其內部監控程序，風險管理委員會須審閱及批准來自受制裁國家的客戶或潛在客戶及與受制裁人士所有相關的業務交易文件。具體而言，風險管理委員會將審閱與合約對手方有關的資料（如身份、業務性質及其他客戶資料）連同業務交易文件草案。風險管理委員會將針對美國、歐盟、聯合國或澳洲存置的受限制方及國家的各項名單（包括但不限於公開可得任何OFAC執行制裁目標的名單的任何政府、個人或實體）檢查對手方，及釐定對手方是否為位於受制裁國家的人士或受制裁人士或由該人士擁有或控制。如果識別任何潛在制裁風險，其將尋求擁有國際制裁法律事宜專業知識及經驗且有聲望的外部國際法律顧問意見；
- 為確保其遵守對聯交所的該等承諾，董事將持續監控透過聯交所籌集的任何資金的用途，確保有關資金將不會用於直接或間接資助或促進與受制裁國家或受制裁人士之間的活動或業務，或為其利益資助或促進有關活動或業務；
- 風險管理委員會將定期審查有關制裁法事宜的內部控制政策及程序。在風險管理委員會認為必要時，其將聘用具備制裁法事宜必要專業知識及經驗的外聘國際法律顧問以尋求建議及意見；及
- 如必要，其將安排外部國際法律顧問向董事、高級管理層及其他相關人員提供有關制裁法律的培訓項目，以協助彼等評估被收購集團日常營運的潛在制裁風險。其亦將安排外部國際法律顧問向董事、高級管理層及其他相關人員提供目前受制裁國家及受制裁人士的名單，而彼等將通過其國內業務及境外辦事處及分行分發該等資料。

經考慮上文所載內部監控措施，董事認為該等措施將提供合理充分及有效的架構，以協助本集團識別及監察有關制裁法律的任何重大風險，以保障聯交所、香港結算、香港結算代理人、股東、投資者及本集團的利益。

概覽

目標集團主要從事以兩個不同業務模式（即職務作品及自有知識產權）開發不同硬件終端兼容，包括個人電腦及Xbox One家用遊戲機的AAA級視頻遊戲，以及提供遊戲託管及支援服務。

目標集團主要並專項從事在職務作品模式下開發不同硬件終端的多人競技性格鬥視頻遊戲。根據職務作品模式，目標集團受僱於市場領先之第三方發行商開發視頻遊戲。目標集團向第三方發行商交付及為其完成服務作為「職務作品」。目標集團於過往已開發或合作開發多款最熱門視頻遊戲之續集，包括續集《重返德軍總部：深入敵後》(*Wolfenstein: Enemy Territory*)、《毀滅戰士3》(*Doom 3*)（多人遊戲）、《雷神之戰：深入敵境》(*Enemy Territory Quake Wars*)、《蝙蝠俠：阿卡姆起源》(*Batman: Arkham Origins*)（多人遊戲）、《戰爭機器：終極版》(*Gears of War: Ultimate Edition*)及最近期推出之《戰爭機器4》(*Gears of War 4*)。

在自有知識產權模式下，目標集團專注於手機及個人電腦上開發免費及競技性多人視頻遊戲，包括《RAD陸戰隊》(*RAD Soldiers*)及《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)。在自有知識產權模式下，與所開發遊戲有關之所有知識產權通常均歸屬目標集團，惟許可第三方中間件（如引擎及工具）除外。

目標集團亦從事提供後勤服務、客戶端及伺服器軟件開發，以及支援線上對接電腦遊戲。目標集團管理後勤服務以及為其他遊戲工作室提供遊戲託管及支援服務。在此分部下，目標集團提供四類諮詢服務產品，即(i)裝載連接遊戲相關專門知識，涵蓋客戶端及後勤，(ii)線上功能的設計顧問及分析，包括配對、進展以及遊戲經濟及變現，(iii)透過淨推薦值分析玩家反饋意見，及(iv)遊戲發佈規劃及發佈後支援。

競爭優勢

目標集團相信，以下競爭優勢為其繼續成功之關鍵。

目標集團之業務

目標集團擁有強大的自主遊戲開發，成功取得遊戲產權的往績卓越同時產品線強勁。

憑藉核心的遊戲開發人才，且其中許多已自成立之初即加入目標集團，目標集團已具備領先的遊戲開發專長。目標集團主要從事橫跨多個平台的AAA級視頻遊戲開發，包括家用遊戲機及個人電腦。目標集團三個不同的業務分部為(i)職務作品，(ii)自有知識產權，及(iii)向其他遊戲發行商提供遊戲託管及支援服務。就遊戲開發業務而言，目標集團主要並專項從事通過職務作品模式開發不同硬件平台的多人競技性視頻遊戲，以及通過自有知識產權模式開發免費的多人競技性視頻遊戲。目標集團在為遊戲機及個人電腦平台開發多人競技性視頻遊戲方面已有逾15年經驗，其中包括具有AAA級品質的遊戲。於往績記錄期間，目標集團在以職務作品模式開發《戰爭機器：終極版》(*Gears of War: Ultimate Edition*)等三款遊戲中擔任重要角色，並開發三款自有知識產權遊戲《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)、《爭分奪秒》(*Tempo*)及《RAD陸戰隊》(*RAD Soldiers*)。於過往15年中，共開發遊戲達11款。有關目標集團遊戲開發業務及其現有遊戲的詳情見本通函第167至173頁「一遊戲開發－職務作品」及「一遊戲開發－自有知識產權」。目標集團相信，其通過職務作品模式及自有知識產權模式推出熱門遊戲的過往記錄，加上升級及優化遊戲的確切實力，可為其打造並強化所開發遊戲的方面提供協助，並確保收到更多聘用工作。與此同時，目標集團亦密切關注玩家偏好及市場動向，並開發創新型視頻遊戲。於最後實際可行日期，目標集團正處於職務作品模式及自有知識產權模式下的七項新遊戲開發過程中。請參見本通函第173頁「一遊戲開發－新遊戲產品線」一節。

目標集團的技術基礎設施有助於確保優質的遊戲開發。

於往績記錄期間，目標集團主要採用遊戲開發行業所通用的技術及工具進行遊戲開發。此外，目標集團亦使用已取得相關許可的中間件解決方案輔助開發、升級及優化其自主遊戲。採用該等中間件（包括遊戲引擎）可使目標集團確保開發品質，降低開發成本，並對任何特定開發人員的倚賴最小化。硬件方面，目標集團不斷更新設備並維持其競爭力。憑藉其技術基礎設施，目標集團於過往可進行快速及優質的遊戲開發並相信可於將來繼續如此。有關目標集團技術基礎設施的進一步資料，見「一遊戲開發－技術引擎及工具」。

目標集團之業務

目標集團擁有運營經驗及行業知識廣泛的經驗豐富的管理層團隊

目標集團的管理層團隊在遊戲開發業的運營經驗廣泛。Wedgwood先生為目標集團的三位創始人之一兼行政總裁，負責監管Splash Damage的全部遊戲，包括暢銷知識產權，從《戰爭機器》(*Gears of War*)的特許(目標集團根據職務作品模式開發)到《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)遊戲(目標集團根據自有知識產權模式開發)。

van Meer先生，目標集團的三位創始人之一兼技術總監，負責為Splash Damage及Fireteam的技術及編程工作提供指導。van Meer先生為目標集團根據職務作品模式開發開發的首款遊戲(獲英國電影和電視藝術學院提名的《重返德軍總部：深入敵後》(*Wolfenstein: Enemy Territory*))的首席編程人員，並於二零零八年獲提名為「Develop Magazine's 30 Under 30」之一。於二零一二年，van Meer先生創辦Fireteam，為視頻遊戲公司提供後勤解決方案。

Jolly先生為目標集團的三位創始人之一兼營銷總監。其最初創立Splash Damage時，乃負責監管遊戲開發中的創意及藝術元素，而隨後於Splash Damage根據自有知識產權模式開發首款遊戲時轉為監管營銷及公共關係團隊。於二零一二年，Jolly先生成立Warchest，從事(其中包括)發行目標集團自有知識產權的遊戲。作為營銷總監，Jolly先生目前負責多個目標集團已開發的遊戲，同時亦監管目標集團品牌認知及知識產權相關的所有工作。

目標集團運營總監Jenkins先生，於遊戲開發行業具有超過23年經驗；其在開發及發行視頻遊戲方面頗具經驗。目標集團製作主管Morris先生於視頻遊戲行業擁有約20年經驗，主要負責不斷調試及改進目標集團的製作過程。目標集團財政總監Farrow先生，負責監管目標集團業務的財務職能。包括建立並管理財務團隊，並改善增長狀況、財務策略及管治。Farrow先生擁有十年以上的財務工作經驗。目標集團擁有穩定的管理層團隊可貫徹規劃及執行目標集團的策略規劃。

目標集團相信其基於友誼、信任及團隊精神等核心價值所建立的學院式企業文化將吸引、挽留並激發遊戲開發團隊及發行團隊。有關目標公司管理層團隊的履歷詳情，見本通函第196頁「該等標的公司之董事及高級管理層－(B)目標集團董事及高級管理層」一節。

策略

目標公司旨在通過以下策略進一步改進其遊戲開發以及遊戲託管及支援服務業務：

繼續擴充職務作品模式下目標集團的遊戲開發業務。

目標集團受僱於第三方發行商在職務作品模式下代表其開發視頻遊戲。在職務作品模式下，目標集團已開發多個成功視頻遊戲之「暢銷」續集，包括《重返德軍總部：深入敵後》(*Wolfenstein Enemy Territory*)、《毀滅戰士3》(*Doom 3*) (多人遊戲)、《雷神之戰：深入敵境》(*Enemy Territory Quake Wars*)、《蝙蝠俠：阿卡姆起源》(*Batman: Arkham Origins*) (多人遊戲)、《戰爭機器：終極版》(*Gears of War: Ultimate Edition*)及最近期推出之《戰爭機器4》(*Gears of War 4*)。目標集團相信與知名發行商合作對維持其作為知名開發商的聲譽從而拓展客戶群體不可或缺。憑藉其於職務作品業務分部的經驗，目標集團致力於繼續與第三方發行商合作，開發個人電腦及遊戲機平台上更具趣味性的及更刺激的視頻遊戲。例如，目標集團近期即將以職務作品模式推出的代碼名為C項目的其中一款作品，為一款第三人稱動作遊戲。展望未來，目標集團亦計劃招募並挽留更多富有經驗的遊戲開發人才，尤其是在支援職務作品業務分部的大量新項目方面。有關目標集團新遊戲產品線的詳情，請參見「一遊戲開發一新遊戲產品線」。除與若干第三方發行商維持現有業務關係外，目標集團亦致力於通過與中國的第三方發行商建立及發展業務關係拓展其職務作品業務。

憑藉職務作品模式下的遊戲開發人才拓展目標集團的自有知識產權業務分部

誠如上文所述，憑藉於遊戲開發市場的經驗，目標集團計劃利用其遊戲開發人才及過往在職務作品業務分部的顯著實力，開發更多自有知識產權模式下的視頻遊戲。目標集團亦將發揮被收購集團於開發《星際戰甲》(*Warframe*)的經驗作用，通過自有知識產權模式以進一步提高自身增長。目標集團相信，拓展自有知識產權的遊戲開發業務有助於分散目標集團的收入來源同時改善其盈利能力。與職務作品模式不同，目標集團通常根據所簽立的開發協議及所協定的里程碑時間表，按里程碑日期向第三方發行商分期收取開發費。在自有知識產權模式下，目標集團可在更大程度上控制其遊戲開發的收入來源。例如，目標集團可全權決定其在自有知識產權模式下開發並獨立發行的遊戲中虛擬物品售價。具體而言，目標集團計劃通過例如不時更新遊戲的新功能及內容，及推出新的吸引玩家的虛擬物品，繼續改進遊戲內變現機制以推進收益變

目標集團之業務

現。此舉將使目標集團得以提升玩家體驗，同時盡可能提升變現能力。目標集團認為此舉將完善其來自職務作品業務分部相對穩定的收入來源。目標集團目前擁有兩款自有知識產權視頻遊戲尚在開發當中，即《核彈風雲》(*Dirty Bomb*) (商業發佈版本)及F項目。《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)為一款可於個人電腦平台上操作的第一人稱免費多人射擊遊戲，其公開測試版已於二零一五年六月面向公眾推出。F項目為目標集團於自有知識產權模式下開發的戰略遊戲，預計將於二零一七年第二季度面市。有關目標集團新遊戲產品線的詳情，見「一遊戲開發一新遊戲產品線」。

進一步發展並增強目標集團的遊戲託管及支援服務業務

除專注於遊戲開發外，目標集團同時亦從事提供視頻遊戲的線上服務及後勤支援。目標集團為其他遊戲工作室管理並運營後勤伺服器，以及提供遊戲託管及支援服務。目標集團亦向其他遊戲工作室提供遊戲諮詢服務。於往績記錄期間，截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團於該分部下產生收入分別約為0.1百萬英鎊、0.6百萬英鎊、0.8百萬英鎊及0.3百萬英鎊，佔同期總收入約3.4%、11.7%、4.9%及3.7%。展望未來，目標集團計劃通過積極調配內部資源為該分部客戶提供服務，進一步發展並增強其遊戲託管及支援服務。為提供該等遊戲託管及支援服務，目標集團擁有並運營一個線上網絡基礎設施平台`www.fireteam.net`，作為一項服務，其提供將線上及運營遊戲的全套功能。此外，目標集團的遊戲性分析系統能夠收集各種遊戲指標，相關指標能夠作報告及重要表現指標分析之用。為滿足其遊戲託管及支援服務業務日益增長的需求，目標集團計劃改善其現有遊戲性分析技術，該技術可跟蹤、分析及報告目標集團作為遊戲開發商及遊戲發行商所收集的若干遊戲數據。目標集團相信，對遊戲性分析技術進行此類提升，將有助於目標集團向其客戶提供更好的遊戲諮詢服務。有關目標集團遊戲託管及支援服務業務的進一步資料，見「一遊戲託管及支援服務」。

目標集團之業務

目標集團主要從事以下三個業務分部：

- (a) **職務作品**：在職務作品模式下，目標集團受僱於市場領先之第三方發行商來開發視頻遊戲。目標集團向第三方發行商交付及為彼等完成產品服務作為「職務作品」。於過往，目標集團已開發多款熱門視頻遊戲之續集，包括《重返德軍總部：深入敵後》(*Wolfenstein Enemy Territory*)、《毀滅戰士3》(*Doom 3*) (多人遊戲)、《雷神之戰：深入敵境》(*Enemy Territory Quake Wars*)、《蝙蝠俠：阿卡姆起源》(*Batman: Arkham Origins*)、《戰爭機器：終極版》(*Gears of War: Ultimate Edition*)及最近期推出之《戰爭機器4》(*Gears of War 4*)。在職務作品模式下，除目標集團現有及自主知識產權以及對其作出改動及升級或任何技術改進外，第三方發行商擁有目標集團所交付之可交付成果的知識產權。

於往績記錄期間，目標集團於該分部產生收入分別約為1.2百萬英鎊、4.7百萬英鎊、13.8百萬英鎊及8.0百萬英鎊，佔其截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月之總收入分別約79.7%、86.8%、87.8%及88.8%。

- (b) **自有知識產權**：在自有知識產權模式下，目標集團開發之視頻遊戲專注於免費及競技性視頻遊戲。目標集團已開發於手機及個人電腦的免費遊戲包括《RAD陸戰隊》(*RAD Soldiers*)及《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)。在自有知識產權模式下，與所開發遊戲有關之所有知識產權通常歸屬目標集團自己，惟許可第三方中間件（如引擎及工具）除外。

於往績記錄期間，目標集團於該分部產生收入分別約為0.2百萬英鎊、0.1百萬英鎊、1.2百萬英鎊及0.7百萬英鎊，佔其截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月之總收入分別約16.9%、1.5%、7.3%及7.5%。

- (c) **遊戲託管及支援服務**：目標集團亦從事提供線上服務、視頻遊戲的後勤支援、客戶端及伺服器軟件開發，以及支援線上連接電腦遊戲。其管理後勤服務以及為其他遊戲工作室提供遊戲託管及支援服務。

目標集團之業務

於往績記錄期間，目標集團於該分部產生收入分別約為0.1百萬英鎊、0.6百萬英鎊、0.8百萬英鎊及0.3百萬英鎊，佔其截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月之總收入分別約3.4%、11.7%、4.9%及3.7%。

下表載列目標集團於往績記錄期間三個運營分部，即(i)職務作品，(ii)自有知識產權，及(iii)遊戲託管及支援服務的收入。

| 分部收入 | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止六個月 | |
|-----------|-------------|-------------|-------------|-------------|-----------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 (未經審核) |
| 職務作品 | 1,194,399 | 4,699,200 | 13,829,696 | 4,724,296 | 7,965,713 |
| 遊戲託管及支援服務 | 51,200 | 633,962 | 765,203 | 395,137 | 332,022 |
| 自有知識產權 | 252,595 | 79,598 | 1,157,219 | 686,456 | 669,720 |

遊戲開發

職務作品

目標集團主要從事並專長於以職務作品模式為個人電腦及家用遊戲機開發的多人競技視頻遊戲。於往績記錄期間，目標集團受僱於市場領先之第三方發行商及平台開發視頻遊戲。由於多人競技性遊戲的特殊性，該等發行商僱用目標集團作為外部遊戲開發工作室與彼等合作。目標集團已與世界領先發行商建立穩固的關係，並專注於「暢銷」知識產權的開發。目標集團相信，與該等知名發行商合作對維護其作為可交付高品質知名遊戲開發商的聲譽必不可少，並可因此擴大其客戶基礎。

目標集團於為遊戲機及個人電腦平台開發AAA級多人競技視頻遊戲方面擁有逾15年經驗。由於目標集團具備開發並推出在多個硬件終端上開發任何遊戲的能力及增加收入來源及增長，擁有跨平台能力至關重要。自其成立以來，目標集團已在其職務作品模式下開發出數款AAA級遊戲並不斷提升其開發技巧，以維持其競爭優勢及品牌認知。目標集團使用「暢銷」知識產權以職務作品模式開發的視頻遊戲於Metacritic的100分中平均評分超過80分，足見其高品質。此乃吸引新業務同時挽留其現有客戶的重要因素。

目標集團之業務

目標集團於往績記錄期間以職務作品模式開發三款已發佈遊戲，及於過往15年開發11款遊戲。下表載列於往績記錄期間目標集團以職務作品模式開發或共同開發的遊戲：

| | 遊戲名稱 | 目標集團於遊戲開發中的角色 | 平台 | 項目開始日期 | 推出日期 |
|----|--|---------------|-------------------------------------|---------|---------------|
| 1. | 《戰爭機器4》(Gears of War 4) | 開發商 | Xbox One、 個人電腦 | 二零一五年九月 | 二零一六年 第四季度 |
| 2. | 《戰爭機器：終極版》(Gears of War: Ultimate Edition) | 開發商 | Xbox One、 個人電腦 | 二零一四年五月 | 二零一五年 第三季度 |
| 3. | 《蝙蝠俠：阿卡姆起源》 (Batman: Arkham Origins) | 多玩家代碼 開發商 | 個人電腦、 PlayStation 3、 Xbox 360 | 二零一二年二月 | 二零一三年 第四季度 |

在職務作品模式下，第三方發行商會於所簽立的開發協議及所協定的里程碑時間表一致的里程碑日期分期向目標集團支付遊戲開發費用。經考慮遊戲開發項目的規模、開發所需時間及開發遊戲的難度層次，目標集團通常於遊戲推出後根據若干合約條款及條件按月或按季度向第三方發行商收取版權費，惟以目標集團根據與相關客戶訂立的合約應收取的費用為限。

一般而言，根據職務作品遊戲開發協議：

- 協議通常為期一至兩年或以上，視乎開發遊戲項目的規模及擴展內容；
- 目標集團承諾根據協議所訂明的重要安排及規格開發產品及提供相關服務；
- 第三方發行商通常約每個月向目標集團支付分階段付款；
- 目標集團於遊戲開發項目下的所有知識產權均歸屬第三方發行商，惟目標集團所有現有知識產權及若干改動及改進除外；
- 目標集團須遵守不競爭承諾，於遊戲開發協議終止或到期後的期限內不開發內容相同的遊戲；

目標集團之業務

- 目標集團根據協議條款收取第三方發行商發行遊戲的版權費；及
- 目標集團可能需提供售後服務，包括提供額外內容及改進等。

於往績記錄期間，目標集團於該分部產生收入分別約為1.2百萬英鎊、4.7百萬英鎊、13.8百萬英鎊及8.0百萬英鎊，佔其截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月之總收入分別約79.7%、86.8%、87.8%及88.8%。

自有知識產權

在自有知識產權模式下，目標集團主要開發免費及競技性多人視頻遊戲。一般而言，在此模式下，有關開發遊戲之所有知識產權均歸屬目標集團自己，惟許可第三方中間件（如引擎及工具）除外。目標集團認為，於二零一五年開始將拓展至自有知識產權分部，將拓寬其收入來源，並在多人合作及競技性市場方面實現規模經濟。

下表載列於往績記錄期間目標集團以自有知識產權模式開發的遊戲：

| | 遊戲名稱 | 發行商 | 平台 | 發佈日期 |
|----|--------------------------|-----------------------------------|----------------------------|-----------|
| 1. | 《核彈風雲》(Dirty Bomb) (測試版) | Nexon America, Inc ⁽¹⁾ | 個人電腦(Steam) | 二零一五年第二季度 |
| 2. | 《爭分奪秒》(Tempo) | Warchest Limited | 移動(蘋果商店) | 二零一五年第一季度 |
| 3. | 《RAD陸戰隊》(RAD Soldiers) | Warchest Limited | 移動(蘋果商店)及 瀏覽器(Chrome商店) | 二零一二年第四季度 |

⁽¹⁾ 於二零一七年一月十七日，目標集團與一間根據美國特拉華州法例組織成立的公司Nexon America Inc. (「Nexon America」)訂立一項協議，據此將終止維護、發行、營運及分銷《核彈風雲》(Dirty Bomb)的獨家權利及許可，且目標集團於終止日期後將擁有該等權利。有關詳情，請參閱本通函第179頁「一遊戲發行—第三方國際分銷商」一節。

目標集團之業務

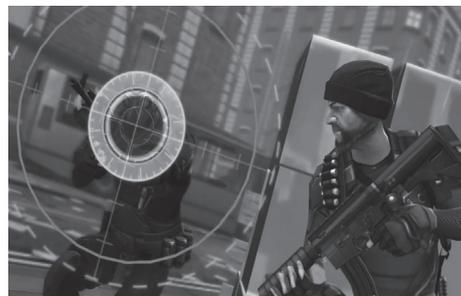
《核彈風雲》 (*Dirty Bomb*)

《核彈風雲》 (*Dirty Bomb*)的開放測試版已於二零一五年六月起面向公眾，其為一款免費的多人第一人稱射擊遊戲，背景設定於連串可疑核彈導致大規模外逃後的近現代倫敦。在《核彈風雲》 (*Dirty Bomb*)中，玩家扮演適合其遊戲偏好的戰鬥角色，並作為協作團隊的一部分追逐軍事目標。玩家可在線上參與該款多人視頻遊戲並互動。截至最後實際可行日期，《核彈風雲》 (*Dirty Bomb*)已於逾100個國家發佈個人電腦版本。



《爭分奪秒》(Tempo)

《爭分奪秒》(Tempo)於二零一五年二月推出，為一款iOS系統的付費遊戲。電影動作遊戲《爭分奪秒》(Tempo)可產生優質遊戲體驗，使一般玩家可根據《核彈風雲》(Dirty Bomb)中的故事前傳體驗到倫敦街頭的史詩般戰鬥場景。截至最後實際可行日期，《爭分奪秒》(Tempo)的移動版本已可於蘋果商店上全球下載。



目標集團之業務

《RAD陸戰隊》 (RAD Soldiers)

《RAD陸戰隊》 (RAD Soldiers)為一款分別於蘋果商店及谷歌Chrome商店上推出移動及瀏覽器版本的回合制戰略遊戲。其於二零一二年十二月推出。《RAD陸戰隊》 (RAD Soldiers)場景設定為神秘火箭登陸報導導致全城疏散的倫敦。玩家管理一個受僱於暗黑人物的僱傭兵團隊為控制火箭並獲得神秘獎賞而作戰。玩家必須收集獨有的僱傭軍裝備，包括定制的武器、裝束及能力後加入回合制戰場進行戰略打鬥。其對手為人工智能形象或其他線上玩家。截至最後實際可行日期，《RAD陸戰隊》 (RAD Soldiers)的移動版本已可於蘋果商店全球下載。



虛擬物品

在自有知識產權模式下，主要收入來源來自第三方發行商Nexon America的《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)許可費。目標集團亦根據對玩家偏好進行數據分析的數據，通過於其視頻遊戲中提供新型及具吸引力的虛擬物品以產生銷售收入。於遊戲中，玩家可免費使用遊戲的全部基本功能，亦可使用虛擬代幣購買遊戲中的虛擬物品。虛擬物品為遊戲中以圖像、動畫或三維物體呈現的非實物物品，如可於遊戲中向玩家提供額外或加強視覺能力的武器及功能。目標集團亦進行各種推廣活動，以提升遊戲內消費及增加活躍用戶人數。

目標集團有權自行決定其發行遊戲中虛擬物品的價格。其一般根據分析若干指標來確定每件虛擬物品的價格，例如虛擬物品的需求程度及稀缺性以及於其他視頻遊戲所提供類似虛擬物品的價格等而定。目標集團遊戲中的虛擬物品價格差異很大。對於免費遊戲，單個虛擬物品的價格差異較大，介乎約0.7英鎊至28.0英鎊。該價格範圍並無重大波動，且目標集團相信該價格範圍不會發生重大波動。目標集團會根據消費模式和其他因素調整若干虛擬物品的定價，亦會在若干情況下（如促銷）對虛擬物品的價格提供優惠。

於往績記錄期間，目標集團於該分部產生收入分別約為0.2百萬英鎊、0.1百萬英鎊、1.2百萬英鎊及0.7百萬英鎊，佔其截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月之總收入分別約16.9%、1.5%、7.3%及7.5%。

新遊戲產品線

目標集團密切監察玩家喜好及市場趨勢，力求憑藉其對玩家偏好及市場趨勢的了解建立遊戲的知名度並設計個人遊戲特色。於最後實際可行日期，目標集團正同時以職務作品及自有知識產權模式為第三方發行商開發新遊戲。在職務作品項目方面，目標集團通常按進度收取開發成本。

目標集團之業務

下表載列有關目標集團產品線中遊戲的若干資料。

| 名稱 | 類型 | 特點／主題 | 硬件終端 | 狀況 | 估計商業化日期 |
|-----|--------|--------|---------------|--------|-------------------------|
| 項目A | 職務作品 | 第三人稱射擊 | 遊戲機及／或個人電腦 | 概念 | 二零一八年第四季度 |
| 項目B | 職務作品 | 戰略 | 遊戲機及／或個人電腦 | 概念 | 二零一九年第二季度 |
| 項目C | 職務作品 | 第三人稱動作 | 遊戲機及／或個人電腦 | 製作 | 二零一七年第三季度 |
| 項目D | 職務作品 | 動作戰略 | 遊戲機及／或個人電腦 | 製作前 | 二零一八年第一季度 |
| 項目E | 職務作品 | 第三人稱射擊 | Xbox One及個人電腦 | 實時支援 | 二零一六年第四季度至 二零一七年第三季度 |
| 項目F | 自有知識產權 | 第一人稱射擊 | 個人電腦 | Beta測試 | 二零一七年第二季度 |
| 項目G | 自有知識產權 | 戰略 | 個人電腦 | 製作前 | 二零一七年第三季度 |

開發團隊

目標集團的遊戲開發活動以團隊形式進行。於最後實際可行日期，目標集團擁有181名遊戲開發人員。其為不同的遊戲開發項目成立獨立的團隊。根據項目類型及規模，一個遊戲項目一般持續一至兩年，涉及約40至60名遊戲開發人員。開發團隊負責遊戲開發以及持續改進其團隊已開發的遊戲，包括持續監察、問題修復以及遊戲更新的開發和發佈。

儘管目標集團於其遊戲工作室內大量開發主要內容及幾乎視頻遊戲的所有方面，有時暫時缺乏內部資源進行有關工作時，目標集團亦將遊戲開發的特定範疇外包予第三方，例如美術及平面設計、音效／音樂製作、翻譯及品質保證檢測。

技術引擎及工具

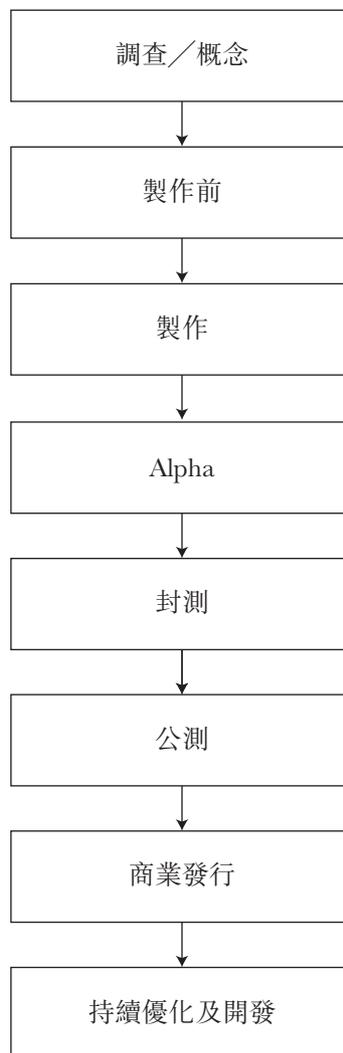
於往績記錄期間，目標集團於其遊戲開發中主要使用與行業常規相當的技術及工具。目標集團亦已取得許可使用第三方的源代碼，以幫助其開發、升級及優化其自己的遊戲，包括地圖編輯器、特效編輯器、動畫編輯器及任務編輯器，這些均為就彼等自己遊戲開發需要量身定製。

目標集團之業務

硬件方面，目標集團租用市場上高端及最新款的電腦。通過與租賃提供商訂立租賃協議，目標集團將其電腦相關資本開支降至最低，同時亦保持電腦設備為最新款。目標集團通常保持其設備更新並維持其競爭力。

開發及優化流程

目標集團擁有強大的內部遊戲開發能力。於商業發行前目標集團的遊戲開發流程可分為如下所述六個主要階段。整個流程中，目標集團的專有遊戲性分析技術在支持其核心決策中充當至關重要的角色。目標集團亦密切監察各款遊戲的開發流程，以確保遊戲開發項目的成本不超過其已批准的預算。



目標集團之業務

調查／概念

在初始階段，為體驗定義核心遊戲性概念。進行競爭力分析旨在制訂該項目的商業案例。一旦達成協議，這就定義了遊戲的整體設想及業務目標。一個詳細的遊戲設計與初步範圍及資源規劃一同完成。可交付的物品通常包括詳細的遊戲設計文檔、美術設計、音頻設計、技術設計文檔及風險評估。該階段通常耗時約三至六個月。

製作前

開發團隊致力於製作核心特征原型以確保技術的可行性、遊戲性概念以及生產產品線。該階段通常以接近最終設計質量的「垂直劃分」完成以檢驗核心遊戲體驗。在開發這個相對較早的階段創建一個接近最終的成品，使得團隊能夠測試及驗證遊戲進程、遊戲玩法體驗及於稍後階段創作完整遊戲所需時間的假設。該等所得結果隨後應用於製作階段以確保更準確的計劃。該階段通常耗時約三至六個月。

製作

開發團隊專注於完成全套遊戲所需的所有代碼的編寫和所有內容的創作。團隊規模擴大到最大的規模，以支持該製作目標。大型視頻遊戲可製作達數年。外部遊戲內容提供商及軟件開發商通常致力於製作階段補足團隊所需輸出。該階段通常耗時約六至十二個月。

Alpha

遊戲代碼及內容在此階段完成，具有可用於品質保證測試的版本。遊戲可自開始暢玩到結束。該階段通常耗時約三至六個月。

封測

遊戲會被開放給一些經挑選的終端用戶以測試作為服務運行遊戲所需的遊戲平衡及基礎程式。測試的方面包括(i)後勤系統；(ii)身份驗證系統；及(iii)商業智能。玩家通常需要簽署一個不披露協議以限制他們披露未完成的體驗資料。封測通常作為一種營銷工具以大力宣傳開發中的產品。該階段通常耗時約三至六個月。

目標集團之業務

公測

遊戲向公眾開放以繼續平衡遊戲及潤色。體驗通常與最終產品一樣精良。這允許開發商對遊戲作出進一步改動以對遊戲作出調試並改善玩家體驗。從遊戲中移除beta的標籤通常為一項營銷活動，以慶祝主要調節及平衡的結束。該階段通常耗時約三至十二個月時間，視乎遊戲而定。若干玩家在此測試階段可以消費。

商業發行

從該處開始遊戲正式推出，所有玩家可在遊戲中消費。

持續優化及開發

這是遊戲開發中的「實況」階段，目標集團於相關遊戲推出後致力於持續優化與開發。

於持續優化及開發階段，遊戲的內容及功能會持續得到開發及升級，以提升現有玩家於遊戲內的體驗及吸引新玩家。新虛擬物品及功能會定期推出，以激發玩家對遊戲的興趣。因此，遊戲的持續開發及升級是推動遊戲可持續發展的重要因素，因為玩家數量通常於重大遊戲升級推出後即刻增加。

遊戲託管及支援服務

目標集團向其客戶提供遊戲託管及支援服務。其密切監察及搜集玩家偏好及市場趨勢，以開發吸引玩家的創新型遊戲。其亦向其他遊戲發行商及工作室提供實時遊戲諮詢服務，並向彼等提供專有遊戲報告。

目標集團之業務

作為諮詢服務提供商，目標集團從事提供視頻遊戲的線上服務及後勤支援服務。其擁有及營運一個後勤服務平台 www.fireteam.net，作為一項服務，其提供將線上及運營遊戲的全套功能。這包括後勤伺服器、玩家資料、物品經濟及存貨、商店供應系統以及消費者滿意度調查。在此分部下，目標集團的主要收入來源是提供四類諮詢服務產品，即(i)裝載連接遊戲相關專門知識，涵蓋客戶端及後勤，(ii)線上功能的設計顧問及分析，包括配對、進展以及遊戲經濟及變現，(iii)透過淨推薦值分析玩家反饋意見，及(iv)遊戲發佈規劃及發佈後支援。這些定制的解決方案可集成於遊戲後勤中，或協助為多個平台及各種類型的不同遊戲重新開發或開發新的線上服務平台。

目標集團能夠收集遊戲數據可用於報告及重要表現指標分析。遊戲性分析技術追蹤、分析及報告目標集團作為遊戲開發商及遊戲發行商擁有的若干遊戲數據。作為遊戲開發商，目標集團可獲得遊戲內行為指標及玩家活動數據。作為遊戲發行商，目標集團亦可獲得於其自己網站進行beta測試或發佈的所有遊戲的玩家人口統計數據、流量來源及廣告投放效率數據。其對玩家人口統計數據、遊戲模式及遊戲內行為進行相關連分析，以深入了解玩家行為及偏好，進而由其遊戲開發工作室用於開發及優化其遊戲。此專有遊戲性分析技術是確保遊戲品質、實現成功最大化、了解玩家行為、提升玩家體驗品質以及優化玩家參與變現潛力的重要資源。

於往績記錄期間，目標集團透過向第三方提供諮詢服務產生收入。下表載列於往績記錄期間目標集團提供諮詢或託管的遊戲：

| 遊戲名稱 | 目標集團於遊戲開發中的角色 | 平台 | 預期發佈日期 |
|--------|--------------------------------------|--------------------------|---------------------|
| 1. 項目E | 線上及多人遊戲功能開發，包括但不限於交叉遊戲、網路支援、錯誤處理及穩健性 | 個人電腦、Xbox One | 二零一六年第四季度至二零一七年第三季度 |
| 2. 項目H | 風險評估及諮詢、配對及交際系統、與Xbox One Live整合改進 | 個人電腦、Xbox One | 二零一五年第四季度 |
| 3. 項目A | 配對及交際系統、與Xbox One Live整合改進 | Xbox One | 二零一八年第四季度 |
| 4. 項目I | 後勤服務及諮詢，包括與專有驗證體系、客戶虛擬物品體系及跨平台解鎖整合 | 個人電腦、Xbox 360、PS3、iOS、安卓 | 二零一三年第四季度 |

目標集團之業務

提供的線上服務與支援收入就某個使用等級按月度費率確認，而當實際使用超過該等級時按預定費率確認。一般來說，根據遊戲託管及支援服務協議，服務費用基於與客戶協定的退出率釐定，退出率根據伺服器每秒請求的用量水平或遊戲預期用量得出。然後目標集團於協商期間按協議的每小時費率收取支援費用，其基於相關遊戲在實施及實時操作中預計需要支援的小時數。

於往績記錄期間，目標集團於該分部產生收入約0.1百萬英鎊、0.6百萬英鎊、0.8百萬英鎊及0.3百萬英鎊，分別佔截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度及二零一六年九月三十日止六個月總收入約3.4%、11.7%、4.9%及3.7%。

遊戲發行

自主發行

目標集團亦從事於發行其自主開發的遊戲，即《爭分奪秒》(*Tempo*)及《RAD陸戰隊》(*RAD Soldiers*)。其主要負責製作及編製營銷材料，以及實施各種營銷措施來推廣其遊戲。進一步詳情請參閱本通函第180頁「一營銷及推廣」一節。

第三方國際分銷商

於往績記錄期間，目標集團委任Nexon America發行及分銷其視頻遊戲《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)。根據與Nexon America訂立的協議，目標集團授予Nexon America獨家許可以發行、經營及分銷《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)。Nexon America須管理向玩家分銷遊戲及遊戲軟件。其亦須提供及管理伺服器系統及其他運營遊戲所需的網絡設備。其亦管理遊戲的計費系統、收集付款及管理功能。於二零一七年一月十七日，目標集團與Nexon America訂立一項協議，據此將終止維護、發行、營運及分銷《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)的獨家權利及許可，且目標集團於終止日期後將擁有該等權利。目標集團已於簽立協議時向Nexon America支付初步款項500,000美元，並將於轉讓及轉移《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)後再向Nexon America支付500,000美元。此外，Nexon America有權於《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)的壽命期內享有收入分成。

目標集團亦與移動設備的國際渠道分銷商訂立標準協議，以使其遊戲可進入彼等之分銷渠道。根據相關協議條款，目標集團授權國際渠道分銷商代表其向終端用戶為遊戲進行推廣、招攬並取得訂單。國際渠道分銷商須向目標集團提供可供遊戲存儲及使終端用戶操作遊戲的託管服務。國際渠道分銷商須向遊戲的終端用戶開具應付款發票。

營銷及推廣

在職務作品模式下，Wedgwood先生及Jolly先生主要負責在高級管理團隊的支持下進行業務發展活動。視頻遊戲製作商則在制定項目管理方案方面提供協助。營銷及品牌推廣團隊製作並每月向發行商交付相關職務作品項目的視頻更新，以確定所達成的進展及重要成果及／或作出的變動。目標集團並不直接從事任何針對遊戲玩家的重大銷售及營銷工作。有關銷售及營銷工作幾乎全部由發行商管理。

在自有知識產權模式下，目標集團於最後實際可行日期擁有一支七人營銷及品牌推廣團隊，致力於向玩家推廣及營銷其遊戲。該團隊包括營銷總監、品牌經理、社群經理、一名攝像師、一名撰稿人及一名媒體藝人。由於目標集更為注重於開發自有知識產權視頻遊戲，目標集團計劃擴充其營銷及品牌推廣團隊。

目標集團在自有知識產權模式下實施多項營銷措施推廣遊戲，包括其遊戲粉絲口碑推薦、營銷活動和利用社交網絡媒體。目標集團與熱心玩家維持緊密聯繫並視其為遊戲粉絲。目標集團鼓勵該等玩家於論壇上深入討論，通過經驗證粉絲網頁及渠道上傳遊戲的Twitch及YouTube視頻截圖來分享遊戲體驗，而後再於其論壇上分享有關粉絲網頁鏈接。在將新遊戲商業化前，目標集團邀請粉絲參與遊戲的封閉及公開測試，並與彼等保持緊密聯繫以取得彼等的反饋意見。目標集團擁有一個可提前接觸遊戲的特定粉絲社群小組。該等粉絲為可靠並經過精心挑選的個人，擔任目標集團的諮詢小組，並幫助對遊戲進行重點測試。目標集團亦為遊戲粉絲開設論壇供彼等互相討論遊戲。目標集團會根據粉絲的反饋意見不斷改進遊戲設定，使遊戲更加耐玩，從而為遊戲建立穩固的核心玩家群體。由於粉絲對遊戲的興趣提升，其通常會向更多朋友推介遊戲，並邀請彼等加入遊戲。

當新遊戲作好商業化準備時，目標集團會透過參加大型遊戲競賽節目開展廣告推廣及營銷活動，在節目中安排訪問及專題討論，從而將其新遊戲引入市場。目標集團亦與第三方營銷服務提供商合作以營銷其遊戲。

目標集團之業務

目標集團亦利用Twitch、Facebook、Instagram及YouTube等各種社交網絡媒體推廣其遊戲。該等社交媒體平台可讓其透過發送有關其新遊戲的文字、圖片、語音及視頻與玩家交流並提供有關其現有遊戲的升級。目標集團定期製作及展示其不時在該等社交媒體上發行的視頻遊戲。目標集團亦安排其遊戲開發商及社群經理不時於該等社交網絡媒體就現有遊戲及待發行的潛力遊戲發表意見，並與第三方平台提供商合作爭取其門戶網站的曝光率以便營銷及推廣遊戲。

技術及網絡基礎設施

目標集團已建立穩固的技術及網絡基礎設施來支撐整體業務運營及系統維護。建立其運營及基礎設施的維護乃透過其自主開發成果以及從第三方收購的軟硬件。

目標集團目前具備技術支援團隊來維護其現有的技術基礎設施，以確保其運營的穩定性，並監控其伺服器，以避免出現任何故障，並修復出現的任何技術問題。

基礎設施

目標集團維護網絡基礎設施以支撐其運營。其維護的伺服器作為數據庫用於存儲玩家資料，並於玩家遊戲過程中收集其行為及偏好。由於發展環境的要求嚴苛且不斷發展，目標集團的戰略已轉向租賃設備以令設備能夠有規律地輪流運作並能迅速適應。目標集團租賃數個核心技術群，包括諸如交換機、核心交換機等網絡硬件，及無線網絡伺服器及存儲系統。此外，目標集團亦租賃個人電腦顯示器及繪圖平板電腦。目標集團亦為額外的伺服器及存儲容量採用基於訂購的雲端技術。

數據備份及復原

目標集團擁有災難復原計劃，並會對其數據進行本地及異地備份。其修復常見技術問題並就異常技術問題向相關遊戲開發團隊作出提醒。因此，目標集團的遊戲開發及營運穩定。目標集團亦有處理伺服器不能運作或電力中斷情況之程序。

目標集團之業務

於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，目標集團遊戲託管並未出現嚴重網絡中斷。如大多數視頻遊戲公司一樣，目標集團經常受到駭客攻擊，譬如社交工程木馬程式、未補丁軟件、釣魚式攻擊、網絡蠕蟲及高級持續性威脅等。目標集團採用偵測及預防方法對抗攻擊，並及時隔離疑似被感染或被攻擊的伺服器。於最後實際可行日期，目標集團並無遭遇任何導致網絡中斷的重大破壞性事件。

玩家服務

就自有知識產權遊戲而言，目標集團提供優質玩家服務及回應其玩家的需求。玩家可通過專有遊戲內技術向目標集團提出查詢、反饋或投訴，透過遊戲內幫助菜單，其提交內容有關事件資料、意外結果及預期協助。此外，目標集團會對所收到的反饋進行文本分析，以確定及解決玩家關注的重點區域。目標集團亦於公共論壇上就其發表的遊戲收集玩家的反饋意見及回答玩家提出的問題。

對於遊戲中發現的報告漏洞，目標集團將向開發部門報告，後者將負責解決所報告的問題並將告知投訴玩家最新進展。對於在任何平台就遊戲發表負面反饋意見的玩家，目標集團將設法聯繫有關玩家以尋求彼等的意見，以幫助進一步改進遊戲。目標集團亦密切監察社交媒體以了解對其遊戲升級執行方式的反饋。於往績記錄期間，目標集團並無收到玩家的任何重大投訴，且並無作出任何財務賠償。

客戶

在職務作品模式下，目標集團的客戶為主要位於北美及歐洲的企業對企業（「B2B」）客戶，而消費者為遊戲玩家，但並非其自有知識產權模式下的客戶。客戶就目標集團開發視頻遊戲或與其合作開發遊戲向目標集團支付款項，而消費者使用視頻遊戲內容。該等客戶均經營不同的業務模式。目標集團主要與市場領先之發行商合作，以參與「暢銷」遊戲。

目標集團之業務

一般而言，目標集團會與其客戶訂立具法律約束力的書面合約，期限於相關項目期間持續，平均為約兩年。若在相關視頻遊戲推出時有實況支持組件，合約期限可能更長。釐定遊戲開發費用會考慮多種因素，包括技術要求、所需僱員數目及遊戲開發時間表。款項一般按進度支付，每個進度之間的時間間隔為約四至五個月。於往績記錄期間，概無出現任何嚴重違反被收購集團與其五大客戶所訂立合約的條款及條件的情況。

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月，五大客戶應佔收入分別佔總收入的約100%、100%、99.7%及99.9%。

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月，最大客戶應佔收入分別佔總收入的約79.7%、87.9%、63.0%及44.5%。

於二零一六年九月三十日，五大客戶已與目標集團維繫平均超過三年的工作關係。於往績記錄期間，目標集團並無收到任何重大客戶投訴。

於往績記錄期間，董事、目標集團的董事及彼等各自的聯繫人、或擁有5%或以上已發行股份的任何股東並無於目標集團任何五大客戶中擁有權益。五大客戶各自為本公司或目標集團之獨立第三方。

在自有知識產權模式下，目標集團的客戶為遊戲玩家，彼等為視頻遊戲的消費者。其消費者一般為中青年男性。

供應商

目標集團的供應商主要包括(i)外部遊戲內容提供商及(ii)伺服器提供商。

一般而言，目標集團選擇第三方供應商乃根據彼等之資質、過往合作經驗、定價競爭力、財務穩定性、交付及時性及服務品質。目標集團亦不時對各供應商進行評估，以釐定有關供應商所提供的服務能否最大程度滿足目標集團的需求。

目標集團之業務

外部遊戲內容提供商

儘管目標集團基本於其遊戲工作室開發視頻遊戲的主要內容及幾乎所有方面，但倘處理諸如二維或三維藝術、圖像設計、音頻創作、翻譯、編程及品質保證時內部缺乏有關方面所要求的專項技能，或倘有關工作的內部資源不時會出現暫時短缺，目標公司會將該等遊戲開發方面的工作外包予第三方。目標集團根據若干因素選擇其外部遊戲內容提供商，包括專長領域、作品質素及交付時間表。於二零一六年九月三十日，主要外部遊戲內容提供商已與目標集團維繫平均超過兩年的工作關係。目標集團所有外部遊戲內容提供商均為獨立第三方。

目標公司一般根據項目性質訂立具法律約束力的協議及條款。一般而言，根據外包服務協議：

- 外包服務提供商向目標集團提供開發方案，並根據目標集團的指定時間表及品質要求將作品交付目標集團；
- 目標集團會審查作品及要求進一步修訂，以確保所有作品均符合其品質要求；
- 目標集團一般於簽立協議後一次性向外包服務提供商支付費用，或根據進度時間表定期向其支付款項；
- 外部遊戲內容提供商會將產品所涉的知識產權分派予目標集團；及
- 外包服務協議一般根據逐個項目訂立，並於出現嚴重違約（例如外包服務提供商未能根據時間表或品質標準交付作品）時可予終止，而在若干情況下，目標集團有權隨時終止相關協議，但須就其已接受的作品支付款項。

伺服器提供商

目標集團委聘網頁服務提供商提供廣泛服務，包括伺服器、彈性雲端運算、數據存儲及存儲網關。目標集團通常基於成本加成按月向網頁服務提供商付款。目標集團於互聯網接受具法律約束力的線上書面客戶協議，並能夠從伺服器提供商提供的廣泛服務產品中作出選擇。合約於任何一方終止前保持有效。款項每月支付。

目標集團之業務

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月，五大供應商應佔採購額佔目標集團收入成本的百分比均少於30%。

於二零一六年九月三十日，五大供應商已與目標集團維持平均超過兩年之工作關係。

於最後實際可行日期，目標集團並無遭遇任何因未能從其供應商獲得服務所導致的重大業務中斷。

於往績記錄期間，目標集團的董事及彼等各自的聯繫人、或擁有5%或以上已發行股份的任何股東並無於目標集團任何五大供應商中擁有任何權益。五大供應商各自為本公司或目標集團之獨立第三方。

於往績記錄期間，概無出現任何嚴重違反目標集團與其五大供應商各自之間所訂立協議的情況。

競爭

儘管目標集團的數名競爭對手就彼等遊戲開發服務收取的費用極具競爭力，但職務作品模式下少有開發商能夠透過專攻競技性多人視頻遊戲的合作開發直接與目標集團競爭。因此，目標集團相信其於市場中擁有穩固地位。目標集團擁有逾15年的遊戲開發經驗，為世界領先的外部獨立遊戲開發商之一，專注於以職務作品模式為市場領先的發行商開發競技性多人視頻遊戲，包括具有AAA級品質的遊戲。

根據弗若斯特沙利文報告，由於分散的市場由眾多遊戲開發商構成，故全球遊戲開發市場的競爭頗為激烈。在此基礎上，個人電腦及電視遊戲市場的准入門檻據觀察較手機遊戲市場一般具有更高的准入門檻。鑒於目標集團專注於個人電腦及電視遊戲開發，此等情形一般對目標集團有利。反觀遊戲開發商市場，弗若斯特沙利文報告指出，遊戲發行商市場由少數主要參與者構成，故高度集中，其中位列前十的發行商（如微軟、騰訊及索尼等）佔二零一五年遊戲發行市場的市場份額超過50%。

目標集團之業務

目標集團主要面對來自諸如Rocksteady等視頻遊戲開發商，以及中小型免費遊戲發行商的競爭。目標集團亦預期會與有意進入視頻遊戲行業的新興遊戲開發商及發行商競爭。目標集團及其現有及潛在競爭者於財務、技術、市場資源、用戶群體、與業內參與者的關係、遊戲組合多樣性程度以及開發經驗及資源方面可能各具不同競爭優勢。目標集團相信，其遊戲開發及遊戲發行的業務相互補充並有助分散若干業務風險。例如，與目標集團遊戲發行業務相競爭的若干視頻遊戲發行商亦為職務作品模式下目標集團遊戲開發業務的客戶。

儘管目標集團於自有知識產權模式下面對各種現有及潛在競爭對手，但目標集團的競爭主要集中於其能否開發極具吸引力的視頻遊戲，通過預測並滿足玩家需求來吸引及保留付費玩家，通過營銷和廣告吸納新的視頻遊戲玩家，並透過其技術基礎設施確保遊戲運營系統的穩定性。目標集團亦透過其他形式的媒介及娛樂活動（如手機遊戲）廣泛競爭其休閒遊戲玩家的閒暇時間及精力。

根據弗若斯特沙利文報告，全球視頻遊戲行業的機會與挑戰並存。例如，新技術的開發，例如虛擬實境及擴展實境，一方面正推動未來視頻遊戲行業的發展，但另一方面遊戲開發商對該等新技術的投資可能使開發商面臨各種風險，例如相關投資的營運成本較高及回報期較遲。

就准入門檻而言，根據弗若斯特沙利文報告，進入視頻遊戲行業一般需要(i)具有高水準研發能力的遊戲開發商及發行商向玩家提供優秀的內容、精巧的製作、穩定的程序及順暢的運行體驗；及(ii)大量資金聘請高端人才及建設基礎設施，以開發及運作優質視頻遊戲。新進入者亦須與掌控用戶資料及推廣渠道等資源的大型遊戲發行商展開競爭。

知識產權

在職務作品模式下，圖像、軟件源代碼文檔以及由目標集團所創的交付件乃賦予發行商，除目標集團現有及自主知識產權及其修改與提升外。

目標集團之業務

在自有知識產權模式下，目標集團認識到知識產權對其業務的重要性，並致力於開發及保護其知識產權。其依靠版權、商標及其他知識產權法律以及與其僱員、平台提供商、支付服務提供商及其他相關方的保密及許可協議保護其知識產權。

全體僱員一般須訂立標準僱用合約，其中載有條款承認彼等代表目標集團產生的所有發明創造、商業機密、開發及其他程序為目標集團的財產，及向目標集團轉讓彼等於該等作品中可能獲得的任何擁有權。該等合約一般亦包括不競爭及保密條文，於彼等與目標集團的僱用關係期間及合約終止後六個月內保持有效。

於最後實際可行日期，目標集團擁有逾50個註冊域名。其一般定期重續其域名登記，且於目標集團認為適當時作出重續申請。正常情況下，倘重續費於域名到期日前支付，則域名重續於支付重續費後即刻生效。然而，務請注意，並非所有登記處均保證能夠成功重續域名。若域名登記因任何原因無法或未予重續，登記將到期，而目標集團將不再擁有該域名的任何相關權利，且第三方可能獲得該域名。

於最後實際可行日期，目標集團於英國、加拿大、美國、歐盟、日本及南韓擁有30個註冊商標。

於最後實際可行日期，目標集團並無註冊專利。

目標集團保護其遊戲的源代碼，並對可接觸源代碼的人士實施嚴格管控。目標集團運用諸如限制內部訪問源代碼、於僱傭合約中訂明保密協議、限制伺服器實體存取以及與所有第三方人士／訪客磋商嚴格的保密協議。

有關目標集團重要知識產權的詳情，請參閱本通函第IV-6頁「附錄四—一般資料—10.該等標的公司的知識產權」一節。

目標集團之業務

儘管目標集團盡力保護其知識產權，但其他視頻遊戲開發商及發行商可能抄襲其理念及設計，且第三方亦可能未經其同意獲取及使用其所擁有或授權的知識產權。此外，為推行其知識產權未來可能需要提出訴訟。詳情請參閱本通函第47頁「與該等標的公司相關之風險因素－與該等標的公司之業務有關的風險－倘第三方未經授權而使用該等標的公司之知識財產，該等標的公司因保護其知識產權而產生的支出可能對其業務造成不利影響」一節。第三方未經授權使用其知識產權，及其保護知識產權所產生的費用，可能對其業務造成不利影響。

於往績記錄期間及直至最後實際可行日期，目標集團並未涉及與第三方的任何重大知識產權糾紛或任何其他未決法律程序。

僱員

於最後實際可行日期，目標集團擁有218名全職僱員位於倫敦。下表載列於最後實際可行日期按職能劃分目標集團的僱員數目：

| | 僱員數目 | 佔總數百分比 |
|-----------|------------|-------------|
| 遊戲開發 | 181 | 83.0% |
| 遊戲諮詢 | 7 | 3.2% |
| 營銷及品牌推廣 | 7 | 3.2% |
| 一般及行政 | 23 | 10.6% |
| 總計 | 218 | 100% |

目標集團的目標是僱用高層次人才，並於友好合作的工作環境中給予彼等足夠的工作自主權。

目標集團聘用大學畢業生或於視頻遊戲行業或遊戲相鄰行業（如技術、電影及動畫行業）聘用經驗豐富的人員。新聘人員須接受三個月試用期。

目標集團擁有完整的學習及發展計劃。目標集團會為其僱員安排課程，內容涵蓋軟性技能，如確認心理健康問題、如何應對壓力、如何確認騷擾或歧視，亦涵蓋困難的技能，尤其與其所執行工作相關的技能。此外，亦鼓勵資深僱員舉行培訓課程，互相交換及分享在職知識。僱員亦有機會參加外部會議，從而可收集有關新技能的資料，並將其帶給目標公司。

目標集團之業務

目標集團認為，其文化、往績記錄、福利待遇、「暢銷」遊戲及品牌知名度是吸引合格候選人的優勢。目標集團參加各種僱員福利計劃，包括養老金、私人醫療、健身房會籍、視力及牙科補貼以及靈活工時。目標集團須根據適用法律按薪金的特定百分比向僱員退休金計劃供款。

僱員並不透過任何工會或以集體勞資協議之方式磋商其僱用條款。於往績記錄期間，目標集團與其僱員維持良好工作關係。於最後實際可行日期，並無發生已經或可能將對其業務營運造成不利影響的勞工糾紛。

目標集團的僱員有資格收取酌情花紅（包括酌情合約計劃）。目標集團正試驗一項計劃，據此，其將每季度總收入的百分之一分派給已於目標集團任職12個完整月份且目前並非處於通知期內的僱員。此外，目標集團的若干僱員有資格收取就其參與的某款遊戲所獲取版權費的分成。目標集團亦向其僱員授出購股權，以獎勵彼等對目標集團成長及發展所作出的貢獻。

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團分別產生員工成本約4.5百萬英鎊、4.9百萬英鎊、7.0百萬英鎊及4.6百萬英鎊，分別佔該等期間目標集團總收入的約300.2%、90.4%、44.7%及51.0%。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團為僱員福利計劃作出的供款總額分別為約68,000英鎊、82,000英鎊、144,000英鎊及108,000英鎊。

目標集團認為，彼等自成立以來的人員流動或流失率並不高。為進一步降低流動率，僱員定期與其經理舉行會議，討論其發展、表現及成長路徑。

保險

目標集團投購的保險覆蓋其營運的各個方面，包括樓宇保險、僱員責任險、公眾責任險、業務中斷險、網絡保險、旅行保險及職業責任險。

目標集團認為，其所購保險的覆蓋範圍對其業務及營運而言當屬足夠，且符合英國的市場慣例。

於往績記錄期間，目標集團並無因其業務遭遇任何重大保險申索。

目標集團之業務

稅項

目標集團公司須根據英國法律繳納及／或就不同稅項及社會保障款項入賬，包括公司稅、僱傭稅及通過「所得稅預扣」(PAYE)系統繳納僱主社會保障供款、僱員社會保障供款及增值稅(VAT)。

增值稅

整體而言，目標集團可申請退還就英國境外客戶以B2B模式向供應商支付的增值稅。倘無應付增值稅，則該公司為淨退稅狀態。目標集團已通過英國稅務部門英國稅務海關總署於約18個月前對目標集團的增值稅作出的核查。

僱傭

目標集團須負責的與僱傭相關的若干稅項包括，按約13.8%的比率作出的僱主社會保障供款及所得稅預扣責任，其規定所得稅及僱員社會保障供款須於源頭上自僱員薪金中扣除，並由目標集團相關僱主向英國稅務海關總署列賬。

公司稅

一般情況下，目標集團可因其合資格享有的增強紓困待遇（如研發信貸）及文化稅收減免（適用於視頻遊戲行業）申請退還其所支付的公司稅。然而，隨著目標集團的成長及財務日益穩健，其或會成為公司稅納稅人因其溢利能力已超逾其取得之信貸。

目標集團合資格申領最高達相關核心研發開支80%的中小企業研發稅收減免。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團收到研發稅項減免款項178,000英鎊、102,000英鎊、184,000英鎊及122,000英鎊。

目標集團合資格申領最高達相關核心研發開支80%的視頻遊戲稅項減免。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團收到視頻遊戲稅項減免款項零、935,000英鎊、1,802,000英鎊及1,001,000英鎊。

詳情請參閱本通函第232頁「目標集團之管理層討論與分析」一節。

目標集團之業務

物業

目標集團為其業務營運於英國租賃若干物業。該等物業被用於非物業活動（定義見上市規則第5.01(2)條），並主要用作目標集團的營運辦公場所。

於最後實際可行日期，目標集團租賃一處總樓面面積約24,500平方呎的物業，租期於二零二八年屆滿。並且目標集團正就毗鄰其現有租賃物業的樓宇磋商第二項租賃，該樓宇的總樓面面積為約9,500平方呎。於最後實際可行日期，目標集團並無擁有任何物業。有關物業的租賃已正式於英國土地註冊局(UK Land Registry)註冊。

法律程序及合規

目標集團可能不時就其業務活動面臨法律程序、調查及申索。為保護合約及財產權利，其亦可能提起法律訴訟。

目標集團現時並不涉及且不知悉任何重大法律、仲裁或行政訴訟、調查或申索。此外，於往績記錄期間或其後直至最後實際可行日期止期間，其並未遭遇任何與其遊戲運營相關的重大申索、投訴或糾紛。

於往績記錄期間，目標集團並無發生任何可能對其業務、財務狀況或經營業績造成重大不利影響的不合規事件。於往績記錄期間及其後直至最後實際可行日期止期間，目標集團於所有重大方面始終遵守適用法律及法規，且未因不符合任何適用法律而受到任何重大行政處罰。

風險管理

目標集團已對其營運的各個方面建立控制體系，並正持續監察其風險管理體系的成效。

目標集團已在公司層面實施充分的內部控制體系：資訊系統、銷售款項收取、固定資產、資本、薪酬及合約安排（包括對知識產權的妥善保護）。對每個領域，目標集團實行政策提供內部控制指引，安排人員執行政策，並設立監督機制。亦就政策實施提供培訓。其已建立渠道升級所有在內部控制領域遭遇的任何主要風險或問題。

目標集團之業務

牌照及許可證

於往績記錄期間及其後直至最後實際可行日期止期間，概無對目標集團於英國營運業務而言屬重要的須自政府部門取得之牌照、批准及許可證。

獎項及榮譽

於往績記錄期間，目標集團的遊戲、產品及服務因其品質優良及受歡迎而獲得多個獎項及榮譽，包括以下各項：

| 獎項／榮譽 | 頒發機構／部門 | 頒發日期 |
|--------------------|--------------------------|-------|
| 最佳公司－One to Watch獎 | 《星期日泰晤士報及Best Companies》 | 二零一五年 |
| 最佳公司－二星級 | 《星期日泰晤士報及Best Companies》 | 二零一六年 |
| 年度僱主 | Bromley商業獎 | 二零一六年 |
| 年度業務 | Bromley商業獎 | 二零一六年 |

向受制裁國家銷售

美國及其他司法權區或組織，包括歐盟、聯合國及澳洲對受制裁國家進行全面或其他廣泛的經濟制裁。於往績記錄期間，目標集團聘用一名俄羅斯分銷商分銷其線上遊戲（儘管於合約終止前並無進行任何銷售）。俄羅斯受禁止與OFAC存置的特別指定國民與禁止往來人員名單所列人士或歐盟、聯合國或澳洲存置的其他受限制各方名單進行交易的若干國際制裁所規限。

目標集團之業務

誠如制裁法律顧問所建議，根據彼等採取的以下程序，於往績記錄期間目標集團與俄羅斯分銷商的合約安排不會導致針對目標集團或本集團（完成目標集團收購事項後）、或任何人士或實體（包括本集團投資者、股東、聯交所、香港結算或香港結算代理人）受到國際制裁法制裁：

- (a) 審閱目標集團及／或本集團所提供證明於往績記錄期間目標集團與俄羅斯分銷商的合約安排之資料；及
- (b) 收到我們就目標集團或其任何聯屬公司於往績記錄期間概無於受國際制裁的國家或與受國際制裁人士從事任何交易的書面證明。

於往績記錄期間，目標集團概無因與俄羅斯分銷商的合約安排而被告知將面臨任何制裁。概無合約訂約方被個別確認為OFAC存置的特別指定國民與禁止往來人員名單所列人士或歐盟、聯合國或澳洲存置的其他受限制各方名單，因此不會被視為受制裁目標。董事承諾，概不會訂立相關制裁法律及法規下的受禁止活動而導致本集團、或任何人士或實體（包括本集團投資者、股東、聯交所、香港結算或香港結算代理人）面臨受制裁風險。

本集團將繼續評估並監控所有目標集團客戶以控制其受到制裁之風險。於評估是否繼續與任何受制裁國家的現有及進行中業務，及是否開始新業務前，目標集團及／或本集團將考慮：(i)相關業務活動是否涉及受到任何國際制裁的任何行業或界別；(ii)相關交易的對手方是否已受到任何國際制裁；(iii)該業務佔我們總收入的規模及價值；及(iv)目標集團及／或本集團繼續相關業務活動的潛在風險。

本集團承諾及內部監控措施

有關內部監控程序詳情，請參閱「被收購集團之業務一向受制裁國家銷售－本集團的承諾及內部監控程序」。

該等標的公司之董事及高級管理層

該等標的公司董事及高級管理層

於完成後，董事會組成或本集團高級管理層將不會有任何變動。被收購集團及目標集團董事及高級管理層的經驗詳情載列如下。

(A) 被收購集團的董事及高級管理層

董事會及高級管理層履歷

James Schmalz先生，48歲，Digital Extremes的創始人兼行政總裁，負責為Digital Extremes設立目標及任務並監督目標的行政工作。James Schmalz先生於一九九三年十二月二十三日獲委任為Digital Extremes董事並於二零零九年二月一日獲委任為行政總裁。彼亦自一九九三年十二月三十一日至二零零九年二月一日擔任Digital Extremes的總裁，於一九九五年二月一日至二零零九年二月一日期間擔任Digital Extremes的秘書及司庫。James Schmalz先生於遊戲開發行業擁有約30年的經驗。於成立被收購集團前，James Schmalz先生自一九八六年至一九九三年期間作為獨立遊戲開發員，於一九八九年創作其首部專業遊戲Legend of Murder並由軟盤發行，於一九九二年推出該部遊戲續集並創作共享遊戲Solar Winds及於一九九三年創作Epic Pinball。James Schmalz先生於一九九二年畢業於滑鐵盧大學，持有應用科學機械工程學士學位，輔修管理科學。

Michael Schmalz博士，49歲，Digital Extremes總裁，負責創建、溝通及執行Digital Extremes的目標、任務及整體方向。Michael Schmalz博士於二零一五年七月二十一日獲委任為Digital Extremes董事及於二零零九年二月一日獲委任為Digital Extremes總裁。彼亦擔任Digital Extremes的財務總監。於加入被收購集團前，彼自二零零二年至二零零七年間為Achimota Centre for Children With Autism的聯合創始人兼理事，擔任Richardson Engineering Ltd.的高級工程師及合夥人，於Reinders and Associates (Barrie) Ltd擔任工程師。Michael Schmalz博士為安大略省持牌專業工程師及安大略省特許會計師協會之特許專業會計師。彼亦為非贏利行業貿易協會Interactive Ontario Industry Association董事。Michael Schmalz博士畢業於滑鐵盧大學，持有應用科學機械工程學士學位，輔修管理科學及水資源。並於滑鐵盧大學獲得通識法語文學學士學位，及於一九九三畢業於西安大略大學，持有機械科學碩士學位，於一九九九年畢業於約克大學舒立克商學院，持有工商管理碩士學位。彼分別於二零零八年及二零一六年取得西安大略大學媒體研究文學碩士及博士學位。Michael Schmalz博士為James Schmalz先生的胞弟。

該等標的公司之董事及高級管理層

王海彤先生（「王先生」），46歲，於二零一五年七月二十五日獲委任為本公司行政總裁，於二零一五年七月三十一日獲委任為Digital Extremes董事，負責為Digital Extremes制定戰略方向及政策。王先生於投資管理及投資銀行業擁有超過15年經驗。在加入本集團前，王先生曾在太盟絕對回報、高盛（亞洲）有限責任公司及奇力資本（香港）有限公司出任多個高級投資職位。在其進入投資銀行業前，王先生在蘇格蘭皇家銀行及瑞銀投資銀行出任高級管理職位。彼於投資、企業融資及業務發展方面有豐富經驗。王先生持有芝加哥大學的工商管理碩士學位。

羅建發先生（「羅先生」），49歲，於二零一五年七月二十八日獲委任為本公司執行董事兼副總裁，於二零一五年七月三十一日獲委任為Digital Extremes董事，負責發展戰略目標及參與Digital Extremes的重大財務決策。羅先生於一九九一年畢業於香港大學，獲社會科學學士學位。彼亦於一九九四年獲得英國埃克塞特大學金融與投資榮譽文學碩士學位。於加入本集團前，羅先生曾於德意志銀行股份公司（香港分行）、美林（亞太）有限公司、荷蘭銀行香港分行、法國巴黎百富勤證券有限公司、摩根大通證券（亞太）有限公司任職多個職位。

黃家駿先生（「黃先生」），38歲，於二零一六年四月二十七日獲委任為Digital Extremes董事，負責Digital Extremes的整體戰略發展及決策制定。黃先生於跨國公司及香港上市公司的審核、財務分析及管理方面擁有豐富經驗。彼為美國註冊會計師公會會員。於加入本集團前，黃先生於二零零八年八月至二零一三年二月擔任華夏能源控股有限公司（前稱為菱控有限公司）（股份代號：08009）之執行董事，於二零一二年六月至二零一五年三月擔任伯明翰環球控股有限公司（股份代號：02309）之獨立非執行董事。彼於二零零零年取得西蒙菲莎大學（Simon Fraser University）文學院學士學位及於二零零一年取得英屬哥倫比亞理工學院技術文憑。

Sinclair先生，44歲，於二零零九年獲委任為Digital Extremes創意總監。Sinclair先生負責主持編程團隊策劃Digital Extremes的專有遊戲引擎Evolution Engine，並向Warframe的開發團隊提供指導。Sinclair先生於編程方面擁有約20年經驗，其中接近17年服務於Digital Extremes。

該等標的公司之董事及高級管理層

Pettypiece先生，32歲，於二零一四年獲委任為Digital Extremes之財務總監，負責於被收購集團管理公司財務並監管資訊科技團隊及分析團隊。**Pettypiece**先生於二零一一年加入被收購集團，最初擔任財務總監並於被收購集團任職超過5年。於加入被收購集團前，**Pettypiece**先生曾任職於安永3年，負責管理加拿大西南安大略的所有客戶。**Pettypiece**先生為加拿大多倫多特許專業會計師，持有西安大略大學管理及組織研究學士學位。

(B) 目標集團董事及高級管理層

董事會及高級管理層履歷

Wedgwood先生，46歲，為目標集團三名創始人之一兼行政總裁。**Wedgwood**先生於二零零一年四月三十日獲委任為Splash Damage董事，於二零一一年九月二十二日獲委任為Fireteam及Warchest董事。**Wedgwood**先生最初擔任《重返德軍總部：深入敵後》(*Wolfenstein: Enemy Territory*)及《雷神之戰：深入敵境》(*Enemy Territory: QUAKE Wars*)的首席遊戲設計師。作為行政總裁，**Wedgwood**先生監管Splash Damage的全部產權，包括暢銷知識產權如《戰爭機器》(*Gear of War*)特許權到其自有知識產權《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)。**Wedgwood**先生亦擔任視頻遊戲行業活動如遊戲開發商大會及D.I.C.E.峰會的演講嘉賓。

van Meer先生，35歲，目標集團三名創始人之一兼技術總監。彼亦於二零一二年一月十七日獲委任為Fireteam董事。作為技術總監，**van Meer**先生負責指導Splash Damage及Fireteam的全部技術及編程工作。彼於目標集團的首個遊戲，即獲英國電影學院獎提名的《重返德軍總部：深入敵後》(*Wolfenstein: Enemy Territory*)中擔任首席編程工程師，隨後為《雷神之戰：深入敵境》(*Enemy Territory: QUAKE Wars*)擔任技術總監，推廣MegaTexture技術並指導編程團隊。於二零一二年，**van Meer**先生創辦Fireteam，致力於結合於Splash Damage的多年經驗，開發遊戲的客戶端及後勤解決方案。彼於二零零八年獲提名為「Develop Magazine's 30 Under 30」之一。

該等標的公司之董事及高級管理層

Jolly先生，37歲，目標集團三名創始人之一兼營銷總監。彼於二零一二年一月三日獲委任為Warchest董事。Jolly先生最初於Splash Damage獲英國電影學院獎提名的《重返德軍總部：深入敵後》(*Wolfenstein: Enemy Territory*)中擔任創意總監，隨後於《雷神之戰：深入敵境》(*Enemy Territory: QUAKE Wars*)中擔任藝術總監。Jolly先生隨後繼續主導營銷及公關團隊，與工作室合夥人緊密合作推動廣告宣傳，並於隨後加入華納兄弟的《蝙蝠俠：阿卡姆起源》(*Batman: Arkham Origins*)。於二零一二年，Jolly先生創辦目標集團的發行及自有產權商標Warchest。作為營銷總監，Jolly先生目前負責目標集團正在開發的多個產權，包括暢銷的《戰爭機器》(*Gears of War*)特許權等外部知識產權及其自有知識產權《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)。Jolly先生亦負責監督一切提升外界對目標集團品牌的認知及知識產權相關的活動，包括社交媒體、出席展示會或一般業務發展。Jolly先生於二零零一年畢業於阿伯泰鄧迪大學，取得電腦遊戲技術的高等教育文憑。

Farrow先生，33歲，目標集團財務總監。彼亦於二零一四年四月一日獲委任為Splash Damage及Warchest董事。自加入目標集團以來，Farrow先生在建立財務職能方面發揮重要作用，包括建立財務團隊，及促進目標集團增長、制訂財務策略及管治。Farrow先生於財務方面擁有九年以上經驗。於二零一二年加入目標集團前，彼於大型機構包括富時、另類投資市場及其他私立法團等擔任不同職位。Farrow先生於二零一一年畢業於亞伯丁大學持有藝術與社會科學高等教育本科文憑，並於其職業生涯早期繼續於特許管理會計師公會攻讀。彼亦為Fireteam的董事。

Jenkins先生，42歲，為目標集團運營總監，並於視頻遊戲開發及發佈擁有超過21年之行業經驗。加入目標集團之前，Jenkins先生為Electronic Arts (Canada) Inc.的高級開發總監。彼亦曾任職於Eidos Limited、Criterion Software Limited及Kuju Entertainment Ltd.。Jenkins先生於二零一一年一月加入目標集團，擔任產品總監，負責所有的遊戲開發，並自委任為運營總監起監督目標集團的業務的各個方面，從遊戲開發團隊（透過後勤及支援服務）至所有工作室支援團隊運營。彼於二零一二年一月三日獲委任為Splash Damage的董事。

該等標的公司之董事及高級管理層

Morris先生，47歲，為目標集團製作主管，於遊戲開發行業具備超過20年的專業經驗。於加入目標集團前，**Morris**先生擔任微軟有限公司的執行製作人。**Morris**先生亦曾於Electronic Arts及其附屬公司Playfish擔任執行製作人。**Morris**先生於THQ International Operations Limited擔任歐洲開發總監。**Morris**先生於一九九二年取得加州大學（聖迭戈分校）的視覺藝術（媒體）文學學士學位，並於二零零五年取得加州大學洛杉磯分校UCLA Extension的順序程序項目管理證書。

除上文所披露者外，概無該等標的公司之董事或高級管理層成員於緊接本通函日期前三年內於任何其他上市公司擔任任何董事職位，或於該等標的公司或本公司持有任何其他職位。

除上文所披露者外，概無根據上市規則第13.51(2)條須予披露的，有關該等標的公司之任何董事或高級管理層成員與其他董事或高級管理層成員關係的任何其他資料。概無該等標的公司之董事或高級管理層成員在與該等標的公司或本公司業務存在或可能存在直接或間接的競爭業務中擁有權益。

被收購集團之管理層討論與分析

以下載列被收購集團於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月之管理層討論與分析。以下管理層討論與分析應連同經審核財務資料閱讀，包括載入本通函附錄二之被收購集團會計師報告之有關附註。

被收購集團之業務概覽

被收購集團主要從事為個人電腦及家用遊戲機硬件終端開發及發行視頻遊戲以及商品銷售。被收購集團成立於一九九三年，直至二零一三年一直專注於以「職務作品」模式為第三方發行商開發視頻遊戲。被收購集團於二零一二年開始專注於開發《星際戰甲》(Warframe)。於二零一三年三月，被收購集團開始在線發佈自主發行之遊戲《星際戰甲》(Warframe)，該遊戲為一款「免費」模式下針對個人電腦及家用遊戲機的合作型第三人稱射擊遊戲，以不斷進化的科幻世界為背景。於往績記錄期間，被收購集團大部分收入來自《星際戰甲》(Warframe)的發行，而該遊戲收入主要來自向其玩家銷售虛擬代幣。於最後實際可行日期，《星際戰甲》(Warframe)的玩家來自美國、加拿大、英國及德國等超過200個國家。

於往績記錄期間，被收購集團業務大幅增長。於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止九個月，其分別產生收入29.2百萬加元、65.8百萬加元、115.1百萬加元及114.7百萬加元，由二零一三年至二零一五年之複合年增長率為98.5%。被收購集團之溢利淨額於同期分別為5.3百萬加元、20.1百萬加元、40.8百萬加元及46.6百萬加元，由二零一三年至二零一五年之複合年增長率為177.5%。

影響被收購集團經營業績之主要因素

據董事作出一切合理查詢後所深知及全悉，董事認為被收購集團之經營業績受到，並預計繼續受到多個因素影響，其中主要包括以下各項：

視頻遊戲行業的發展

被收購集團之經營業績受一般影響視頻遊戲行業的普遍情況影響，包括(i)整體經濟情況；(ii)互聯網使用日益增加；(iii)規管環境；及(iv)對視頻遊戲的需求。視頻遊戲行業的歷史相對較短，且近期迅速增長。詳情請參閱「與該等標的公司相關之行業概覽」一節。被收購集團的遊戲有賴玩家的遊戲開支，而有關開支或視乎彼等的可支配收入水平、預計未來收入及花費意願。

競爭格局及不斷變化的消費者口味

視頻遊戲行業近年增長迅速，主要是由於互聯網發展、數碼開支日益增加、科技發展及電子競技受到歡迎。被收購集團的競爭主要基於其遊戲的質素及特點、其營運基礎設施及專業知識、其產品管理方法的力度及其提供加強其玩家體驗的服務。為持續其於業內的成功，被收購集團必須預料及回應競爭格局的變化並有效地回應不斷變化的玩家興趣及偏好。預計玩家對視頻遊戲的需求將繼續迅速增長，被收購集團未來將於營銷及銷售投入更多精力，以適應不斷變化的消費者口味及業內視頻遊戲開發領域的競爭格局。

提供極富吸引力的視頻遊戲的能力

被收購集團進一步擴大其玩家群體的能力視乎其能否開發及發行有趣又耐玩的新遊戲。目前，被收購集團現有一款自主開發且自行發行的遊戲《星際戰甲》(Warframe)。遊戲開發及發行分部產生的收入，分別佔其截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止九個月的總收入之80.4%、99.4%、99.6%及99.7%。為減少對《星際戰甲》(Warframe)的依賴及擴大其收入基礎，被收購集團正在為個人電腦、Xbox One及PlayStation 4開發第一人稱競技性射擊遊戲。被收購集團認為，展望未來，由於其管理團隊於提供第一人稱競技性射擊遊戲擁有逾二十年經驗，並曾贏得各項獎項，被收購集團處於極有利的位置來提供極富吸引力的視頻遊戲。其亦將利用其現有製作《星際戰甲》(Warframe)的能力於未來推出免費新遊戲。

擴展其玩家群體的能力

被收購集團玩家群體的規模反映其遊戲的受歡迎程度及可持續增長的基礎。被收購集團主要以自其成立以來的累計註冊玩家計量其玩家群體。其累計註冊玩家由二零一三年十二月三十一日的約5,000,000人增加至二零一六年九月三十日的約26,000,000人。有關增加主要是受玩家對《星際戰甲》(Warframe)的接納程度提高所推動，而此乃由於《星際戰甲》(Warframe)的類型具有吸引力、被收購集團為其玩家提供的卓越遊戲體驗以及其所作的營銷及分銷工作。被收購集團為其遊戲提供配備本地化特點及服務的多種語言版本，並吸引北美、歐洲及亞洲超過200個國家的註冊玩家。此外，《星際戰甲》(Warframe)的免費模式使被收購集團迅速建立規模甚大的註冊及活躍玩家群體，得以接觸一批潛在玩

被收購集團之管理層討論與分析

家來使用虛擬代幣購買遊戲內虛擬物品。被收購集團認為其可於未來藉不斷革新及創作新的自有知識產權視頻遊戲，來保留其現有玩家、吸引新玩家及保持活躍玩家群體。

玩家群體變現及擴大每名付費玩家的平均收入

被收購集團主要從向其玩家銷售虛擬代幣產生其收入，而虛擬代幣及虛擬物品為玩家提供遊戲內角色的美化或強化能力。被收購集團的經營業績視乎其變現玩家群體的能力，即增加付費玩家數目及每名付費玩家的平均收入。為加強遊戲的變現能力，被收購集團將藉改進遊戲質素、推出新的遊戲特點及服務及虛擬物品、展開額外遊戲內推廣及其他活動，繼續刺激玩家的興趣、推動遊戲內購買及彼等參與遊戲的局數。

與遊戲渠道分銷商的業務關係

於往績記錄期間，被收購集團經 Valve、微軟及索尼等領先及受歡迎的第三方國際渠道分銷商分銷其視頻遊戲。有關分銷商各自託管數千款視頻遊戲及維持龐大的玩家群體。被收購集團依賴該等第三方國際渠道分銷商於該等第三方國際分銷渠道分銷其視頻遊戲，而該等分銷商記錄有關購買及收取玩家付款、維持其分銷渠道的保安以預防詐騙及其他詐騙活動、提供若干方面的玩家服務及就被收購集團的視頻遊戲收入分成向被收購集團作出及時付款。截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止九個月，經第三方渠道分銷商分銷視頻遊戲產生的收入分別佔被收購集團總收入之 48.1%、79.9%、81.7% 及 85.5%。展望未來，被收購集團能否擴展及深化與其遊戲分銷平台之關係，將極大影響其業務擴展及經營業績。被收購集團有信心其成立已久的管理團隊將繼續引導其向正確的方向前進。

關鍵會計政策及判斷

被收購集團之財務報表及財務業績受須於編製財務報表的過程中作出的會計政策、假設、估計及管理層判斷影響。其作出的估計及假設將影響下一個財政年度內資產及負債的呈報金額。估計及判斷持續經評估並根據以往經驗及未來事件的預計等其他因素作出。由於被收購集團的業績及財務狀況的金額重大，就若干項目作出的會計政策及管理層判斷對被收購集團的業績及財務狀況尤其關鍵。

下列會計政策對被收購集團具關鍵重要性，又或涉及編製被收購集團財務報表所用的最重要估計及判斷。被收購集團之重大會計政策、估計及判斷詳載於本通函附錄二之被收購集團之財務報表附註2，彼等對了解被收購集團之財務狀況及經營業績至關重要。

物業、廠房及設備

有關被收購集團物業、廠房及設備的會計政策，請參閱載於本通函附錄二的被收購集團會計師報告附註2.5。

無形資產

有關被收購集團無形資產的會計政策，請參閱載於本通函附錄二的被收購集團會計師報告附註2.6。

即期及遞延所得稅

有關被收購集團即期及遞延所得稅的會計政策，請參閱載於本通函附錄二的被收購集團會計師報告附註2.16。

以股份為基礎的付款

有關被收購集團以股份為基礎的付款的會計政策，請參閱載於本通函附錄二的被收購集團會計師報告附註2.18。

收入確認

有關被收購集團收入確認的會計政策，請參閱載於本通函附錄二的被收購集團會計師報告附註2.20。

被收購集團之管理層討論與分析

被收購集團之財務表現

經營業績

以下載列根據香港財務報告準則編製之被收購集團於所示期間之財務業績概要：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | | | | 截至九月三十日止九個月 | | | |
|-------------|--------------|-------------|---------------|-------------|---------------|-------------|---------------|-------------|---------------|-------------|
| | 二零一三年 | | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 | % |
| | | | | | | | (未經審核) | | | |
| 收入 | 29,206 | 100.0 | 65,825 | 100.0 | 115,080 | 100.0 | 74,917 | 100.0 | 114,675 | 100.0 |
| 收入成本 | (18,129) | (62.1) | (29,766) | (45.2) | (49,343) | (42.9) | (34,042) | (45.4) | (40,229) | (35.1) |
| 毛利 | 11,077 | 37.9 | 36,059 | 54.8 | 65,737 | 57.1 | 40,875 | 54.6 | 74,446 | 64.9 |
| 其他收入 | 1,350 | 4.6 | 572 | 0.9 | 368 | 0.3 | 368 | 0.5 | - | - |
| 銷售及營銷開支 | (2,927) | (10.0) | (6,570) | (10.0) | (6,951) | (6.0) | (5,176) | (6.9) | (4,432) | (3.9) |
| 一般及行政開支 | (2,248) | (7.7) | (2,896) | (4.4) | (6,143) | (5.3) | (5,045) | (6.7) | (5,095) | (4.4) |
| 其他收益/(虧損)淨額 | 32 | 0.1 | 275 | 0.4 | 1,890 | 1.6 | 1,252 | 1.7 | (1,568) | (1.4) |
| 財務(成本)/收入淨額 | (175) | (0.6) | (20) | (0.0) | 200 | 0.2 | 174 | 0.2 | 67 | 0.1 |
| 除所得稅前溢利 | 7,109 | 24.3 | 27,420 | 41.7 | 55,101 | 47.9 | 32,448 | 43.3 | 63,418 | 55.3 |
| 所得稅開支 | (1,812) | (6.2) | (7,274) | (11.1) | (14,302) | (12.4) | (8,265) | (11.0) | (16,824) | (14.7) |
| 被收購集團擁有人應佔 | | | | | | | | | | |
| 年內/期內溢利 | 5,297 | 18.1 | 20,146 | 30.6 | 40,799 | 35.5 | 24,183 | 32.3 | 46,594 | 40.6 |
| 其他全面虧損 | - | - | (1) | - | (3) | - | (6) | - | 1 | - |
| 年內/期內全面收益總額 | <u>5,297</u> | <u>18.1</u> | <u>20,145</u> | <u>30.6</u> | <u>40,796</u> | <u>35.5</u> | <u>24,177</u> | <u>32.3</u> | <u>46,595</u> | <u>40.6</u> |

經選定綜合全面收益表項目討論

收入

被收購集團之可匯報營運分部可分拆為(i)遊戲開發及發行；(ii)商品銷售；及(iii)職務作品。下表載列被收購集團於所示期間按業務分部劃分的收入明細：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | | | | 截至九月三十日止九個月 | | | |
|---------|---------------|--------------|---------------|--------------|----------------|--------------|---------------|--------------|----------------|--------------|
| | 二零一三年 | | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 | % |
| | | | | | | | (未經審核) | | | |
| 遊戲開發及發行 | 23,478 | 80.4 | 65,455 | 99.4 | 114,566 | 99.5 | 74,584 | 99.6 | 114,298 | 99.7 |
| 商品銷售 | - | - | 140 | 0.2 | 319 | 0.3 | 239 | 0.3 | 240 | 0.2 |
| 職務作品 | 5,728 | 19.6 | 230 | 0.4 | 195 | 0.2 | 94 | 0.1 | 137 | 0.1 |
| 總計 | <u>29,206</u> | <u>100.0</u> | <u>65,825</u> | <u>100.0</u> | <u>115,080</u> | <u>100.0</u> | <u>74,917</u> | <u>100.0</u> | <u>114,675</u> | <u>100.0</u> |

被收購集團之管理層討論與分析

當收入金額能可靠計量，當未來經濟利益可能將流向該實體，及當被收購集團之下述各項活動滿足特定標準時，被收購集團方會從銷售服務確認收入：

- (i) **遊戲開發及發行**：自二零一三年起，被收購集團已開發視頻遊戲，其中主要集中於免費模式下的個人電腦及Xbox One及Play Station 4等家用遊戲機硬件終端的科幻歷險及奇幻射擊類三維遊戲。於二零一三年三月，被收購集團開始於網上分銷自行發行的遊戲《星際戰甲》(Warframe)。在免費模式下，玩家可免費游玩該遊戲的所有基本功能。玩家亦有機會使用虛擬代幣購買虛擬物品，並可付款取得該等虛擬代幣。虛擬代幣可用以交換遊戲內的虛擬物品。來自銷售虛擬代幣的所得款項初步列為遞延收入。收入一般於付費玩家玩遊戲的估計平均期內確認。未來付費玩家的使用模式及行為或與以往使用模式不同，因此，估計平均遊戲期間未來或出現改變。
- (ii) **商品銷售**：為利用被收購集團的遊戲及遊戲角色產生的受歡迎程度帶來的商機，被收購集團自二零一四年亦從事營銷《星際戰甲》(Warframe)及其角色的收藏品、服裝及其他遊戲角色商品。來自銷售商品的收入於有關商品的風險及回報轉移至客戶時確認，時間通常為貨品交付予客戶、客戶驗收有關產品及並無可影響客戶驗收貨物的未履行責任當日。
- (iii) **職務作品**：於二零一三年前，被收購集團專注以職務作品模式為第三方發行商開發視頻遊戲，並繼續為市場領先的第三方發行商代為開發視頻遊戲。其根據職務作品模式開發的遊戲包括《黑暗領域2》(The Darkness II)、《星際爭霸戰》(Star Trek)及《黑暗地帶》(Dark Sector)。被收購集團向第三方發行商交付及完成的貨品及服務為「職務作品」。其於順利完成合約里程碑後收取發行商墊款及合約款項。視乎按逐項基準訂立之委聘條款，於若干職務作品項目之產品推出後向發行商收取版權費。

被收購集團之管理層討論與分析

截至二零一四年十二月三十一日止年度，被收購集團之收入為65.8百萬加元，較截至二零一三年十二月三十一日止年度的29.2百萬加元增加36.6百萬加元或125.3%。有關增加主要由於從遊戲開發及發行分部產生的收入增加42.0百萬加元。被收購集團來自其遊戲開發及發行分部的收入一直來自家用遊戲機及個人電腦平台。由於被收購集團分別於二零一三年十一月及二零一四年九月成功推出《星際戰甲》(Warframe)的索尼PlayStation 4版本及微軟Xbox One版本，來自被收購集團的家用遊戲機平台的收入於截至二零一四年十二月三十一日止年度增加25.8百萬加元。來自被收購集團個人電腦平台的收入於截至二零一四年十二月三十一日止年度增加16.2百萬加元，主要由於《星際戰甲》(Warframe)的受歡迎程度增加導致個人電腦平台的註冊玩家數目由二零一三年十二月三十一日的4,500,000人增加至二零一四年十二月三十一日的8,000,000人。

截至二零一五年十二月三十一日止年度，被收購集團的收入為115.1百萬加元，較截至二零一四年十二月三十一日止年度的65.8百萬加元增加49.3百萬加元或74.9%。有關增加主要由於產生自遊戲開發及發行分部的收入增加49.1百萬加元。被收購集團產生自家用遊戲機平台的收入於截至二零一五年十二月三十一日止年度增加23.8百萬加元，而其主要原因為於二零一四年九月推出的Xbox One平台的收入增加並於二零一五年對被收購集團收入帶來的全年貢獻。被收購集團產生自個人電腦平台的收入於截至二零一五年十二月三十一日止年度增加25.3百萬加元，主要原因為(i)由於《星際戰甲》(Warframe)受歡迎程度上升，個人電腦平台的註冊玩家由二零一四年十二月三十一日的8,000,000人增加至二零一五年十二月三十一日的11,800,000人；及(ii)由於被收購集團於二零一五年努力開拓中國市場視頻遊戲行業的增長，產生自兩家中國發行商產生的收入增加。

截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團的收入為114.7百萬加元，較截至二零一五年九月三十日止九個月的74.9百萬加元增加39.8百萬加元或53.1%。有關增加主要由於產生自遊戲開發及發行分部的收入因《星際戰甲》(Warframe)的受歡迎程度增加而增加39.7百萬加元。被收購集團產生自家用遊戲機平台的收入增加25.2百萬加元，主要由於家用遊戲機平台的註冊玩家人數由二零一五年九月三十日的7,300,000人增加至二零一六年九月三十日的11,400,000人。被收購集團產生自個人電腦平台的收入增加14.5百萬加元，主要由於個人電腦平台的註冊玩家人數由二零一五年九月三十日的10,600,000人增加至二零一六年九月三十日的14,900,000人。

被收購集團之管理層討論與分析

收入成本

於往績記錄期間，被收購集團的收入成本主要包括直接歸屬於開發及發行自有的免費遊戲《星際戰甲》(Warframe)及經被收購集團的職務作品項目開發視頻遊戲的成本。與自有的免費遊戲有關的直接成本包括與渠道分銷商的商戶收入分成、僱員薪金及福利開支以及遊戲開發團隊的辦公室租金。與職務作品項目有關的直接成本主要包括僱員薪金及福利開支、代理費及遊戲開發團隊的辦公室租金。

下表載列被收購集團於所示期間按業務分部劃分的收入成本之明細：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | | | | 截至九月三十日止九個月 | | | |
|-----------|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|
| | 二零一三年 | | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 (未經審核) | % | 千加元 | % |
| 遊戲開發及發行 | 14,194 | 78.3 | 29,699 | 99.8 | 49,176 | 99.7 | 33,920 | 99.6 | 40,041 | 99.5 |
| 商品銷售 | - | - | 67 | 0.2 | 167 | 0.3 | 122 | 0.4 | 188 | 0.5 |
| 職務作品 | 3,935 | 21.7 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 總計 | 18,129 | 100.0 | 29,766 | 100.0 | 49,343 | 100.0 | 34,042 | 100.0 | 40,229 | 100.0 |

下表載列被收購集團於所示期間按性質劃分的收入成本之明細：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | | | | 截至九月三十日止九個月 | | | |
|------------|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|
| | 二零一三年 | | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 (未經審核) | % | 千加元 | % |
| 薪金、工資及福利 | 10,156 | 56.1 | 10,273 | 34.6 | 6,895 | 14.0 | 5,692 | 16.7 | 6,058 | 15.1 |
| 商戶收入分成 | 5,937 | 32.7 | 16,943 | 56.9 | 31,005 | 62.8 | 20,150 | 59.2 | 30,437 | 75.6 |
| 遞延成本 | (1,314) | (7.2) | (355) | (1.2) | 7 | - | (246) | (0.7) | 500 | 1.2 |
| 分銷及銷售費用 | 516 | 2.8 | 870 | 2.9 | 1,482 | 3.0 | 1,136 | 3.3 | 808 | 2.0 |
| 租金及公共區域保養 | 563 | 3.1 | 574 | 1.9 | 592 | 1.2 | 444 | 1.3 | 465 | 1.2 |
| 攤銷 | 624 | 3.4 | 518 | 1.7 | 470 | 1.0 | 393 | 1.2 | 417 | 1.0 |
| 水電 | 102 | 0.6 | 105 | 0.4 | 135 | 0.3 | 112 | 0.3 | 91 | 0.2 |
| 電腦服務 | 122 | 0.7 | 194 | 0.7 | 225 | 0.5 | 153 | 0.4 | 277 | 0.7 |
| 開發成本之攤銷及減值 | - | - | - | - | 7,563 | 15.3 | 5,509 | 16.2 | 393 | 1.0 |
| 商品成本 | - | - | 67 | 0.2 | 167 | 0.3 | 122 | 0.4 | 188 | 0.5 |
| 其他 | 1,423 | 7.8 | 577 | 1.9 | 802 | 1.6 | 577 | 1.7 | 595 | 1.5 |
| 總計 | 18,129 | 100.0 | 29,766 | 100.0 | 49,343 | 100.0 | 34,042 | 100.0 | 40,229 | 100.0 |

被收購集團之收入成本於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月分別為18.1百萬加元、29.8百萬加元、49.3百萬加元及40.2百萬加元。

被收購集團之管理層討論與分析

截至二零一四年十二月三十一日止年度，被收購集團之收入成本為29.8百萬加元，較截至二零一三年十二月三十一日止年度的18.1百萬加元增加11.7百萬加元或64.6%。有關增加主要由於由職務作品項目轉至免費模式導致與渠道分銷商之商戶收入分成增加11.0百萬加元。

截至二零一五年十二月三十一日止年度，被收購集團之收入成本為49.3百萬加元，較截至二零一四年十二月三十一日止年度的29.8百萬加元增加19.5百萬加元或65.4%。有關增加主要由於(i)與渠道分銷商的商戶收入分成較16.9百萬加元增加14.1百萬加元或83.4%，這與遊戲開發及發行分部的收入增長率一致，及(ii)與一家獨立視頻遊戲開發商就開發一款個人電腦及遊戲機平台視頻遊戲有關的開發開支之攤銷及減值增加7.6百萬加元。於截至二零一五年十二月三十一日止年度期間，由於市場對與上述開發商開發的遊戲反應負面及銷情欠佳，被收購集團決定對開發開支作出減值。有關開發開支之攤銷及減值的更多詳情，請參閱「被收購集團之管理層討論與分析－經選定綜合財務狀況表項目討論－開發開支」及載於本通函附錄二的被收購集團會計師報告附註16。

截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團之收入成本為40.2百萬加元，較截至二零一五年九月三十日止九個月的34.0百萬加元增加6.2百萬加元或18.2%。有關增加主要由於與渠道分銷商的商戶收入分成增加10.2百萬加元，這與遊戲開發及發行分部的收入增長率一致並反映被收購集團業務營運持續擴大。

毛利及毛利率

被收購集團的毛利率於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月分別為11.1百萬加元、36.1百萬加元、65.7百萬加元及74.4百萬加元，佔同期毛利率約37.9%、54.8%、57.1%及64.9%。被收購集團的毛利率於往績記錄期間之有關擴大，主要是由於被收購集團之可擴展性日益增加及營運效率日益提高。

被收購集團之管理層討論與分析

下表載列被收購集團於所示期間按業務分部劃分的毛利及毛利率之明細：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | | | | 截至九月三十日止九個月 | | | |
|---------|--------------|------------|-------------|------------|-------------|------------|-----------------------|------------|-------------|------------|
| | 二零一三年 | | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | 毛利 (千加元) | 毛利率 (%) | 毛利 (千加元) | 毛利率 (%) | 毛利 (千加元) | 毛利率 (%) | 毛利 (千加元) (未經審核) | 毛利率 (%) | 毛利 (千加元) | 毛利率 (%) |
| 遊戲開發及發行 | 9,284 | 39.5 | 35,756 | 54.6 | 65,390 | 57.1 | 40,664 | 54.5 | 74,257 | 65.0 |
| 商品銷售 | - | - | 73 | 51.8 | 152 | 47.6 | 117 | 49.0 | 52 | 21.7 |
| 職務作品 | 1,793 | 31.3 | 230 | 100.0 | 195 | 100.0 | 94 | 100.0 | 137 | 100.0 |
| 總計 | 11,077 | 37.9 | 36,059 | 54.8 | 65,737 | 57.1 | 40,875 | 54.6 | 74,446 | 64.9 |

其他收入

截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，其他收入分別為1.4百萬加元、0.6百萬加元、0.4百萬加元及零。有關其他收入指經濟發展及增長部（前稱經濟發展、就業及基礎設施部，「MEDEI」）為支持安大略省的尖端投資項目及就業而給予的政府補貼，其就被收購集團圍繞其遊戲引擎「Evolution Engine」進行的研發活動作出補償。被收購集團從MEDEI獲得的政府補貼總額為2.4百萬加元，最後一期付款於二零一六年年初獲得。有關被收購集團之政府獎勵計劃詳情，請參閱載於本通函附錄二之被收購集團會計師報告附註2.23。於往績記錄期間概無錄得其他收入。

銷售及營銷開支

下表載列被收購集團於所示期間的銷售及營銷開支之明細：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | | | | 截至九月三十日止九個月 | | | |
|----------|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|---------------|-------|-------|-------|
| | 二零一三年 | | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 (未經審核) | % | 千加元 | % |
| 薪金、工資及福利 | 455 | 15.6 | 2,194 | 33.4 | 2,978 | 42.8 | 2,259 | 43.6 | 2,450 | 55.3 |
| 廣告及宣傳開支 | 2,198 | 75.1 | 3,984 | 60.6 | 3,439 | 49.5 | 2,546 | 49.2 | 1,581 | 35.7 |
| 攤銷 | 48 | 1.6 | 78 | 1.2 | 116 | 1.7 | 83 | 1.6 | 108 | 2.4 |
| 其他 | 226 | 7.7 | 314 | 4.8 | 418 | 6.0 | 288 | 5.6 | 293 | 6.6 |
| 總計 | 2,927 | 100.0 | 6,570 | 100.0 | 6,951 | 100.0 | 5,176 | 100.0 | 4,432 | 100.0 |

被收購集團之管理層討論與分析

於往績記錄期間，被收購集團之銷售及營銷開支主要包括銷售人員之薪金及福利開支、廣告及宣傳開支及其他。截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團的銷售及營銷開支分別為2.9百萬加元、6.6百萬加元、7.0百萬加元及4.4百萬加元，佔其同期收入之9.9%、10.0%、6.1%及3.8%。

截至二零一四年十二月三十一日止年度，被收購集團之銷售及營銷開支為6.6百萬加元，較截至二零一三年十二月三十一日止年度的2.9百萬加元增加3.7百萬加元或127.6%。有關增加主要由於(i)廣告及宣傳開支增加1.8百萬加元，而此乃主要由於廣告活動持續吸引《星際戰甲》(Warframe)新玩家；及(ii)銷售人員薪金及福利開支因其增聘銷售人員支援《星際戰甲》(Warframe)之營銷及銷售活動而增加1.7百萬加元。

截至二零一五年十二月三十一日止年度，被收購集團之銷售及營銷開支為7.0百萬加元，較截至二零一四年十二月三十一日止年度的6.6百萬加元略增0.4百萬加元或6.1%。

截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團之銷售及營銷開支為4.4百萬加元，較截至二零一五年九月三十日止九個月的5.2百萬加元減少0.8百萬加元或15.4%。有關減少主要由於因被收購集團於二零一五年下半年開始主要透過其銷售團隊而非外包予第三方進行宣傳及廣告活動而令宣傳開支減少0.9百萬加元。

一般及行政開支

下表載列被收購集團於所示期間的一般及行政開支之明細：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | | | | 截至九月三十日止九個月 | | | |
|----------|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|---------------|-------|-------|-------|
| | 二零一三年 | | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 | % | 千加元 (未經審核) | % | 千加元 | % |
| 薪金、工資及福利 | 1,239 | 55.1 | 1,782 | 61.5 | 5,025 | 81.8 | 4,118 | 81.6 | 3,812 | 74.8 |
| 出差及酬酢費用 | 269 | 12.0 | 331 | 11.4 | 228 | 3.7 | 210 | 4.3 | 303 | 5.9 |
| 辦公室開支 | 385 | 17.1 | 326 | 11.3 | 158 | 2.6 | 98 | 1.9 | 240 | 4.7 |
| 專業人士及牌照費 | 186 | 8.3 | 191 | 6.6 | 91 | 1.5 | 91 | 1.8 | 174 | 3.4 |
| 攤銷 | 46 | 2.0 | 67 | 2.3 | 191 | 3.1 | 163 | 3.2 | 149 | 2.9 |
| 其他 | 123 | 5.5 | 199 | 6.9 | 450 | 7.3 | 365 | 7.2 | 417 | 8.3 |
| 總計 | 2,248 | 100.0 | 2,896 | 100.0 | 6,143 | 100.0 | 5,045 | 100.0 | 5,095 | 100.0 |

被收購集團之管理層討論與分析

於往績記錄期間，被收購集團之一般及行政開支主要包括行政人員之薪金及福利開支、出差及酬酢開支、辦公室開支及其他。截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團之一般及行政開支分別為2.2百萬加元、2.9百萬加元、6.1百萬加元及5.1百萬加元，佔其同期收入之7.5%、4.4%、5.3%及4.4%。

截至二零一四年十二月三十一日止年度，被收購集團之一般及行政開支為2.9百萬加元，較截至二零一三年十二月三十一日止年度的2.2百萬加元增加0.7百萬加元或31.8%。有關增加主要由於行政人員之薪金及福利開支增加，而有關開支增加主要由於被收購集團的行政人員數目增加以支援其業務擴展。

截至二零一五年十二月三十一日止年度，被收購集團之一般及行政開支為6.1百萬加元，較截至二零一四年十二月三十一日止年度的2.9百萬加元增加3.2百萬加元或110.3%。有關增加主要由於行政人員之薪金及福利開支增加3.2百萬加元，而此乃由於被收購集團業務改善致使僱員之薪酬待遇提高。

截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團之一般及行政開支為5.1百萬加元，較截至二零一五年九月三十日止九個月的5.0百萬加元略增0.1百萬加元或2.0%。

其他收益／(虧損)淨額

於往績記錄期間，被收購集團其他收益及虧損淨額主要為匯兌收益或虧損。被收購集團於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度分別錄得其他收益淨額0.03百萬加元、0.3百萬加元及1.9百萬加元。被收購集團於截至二零一六年九月三十日止九個月錄得其他虧損淨額1.6百萬加元。

被收購集團之管理層討論與分析

財務收入／(成本)淨額

於往績記錄期間，被收購集團之財務收入或成本主要包括來自銀行現金存款之利息收入，其中部分被其借款的利息開支抵銷。被收購集團於截至二零一三年及二零一四年十二月三十一日止年度分別錄得財務成本淨額0.2百萬加元及0.02百萬加元，並於截至二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月分別錄得財務收入淨額0.2百萬加元及0.07百萬加元。財務收入淨額由二零一三年至二零一五年之增加趨勢主要由於被收購集團之現金狀況改善，導致較少動用貸款及產生更多存款利息收入。財務收入於截至二零一六年九月三十日止九個月較截至二零一五年九月三十日止九個月減少，主要由於存款減少，而此乃主要由於被收購集團於同期分派股息48.5百萬加元。

所得稅開支

被收購集團之所得稅開支於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止九個月分別為1.8百萬加元、7.3百萬加元、14.3百萬加元及16.8百萬加元，同期實際稅率為25.4%、26.6%、26.0%及26.5%。

於往績記錄期間，被收購集團之所得稅開支包括加拿大企業所得稅，有關稅項根據現時聯邦及各省於各自年度之法定企業所得稅稅率釐定。根據加拿大相關所得稅法律，被收購集團於往績記錄期間須就應課稅收入按法定稅率26.5%繳納企業所得稅。

年度／期內溢利

由於上述因素，被收購集團之溢利淨額於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度分別為5.3百萬加元、20.1百萬加元及40.8百萬加元，由二零一三年至二零一五年之複合年增長率為177.5%。被收購集團之溢利淨額於截至二零一六年九月三十日止九個月為46.6百萬加元，較截至二零一五年九月三十日止九個月的24.2百萬加元增加22.4百萬加元或92.6%。

被收購集團之管理層討論與分析

流動資金及財務資源

財務政策

被收購集團一般以內部產生之資源及股本及／或債務融資活動為其營運籌集資金。只要有關融資方法適合並對被收購集團有益，所有融資方法將會被考慮。被收購集團之現金及銀行存款以加元、美元及歐元計值。

現金流量

被收購集團主要透過經營活動產生之現金流量為其流動資金需求籌集資金。其現金之主要用途為物業、廠房及設備的資本開支及財務投資。

下表載列被收購集團於所示期間之現金流量淨額概要：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|---------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | 二零一三年 千加元 | 二零一四年 千加元 | 二零一五年 千加元 | 二零一五年 千加元 | 二零一六年 千加元 |
| 經營活動產生現金淨額 | 5,981 | 24,482 | 43,462 | 26,291 | 51,414 |
| 投資活動所用現金淨額 | (334) | (3,606) | (6,609) | (5,487) | (623) |
| 融資活動所用現金淨額 | (239) | (10,149) | (36,132) | (17,000) | (48,496) |
| 年初／期初現金及現金等價物 | 676 | 6,084 | 16,814 | 16,814 | 17,541 |
| 匯率變動的影響淨額 | - | 3 | 6 | 11 | 5 |
| 年末／期末現金及現金等價物 | 6,084 | 16,814 | 17,541 | 20,629 | 19,841 |

經營活動產生現金淨額

於往績記錄期間，被收購集團從經營活動產生的現金的主要來源包括來自向玩家銷售虛擬代幣的所得款項。經營活動中現金之主要用途為員工薪金及福利、分銷及付款渠道成本以及所得稅。

被收購集團之管理層討論與分析

於截至二零一三年十二月三十一日止年度，被收購集團從經營活動產生的現金淨額為6.0百萬加元，主要反映扣除所得稅前溢利7.1百萬加元，並經調整非現金項目3.1百萬加元、營運資金變動0.2百萬加元、所獲稅收抵免3.4百萬加元及所付所得稅1.1百萬加元。非現金對賬項目主要包括應收稅收抵免撥備6.7百萬加元，其中部分被遞延信貸及其他負債2.4百萬加元所抵銷。有關應收稅收抵免撥備的詳情，請參閱「被收購集團之管理層討論與分析－經選定綜合財務狀況表項目討論－應收稅收抵免」一節及載於本通函附錄二的被收購集團會計師報告附註27。營運資金變動主要包括貿易及其他應收款項增加1.5百萬加元，其中部分被貿易及其他應付款項增加1.2百萬加元所抵銷，有關款項增加主要由於被收購集團業務擴展。

於截至二零一四年十二月三十一日止年度，被收購集團從經營活動產生的現金淨額為24.5百萬加元，主要反映扣除所得稅前溢利27.4百萬加元，並經調整非現金項目約4.0百萬加元、營運資金變動3.4百萬加元、所獲稅收抵免4.5百萬加元及所得稅退款12,000加元。非現金對賬項目主要包括應收稅收抵免撥備5.3百萬加元。營運資金變動主要包括貿易及其他應收款項因被收購集團收入增加而增加4.3百萬加元，其中部分因被收購集團業務擴展導致的貿易及其他應付款項增加1.0百萬加元而抵銷。

截至二零一五年十二月三十一日止年度，被收購集團從經營活動產生的現金淨額為約43.5百萬加元，主要反映扣除所得稅前溢利55.1百萬加元，並經調整非現金項目1.5百萬加元、營運資金變動9.6百萬加元、所獲稅收抵免5.3百萬加元及所付所得稅8.8百萬加元。非現金對賬項目主要包括開發開支的攤銷及減值7.6百萬加元，其中部分被應收稅收抵免撥備6.4百萬加元所抵銷。有關開發開支的攤銷及減值的更多詳情，請參閱「被收購集團之管理層討論與分析－經選定綜合財務狀況表項目討論－開發開支」一節及載於本通函附錄二的被收購集團會計師報告附註16。營運資金變動主要包括(i)由於被收購集團收入增加，貿易及其他應收款項增加8.0百萬加元；及(ii)由於被收購集團支付應計花紅及應付職工薪酬，貿易及其他應付款項減少1.6百萬加元。

被收購集團之管理層討論與分析

於截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團從經營活動產生的現金淨額為51.4百萬加元，主要反映扣除所得稅前溢利63.4百萬加元，並經調整非現金項目5.4百萬加元、營運資金變動5.2百萬加元及所付所得稅11.7百萬加元。非現金對賬項目主要包括應收稅收抵免撥備5.0百萬加元。營運資金變動主要包括(i)貿易及其他應付款項因被收購集團業務擴展而增加2.8百萬加元；及(ii)貿易及其他應收款項因被收購集團於二零一五年十二月發行《星際戰甲》(Warframe)升級版本吸引玩家增加於該遊戲的開支而減少2.5百萬加元。

投資活動所用現金淨額

截至二零一三年十二月三十一日止年度，被收購集團於投資活動所用的現金淨額為0.3百萬加元。於投資活動所用的現金淨額主要由於購買物業、廠房及設備0.3百萬加元。

截至二零一四年十二月三十一日止年度，被收購集團於投資活動所用的現金淨額為3.6百萬加元。於投資活動所用的現金淨額主要由於(i)就開發一款視頻遊戲向一家獨立視頻遊戲開發商預付的開發開支2.2百萬加元，(ii)購買物業、廠房及設備1.1百萬加元，其中主要包括就電腦硬件及租賃物業裝修支付的現金分別為0.6百萬加元及0.4百萬加元，及(iii)購買透過損益按公平值計算之金融資產1.0百萬加元，其中部分被銷售有關金融資產所得款項0.6百萬加元所抵銷。

截至二零一五年十二月三十一日止年度，被收購集團於投資活動所用的現金淨額為6.6百萬加元。於投資活動所用的現金淨額主要由於(i)就開發一款視頻遊戲向一家獨立視頻遊戲開發商預支的開發開支6.0百萬加元，及(ii)購買物業、廠房及設備1.2百萬加元，其中主要包括就傢俬和裝置、電腦硬件及租賃物業裝修支付的現金分別0.4百萬加元、0.4百萬加元及0.4百萬加元，其中部分被銷售透過損益按公平值計算之金融資產所得款項0.4百萬加元所抵銷。

被收購集團之管理層討論與分析

截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團於投資活動所用的現金淨額為0.6百萬加元。於投資活動所用的現金淨額主要由於(i)就開發一款視頻遊戲向一家獨立視頻遊戲開發商預付的開發開支0.3百萬加元，及(ii)購買物業、廠房及設備0.3百萬加元，其中主要包括就電腦硬件支付的現金0.2百萬加元。

融資活動所用現金淨額

截至二零一三年十二月三十一日止年度，被收購集團於融資活動所用的現金淨額為0.2百萬加元，主要由於支付股東貸款利息0.2百萬加元。

截至二零一四年十二月三十一日止年度，被收購集團於融資活動所用的現金淨額為10.1百萬加元，主要由於被收購集團向股東償還貸款10.0百萬加元。

截至二零一五年十二月三十一日止年度，被收購集團於融資活動所用的現金淨額為36.1百萬加元，主要由於向其股東派付股息36.1百萬加元。

截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團於融資活動所用的現金淨額為48.5百萬加元，主要由於向其股東派付股息48.5百萬加元。

被收購集團之管理層討論與分析

流動資產及負債淨額

於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日及十二月三十一日，被收購集團之流動資產淨額分別為5.1百萬加元、22.8百萬加元、28.3百萬加元、24.8百萬加元及25.1百萬加元。下表載列流動資產及流動負債於所示日期之明細：

| | 於十二月三十一日 | | | 於 | 於 |
|---------------|---------------------|----------------------|----------------------|-----------------------|---------------------------------------|
| | 二零一三年 千加元 | 二零一四年 千加元 | 二零一五年 千加元 | 二零一六年 九月三十日 千加元 | 二零一六年 十二月 三十一日 千加元 (未經審核) |
| 流動資產 | | | | | |
| 存貨 | 98 | 60 | 334 | 413 | 365 |
| 應收稅收抵免 | 11,361 | 12,284 | 13,800 | 19,042 | 20,960 |
| 貿易及其他應收款項 | 4,707 | 9,031 | 17,029 | 14,550 | 17,021 |
| 應收一名股東之款項 | - | 163 | - | - | - |
| 透過損益按公平值計算之 | | | | | |
| 金融資產 | - | 534 | - | - | - |
| 現金及現金等價物 | 6,084 | 16,814 | 17,541 | 19,842 | 15,517 |
| 流動資產總額 | <u>22,250</u> | <u>38,886</u> | <u>48,704</u> | <u>53,847</u> | <u>53,863</u> |
| 流動負債 | | | | | |
| 貿易及其他應付款項 | 2,087 | 3,096 | 2,164 | 6,226 | 3,982 |
| 遞延信貸及其他負債 | 3,170 | 3,705 | 4,129 | 3,104 | 3,867 |
| 衍生金融工具 | 40 | 106 | - | - | - |
| 最終控股公司貸款 | 10,000 | - | - | - | - |
| 應付所得稅 | 1,881 | 9,219 | 14,099 | 19,715 | 20,866 |
| 流動負債總額 | <u>17,178</u> | <u>16,126</u> | <u>20,392</u> | <u>29,045</u> | <u>28,715</u> |
| 流動資產淨額 | <u><u>5,072</u></u> | <u><u>22,760</u></u> | <u><u>28,312</u></u> | <u><u>24,802</u></u> | <u><u>25,148</u></u> |

於二零一四年十二月三十一日，被收購集團之流動資產淨額為22.8百萬加元，而二零一三年十二月三十一日之流動資產淨額為5.1百萬加元。有關增加主要由於(i)現金及現金等價物增加10.7百萬加元，這與被收購集團之溢利增加一致；(ii)由於其於二零一四年償還最終控股公司貸款，其有關貸款減少10.0百萬加元；及(iii)貿易及其他應收款項增加4.3百萬加元，這與被收購集團之收入增加一致，流動資產淨額增加部分被應付所得稅增加7.3百萬加元所抵銷。

被收購集團之管理層討論與分析

於二零一五年十二月三十一日，被收購集團之流動資產淨額為28.3百萬加元，而於二零一四年十二月三十一日之流動資產淨額為22.8百萬加元。有關增加主要由於(i)貿易及其他應收款項增加8.0百萬加元，這與被收購集團之收入增加一致；及(ii)應收稅收抵免增加1.5百萬加元，其中部分被應付所得稅增加4.9百萬加元所抵銷，這與被收購集團之稅前溢利增加一致。

於二零一六年九月三十日，被收購集團之流動資產淨額為24.8百萬加元，而於二零一五年十二月三十一日之流動資產淨額為28.3百萬加元。有關減少主要由於(i)應付所得稅增加5.6百萬加元，這與被收購集團之稅前溢利增加一致；(ii)貿易及其他應付款項增加4.0百萬加元，其主要原因為通常於年終派付的應計花紅增加2.6百萬加元；及(iii)貿易及其他應收款項減少2.4百萬加元，因被收購集團於二零一五年十二月推出《星際戰甲》(Warframe)遊戲的升級版本吸引玩家增加遊戲開支，其中部分被以下各項所抵銷：(i)應收稅收抵免增加5.2百萬加元；及(ii)現金及現金等價物增加2.3百萬加元，這與被收購集團之溢利增加一致。

於二零一六年十二月三十一日，被收購集團之流動資產淨額相對保持穩定，由二零一六年九月三十日之流動資產淨額24.8百萬加元小幅增長0.3百萬加元至二零一六年十二月三十一日之流動資產淨額25.1百萬加元。

負債

銀行貸款及其他借款及負債聲明

被收購集團於二零一六年十二月三十一日或最後實際可行日期，並無任何未償還之借款資本、銀行透支、承兌負債或其他相似負債、債券、按揭、抵押、貸款、承兌信貸、租購承擔或擔保或其他重大或然負債。董事已確認，自二零一六年十二月三十一日至最後實際可行日期，被收購集團之負債承擔及或然負債概無任何重大變動。

於二零一六年十二月三十一日及最後實際可行日期，被收購集團並無任何向外籌集資金的明確計劃。

被收購集團之管理層討論與分析

或然負債

於最後實際可行日期，被收購集團並無任何將對其財務狀況、流動資金或經營業績產生重大不利影響的重大或然負債。

經選定綜合財務狀況表項目討論

貿易及其他應收款項

下表載列被收購集團於所示日期之貿易及其他應收款項：

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------------|--------------|--------------|---------------|---------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 千加元 | 千加元 | 千加元 | 千加元 |
| 貿易應收款項 | 3,837 | 8,272 | 16,638 | 14,236 |
| 預付款項 | 127 | 154 | 196 | 267 |
| 應計應收MEDTE的補貼 | 596 | 331 | 50 | - |
| 應收商品稅 | 18 | 53 | 10 | 31 |
| 其他 | 129 | 221 | 135 | 16 |
| | <u>4,707</u> | <u>9,031</u> | <u>17,029</u> | <u>14,550</u> |

於往績記錄期間，被收購集團之貿易應收款項主要包括應收分銷渠道（包括第三方國際渠道分銷商、第三方中國發行商及其專有分銷渠道）之款項。被收購集團於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日之貿易應收款項分別為3.8百萬加元、8.3百萬加元、16.6百萬加元及14.2百萬加元。貿易應收款項於二零一三年至二零一五年的增長趨勢與來自被收購集團遊戲開發及發行分部的收入增加一致。被收購集團於二零一六年九月三十日之貿易應收款項低於二零一五年十二月三十一日之貿易應收款項，因被收購集團於二零一五年十二月推出《星際戰甲》(Warframe)遊戲的升級版本吸引玩家增加遊戲開支。

被收購集團之管理層討論與分析

被收購集團已為客戶制定不同信貸政策。信貸期一般介乎30日至90日。於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日，應收五大債務人之貿易應收款項分別佔同日貿易應收款項總額之97.9%、97.0%、89.3%及47.0%。尤其是，應收其最大債務人之貿易應收款項分別佔於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日到期應收款項總額之53.6%、27.1%、31.0%及19.2%。

下表載列被收購集團於所示日期按發票日期之貿易應收款項賬齡分析：

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------|----------|-------|--------|--------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 千加元 | 千加元 | 千加元 | 千加元 |
| 1至30日 | 3,772 | 6,453 | 15,117 | 14,186 |
| 31至60日 | 59 | 1,296 | 551 | - |
| 61至90日 | 1 | 478 | 865 | 19 |
| 超過90日 | 5 | 45 | 105 | 31 |
| | 3,837 | 8,272 | 16,638 | 14,236 |

於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日及二零一六年九月三十日，被收購集團已逾期但未減值之貿易應收款項分別為0.1百萬加元、1.8百萬加元、1.5百萬加元及0.9百萬加元。該等款項涉及無信貸違約記錄及與被收購集團持續維持業務關係之若干客戶。該等根據到期日已逾期但並無減值之貿易應收款項的賬齡分析如下：

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------|----------|-------|-------|--------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 千加元 | 千加元 | 千加元 | 千加元 |
| 1至30日 | 26 | 1,261 | 550 | 830 |
| 31至60日 | 15 | 462 | 860 | 1 |
| 61至90日 | 9 | 13 | 64 | 1 |
| 超過90日 | 5 | 30 | 30 | 28 |
| | 55 | 1,766 | 1,504 | 860 |

被收購集團之管理層討論與分析

根據過往經驗，由於信貸質素並無重大變動及有關結餘仍被視為可全額收回，被收購集團之管理層認為並無必要就該等結餘作出減值撥備。被收購集團於二零一六年九月三十日之未收回貿易應收款項為14.2百萬加元，其中99.7%已於最後實際可行日期收取。

截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團貿易應收款項之平均週轉日數（以某一期間之貿易應收款項期初及期末結餘之平均數除以期內收入再乘以該期間之日數計算）分別為49.4日、33.6日、39.5日及36.7日。

應收稅收抵免

於往績記錄期間，被收購集團之應收稅收抵免包括安大略省互動數字稅收抵免（「**OIDMTC**」）應收款項、安大略省合作教育稅收抵免（「**OCETC**」）應收款項及應收預扣稅收。應收安大略媒體發展公司（「**OMDC**」）的OIDMTC應收款項為基於被收購集團就互動數碼媒體產品申請的合資格安大略勞工開支及合資格營銷及分銷開支。OCETC為向聘用參加安大略大學或學院之合作教育課程之學生之僱主提供的可退稅收抵免。

被收購集團於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日及二零一六年九月三十日之應收稅收抵免分別為11.4百萬加元、12.3百萬加元、13.8百萬加元及19.0百萬加元。被收購集團之應收稅收抵免於往績記錄期間的增長趨勢主要由於OIDMTC應收款項增加。

被收購集團之管理層討論與分析

下表載列被收購集團於所示日期之應收稅收抵免：

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|----------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 千加元 | 千加元 | 千加元 | 千加元 |
| 應收OCETC | - | - | 34 | 62 |
| 應收OIDMTC | 11,300 | 12,076 | 13,124 | 18,062 |
| 應收預扣稅收 | 61 | 208 | 642 | 918 |
| | <u>11,361</u> | <u>12,284</u> | <u>13,800</u> | <u>19,042</u> |

下表載列被收購集團於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止九個月收取OMDC之應收稅收抵免變動：

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|----------|----------------|----------------|----------------|---------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 千加元 | 千加元 | 千加元 | 千加元 |
| 期初餘額 | 7,975 | 11,300 | 12,076 | 13,124 |
| 計入員工福利開支 | 6,730 | 5,264 | 6,354 | 4,938 |
| 收取OMDC現金 | <u>(3,405)</u> | <u>(4,488)</u> | <u>(5,306)</u> | <u>-</u> |
| 期末餘額 | <u>11,300</u> | <u>12,076</u> | <u>13,124</u> | <u>18,062</u> |

被收購集團之管理層討論與分析

開發開支

於往績記錄期間，被收購集團之開發開支主要為就開發個人電腦及遊戲機平台的一款視頻遊戲向一家獨立視頻遊戲開發商付款。被收購集團於二零一四年十二月訂立書面協議，向一家獨立視頻遊戲開發商就開發個人電腦及遊戲機平台的一款視頻遊戲提供墊款，以換取該遊戲之獨家發行權。於二零一四年十二月三十一日，已預付合計1.9百萬美元（相當於2.2百萬加元），其餘4.9百萬美元（相當於6.0百萬加元）於截至二零一五年十二月三十一日止年度期間預付。合約並無規定作出進一步預付款項。

於二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日，被收購集團之開發開支分別為2.2百萬加元、0.6百萬加元及0.4百萬加元。於截至二零一五年十二月三十一日止年度期間，由於市場對與前述開發商開發的遊戲的反應及銷情欠佳，被收購集團決定對開發開支作出減值。

下表載列被收購集團於往績記錄期間之開發開支之攤銷及減值：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至 |
|------------|--------------|--------------|--------------|------------------------------|
| | 二零一三年 千加元 | 二零一四年 千加元 | 二零一五年 千加元 | 二零一六年 九月三十日 九個月 千加元 |
| 開發開支之攤銷及減值 | - | - | 7,563 | 393 |

貿易及其他應付款項

下表載列被收購集團於所示日期之貿易及其他應付款項：

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|-----------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | 二零一三年 千加元 | 二零一四年 千加元 | 二零一五年 千加元 | 九月三十日 千加元 |
| 貿易應付款項 | 628 | 923 | 740 | 210 |
| 應付股息 | - | - | 612 | 1,916 |
| 其他應付及應計款項 | 1,459 | 2,173 | 812 | 4,100 |
| | <u>2,087</u> | <u>3,096</u> | <u>2,164</u> | <u>6,226</u> |

被收購集團之管理層討論與分析

下表載列被收購集團於所示日期按發票日期之貿易應付款項賬齡分析：

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------|------------|------------|------------|------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 千加元 | 千加元 | 千加元 | 千加元 |
| 即期至30日 | 464 | 662 | 734 | 207 |
| 31至60日 | 69 | 88 | 6 | 1 |
| 61至90日 | - | 173 | - | 1 |
| 超過90日 | 95 | - | - | 1 |
| | <u>628</u> | <u>923</u> | <u>740</u> | <u>210</u> |

於往績記錄期間，貿易應付款項主要包括應付服務提供商及設備供應商之款項。被收購集團於二零一六年九月三十日之未償還貿易應付款項為210,000加元，其中209,000加元或99.5%於最後實際可行日期已結付。

被收購集團之應付股息主要包括宣派但未派付之股息。

於往績記錄期間，被收購集團之其他應付及應計款項主要包括於期後期間所收發票的應計應付款項、應計花紅及應付職工薪酬。其他應付及應計款項於二零一六年九月三十日較二零一五年十二月三十一日增加，主要由於將於二零一六年底派付僱員的應計花紅增加。

衍生金融工具

於往績記錄期間，被收購集團之收入主要以美元產生，其營運成本及開支主要以加元計值。為更好管理其外幣風險，被收購集團於截至二零一三年及二零一四年十二月三十一日止年度購入美元／加元遠期外匯合約，當中被收購集團將支付一筆美元名義本金額以換取指定加元金額。於二零一三年及二零一四年十二月三十一日，被收購集團之衍生金融工具的估值分別為0.04百萬加元及0.1百萬加元。被收購集團於截至二零一五年十二月三十一日及二零一六年九月三十日並無衍生金融工具。

被收購集團之管理層討論與分析

遞延信貸及其他負債

於往績記錄期間，被收購集團之遞延收入包括透過其視頻遊戲銷售虛擬代幣的所得款項，該筆款項於付費玩家之估計平均年期經損益確認。被收購集團之遞延租約優惠指就其新辦公室租賃向被收購集團的業主接獲的優惠的未攤銷價值，租期自二零一一年七月一日起計。遞延租約優惠於租約期攤銷。遞延租約優惠之即期部分指自綜合財務狀況表日期起未來12個月內將予攤銷的免租價值。

下表載列被收購集團於所示日期之遞延信貸及其他負債：

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|---------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 千加元 | 千加元 | 千加元 | 千加元 |
| 即期遞延信貸及其他負債 | | | | |
| 遞延收入 | 2,976 | 3,511 | 3,930 | 2,905 |
| 遞延租約優惠 | 195 | 194 | 200 | 199 |
| | <u>3,171</u> | <u>3,705</u> | <u>4,130</u> | <u>3,104</u> |
| 非即期遞延信貸及其他負債 | | | | |
| 遞延租約優惠 | <u>1,464</u> | <u>1,669</u> | <u>1,470</u> | <u>1,321</u> |

被收購集團之管理層討論與分析

關連方交易

截至二零一三年十二月三十一日止年度，被收購集團一名前股東2375249 Ontario Ltd.向被收購集團提供貸款10.0百萬加元（已於二零一四年十二月三十一日全數結付）。有關貸款為無抵押、按要求償還及按加拿大銀行訂明年利率加2厘計息。

截至二零一四年十二月三十一日止年度，被收購集團向2375249 Ontario Ltd.提供貸款0.2百萬加元（已於二零一五年十二月三十一日全數結付）。有關貸款為無抵押、無息及按要求償還。

承擔

於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日，被收購集團並無重大資本承擔。

於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日，被收購集團之經營租賃承擔分別為3.7百萬加元、4.6百萬加元、3.4百萬加元及2.4百萬加元。經營租賃承擔主要與辦公室租賃相關。

下表載列被收購集團於所示日期為不可撤銷經營租賃項下承租人之未來最低租賃付款總額：

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|-----------|--------------|---------------|---------------|---------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 千加元 | 千加元 | 千加元 | 千加元 |
| 土地及樓宇： | | | | |
| 不遲於一年 | 859 | 1,223 | 1,245 | 1,371 |
| 一年後但不遲於五年 | 3,478 | 4,796 | 4,710 | 6,095 |
| 五年後 | 3,121 | 5,214 | 4,055 | 4,190 |
| | <u>7,458</u> | <u>11,233</u> | <u>10,010</u> | <u>11,656</u> |

被收購集團之管理層討論與分析

資本開支

於往績記錄期間，被收購集團之資本開支包括購置物業、廠房及設備（主要為電腦設備）及購置無形資產（主要為軟件）。下表載列被收購集團於所示期間之資本開支：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至 |
|------------|--------------|--------------|--------------|------------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 二零一六年 九月三十日 止九個月 |
| | 千加元 | 千加元 | 千加元 | 千加元 |
| 購置物業、廠房及設備 | 344 | 1,100 | 1,249 | 292 |
| 購置無形資產 | 155 | 63 | 81 | 137 |
| 總計 | <u>499</u> | <u>1,163</u> | <u>1,330</u> | <u>429</u> |

於最後實際可行日期，被收購集團概無已承擔的資本開支。

資本結構

於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年及二零一六年九月三十日，被收購集團之負債總額分別為18.6百萬加元、17.8百萬加元、22.1百萬加元及30.4百萬加元，而被收購集團擁有人應佔總權益分別為5.9百萬加元、26.0百萬加元、30.1百萬加元及26.9百萬加元。

被收購集團於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日概無銀行貸款。來自2375249 Ontario Ltd.之貸款於二零一三年十二月三十一日為10百萬加元，並於二零一四年十二月三十一日結付。於二零一六年十二月三十一日（即就被收購集團負債聲明而言之最後實際可行日期），被收購集團流動資金之重大來源為現金及現金等價物15.5百萬加元。於二零一六年十二月三十一日，被收購集團概無借貸。

被收購集團之管理層討論與分析

僱員及薪酬政策

於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日，被收購集團分別合共擁有181名、206名、238名及242名僱員。僱員薪酬乃根據表現、專業經驗及當前市況釐定。被收購集團之管理層定期檢討被收購集團之僱員薪酬政策及安排。截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團之員工成本分別合計為12.7百萬加元、14.2百萬加元、14.9百萬加元及12.3百萬加元。

資產負債表外安排

於二零一六年九月三十日，被收購集團並無訂立任何資產負債表外安排。

重大收購、出售、重要投資及未來重大投資計劃

於往績記錄期間，被收購集團並無重大收購、出售、重要投資或未來重大投資計劃。

資產抵押

於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日，被收購集團並無任何資產抵押。

政府獎勵計劃

於往績記錄期間，被收購集團參與兩項政府獎勵計劃並享有(i)來自OMDC的若干OIDMTC；及(ii) MEDEI的補貼。

有關OIDMTC，此乃根據被收購集團的合資格安大略省勞工開支而補貼被收購集團的數碼媒體內容創作之稅收抵免。來自OMDC的稅收抵免列為一項開支削減及合資格營銷及分銷開支。於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團已確認來自OMDC的稅收抵免為部分員工福利開支削減，分別達6.7百萬加元、5.3百萬加元、6.4百萬加元及4.9百萬加元。

被收購集團之管理層討論與分析

有關來自MEDEI的補貼，該項補貼為MEDEI的策略就業及投資基金的一部分。該基金為一項酌情補貼及貸款計劃，旨在支持安大略省的尖端投資項目及就業，就被收購集團於其遊戲引擎「Evolution Engine」進行的研發活動給予補償。該項補貼的最初目的乃為被收購集團開發及優化其Evolution Engine，而被收購集團投資於Evolution Engine旨在透過自動化若干程序功能，從而實現持續測試、編輯效率及測試驅動代碼開發等，將有助於減少被收購集團現時及日後遊戲的開發時間及提高相關遊戲的質量，從而削減遊戲開發成本。MEDEI計劃允許若干開支超出勞工開支，例如資本及無形資產購買及招聘成本等。於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團已確認來自MEDEI的政府補貼為部分其他收入，分別為1.4百萬加元、0.6百萬加元、0.4百萬加元及零。

計算來自OMDC及MEDEI計劃的稅收抵免及補貼收入金額乃基於有關被收購集團數碼媒體產品及Evolution Engine的若干開支，而相關開支乃由被收購集團產生及隨後由OMDC或MEDEI根據各自的計劃批准。被收購集團歷史上未曾償還任何收取自OMDC及MEDEI的稅收抵免或補貼，且預期將不會向OMDC及MEDEI作出任何償還。

外匯風險

被收購集團的收入主要以美元計值，而其經營成本及開支主要以加元計值。為更好管理其外匯風險，被收購集團於截至二零一三年及二零一四年十二月三十一日止年度購入美元／加元遠期外匯合約，當中被收購集團將支付一筆美元名義本金額以換取指定加元金額。於截至二零一五年十二月三十一日止年度，被收購集團停止購買該等合約，而被收購集團自此並無對沖以外幣進行之交易，但透過持續監察管理其風險，以盡可能限制其外幣風險數額。於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止九個月，被收購集團錄得匯兌收入／（虧損）分別為0.1百萬加元、0.2百萬加元、1.9百萬加元及(1.6)百萬加元。

被收購集團使用外匯遠期合約作衍生金融工具，以保障其於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度免受外匯匯率風險。於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日，錄為被收購集團衍生金融工具負債之美元遠期合約未償還金額分別0.04百萬加元、0.1百萬加元、零及零。

被收購集團之管理層討論與分析

關鍵財務比率

下表載列被收購集團於所示日期或期間之主要財務比率：

| | 截至或於十二月三十一日止年度 | | | 截至或於 |
|---------------------------|----------------|-------|-------|------------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 二零一六年 九月三十日 止九個月 |
| 流動比率(倍數) ⁽ⁱ⁾ | 1.30 | 2.41 | 2.39 | 1.85 |
| 速動比率(倍數) ⁽ⁱⁱ⁾ | 1.29 | 2.41 | 2.37 | 1.84 |
| 股權收益率(%) ⁽ⁱⁱⁱ⁾ | 89.8 | 77.4 | 135.6 | 231.1 |
| 總資產回報率(%) ^(iv) | 21.6 | 46.0 | 78.2 | 108.5 |

附註：

- (i) 流動比率相當於期末之流動資產除以流動負債。
- (ii) 速動比率相當於流動資產減存貨再除以流動負債。
- (iii) 股權收益率指收入淨額除以期末之股權總額再乘以100%。
- (iv) 總資產回報率指收入淨額除以期末之資產總額再乘以100%。
- (v) 比率按年度基準計算。

流動比率

被收購集團於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日之流動比率分別為1.30、2.41、2.39及1.85。被收購集團之流動比率由二零一三年十二月三十一日的1.30增加至二零一四年十二月三十一日的2.41，因現金及現金價物以及貿易及其他應收款項增加（與被收購集團之溢利及收入增加一致）。

被收購集團之管理層討論與分析

速動比率

被收購集團只有小量存貨，佔其於往績記錄期間各期間之流動資產不足1%。因此，被收購集團之速動比率與其流動比率大致相同。見上述「一 流動比率」分節。

股權收益率

被收購集團之股權收益率由截至二零一三年十二月三十一日止年度的89.8%減少至截至二零一四年十二月三十一日止年度的77.4%，主要由於股權總額大幅增加而此乃主要由於留存盈利因溢利增加而增加。被收購集團之股權收益率由截至二零一四年十二月三十一日止年度的77.4%增加至截至二零一五年十二月三十一日止年度的135.6%，並於截至二零一六年九月三十日止九個月進一步增至231.1%，其中原因為因向股東派付股息而令盈利較相對穩定的留存盈利大幅增加。

總資產回報率

被收購集團之總資產回報率於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及二零一六年九月三十日止九個月分別為21.6%、46.0%、78.2%及108.5%。被收購集團之總資產回報率於往績記錄期間的有關增長趨勢主要由於溢利大幅增加。

無重大不利變動

經進行董事認為恰當的充份盡職調查工作及經審慎考慮後，董事確認直至本通函刊發日期，自二零一六年九月三十日（即被收購集團之最近期經審核綜合報表日期）以來，被收購集團之財務或貿易狀況、債項、按揭、或然負債、擔保或前景並無任何重大不利變動。

股息

被收購集團之董事會負責批准股息派付（如有）。其是否派付股息及派付多少金額取決於其經營業績、現金流量、財務狀況、其從其附屬公司收取之現金股息、未來業務前景、對其派付股息之法定及監管限制以及其董事認為相關之其他因素。

被收購集團向其股東宣派之股息於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月分別為10.0百萬加元、零、36.7百萬加元及49.8百萬加元。

財務報表後事項

被收購標集團或被收購集團之任何成員公司並無就於二零一六年九月三十日後及直至本通函刊發日期之任何期間編製經審核財務報表。於二零一六年十月四日，被收購集團宣派股息12.0百萬加元，並須於股東決定的日期向股東派付。除此之外，被收購集團或被收購集團之任何成員公司並無就於二零一六年九月三十日後之任何期間宣派任何股息或作出任何分派。

目標集團之管理層討論與分析

以下載列目標集團截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止六個月之管理層討論與分析。以下管理層討論與分析應連同經審核財務資料閱讀，包括載入本通函附錄一之目標集團會計師報告之有關附註。

目標集團之業務概覽

目標集團主要從事以兩個不同業務模式（即職務作品及自有知識產權）開發可與不同硬件終端（包括個人電腦及Xbox One家用遊戲機）兼容的AAA級視頻遊戲，以及提供遊戲託管及支援服務。

目標集團主要並專項從事於職務作品模式下為不同硬件終端開發競技性多人視頻遊戲。在職務作品業務模式下，目標集團受僱於市場領先之第三方發行商來開發視頻遊戲。目標集團過去已經開發了部分世界熱門視頻遊戲的續集，包括《重返德軍總部：深入敵後》(*Wolfenstein: Enemy Territory*)、《毀滅戰士3》(*Doom 3*)（多人遊戲）、《雷神之戰：深入敵境》(*Enemy Territory: Quake Wars*)、《蝙蝠俠：阿卡姆起源》(*Batman: Arkham Origins*)、《戰爭機器：終極版》(*Gears of War: Ultimate Edition*)及最近的《戰爭機器4》(*Gears of War 4*)。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止各年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，職務作品分部分別佔目標集團收入的79.7%、86.8%、87.8%及88.8%。在自有知識產權模式下，目標集團所開發的視頻移動遊戲側重於手機及個人電腦上的免費及競技性多人視頻遊戲（包括《RAD陸戰隊》(*RAD Soldiers*)及《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)）。在自有知識產權模式下，通常所有與所開發遊戲有關的知識產權歸屬於目標集團其自身（惟許可第三方中間件（如引擎及工具）除外）。目標集團也從事提供後勤支援、客戶端及伺服器軟件開發，及支援線上對接電腦遊戲。目標集團管理後勤服務並為其他遊戲工作室提供遊戲託管及支援服務。

於往績記錄期間，目標集團業務大幅增長。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，其產生收入分別為1.5百萬英鎊、5.4百萬英鎊、15.8百萬英鎊及9.0百萬英鎊，截至二零一四年三月三十一日止年度至截至二零一六年三月三十一日止年度之複合年增長率為224.6%。目標集團虧損淨額由截至二零一四年三月三十一日止年度的4.2百萬英鎊收窄至截至二零一五年三月三十一日止年度的0.5百萬英鎊，並扭虧為盈，於截至二零一六年三月三十一日止年度錄得溢利淨額6.5百萬英鎊及截至二零一六年九月三十日止六個月3.5百萬英鎊。

目標集團之管理層討論與分析

影響目標集團經營業績之主要因素

據董事作出一切合理查詢後所深知及全悉，董事認為目標集團之業務業績受到，並預計繼續受到個別因素影響，其中主要包括以下：

視頻遊戲行業的發展

目標集團之經營業績受一般影響全球視頻遊戲行業的普遍情況影響，包括(i)整體經濟情況；(ii)互聯網使用日益增加；(iii)規管環境；及(iv)對視頻遊戲的需求。視頻遊戲行業的歷史相對較短，且近期增長迅速。詳情請參閱「與該等標的公司相關之行業概覽」一節。

競爭格局及不斷變化的消費者口味

視頻遊戲行業近年並增長迅速，其中主要因互聯網發展、數碼開支日益增加、科技發展及電子競技受到歡迎。目標集團的競爭主要基於其遊戲的質素及特點、其營運基礎設施及專業知識、其產品管理方法的力度及其提供加強其玩家體驗的服務。為持續其於業內的成功，目標集團必須預料及回應競爭格局的變化並有效地回應不斷變化的玩家興趣及偏好。預期玩家對視頻遊戲的需求將持續快速增長，而目標集團未來將於營銷及銷售投入更多精力，以適應不斷變化的消費者口味及業內視頻遊戲開發領域的競爭格局。

與主要客戶的業務關係

於往績記錄期間，目標集團的職務作品項目很大程度上依賴三大客戶。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團來自三大客戶的職務作品項目的收入合計分別佔其總收入的3.4%、98.4%、92.4%及92.3%。目標集團與主要客戶保持穩定關係，並且目標集團能否拓展及深化與其主要客戶的關係，將對業務拓展及經營業績產生重大影響。目標集團有信心其管理層及人才可令其於職務作品分部的業務增長。

關鍵會計政策及判斷

目標集團之財務報表及財務業績受須於編製財務報表期間作出的會計政策、假設、估計及管理層判斷影響。其作出的估計及假設可能影響下一個財政年度內資產及負債的呈報金額。估計及判斷持續經評估並根據以往經驗及未來事件的預計等其他因素作出。由於目標集團的業績及財務情況的金額重大，就若干項目作出的會計政策及管理層判斷對目標集團的業績及財務況尤其關鍵。

下列會計政策對目標集團具關鍵重要性，又或涉及編製目標集團財務報表所用的最重要估計及判斷。目標集團之重大會計政策、估計及判斷詳載於本通函附錄一之目標集團之財務報表附註2。

物業、廠房及設備

有關目標集團物業、廠房及設備的會計政策，請參閱載於附錄一的目標集團會計師報告附註2.5。

無形資產

有關目標集團無形資產的會計政策，請參閱載於附錄一的目標集團會計師報告附註2.6。

即期及遞延所得稅

有關目標集團即期及遞延所得稅的會計政策，請參閱載於附錄一的目標集團會計師報告附註2.15。

以股份為基礎的付款

有關目標集團以股份為基礎的付款的會計政策，請參閱載於附錄一的目標集團會計師報告附註2.17。

收入確認

有關目標集團收入確認的會計政策，請參閱載於附錄一的目標集團會計師報告附註2.19。

目標集團之管理層討論與分析

目標集團之財務表現

經營業績

以下載列根據香港財務報告準則編製之目標集團於所示期間之財務業績概要：

| | 截至三月三十一日止年度 | | | | | | 截至九月三十日止六個月 | | | |
|-----------------------------------|-------------|---------|---------|--------|---------|--------|---------------|--------|---------|--------|
| | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | 千英鎊 | % | 千英鎊 | % | 千英鎊 | % | 千英鎊 (未經審核) | % | 千英鎊 | % |
| 收入 | 1,498 | 100.0 | 5,413 | 100.0 | 15,752 | 100.0 | 5,806 | 100.0 | 8,967 | 100.0 |
| 收入成本 | (599) | (40.0) | (2,017) | (37.3) | (3,508) | (22.3) | (1,379) | (23.8) | (2,801) | (31.2) |
| 毛利 | 899 | 60.0 | 3,396 | 62.7 | 12,244 | 77.7 | 4,427 | 76.2 | 6,166 | 68.8 |
| 其他收入 | 71 | 4.7 | 175 | 3.2 | 116 | 0.7 | 86 | 1.5 | 3 | - |
| 一般及行政開支 | (4,678) | (312.3) | (4,436) | (82.0) | (6,216) | (39.5) | (2,436) | (42.0) | (3,148) | (35.1) |
| 財務收入／(成本)淨額 | (55) | (3.7) | (79) | (1.5) | (124) | (0.8) | (27) | (0.5) | (1) | - |
| 除所得稅前(虧損)／溢利 | (3,763) | (251.2) | (944) | (17.4) | 6,020 | 38.2 | 2,050 | 35.3 | 3,020 | 33.7 |
| 所得稅(開支)／抵免 | (421) | (28.1) | 411 | 7.6 | 457 | 2.9 | (138) | (2.4) | 451 | 5.0 |
| 目標集團擁有人應佔年內／期內(虧損)／溢利及全面(虧損)／收入總額 | (4,184) | (279.3) | (533) | (9.8) | 6,477 | (41.1) | 1,912 | 32.9 | 3,471 | 38.7 |

經選定合併全面收益表項目討論

收入

目標集團之可呈報經營分部可細分為(i)職務作品；(ii)自有知識產權；及(iii)遊戲託管及支援服務。目標集團來自職務作品、自有知識產權以及遊戲託管及支援服務之收入主要分別來自經營Splash Damage、Warchest及Fireteam。下表載列於所示期間目標集團按業務分部劃分之收入明細：

| | 截至三月三十一日止年度 | | | | | | 截至九月三十日止六個月 | | | |
|-----------|-------------|-------|-------|------|--------|-------|---------------|-------|-------|-------|
| | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | 千英鎊 | % | 千英鎊 | % | 千英鎊 | % | 千英鎊 (未經審核) | % | 千英鎊 | % |
| 職務作品 | 1,194 | 79.7 | 4,699 | 86.8 | 13,830 | 87.8 | 4,724 | 81.4 | 7,965 | 88.8 |
| 自有知識產權 | 253 | 16.9 | 80 | 1.5 | 1,157 | 7.3 | 687 | 11.8 | 670 | 7.5 |
| 遊戲託管及支援服務 | 51 | 3.4 | 634 | 11.7 | 765 | 4.9 | 395 | 6.8 | 332 | 3.7 |
| 總計 | 1,498 | 100.0 | 5,413 | 100 | 15,752 | 100.0 | 5,806 | 100.0 | 8,967 | 100.0 |

目標集團之管理層討論與分析

當收入金額能可靠計量；當未來經濟利益可能將流向實體；及當目標集團之下述各項活動滿足特定標準時，目標集團方會確認收入：

- (i) **職務作品**：在職務作品分部下，目標集團受僱於市場領先之第三方發行商來開發視頻遊戲。合約簽立付款，收取於各份合約初期所提供服務的預付款，乃確認為遞延收入。向發行商收取之墊款根據完成百分比確認為收入。版權費於產品發佈後向發行商每季度收取時予以確認。
- (ii) **自有知識產權**：在自有知識產權分部下，目標集團所開發的視頻遊戲側重於手機及個人電腦上的免費競技性多人視頻遊戲（包括《RAD陸戰隊》(*RAD Soldiers*)及《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)）。目標集團向許可運營商授予自主開發遊戲之權利，並與彼等進行遊戲收入分成。於遊戲或遊戲測試版推出前收取之許可費確認為遞延收入，而其後於合約期內按直線法確認為收入。版權費每月按淨銷售額的預定分成百分比計算，而該淨銷售額乃經扣除適用稅項、分銷成本及許可運營商回報後計算為所得款項總額。
- (iii) **遊戲託管及支援服務**：目標集團也從事提供線上服務、視頻遊戲客戶端及伺服器軟件開發的後勤支援，及支援線上對接電腦遊戲。目標集團管理後勤服務並為其他遊戲工作室提供遊戲託管及支援服務。收入就某個使用等級按月度費率確認，而當實際使用超過該等級時按預定費率確認。

於往績記錄期間，目標集團收入經歷大幅增長。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，其分別產生收入1.5百萬英鎊、5.4百萬英鎊、15.8百萬英鎊及9.0百萬英鎊，截至二零一四年三月三十一日止年度至截至二零一六年三月三十一日止年度之複合年增長率為224.6%。同期職務作品分部分別佔目標集團收入的79.7%、86.8%、87.8%及88.8%。

截至二零一五年三月三十一日止年度，目標集團之收入為5.4百萬英鎊，較截至二零一四年三月三十一日止年度之1.5百萬英鎊增加3.9百萬英鎊或260.0%。該增加主要由於職務作品分部產生之收入增加3.5百萬英鎊，而此乃由於兩個新遊戲開發項目產生額外收入約4.7百萬英鎊所致。

目標集團之管理層討論與分析

截至二零一六年三月三十一日止年度，目標集團之收入為15.8百萬英鎊，較截至二零一五年三月三十一日止年度之5.4百萬英鎊增加10.4百萬英鎊或192.6%。該增加主要由於職務作品分部產生之收入增加9.1百萬英鎊，而此乃主要由於(i)兩大客戶的遊戲開發項目所產生之收入基於項目的完成百分比增加7.4百萬英鎊；及(ii)一個新遊戲開發項目產生額外收入1.7百萬英鎊。截至二零一六年三月三十一日止年度，目標集團之自有知識產權分部所產生之收入為1.2百萬英鎊，較二零一五年六月以WarChest之自有知識產權推出遊戲《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)測試版後增加1.1百萬英鎊。

截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團之收入為9.0百萬英鎊，較截至二零一五年九月三十日止六個月之5.8百萬英鎊增加3.2百萬英鎊或55.2%。該增加主要由於職務作品分部所產生之收入增加3.3百萬英鎊，而此乃主要由於(i)三大客戶的遊戲開發項目所產生之收入基於項目的完成百分比增加2.4百萬英鎊；及(ii)兩個新遊戲開發項目產生額外收入0.8百萬英鎊。

收入成本

於往績記錄期間，目標集團之收入成本主要包括遊戲開發僱員之薪金及退休金、分包商開支及佣金。

下表載列於所示期間目標集團按業務分部劃分之收入成本明細：

| | 截至三月三十一日止年度 | | | | | | 截至九月三十日止六個月 | | | |
|-----------|-------------|-------|-------|------|-------|-------|---------------|-------|-------|-------|
| | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | 千英鎊 | % | 千英鎊 | % | 千英鎊 | % | 千英鎊 (未經審核) | % | 千英鎊 | % |
| 職務作品 | 513 | 85.6 | 1,779 | 88.2 | 3,243 | 92.4 | 1,225 | 88.8 | 2,584 | 92.3 |
| 自有知識產權 | 63 | 10.5 | 24 | 1.2 | 49 | 1.4 | 21 | 1.5 | 83 | 2.9 |
| 遊戲託管及支援服務 | 23 | 3.9 | 214 | 10.6 | 216 | 6.2 | 133 | 9.7 | 134 | 4.8 |
| 總計 | 599 | 100.0 | 2,017 | 100 | 3,508 | 100.0 | 1,379 | 100.0 | 2,801 | 100.0 |

目標集團之管理層討論與分析

下表載列於所示期間目標集團按性質劃分之收入成本明細：

| | 截至三月三十一日止年度 | | | | | | 截至九月三十日止六個月 | | | |
|-------|-------------|-------|-------|------|-------|-------|---------------|-------|-------|-------|
| | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | 千英鎊 | % | 千英鎊 | % | 千英鎊 | % | 千英鎊 (未經審核) | % | 千英鎊 | % |
| 生產薪金 | 287 | 48.0 | 1,619 | 80.2 | 3,212 | 91.6 | 1,267 | 91.9 | 2,560 | 91.4 |
| 退休金 | 5 | 0.8 | 48 | 2.4 | 77 | 2.2 | 42 | 3.0 | 77 | 2.8 |
| 分包商開支 | 277 | 46.2 | 326 | 16.2 | 213 | 6.0 | 66 | 4.8 | 163 | 5.8 |
| 應付佣金 | 30 | 5.0 | 24 | 1.2 | 6 | 0.2 | 4 | 0.3 | 1 | - |
| 總計 | 599 | 100.0 | 2,017 | 100 | 3,508 | 100.0 | 1,379 | 100.0 | 2,801 | 100.0 |

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團之收入成本分別為0.6百萬英鎊、2.0百萬英鎊、3.5百萬英鎊及2.8百萬英鎊，同期職務作品分部分別佔目標集團收入成本的85.6%、88.2%、92.4%及92.3%。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止各年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，與遊戲開發僱員之薪金及退休金相關之收入成本佔目標集團收入成本之48.8%、82.6%、93.8%及94.2%。

於往績記錄期間，目標集團收入成本的增長趨勢主要是由於遊戲開發僱員的薪金及退休金增長，而此乃因為其聘請額外的遊戲開發僱員來支援目標集團的新項目。

毛利及毛利率

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團之毛利分別為0.9百萬英鎊、3.4百萬英鎊、12.2百萬英鎊及6.2百萬英鎊，同期之毛利率為60.0%、62.7%、77.7%及68.8%。目標集團毛利率由截至二零一四年三月三十一日止年度至截至二零一六年三月三十一日止年度之相關增長趨勢主要由於職務作品分部之毛利率改善，而此乃由於目標集團開始實現規模經濟。目標集團之毛利率由截至二零一五年九月三十日止六個月之76.2%降至截至二零一六年九月三十日止六個月之68.8%，主要是由於目標集團遊戲開發僱員數目增長使收入成本增加。

目標集團之管理層討論與分析

下表載列於所示期間目標集團按業務分部劃分之毛利及毛利率明細：

| | 截至三月三十一日止年度 | | | | | | 截至九月三十日止六個月 | | | |
|-----------|-------------|------------|-------------|------------|-------------|------------|-------------|------------|-------------|------------|
| | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | 毛利 (千英鎊) | 毛利率 (%) |
| 職務作品 | 681 | 57.0 | 2,920 | 62.1 | 10,587 | 76.6 | 3,499 | 74.1 | 5,381 | 67.6 |
| 自有知識產權 | 190 | 75.1 | 56 | 70.0 | 1,108 | 95.8 | 666 | 96.9 | 587 | 87.6 |
| 遊戲託管及支援服務 | 28 | 54.9 | 420 | 66.2 | 549 | 71.8 | 262 | 66.3 | 198 | 59.6 |
| 總計 | 899 | 60.0 | 3,396 | 62.7 | 12,244 | 77.7 | 4,427 | 76.2 | 6,166 | 68.8 |

其他收入

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，其他收入分別為71,036英鎊、175,106英鎊、116,378英鎊及2,599英鎊。所有該等收入均來自向第三方轉租辦公室之所得租金收入，轉租於二零一三年十一月開始並於二零一五年十一月終止。

一般及行政開支

下表載列於所示期間目標集團之一般及行政開支明細：

| | 截至三月三十一日止年度 | | | | | | 截至九月三十日止九個月 | | | |
|---------|-------------|-------|-------|------|-------|-------|-------------|-------|-------|-------|
| | 二零一四年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | | 二零一五年 | | 二零一六年 | |
| | 千英鎊 | % | 千英鎊 | % | 千英鎊 | % | 千英鎊 | % | 千英鎊 | % |
| 僱員福利開支 | 634 | 13.6 | 1,486 | 33.5 | 2,885 | 46.4 | 1,171 | 48.0 | 1,423 | 45.2 |
| 設備租賃租金 | 254 | 5.4 | 304 | 6.9 | 365 | 5.9 | 177 | 7.3 | 304 | 9.7 |
| 辦公室租賃租金 | 363 | 7.8 | 530 | 12.0 | 546 | 8.8 | 237 | 9.7 | 279 | 8.9 |
| 專業費用 | 136 | 2.9 | 328 | 7.4 | 891 | 14.3 | 255 | 10.5 | 240 | 7.6 |
| 研發開支 | 2,404 | 51.4 | 1,204 | 27.1 | 95 | 1.5 | 2 | 0.1 | 13 | 0.4 |
| 其他 | 887 | 18.9 | 584 | 13.1 | 1,434 | 23.1 | 594 | 24.4 | 889 | 28.2 |
| 總計 | 4,678 | 100.0 | 4,436 | 100 | 6,216 | 100.0 | 2,436 | 100.0 | 3,148 | 100.0 |

目標集團之管理層討論與分析

於往績記錄期間，目標集團之一般及行政開支主要包括僱員福利開支、辦公樓宇租賃成本、設備租賃成本、專業費用、研發開支及其他。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團分別產生一般及行政開支4.7百萬英鎊、4.4百萬英鎊、6.2百萬英鎊及3.1百萬英鎊，佔其同期收入之313.3%、81.9%、39.2%及34.4%。

截至二零一五年三月三十一日止年度，目標集團之一般及行政開支為4.4百萬英鎊，較截至二零一四年三月三十一日止年度之4.7百萬英鎊減少0.3百萬英鎊或6.4%。該減少主要由於研發開支減少1.2百萬英鎊，而此乃由於目標集團完成開發《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)公測版(於二零一五年六月發行)所致。該減少由僱員福利增長0.9百萬英鎊部分抵銷，而此乃由於目標集團聘請額外人員支援其擴展業務營運所致。

截至二零一六年三月三十一日止年度，目標集團之一般及行政開支為6.2百萬英鎊，較截至二零一五年三月三十一日止年度之4.4百萬英鎊增加1.8百萬英鎊或40.9%。該增加是由於(i)僱員福利開支增長1.4百萬英鎊，而此乃由於目標集團聘請額外人員支援其擴展業務營運所致；及(ii)專業費用由於收購事項而增長0.6百萬英鎊。

截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團之一般及行政開支為3.1百萬英鎊，較截至二零一五年九月三十日止六個月之2.4百萬英鎊增加0.7百萬英鎊或29.2%。該增加是由於僱員福利開支增長0.2百萬英鎊，而此乃由於目標集團聘請額外人員支援其擴展業務營運所致。

財務成本淨額

於往績記錄期間，目標集團之財務成本淨額主要包括其借貸利息開支，且部分經來自其銀行現金存款之利息收入所抵銷。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團之財務成本淨額分別為55,410英鎊、78,705英鎊、124,281英鎊及1,446英鎊。

目標集團之管理層討論與分析

所得稅(開支)／抵免

截至二零一四年三月三十一日止年度，目標集團錄得所得稅開支0.4百萬英鎊。截至二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團分別錄得所得稅抵免0.4百萬英鎊、0.5百萬英鎊及0.5百萬英鎊。目標集團須繳納英國稅項。截至二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月之所得稅抵免主要由於目標集團於英國享有研發及視頻遊戲稅項減免所致。

年度／期內(虧損)／溢利

基於上文所述，主要由於收入及毛利隨著目標集團擴展其業務營運而增加，目標集團之虧損淨額由截至二零一四年三月三十一日止年度之4.2百萬英鎊收窄至截至二零一五年三月三十一日止年度之0.5百萬英鎊，並扭虧為盈，於截至二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月分別錄得溢利淨額6.5百萬英鎊及3.5百萬英鎊。

流動資金及財務資源

財務政策

目標集團一般以內部產生之資源及股本或債務融資活動為其營運籌集資金。只要適合並對目標集團有益，所有融資方法將會被考慮。

現金流量

目標集團主要透過經營活動產生之現金流量以及計息銀行貸款及其他借貸所得款項為其流動資金需求籌集資金。其現金之主要用途包括無形資產；在建工程；物業、廠房及設備；及向董事墊付現金以及償還借貸相關資本開支。

目標集團之管理層討論與分析

下表載列於所示期間目標集團之現金流量淨額概要：

| | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止六個月 | |
|-------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | 二零一四年 千英鎊 | 二零一五年 千英鎊 | 二零一六年 千英鎊 | 二零一五年 千英鎊 | 二零一六年 千英鎊 |
| 經營活動產生現金淨額 | 1,299 | 993 | 4,505 | 690 | 2,458 |
| 投資活動(所用)現金淨額 | (1,333) | (851) | (1,330) | (579) | (1,616) |
| 融資活動(所用)/產生現金淨額 | (235) | (601) | (135) | 177 | (662) |
| 年初/期初現金及 現金等價物以及銀行透支 | 538 | 269 | (190) | (190) | 2,850 |
| 年末/期末現金及 現金等價物以及銀行透支 | 269 | (190) | 2,850 | 98 | 3,030 |

經營活動產生現金淨額

於往績記錄期間，目標集團從經營活動產生的現金的主要來源包括從其從第三方發行商獲得的款項、其自有知識產權的許可費及版權費以及提供遊戲託管及支援服務的服務費用。經營活動的現金之主要用途為員工薪金及福利、所得稅付款以及租賃及物業開支。

截至二零一四年三月三十一日止年度，目標集團從經營活動產生的現金淨額為1.3百萬英鎊，主要反映未扣除所得稅前虧損3.8百萬英鎊，並經調整非現金項目0.4百萬英鎊、營運資金變動4.8百萬英鎊、所得稅退款3,000英鎊及已付利息55,000英鎊。非現金對賬項目主要包括撇銷壞賬0.3百萬英鎊。有關撇銷壞賬的更多詳情，請參閱「目標集團之管理層討論為分析—經選定合併財務狀況表項目討論—貿易及其他應收款項」一節及載於本通函附錄一的會計師報告附註15。營運資金變動主要包括遞延收入增加4.8百萬英鎊，主要是由於目標集團所收取有關《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)的許可費增加。

目標集團之管理層討論與分析

截至二零一五年三月三十一日止年度，目標集團從經營活動產生的現金淨額為0.9百萬英鎊，主要反映未扣除所得稅前虧損0.9百萬英鎊，並經調整非現金項目0.1百萬英鎊、營運資金變動1.7百萬英鎊、所得稅退款0.2百萬英鎊及已付利息0.1百萬英鎊。非現金對賬項目主要包括利息開支0.1百萬英鎊。營運資金變動主要包括(i)遞延收入增加1.0百萬英鎊，主要是由於目標集團所收取有關《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)的許可費增加；及(ii)貿易及其他應付款項增加0.7百萬英鎊，而此乃主要由於其他行政開支增加所致。

截至二零一六年三月三十一日止年度，目標集團從經營活動產生的現金淨額為4.5百萬英鎊，主要反映未扣除所得稅前溢利6.0百萬英鎊，並經調整非現金項目0.7百萬英鎊、營運資金變動2.1百萬英鎊、所得稅退款34,000英鎊及已付利息0.1百萬英鎊。非現金對賬項目主要包括攤銷主要與遊戲知識產權有關的無形資產0.5百萬英鎊。營運資金變動主要包括貿易及其他應收款項增加2.2百萬英鎊，而此乃主要由於目標集團收入增加。

截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團從經營活動產生的現金淨額為2.5百萬英鎊，主要反映未扣除所得稅前溢利3.0百萬英鎊，並經調整非現金項目0.3百萬英鎊、營運資金變動1.4百萬英鎊、所得稅退款0.6百萬英鎊及已付利息8,000英鎊。非現金對賬項目主要包括攤銷主要與遊戲知識產權有關的無形資產0.3百萬英鎊。營運資金變動主要包括遞延收入減少1.1百萬英鎊。目標集團於二零一六年三月三十一日的遞延收入主要與《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)的許可費有關。一旦《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)產生收入，便以直線法攤銷遞延收入。

投資活動所用現金淨額

截至二零一四年三月三十一日止年度，目標集團於投資活動所用的現金淨額為1.3百萬英鎊，主要由於支付主要與開發《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)有關之在建工程添置1.3百萬英鎊，其於二零一五年六月轉撥至無形資產。

截至二零一五年三月三十一日止年度，目標集團於投資活動所用的現金淨額為0.9百萬英鎊，主要由於(i)支付主要與開發《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)有關之在建工程添置0.7百萬英鎊；及(ii)向股東墊付現金0.1百萬英鎊。

目標集團之管理層討論與分析

截至二零一六年三月三十一日止年度，目標集團於投資活動所用的現金淨額為1.3百萬英鎊，主要由於(i)支付主要與開發《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)有關之無形資產添置0.9百萬英鎊；(ii)向股東墊付現金0.3百萬英鎊；及(iii)支付購買物業、廠房及設備之款項0.1百萬英鎊。

截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團於投資活動所用的現金淨額為1.6百萬英鎊，主要由於(i)向股東墊付現金1.1百萬英鎊；及(ii)支付主要與開發《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)有關之無形資產添置0.5百萬英鎊。

融資活動所用現金淨額

截至二零一四年三月三十一日止年度，目標集團於融資活動所用的現金淨額為0.2百萬英鎊，主要由於償還借貸0.9百萬英鎊，其中部分由新借貸0.6百萬英鎊抵銷。

截至二零一五年三月三十一日止年度，目標集團於融資活動所用的現金淨額為0.6百萬英鎊，主要由於償還借貸0.9百萬英鎊，其中部分由新借貸0.3百萬英鎊抵銷。

截至二零一六年三月三十一日止年度，目標集團於融資活動所用的現金淨額為0.1百萬英鎊，主要由於償還借貸0.8百萬英鎊，其中部分由新借貸0.7百萬英鎊抵銷。

截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團於融資活動所用的現金淨額為0.7百萬英鎊，主要由於償還借貸0.7百萬英鎊。

目標集團之管理層討論與分析

流動(負債)/資產淨額

於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年十二月三十一日，目標集團之流動負債淨額分別為6.2百萬英鎊、8.0百萬英鎊、2.1百萬英鎊及0.6百萬英鎊。於二零一六年九月三十日，目標集團錄得流動資產淨額1.1百萬英鎊。下表載列流動資產及流動負債於所示日期之明細：

| | 於三月三十一日 | | | 於二零一六年 | |
|--------------------|----------------|----------------|----------------|--------------|--------------------------|
| | 二零一四年 千英鎊 | 二零一五年 千英鎊 | 二零一六年 千英鎊 | 九月三十日 千英鎊 | 十二月三十一日 千英鎊 (未經審核) |
| 流動資產 | | | | | |
| 貿易及其他應收款項 | 514 | 534 | 2,718 | 2,763 | 1,729 |
| 應收一名股東款項 | - | 106 | 379 | 1,460 | 276 |
| 應收所得稅 | - | - | 285 | 138 | 583 |
| 現金及現金等價物 | 269 | 22 | 2,850 | 3,030 | 4,612 |
| 流動資產總額 | 783 | 662 | 6,232 | 7,391 | 7,200 |
| 流動負債 | | | | | |
| 貿易及其他應付款項 | 1,010 | 1,749 | 1,987 | 1,666 | 1,285 |
| 借款 | 764 | 1,004 | 665 | 6 | 5 |
| 應付一名股東款項 | 42 | - | - | - | - |
| 應付所得稅 | 351 | 140 | - | - | 218 |
| 遞延收入 | 4,814 | 5,803 | 5,661 | 4,578 | 4,272 |
| 流動負債總額 | 6,981 | 8,696 | 8,313 | 6,250 | 5,780 |
| 流動(負債)/資產淨額 | (6,198) | (8,034) | (2,081) | 1,141 | 1,420 |

於二零一五年三月三十一日，目標集團之流動負債淨額為8.0百萬英鎊，而於二零一四年三月三十一日為6.2百萬英鎊。該增加主要由於(i)遞延收入增加1.0百萬英鎊；及(ii)貿易及其他應付款項增加0.7百萬英鎊，而此乃主要由於目標集團因擴展其業務營運而增加法律及專業費用以及其他行政開支。

目標集團之管理層討論與分析

於二零一六年三月三十一日，目標集團之流動負債淨額為2.1百萬英鎊，而於二零一五年三月三十一日為8.0百萬英鎊。該減少主要由於現金及現金等價物增加2.9百萬英鎊以及貿易及其他應收款項增加2.2百萬英鎊，此與同期之收入增長一致。

於二零一六年九月三十日，目標集團轉虧為盈，錄得之流動資產淨額為1.1百萬英鎊，而於二零一六年三月三十一日目標集團錄得流動負債淨額2.1百萬英鎊。該增加主要由於(i)應收一名股東款項增加1.1百萬英鎊，此乃由內部產生的現金撥付；(ii)遞延收入減少1.1百萬英鎊；及(iii)借貸減少0.7百萬英鎊。

於二零一六年十二月三十一日，目標集團之流動資產淨額為1.4百萬英鎊，而於二零一六年九月三十日之流動資產淨額為1.1百萬英鎊。該增加主要由於貿易及其他應付款項減少0.4百萬英鎊所致。

債項

下表載列目標集團於所示日期之債項：

| | 於三月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|-------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | 二零一四年 千英鎊 | 二零一五年 千英鎊 | 二零一六年 千英鎊 | 九月三十日 千英鎊 |
| 非即期 | | | | |
| 銀行借貸—無抵押 | 641 | 12 | 4 | 1 |
| 即期 | | | | |
| 銀行借貸—無抵押 | 764 | 792 | 8 | 6 |
| 其他借貸—無抵押 | - | - | 657 | - |
| 銀行透支 | - | 212 | - | - |
| 借貸總額 | 1,405 | 1,016 | 669 | 7 |

目標集團之管理層討論與分析

於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日，目標集團之借貸總額分別為1.4百萬英鎊、1.0百萬英鎊、0.7百萬英鎊及7,000英鎊。

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團之借貸主要包括無抵押、還款期介乎一至三年及固定年利率分別為3.5厘、3.7厘、3.7厘及3.7厘之銀行借貸。目標集團於二零一六年三月三十一日之其他借貸指目標集團為其日常業務籌集資金而向一名獨立第三方作出之借貸。借貸為無抵押，還款期為六個月，固定年利率為12厘。於二零一五年三月三十一日之透支由目標集團之一名董事作擔保，而該抵押其後已經解除。銀行透支之年利率為7.25厘。

於二零一六年九月三十日，目標集團並無任何未動用銀行融資。

下表載列於所示日期目標集團之借貸賬齡分析：

| | 於三月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | 二零一四年 千英鎊 | 二零一五年 千英鎊 | 二零一六年 千英鎊 | 九月三十日 千英鎊 |
| 一年內 | 764 | 1,004 | 665 | 6 |
| 一至兩年 | 639 | 8 | 4 | 1 |
| 二至五年 | 2 | 4 | - | - |
| | <u>1,405</u> | <u>1,016</u> | <u>669</u> | <u>7</u> |

於二零一六年十二月三十一日（即就本負債聲明而言之最後實際可行日期），目標集團流動資金之重大來源為現金及現金等價物4.6百萬英鎊。於二零一六年十二月三十一日，目標集團從其貸款銀行獲得的已動用銀行融資總額5,000英鎊。

除上文所述者外，於二零一六年十二月三十一日（就本負債聲明而言最後實際可行日期），目標集團並無任何債務、或任何已發行但未償還或同意待發行之貸款資本、銀行透支、貸款、債務證券、借款或其他類似債務、承兌負債（一般貿易票據除外）或承兌信貸、債權證、按揭、質押、押記、融資租賃或租購合約承擔、擔保或重大或然負債。

目標集團之管理層討論與分析

目標集團董事確認，目標集團於往績記錄期間，貿易及非貿易應付款項或銀行借款付款並無任何重大拖欠且並無違反任何財務契約，且目標集團亦無計劃重大改動其借款水平。

經選定合併財務狀況表項目討論

貿易及其他應收款項

下表載列於所示日期目標集團之貿易及其他應收款項：

| | 於三月三十一日 | | 於二零一六年 | |
|--------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | 二零一四年 千英鎊 | 二零一五年 千英鎊 | 二零一六年 千英鎊 | 九月三十日 千英鎊 |
| 貿易應收款項 | 304 | 348 | 996 | 1,486 |
| 其他應收款項 | 63 | 41 | 58 | 65 |
| 預付款項 | 147 | 38 | 437 | 187 |
| 應計收入 | — | 107 | 1,227 | 1,025 |
| | <u>514</u> | <u>534</u> | <u>2,718</u> | <u>2,763</u> |

於往績記錄期間，目標集團之貿易應收款項主要包括職務作品業務模式下應收第三方發行商及平台之款項。目標集團之貿易應收款項於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日分別為0.3百萬英鎊、0.3百萬英鎊、1.0百萬英鎊及1.5百萬英鎊。貿易應收款項於有關期間的增長趨勢與目標集團之收入增長一致。

目標集團已為客戶制定不同信貸政策。信貸期一般為30日。於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日及二零一六年九月三十日，應收五大債務人之貿易應收款項佔貿易應收款項總額之100.0%。尤其是，其最大債務人佔於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日及二零一六年九月三十日到期之應收款項總額之79.4%、82.7%、39.6%及56.6%。

目標集團之管理層討論與分析

下表載列於所示日期目標集團基於發票日期之貿易應收款項賬齡分析：

| | 於三月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------|---------|-------|-------|--------|
| | 二零一四年 | 二零一五年 | 二零一六年 | 九月三十日 |
| | 千英鎊 | 千英鎊 | 千英鎊 | 千英鎊 |
| 1至30日 | 301 | 290 | 982 | 1,486 |
| 31至60日 | 3 | 57 | 4 | - |
| 61至90日 | - | - | - | - |
| 超過90日 | - | 1 | 10 | - |
| | 304 | 348 | 996 | 1,486 |
| | 304 | 348 | 996 | 1,486 |

於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日，已逾期但未減值之貿易應收款項分別為3,283英鎊、58,239英鎊及13,787英鎊。該等應收款項涉及無信貸違約記錄及與目標集團持續維持業務關係之若干客戶。

根據經驗，目標集團之管理層認為並無必要就該等結餘作出減值撥備，因為信貸質素並無重大變動，而結餘仍被視為可全額收回。於二零一六年九月三十日，概無貿易應收款項已逾期但未減值。截至二零一四年三月三十一日止年度期間，貿易應收款項0.3百萬英鎊已直接撇銷。目標集團之未收回的貿易應收款項總額於二零一六年九月三十日為1.5百萬英鎊，其後於最後實際可行日期結付。

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團貿易應收款項之平均週轉日數（以某一期間貿易應收款項期初及期末結餘之平均數除以期內收入再乘以該期間之日數計算）分別為79.7日、22.0日、15.6日及24.9日。目標集團截至二零一四年三月三十一日止年度之貿易應收款項平均週轉日相對較高乃由於來自《核彈風雲》(*Dirty Bomb*)合約的付款延期。

目標集團之管理層討論與分析

於往績記錄期間，目標集團應計收入主要包括(i)根據完成百分比確認的職務作品項目收入；及(ii)於產品發佈后每季度確認的職務作品項目版權費。於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日，目標集團的應計收入分別為零、0.1百萬英鎊、1.2百萬英鎊及1.0百萬英鎊。目標集團應計收入由二零一五年三月三十一日的0.1百萬英鎊增加至二零一六年三月三十一日的1.2百萬英鎊，主要是由於目標集團產生自職務作品分部的收入增加。

(應付)／應收一名股東款項

應付一名股東之款項於二零一四年三月三十一日為42,000英鎊，應收一名股東之款項於二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日分別為0.1百萬英鎊、0.4百萬英鎊及1.5百萬英鎊。該等結餘為無抵押、按要求償還及以年利率0.5厘計息。於最後實際可行日期，1.4百萬英鎊已由股東償還。目標集團之董事確認，應收一名股東之款項將於完成前結付。

貿易及其他應付款項

下表載列於所示日期目標集團之貿易及其他應付款項：

| | 於三月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|-------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | 二零一四年 千英鎊 | 二零一五年 千英鎊 | 二零一六年 千英鎊 | 九月三十日 千英鎊 |
| 貿易應付款項 | 68 | 168 | 33 | 67 |
| 其他稅項及社會保障成本 | 478 | 676 | 234 | 246 |
| 其他應付款項及應計費用 | 464 | 905 | 1,720 | 1,353 |
| | <u>1,010</u> | <u>1,749</u> | <u>1,987</u> | <u>1,666</u> |

目標集團之管理層討論與分析

下表載列於所示日期目標集團基於發票日期之貿易應付款項賬齡分析：

| | 於三月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------|-----------|------------|-----------|-----------|
| | 二零一四年 | 二零一五年 | 二零一六年 | 九月三十日 |
| | 千英鎊 | 千英鎊 | 千英鎊 | 千英鎊 |
| 0至30日 | 20 | 18 | 28 | 67 |
| 31至60日 | 48 | 150 | 5 | - |
| | <u>68</u> | <u>168</u> | <u>33</u> | <u>67</u> |

目標集團之貿易應付款項主要包括應付網絡服務提供商以及設備及辦公物品供應商之款項。目標集團之其他應付及應計款項主要包括法律及專業費用以及其他行政開支。目標集團之其他應付及應計款項由二零一四年三月三十一日的0.5百萬英鎊增加至二零一五年三月三十一日的0.9百萬英鎊，並於二零一六年三月三十一日進一步增至1.7百萬英鎊，其中主要原因為目標集團擴大其業務營運。目標集團之其他應付及應計款項由二零一六年三月三十一日的1.7百萬英鎊減少至二零一六年九月三十日的1.4百萬英鎊，其中主要原因為向目標集團供應商的付款時間。

承擔

於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日及二零一六年九月三十日，目標集團並無任何重大資本承擔。

於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日及二零一六年九月三十日，目標集團之經營租賃承擔分別為4.7百萬英鎊、4.9百萬英鎊、4.7百萬英鎊及4.2百萬英鎊。經營租賃承擔主要與辦公室及設備租賃相關。

目標集團之管理層討論與分析

下表載列於所示日期目標集團為承租人之不可撤銷經營租賃項下未來最低租賃付款總額：

| | 於三月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|-----------|---------|-------|-------|--------|
| | 二零一四年 | 二零一五年 | 二零一六年 | 九月三十日 |
| | 千英鎊 | 千英鎊 | 千英鎊 | 千英鎊 |
| 辦公室物業及設備 | | | | |
| 不遲於一年 | 653 | 746 | 873 | 723 |
| 一年後但不遲於五年 | 1,929 | 2,071 | 2,228 | 2,137 |
| 五年後 | 2,153 | 2,062 | 1,574 | 1,344 |
| | 4,735 | 4,879 | 4,675 | 4,204 |

資本開支

於往績記錄期間，目標集團之資本開支主要包括購置物業、廠房及設備以及資本化內部遊戲開發物業。下表載列目標集團於所示日期之資本開支：

| | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至 |
|------------|-------------|-------|-------|-------|
| | 二零一四年 | 二零一五年 | 二零一六年 | 二零一六年 |
| | 千英鎊 | 千英鎊 | 千英鎊 | 九月三十日 |
| | | | | 止六個月 |
| | | | | 千英鎊 |
| 購置物業、廠房及設備 | 15 | - | 140 | 25 |
| 在建工程 | 1,313 | 702 | - | - |
| 無形資產 | 5 | 1 | 920 | 516 |
| | 1,333 | 703 | 1,060 | 541 |
| 總計 | 1,333 | 703 | 1,060 | 541 |

於最後實際可行日期，目標集團並無已承擔的資本開支。

僱員及薪酬政策

於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日及二零一六年九月三十日，目標集團分別合共擁有96名、108名、177名及198名僱員。僱員薪酬乃根據表現、專業經驗及當前市況釐定。目標集團之管理層定期檢討目標集團之僱員薪酬政策及安排。截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月，目標集團之僱員福利開支總額分別為4.5百萬英鎊、4.9百萬英鎊、7.0百萬英鎊及4.6百萬英鎊。

於二零零九年八月二十一日及二零一二年七月十日，目標集團分別制定企業管理激勵計劃及購股權計劃，根據計劃，目標集團向其董事及經選定僱員授予期權，而購股權則分別授予目標集團之僱員及相關公司WarChest之僱員。當目標集團及WarChest之控制權出現變動時，購股權方會歸屬及可予行使。購股權擁有十年合約購股權期，而目標集團並無法定或推定責任以現金購回或結算購股權。於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日及二零一六年九月三十日，概無購股權可予行使。於往績記錄期間，概無於合併全面收益表確認以股份為基礎之開支，因為購股權之歸屬條件不可能達成。

或然負債

於最後實際可行日期，目標集團並無任何將對其財務狀況、流動資金或經營業績造成重大不利影響之重大或然負債。

資產負債表外安排

於二零一六年九月三十日，目標集團並無訂立任何資產負債表外安排。

重大收購、出售、重要投資及未來重大投資計劃

於二零一五年三月三十一日，Splash Damage與Splash Damage之唯一股東PW訂立股份轉讓協議，以代價100英鎊向Splash Damage轉讓其於Demolition Games之100%股權。Demolition Games並未被Splash Damage用作特殊目的公司。

除上文披露者外，於往績記錄期間，目標集團並無任何其他重大收購、出售、重要投資或未來重大投資計劃。

目標集團之管理層討論與分析

資產抵押

於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日及二零一六年九月三十日，目標集團並無任何資產抵押。

外匯風險

目標集團主要於英國營運，故面臨各種貨幣風險所導致之外匯風險，主要與美元（「美元」）有關。目標集團現時並不對沖以外幣進行之交易，但透過持續監察管理其風險，以盡可能限制其外幣風險數額。外匯風險產生於以英鎊以外之貨幣計值之未來商業交易、已確認資產及負債。

若英鎊兌美元貶值／升值15%，而所有其他變量保持不變，截至二零一四年及二零一五年三月三十一日止年度之除稅後虧損將分別增加／減少543英鎊及855英鎊，及截至二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月之除稅後溢利將分別增加／減少41,892英鎊及61,542英鎊，主要由於換算為以美元計值之貨幣性負債／資產淨額產生外匯虧損／收益所致。

關鍵財務比率

下表載列被目標集團於所示期間或日期之主要財務比率：

| | 截至或於三月三十一日止年度 | | | 截至或於 二零一六年 九月三十日止 六個月 |
|---------------------------|---------------|-------|-------|--------------------------------|
| | 二零一四年 | 二零一五年 | 二零一六年 | |
| 流動比率 (倍數) ⁽ⁱ⁾ | 0.11 | 0.08 | 0.75 | 1.18 |
| 速動比率 (倍數) ⁽ⁱⁱ⁾ | 0.11 | 0.08 | 0.75 | 1.18 |
| 股權收益率(%) ⁽ⁱⁱⁱ⁾ | 不適用 | 不適用 | 495.5 | 145.3 ^(v) |
| 總資產回報率(%) ^(iv) | 不適用 | 不適用 | 67.2 | 62.9 ^(v) |

附註：

- (i) 流動比率相當於期末之流動負債除以流動資產。
- (ii) 速動比率相當於流動資產減存貨再除以流動負債。

目標集團之管理層討論與分析

- (iii) 股權收益率指收入淨額除以期末股權總額再乘以100%。
- (iv) 總資產回報率指收入淨額除以期末資產總額再乘以100%。
- (v) 比率按年度基準計算。

流動比率

目標集團於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日之流動比率分別為0.11、0.08、0.75及1.18。目標集團之流動比率於往績記錄期間之增長趨勢主要由於現金及現金等價以及貿易及其他應收款項增加，此與目標集團的溢利及收入增加一致。

速動比率

目標集團於往績記錄期間並無存貨。因此，目標集團之速動比率與其流動比率相同（見上述分即「－流動比率」）。

股權收益率

目標集團於截至二零一四年及二零一五年三月三十一日止年度錄得虧損。目標集團於截至二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月轉虧為盈，分別錄得溢利淨額6.5百萬英鎊及3.5百萬英鎊。目標集團之股權收益率由截至二零一六年三月三十一日止年度的495.5%大幅減少至截至二零一六年九月三十日止六個月的145.3%，主要由於目標集團之股權總額增加，而此乃由於留存盈利因期間目標集團快速增長及業務營運盈利而大幅增加以及股權水平於二零一六年三月三十一日相對偏低。

總資產回報率

目標集團於截至二零一四年及二零一五年三月三十一日止年度錄得虧損。其於截至二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月轉虧為盈，分別錄得溢利淨額6.5百萬英鎊及3.5百萬英鎊。目標集團之總資產回報率由截至二零一六年三月三十一日止年度的67.2%減少至截至二零一六年九月三十日止六個月的62.9%，主要由於總產資因目標公司擴展業務營運而增加。

目標集團之管理層討論與分析

無重大不利變動

經進行目標集團董事認為恰當的充份盡職調查工作及經審慎考慮後，目標集團之董事確認，直至本通函刊發日期，自二零一六年九月三十日（即目標集團之最近期經審核綜合財務報表日期）以來，目標集團之財務或貿易狀況、債項、按揭、或然負債、擔保或前景並無任何重大不利變動。

股息

目標集團董事會負責批准股息分派（如有）。其是否派付股息及派付多少金額取決於其經營業績、現金流量、財務狀況、其從其附屬公司收取之現金股息、未來業務前景、對其派付股息之法定及監管限制以及其董事認為相關之其他因素。目標集團並無就於二零一六年九月三十日後之任何期間宣派任何股息或作出任何分派。

財務報表後事項

目標集團或目標集團之任何成員公司並無就於二零一六年九月三十日後及直至本通函刊發日期之任何期間編製經審核財務報表。目標集團或目標集團之任何成員公司並無就於二零一六年九月三十日後之任何期間宣派任何股息或作出任何分派。

經擴大集團之負債聲明及營運資金充足性

經擴大集團之負債聲明

於二零一六年十二月三十一日（即就本負債聲明而言之最後實際可行日期），經擴大集團共有如下負債：

| | 人民幣千元 |
|------------------|-----------------------|
| 非即期 | |
| 債券（附註(a)） | 136,999 |
| 債權證（附註(b)） | <u>3,376</u> |
| | ----- 140,375 |
| 即期 | |
| 債券（附註(a)） | 137,082 |
| 銀行借款（附註(c)） | <u>46</u> |
| | ----- 137,128 |
| 總負債 | <u><u>277,503</u></u> |
| 為： | |
| — 有擔保有抵押（附註(a)） | 274,081 |
| — 無抵押（附註(b)及(c)） | <u>3,422</u> |
| | <u><u>277,503</u></u> |

(a) 於二零一六年十二月三十一日，按攤銷成本列賬之債券約41,934,000美元（相當於約人民幣274,081,000元）由Multi Dynamic Games Group Inc.（經擴大集團的附屬公司）作擔保，並由Digital Extremes 97%的股份作抵押。債券按年利率7.0厘及額外年利率6.5厘計息。

(b) 於二零一六年十二月三十一日，按攤銷成本列賬之債權證約4,281,000港元（相當於約人民幣3,376,000元）為無抵押無擔保。債權證按年利率5厘計息。

(c) 於二零一六年十二月三十一日，銀行借款約5,000英鎊（相當於約人民幣46,000元）為無抵押無擔保。銀行借款按年利率3.9厘計息。

經擴大集團之負債聲明及營運資金充足性

除上文所述者及集團內公司間負債外，於二零一六年十二月三十一日，經擴大集團並無任何已發行及未償還或授權或已創設但未發行的未償還債務證券、定期貸款、其他借款或性質為借款的債務（包括銀行透支）、承兌負債（一般貿易票據除外）或承兌信貸、租購承擔、按揭及抵押、重大或有負債及擔保。

董事概不知悉自二零一六年十二月三十一日（即負債聲明之編製日期）以來直至最後實際可行日期止期間經擴大集團之負債、或然負債及承擔有任何重大變動。

經擴大集團之營運資金充足性

經作出審慎周詳查詢後，董事認為，經計及經擴大集團財務資源及其內部產生資金，經擴大集團自本通函刊發日期起計未來至少十二個月有充足營運資金。

以下為本公司申報會計師羅兵咸永道會計師事務所（香港執業會計師）發出的報告全文，以供收錄於本通函內。



羅兵咸永道

二零一七年二月二十二日

致樂遊科技控股有限公司
列位董事

敬啟者：

本所（以下簡稱「我們」）謹此就Fireteam Limited、Splash Damage Limited及Warchest Limited（統稱為「目標公司」）及Splash Damage Limited之附屬公司（統稱為「目標集團」）的匯總財務資料作出報告，此等財務資料包括目標集團於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日之匯總財務狀況表、截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度各年以及截至二零一六年九月三十日止六個月（「有關期間」）之匯總綜合收益表、匯總權益變動表及匯總現金流量表，以及主要會計政策概要及其他附註解釋資料。此等財務資料由樂遊科技控股有限公司（「貴公司」）董事編製，並載於下文第I至III節內以供收錄於貴公司於二零一七年二月二十二日就貴公司擬收購目標公司而刊發的通函（「通函」）附錄一內。

目標公司為有限公司，其詳請載於下文第II節附註1.1。

於本報告日，Splash Damage Limited於其附屬公司中所擁有的直接權益載於下文第II節附註1.1。

目標公司各自於截至二零一四年及二零一五年三月三十一日止年度各年的法定財務報表已由德勤會計師事務所按照適用法律及英國會計準則（英國公認會計準則）作出審計。目標公司各自己編製截至二零一六年三月三十一日止年度之法定財務報表但未經審計。

目標公司董事須負責根據香港會計師公會（「會計師公會」）頒佈之香港財務報告準則（「香港財務準則」）編製目標集團於有關期間之匯總財務報表（「相關財務報表」），以令相關財務報表作出真實而公平的反映，及落實其認為編製相關財務報表所必要之內部控制，以使相關財務報表不存在由於欺詐或錯誤而導致的重大錯誤陳述。按照我們另行訂立的業務約定書，我們已根據會計師公會頒佈之香港審計準則（「香港審計準則」）審計相關財務報表。

財務資料已根據相關財務報表編製且沒有作出任何調整，並按照下文第II節附註2.1所載之基準呈列。

董事對財務資料的責任

貴公司董事須負責按照下文第II節附註2.1所載的呈列基準，並根據香港財務準則以及於 貴公司截至二零一五年十二月三十一日止年度之年報所載 貴公司及其附屬公司（統稱「貴集團」）採納之會計政策及 貴公司截至二零一六年六月三十日止六個月之中期報告採納之新訂／經修訂會計準則編製財務資料，以令財務資料作出真實而公平之反映。

申報會計師的責任

我們的責任是對財務資料發表意見並將我們的意見向 閣下報告。我們已按照會計師公會頒佈的核數指引第3.340號「招股章程及申報會計師」執行我們的程序。

意見

我們認為，就本報告而言，並按照下文第II節附註2.1所載基準呈列的財務資料已真實而公平地反映目標集團於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日之匯總財務狀況以及目標集團於有關期間的匯總財務表現和現金流量。

審閱追加期間的比較財務資料

我們已審閱通函附錄一所包含的下文第I至第II節所載追加期間的比較財務資料，此等財務資料包括目標集團截至二零一五年九月三十日止六個月之匯總綜合收益表、匯總權益變動表及匯總現金流量表以及主要會計政策概要及其他解釋資料（「追加期間的比較財務資料」）。

貴公司董事須負責按照下文第II節附註2.1所載呈列基準，並根據下文第II節附註2所載的會計政策以及截至二零一五年十二月三十一日止年度 貴公司之年報所載 貴集團採納之會計政策及 貴公司截至二零一六年六月三十日止六個月之中期報告採納之新訂／經修訂會計準則編製及列報追加期間的比較財務資料。

我們的責任是根據我們的審閱，就對追加期間的比較財務資料作出結論。我們已根據會計師公會頒佈的香港審閱準則第2410號「由實體的獨立核數師執行中期財務資料審閱」進行審閱。審閱追加期間的比較財務資料包括主要向負責財務和會計事務的人員作出查詢，及應用分析性其他審閱程序。審閱的範圍遠較根據香港審計準則進行審計的範圍為小，故不能令我們保證我們將知悉在審計中可能被發現的所有重大事項。因此，我們不會發表審計意見。

根據我們的審閱結果，我們並無發現任何事項令吾等相信就本報告而言追加期間的比較財務資料的各重大方面未有根據下文第II節附註2.1所載之呈列基準及下文第II節附註2所載之會計政策編製。

I. 目標集團之財務資料

以下為樂遊科技控股有限公司（「貴公司」）董事編製於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日及二零一六年九月三十日以及截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度各年及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止六個月之目標集團匯總財務資料（「財務資料」），按下文第II節附註2.1所載基準呈列。

匯總綜合收益表

| | 附註 | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止六個月 | |
|--------------------------------------|----|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 |
| 收入 | 5 | 1,498,194 | 5,412,760 | 15,752,118 | 5,805,889 | 8,967,455 |
| 收入成本 | 7 | (599,277) | (2,017,175) | (3,508,308) | (1,379,292) | (2,800,744) |
| 毛利 | | 898,917 | 3,395,585 | 12,243,810 | 4,426,597 | 6,166,711 |
| 其他收入 | 6 | 71,036 | 175,106 | 116,378 | 86,317 | 2,599 |
| 一般及行政開支 | 7 | (4,677,971) | (4,436,466) | (6,215,626) | (2,435,581) | (3,147,973) |
| 經營（虧損）／溢利 | | (3,708,018) | (865,775) | 6,144,562 | 2,077,333 | 3,021,337 |
| 財務收入 | 9 | 18 | 65 | 3,161 | 54 | 6,193 |
| 財務成本 | 9 | (55,428) | (78,770) | (127,442) | (26,566) | (7,639) |
| 財務成本－淨額 | | (55,410) | (78,705) | (124,281) | (26,512) | (1,446) |
| 除所得稅前 （虧損）／溢利 | | (3,763,428) | (944,480) | 6,020,281 | 2,050,821 | 3,019,891 |
| 所得稅（開支）／抵免 | 10 | (420,746) | 411,463 | 456,814 | (138,122) | 451,155 |
| 目標集團擁有人應佔 （虧損）／溢利及全面 （虧損）／收益總額 | | (4,184,174) | (533,017) | 6,477,095 | 1,912,699 | 3,471,046 |
| 每股盈利 | 11 | 不適用 | 不適用 | 不適用 | 不適用 | 不適用 |

匯總財務狀況表

| | 附註 | 二零一四年 英鎊 | 於三月三十一日 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 於 二零一六年 九月三十日 英鎊 |
|--------------------|----|--------------------|------------------------|------------------|---------------------------|
| 資產 | | | | | |
| 非流動資產 | | | | | |
| 物業、廠房及設備 | 12 | 49,643 | 16,868 | 127,699 | 126,194 |
| 在建工程 | 13 | 2,151,353 | – | – | – |
| 無形資產 | 14 | 12,284 | 2,864,758 | 3,271,601 | 3,521,630 |
| | | <u>2,213,280</u> | <u>2,881,626</u> | <u>3,399,300</u> | <u>3,647,824</u> |
| 流動資產 | | | | | |
| 貿易及其他應收款項 | 15 | 513,862 | 534,010 | 2,718,275 | 2,763,079 |
| 應收一名股東款項 | 16 | – | 106,496 | 379,173 | 1,460,243 |
| 應收所得稅 | | – | – | 284,961 | 137,770 |
| 現金及現金等價物 | 17 | 269,241 | 21,745 | 2,849,970 | 3,030,293 |
| | | <u>783,103</u> | <u>662,251</u> | <u>6,232,379</u> | <u>7,391,385</u> |
| 總資產 | | <u>2,996,383</u> | <u>3,543,877</u> | <u>9,631,679</u> | <u>11,039,209</u> |
| 權益及負債 | | | | | |
| 目標集團擁有人應佔權益 | | | | | |
| 匯總股本 | 19 | 102 | 102 | 102 | 102 |
| (累計虧損)／保留盈利 | | (4,636,928) | (5,169,945) | 1,307,150 | 4,778,196 |
| (虧絀)／權益總額 | | <u>(4,636,826)</u> | <u>(5,169,843)</u> | <u>1,307,252</u> | <u>4,778,298</u> |
| 負債 | | | | | |
| 非流動負債 | | | | | |
| 借款 | 20 | 640,953 | 11,990 | 3,940 | 994 |
| 遞延稅項負債 | 21 | 10,835 | 5,581 | 7,989 | 9,799 |
| | | <u>651,788</u> | <u>17,571</u> | <u>11,929</u> | <u>10,793</u> |
| 流動負債 | | | | | |
| 貿易及其他應付款項 | 22 | 1,010,295 | 1,749,095 | 1,986,843 | 1,665,823 |
| 借款 | 20 | 763,986 | 1,003,887 | 665,048 | 5,901 |
| 應付一名股東款項 | 16 | 42,479 | – | – | – |
| 應付所得稅 | | 350,512 | 140,314 | – | – |
| 遞延收入 | 23 | 4,814,149 | 5,802,853 | 5,660,607 | 4,578,394 |
| | | <u>6,981,421</u> | <u>8,696,149</u> | <u>8,312,498</u> | <u>6,250,118</u> |
| 負債總額 | | <u>7,633,209</u> | <u>8,713,720</u> | <u>8,324,427</u> | <u>6,260,911</u> |
| 權益及負債總額 | | <u>2,996,383</u> | <u>3,543,877</u> | <u>9,631,679</u> | <u>11,039,209</u> |

匯總權益變動表

| | 目標集團擁有人應佔 | | |
|--------------------------------|------------|-----------------------|---------------------|
| | 匯總股本 英鎊 | (累計虧損)／ 保留盈利 英鎊 | (虧絀)／ 權益總額 英鎊 |
| 於二零一三年四月一日之結餘 | 102 | (452,754) | (452,652) |
| 年內虧損及綜合虧損總額 | — | (4,184,174) | (4,184,174) |
| 於二零一四年三月三十一日之結餘 | 102 | (4,636,928) | (4,636,826) |
| 於二零一四年四月一日之結餘 | 102 | (4,636,928) | (4,636,826) |
| 年內虧損及綜合虧損總額 | — | (533,017) | (533,017) |
| 於二零一五年三月三十一日之結餘 | 102 | (5,169,945) | (5,169,843) |
| 於二零一五年四月一日之結餘 | 102 | (5,169,945) | (5,169,843) |
| 年內溢利及綜合收益總額 | — | 6,477,095 | 6,477,095 |
| 於二零一六年三月三十一日之結餘 | 102 | 1,307,150 | 1,307,252 |
| 於二零一六年四月一日之結餘 | 102 | 1,307,150 | 1,307,252 |
| 截至二零一六年九月三十日止 六個月之溢利及綜合收益總額 | — | 3,471,046 | 3,471,046 |
| 於二零一六年九月三十日之結餘 | 102 | 4,778,196 | 4,778,298 |
| (未經審核) | | | |
| 於二零一五年四月一日之結餘 | 102 | (5,169,945) | (5,169,843) |
| 截至二零一五年九月三十日止 六個月之溢利及綜合收益總額 | — | 1,912,699 | 1,912,699 |
| 於二零一五年九月三十日之結餘 | 102 | (3,257,246) | (3,257,144) |

匯總現金流量表

| | 附註 | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日 止六個月 | |
|-------------------------------|----|--------------------|------------------|--------------------|------------------|--------------------|
| | | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 |
| (未經審核) | | | | | | |
| 經營活動產生之現金流量 | | | | | | |
| 經營所得現金 | 24 | 1,351,671 | 876,117 | 4,598,564 | 599,282 | 1,865,738 |
| 已收所得稅 | | 2,733 | 196,011 | 33,947 | 117,302 | 600,156 |
| 已付利息 | | (55,428) | (78,770) | (127,442) | (26,566) | (7,639) |
| 經營活動所得現金淨額 | | <u>1,298,976</u> | <u>993,358</u> | <u>4,505,069</u> | <u>690,018</u> | <u>2,458,255</u> |
| 投資活動產生之現金流量 | | | | | | |
| 購買物業、廠房及設備之付款 | | (14,997) | (197) | (140,456) | (59,189) | (25,071) |
| 在建工程之額外付款 | | (1,313,479) | (702,208) | - | - | - |
| 無形資產之額外付款 | | (4,919) | (477) | (919,983) | (429,119) | (515,891) |
| 墊付予一名股東之現金 | | - | (148,975) | (272,677) | (90,328) | (1,081,070) |
| 已收利息 | | 18 | 65 | 3,161 | 54 | 6,193 |
| 投資活動所用現金淨額 | | <u>(1,333,377)</u> | <u>(851,792)</u> | <u>(1,329,955)</u> | <u>(578,582)</u> | <u>(1,615,839)</u> |
| 融資活動產生之現金流量 | | | | | | |
| 提取借款 | | 635,454 | 266,257 | 656,996 | 176,873 | - |
| 償還借款 | | (895,735) | (867,419) | (791,785) | - | (662,093) |
| 一名股東墊付之現金 | | 25,495 | - | - | - | - |
| 融資活動(所用)/所得 現金淨額 | | <u>(234,786)</u> | <u>(601,162)</u> | <u>(134,789)</u> | <u>176,873</u> | <u>(662,093)</u> |
| 現金及現金等價物 (減少)/增加淨額 | | | | | | |
| 於年/期初之現金及現金等價物 以及銀行透支 | | 538,428 | 269,241 | (190,355) | (190,355) | 2,849,970 |
| 於年/期末之現金及現金等價物 以及銀行透支 | 17 | <u>269,241</u> | <u>(190,355)</u> | <u>2,849,970</u> | <u>97,954</u> | <u>3,030,293</u> |

非現金交易

於二零一五年三月三十一日，Splash Damage Limited與Splash Damage Limited之唯一股東Paul Wedgewood訂立股份轉讓協議，以代價100英鎊轉讓其於Demolition Games Limited之全部股權，有關代價已用於抵銷應收一名股東之款項。

II. 財務資料附註

1.1 目標集團之一般資料

目標集團之主要業務為以職務作品及自主開發兩個模式開發視頻遊戲，以及於英國向視頻遊戲提供伺服器支援服務。

Fireteam Limited、Splash Damage Limited、Warchest Limited及Demolition Games Limited (Splash Damage Limited之全資附屬公司)分別於二零一一年九月二十二日、二零零一年四月三十日、二零一一年九月二十二日及二零零七年十二月十八日在英國註冊成立為有限公司，已發行股本分別為1英鎊、100英鎊、1英鎊及100英鎊。該等公司註冊辦事處地址為Royal Court, 81 Tweety Road, Bromley, BR1 1TG, UK。Fireteam Limited、Splash Damage Limited及Warchest Limited之主要業務分別為提供電腦遊戲的線上服務及後勤支援；為不同硬件平台開發電腦遊戲，包括遊戲機、個人電腦及移動設備；擁有、發行及經營競技性多人遊戲，在所有頂尖平台均取得高產值。Demolition Games Limited於有關期間不曾開展業務。

除另有指明外，財務資料以英鎊（「英鎊」）呈列。

2 主要會計政策概要

編製財務資料所應用之主要會計政策載於下文。除另有指明外，該等政策於有關期間內貫徹應用。

2.1 呈列及編製基準

- (a) 由於目標公司乃由Paul Wedgewood全資擁有及控制，而 貴公司擬一併收購目標公司，故就本報告而言，財務資料乃按匯總基準呈列。編製財務資料乃為呈列目標集團於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日之匯總財務狀況表，以及截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止六個月目標集團之匯總綜合收益表、匯總權益變動表及匯總現金流量表。

目標集團內所有集團內交易及公司間結餘已於滙總賬目時對銷。

- (b) 財務資料乃根據香港會計師公會頒佈之香港財務報告準則（「香港財務報告準則」）編製。財務資料乃按歷史成本常規編製。

根據香港財務報告準則編製財務資料須使用若干重大會計估計。管理層在應用目標集團之會計政策過程中亦須作出判斷。涉及較多判斷或較高複雜性之範疇或對財務資料有重大影響之假設及估計之範疇已於附註4披露。

- (c) 下列新訂準則及準則修訂已於二零一六年四月一日或較後期間開始的目標集團會計期間獲頒佈並強制採納，惟目標集團並無提前採納：

| | | 於以下日期或 之後開始的 會計期間生效 |
|--------------------------------------|----------------------------------|---------------------------|
| 香港財務報告準則第10號及 香港會計準則第28號 (修訂本) | 投資者與其聯營公司或 合營企業之間的資產 出售或注資 | 待釐定 |
| 香港會計準則第7號 (修訂本) | 披露計劃 | 二零一七年一月一日 |
| 香港會計準則第12號 (修訂本) | 就未變現虧損確認遞延 稅項資產 | 二零一七年一月一日 |
| 香港財務報告準則第9號 | 金融工具 | 二零一八年一月一日 |
| 香港財務報告準則第15號 | 客戶合同收入 | 二零一八年一月一日 |
| 香港財務報告準則第16號 | 租賃 | 二零一九年一月一日 |

管理層尚在詳細評估採納上述準則及修訂之預期影響，惟目前尚未能確定該等準則及修訂是否會對目標集團之經營業績及財務狀況造成重大影響。

2.2 附屬公司

附屬公司指目標集團有權控制之實體（包括結構實體）。當目標集團可或有權於其參與某實體活動而獲取不同回報及能透過其於有關實體之權力影響該等回報，則屬目標集團控制該實體。附屬公司於控制權轉移至目標集團當日起合併入賬，自控制權終止當日起不再合併入賬。

目標集團應用收購法將業務合併入賬。收購一間附屬公司所轉讓代價為所轉讓資產、被收購方前擁有人所涉及負債及目標集團所發行股權之公平值。所轉讓代價包括或然代價安排所產生任何資產或負債之公平值。在業務合併中所收購可識別資產及所承擔負債及或然負債，首先按彼等於收購日期之公平值計量。

目標集團按個別收購基準，按公平值或按非控股權益應佔被收購方資產淨值之比例確認於被收購方的任何非控股權益。

所轉讓代價、被收購方之任何非控股權益金額及於被收購方之任何過往股權之收購日期公平值超過所收購可識別資產淨值公平值之數額，乃入賬列為商譽。在議價購買情況下，倘已轉讓代價總額、已確認非控股權益及所計量先前所持權益低於所收購附屬公司資產淨值之公平值，有關差額則直接於匯總綜合收益表中確認。

集團內部交易、結餘及集團公司間交易之未變現收益相互對銷。未變現虧損亦會對銷。附屬公司匯報之金額已於有需要時作出調整，以符合目標集團之會計政策。

2.3 分部呈報

經營分部按與提供予主要經營決策者之內部呈報一致之方式呈報。主要經營決策者負責分配資源及評定經營分部之表現，並已被認定為作出策略決定之董事會。

2.4 外幣換算

(i) 功能及呈列貨幣

目標集團財務資料所包括之項目均以實體營運所在主要經濟環境之貨幣（「功能貨幣」）計量。財務資料則以英鎊呈列，即為目標集團之功能貨幣及呈列貨幣。

(ii) 交易及結餘

外幣交易採用交易當日之現行匯率換算為功能貨幣。結算該等交易產生之匯兌損益及以外幣計值之貨幣性資產及負債以年結日之匯率換算所產生之匯兌損益於匯總綜合收益表內確認。

2.5 物業、廠房及設備

物業、廠房及設備按歷史成本減累計折舊及累計減值虧損（如有）列賬。歷史成本包括購入該等項目直接應佔之開支。

僅在與項目相關之日後經濟利益有可能流入目標集團而項目成本能可靠計量之情況下，其後成本方會計入資產賬面值或確認為獨立資產（視乎適用情況）。置換部件的賬面值予以取消確認。所有其他維修及保養費用在其產生之有關期間於匯總綜合收益表內扣除。

物業、廠房及設備之折舊採用直線法，透過於以下估計可使用年內將其成本分攤至剩餘價值之方式計算：

| | 可使用年期 |
|-------|-------|
| 電腦設備 | 2年 |
| 辦公設備 | 4年 |
| 裝修及裝置 | 4-8年 |

資產之剩餘價值及可使用年期會於各報告期末進行檢討及調整（如適用）。

倘資產之賬面值高於其估計可收回金額，則其賬面值即時撇減至可收回金額。

出售之收益及虧損採用將所得款項與有關資產的賬面值比較之方法釐定，並於匯總綜合收益表「其他收入」中確認。

2.6 無形資產

(i) 商標

商標按成本減累計攤銷及任何相關政府救助列賬。無形資產乃採用直線法於其估計可使用年期十年內攤銷。

(ii) 遊戲知識產權

當符合以下條件時，設計及測試由目標集團控制之可識別及獨特遊戲的直接應佔開發成本乃確認為無形資產：

- 完成該軟件以使其可供使用，在技術上可行；
- 管理層有意完成該軟件並將之使用或出售；
- 有能力使用或出售該軟件；
- 能證明該軟件如何可能於未來產生經濟利益；

- 有足夠技術、財務及其他資源完成開發並可使用或出售該軟件；及
- 該軟件在開發期內應佔開支能可靠地計量。

開發成本包括開發遊戲涉及之僱員成本及相關經常開支之適當部分。

不符合以上條件之其他開發支出在產生時確認為開支。以往確認為開支之開發成本不會在往後期間確認為資產。

維護遊戲相關成本於產生時確認為開支。

開發中之遊戲在完成開發前不予攤銷。當在建工程轉為無形資產並可作擬定用途時，則開始攤銷。遊戲知識產權採用直線法於其估計可使用年期不多於六年內攤銷。

2.7 非金融資產減值

每當事件或情況變動顯示賬面值或不可收回，則須攤銷之資產會作出減值檢討。減值虧損乃按資產賬面值高出其可收回金額之數額確認。可收回金額為資產公平值減銷售成本與使用價值兩者中之較高者。就評估減值而言，資產按可獨立識別現金流量之最低水平（現金產生單位）分類。除面臨減值之商譽外，非金融資產乃於各報告日期予以審閱，以確認減值撥回之可能性。

2.8 金融資產

(i) 分類

目標集團將其金融資產分類為貸款及應收款項。有關分類乃視乎購入金融資產目的而定。目標集團董事於初步確認金融資產時釐定其分類。

貸款及應收款項為有固定或可釐定付款且沒有在活躍市場上報價之非衍生金融資產。此等款項包括在流動資產內，但若到期日為各報告期末起計超過12個月者，則分類為非流動資產。目標集團之貸款及應收款項包括在匯總財務狀況表中的「貿易及其他應收款項」、「應收一名股東款項」及「現金及現金等價物」（附註2.10及2.11）。

(ii) 確認及計量

定期購入及出售之金融資產在交易日確認－交易日指目標集團承諾購入或出售資產當日。對於並非透過損益按公平值計算之所有金融資產，其投資初步按公平值加交易成本確認。當從投資收取現金流量之權利經已到期或經已轉讓，而目標集團已將擁有權的絕大部分所有權風險及回報已轉移時，金融資產即終止確認。貸款及應收款項隨後利用實際利息法按攤銷成本列賬。

2.9 金融資產減值

按已攤銷成本列賬之資產

目標集團於各報告期末評估是否存在客觀跡象表明一項金融資產或一組金融資產已減值。僅在因於最初確認資產之後發生一項或多項事件（「虧損事件」）而存在客觀減值跡象，且虧損事件對該項金融資產或該組金融資產能夠可靠作出估計的估計未來現金流量造成影響之情況下，該項金融資產或該組金融資產方會發生減值並產生減值虧損。

減值跡象可包括有跡象顯示債務人或一組債務人發生嚴重財務困難、違約或拖欠支付利息或本金、彼等很可能將破產或進行其他財務重組，以及可觀察數據表示估計未來現金流量出現可計量之減少情況，例如逾期欠款或與違約相關之經濟狀況出現變化。

就貸款及應收款項類別而言，虧損數額乃按資產之賬面值與按金融資產原實際利率貼現的估計未來現金流量之現值（不包括尚未產生的未來信貸虧損）之間差額計量。資產賬面值予以削減且虧損數額於匯總綜合收益表內確認。倘貸款採用浮動利率，則用以計量任何減值虧損之貼現率為根據合約釐定的當前實際利率。作為實際權宜之計，目標集團可利用可觀察市價根據工具的公平值計量減值。

倘於隨後期間，減值虧損的數額減少且該減少情況可客觀地與於確認減值之後發生的事件（例如債務人的信貸評級提高）相關連，則於匯總綜合收益表內確認撥回先前確認的減值虧損。

2.10 貿易及其他應收款項

貿易應收款項為日常業務過程中就提供服務而應收客戶之款項。倘預期於一年或以內（或倘為較長時間則在業務之正常經營週期內）能收回貿易及其他應收款項，貿易及其他應收款項會分類為流動資產。否則，貿易及其他應收款項會呈列為非流動資產。

貿易及其他應收款項會初步按公平值確認，隨後以實際利率法按攤銷成本扣除減值撥備入賬。

2.11 現金及現金等價物

現金及現金等價物包括手頭現金、銀行通知存款及銀行透支。銀行透支於匯總財務狀況表之流動負債中借款內列示。

2.12 股本

普通股會被分類為權益。

發行新股或購股權直接應佔的新增成本在權益中呈列為所得款項的扣減（扣除稅項）。

2.13 貿易及其他應付款項

貿易及其他應付款項乃在日常業務過程中向供應商購買商品或服務之付款責任。倘在一年或以內（或倘為較長時間則在業務之正常經營週期內）到期付款，則分類為流動負債。否則，貿易及其他應付款項呈列為非流動負債。

貿易及其他應付款項初步按公平值確認，隨後以實際利率法按攤銷成本計量。

2.14 借款

借款初步按公平值並扣除所產生之交易成本後確認。借款其後以攤銷成本列賬。所得款（扣除交易成本）與贖回值之任何差額利用實際利率法於借貸期內在匯總綜合收益表確認。

設立貸款融資額度時支付之費用倘部分或全部融資將會很可能提取，有關費用乃確認為貸款之交易成本。在此情況下，費用遞延至貸款提取為止。倘無證據證明部分或全部融資額度將會很可能被提取，則有關費用乃資本化作為流動資金服務之預付款，並於有關融資額度期間內攤銷。

除非目標集團可無條件將負債的結算遞延至報告期末後最少十二個月，否則借款乃分類為流動負債。

2.15 即期及遞延所得稅

期內稅項開支包括即期及遞延稅項。稅項於匯總綜合收益表中確認，惟倘稅項與在其他綜合收益中確認或直接在權益中確認之項目有關則除外。在該情況下，稅項亦分別於其他綜合收益或直接於權益中確認。

(i) 即期所得稅

即期所得稅開支按資產負債表日期目標公司及 Splash Damage Limited 之附屬公司經營並產生應課稅收入所在的國家已頒佈或實質頒佈之稅法計算。管理層就適用稅務規例詮釋所規限之情況定期評估報稅表之狀況。管理層亦根據預期須向稅務機關支付金額建立適當撥備。

(ii) 遞延所得稅

遞延所得稅利用負債法確認資產及負債之稅基與資產及負債在匯總財務狀況表賬面值之差額而產生的暫時性差異。然而，倘遞延稅項負債於商譽初始確認時產生，則遞延稅項負債不予確認，以及倘遞延所得稅來自在交易（不包括業務合併）中對資產或負債初步確認，而在交易時不影響會計損益或應課稅溢利或虧損，則遞延所得稅不予入賬。遞延所得稅採用於報告期末已頒佈或實質上已頒佈，並在有關遞延所得稅資產變現或遞延所得稅負債結算時預期將會適用之稅率（及法例）而釐定。

遞延所得稅資產僅就很可能有未來應課稅溢利而就此可使用暫時性差異時方予確認。

(iii) 抵銷

當有法定可執行權力將即期稅項資產與即期稅務負債抵銷，且遞延所得稅資產及負債涉及由同一稅務機關對應課稅實體或不同應課稅實體，但有意向以淨額基準結算所得稅結餘時，則可將遞延所得稅資產與負債互相抵銷。

2.16 僱員福利

(i) 退休金責任

定額供款計劃指目標集團向一間獨立實體支付定額供款之退休金計劃。倘該項基金不具備足夠資產，無法就即期及以往期間之僱員服務向所有僱員支付福利，目標集團亦無法律或推定責任作進一步供款。

對於定額供款計劃，目標集團以強制性、合約性或自願性方式向公開或私人管理之退休保險計劃供款。目標集團作出供款後，即無進一步付款責任。供款於到期時確認為僱員福利開支。預付供款確認為資產，惟以可作現金退款或可扣減日後付款之金額為限。

(ii) 僱員休假權益

僱員之年假權益於該等權益計入僱員時確認。就僱員直至報告期末所提供服務而出現之估計年假責任作出撥備。僱員病假及產假權益直至放假時方予確認。

2.17 以股份為基礎之付款

以股本結算並以股份為基礎付款之交易

目標集團進行多項以股本結算並以股本支付並以及股份為基礎之薪酬計劃，據此，有關實體獲僱員提供服務，作為目標集團股本工具（購股權）之代價。僱員提供服務以換取獲授購股權之公平值乃確認為開支。列作開支之總金額乃參照已授出購股權之公平值釐定，而計算時：

- 包括任何市場表現情況（例如實體之股價）；
 - 不包括任何服務及非市場表現歸屬條件（例如盈利能力、銷售增長目標及實體之僱員於特定期間內留任）之影響；
- 及

- 包括任何非歸屬條件（例如要求僱員儲蓄或於特定期間內持有股份）之影響。

於各報告期末，目標集團均會根據非市場表現及服務條件，修改其預期可予歸屬之估計購股權數目。目標集團於匯總綜合收益表內確認修改原來估計數字之影響（如有），以及對股本作出相應調整。

此外，在某些情況下，僱員可能在授出日期之前提供服務，因此於授出日期之公平值會予以估計，以確認服務開始期間與授出日期之期間內的開支。

於購股權獲行使時，目標集團會發行新股。扣除任何直接應佔交易成本後，所收取之所得款項計入股本（及股份溢價）。

2.18 撥備

當目標集團因過去事件而現時負上法律或推定責任；可能須撥出資源以償付責任；及已可靠地估計該數額時，便會確認撥備。不會就未來經營虧損確認撥備。

倘有多項同類責任，會整體考慮責任類別以釐定償付時可能流出之資源。即使在同一責任類別所涉及任何一個項目相關資源流出之可能性極低，仍須確認撥備。

撥備按預期償付責任所需開支以除稅前比率（反映當時市場對該責任特定的貨幣時間值及風險之評估）的現值計量。隨時間過去而產生之撥備增加會被確認為利息開支。

2.19 收入確認

收入就於目標集團一般業務過程中銷售服務按已收或應收代價之公平值計量。目標集團於收入金額能可靠計量；未來經濟利益很可能流入實體；及已符合目標集團各業務活動特定條件時確認收入，詳情載述如下：

(a) 職務作品

就職務作品而言，於各合約開始時及提供服務前收取之合約簽立付款，乃確認為遞延收入，並按完成比例基準確認為收入。於產品發佈後，目標集團可根據職務作品合約之條款有權收取版權費。版權費於產品發佈後每季向發行商收取時予以確認，而目標集團收取版權費並不附帶其他條件。

(b) 遊戲託管及支援服務

目標集團擁有支柱伺服器平台，並為客戶提供遊戲託管及支援服務。當交付相關服務時，收入就某個使用等級按月度費率確認，而當交付服務時實際使用超過該等級時按預定費率確認。

(c) 自有知識產權遊戲

目標集團向許可運營商授予自主開發遊戲之權利，並與彼等分成遊戲收入。目標集團就提供遊戲運營許可向許可運營商收取許可費及版權費。於遊戲推出前收取之許可費確認為遞延收入，而隨後於合約期內按直線法確認為收入。

版權費每月按扣減許可運營商之適用稅率、分銷費用及退貨後的所得款項總額計算之淨銷售額的預定攤分百分比計算。目標集團已評估並釐定，為遊戲玩家提供服務時，其並非主要義務人。因此，目標集團將許可運營商認定為客戶，於匯總財務報表內確認之版權費乃自許可運營商收取之所得款項。目標集團於有權收取版權費時確認收入，而其收取版權費並不附帶其他條件。

(d) 租金收入

分租部分辦公室之租金收入於租賃期內按直線法在匯總綜合收益表中確認。

(e) 利息收入

利息收入主要指銀行存款之利息收入，並採用實際利息法確認。

2.20 經營租賃

所有權絕大部分風險及回報由出租人保留之租賃乃分類為經營租賃。經營租賃下收取之款項或作出之付款（扣除付予承租人或收取自出租人之任何獎勵）於租賃期內按直線法在匯總綜合收益表內確認為收入或開支。

3 金融風險管理

3.1 金融風險因素

目標集團之活動面臨多種金融風險：市場風險（包括外匯風險及利率風險）、信貸風險及流動性風險。目標集團整體風險管理計劃集中於不可預測之金融市場，並尋求盡量降低對目標集團財務表現之潛在不利影響。

風險管理乃根據目標公司董事（「董事」）批准之政策進行。董事規定整體風險管理之原則以及涵蓋特定領域之政策，例如外匯風險、利率風險、信貸風險以及利用額外流動資金作投資。

(a) 市場風險

(i) 外匯風險

目標集團主要於英國運營，並面臨來自多種貨幣產生之外匯風險（主要與美元有關）。目標集團現時並無以外幣進行對沖交易，但透過不斷監控管理其風險，盡可能限制其外幣風險。外匯風險產生自未來商業交易，已確認之資產及負債以並非實體功能貨幣之貨幣列值。

倘英鎊兌美元貶值／升值15%，而其他變量保持不變，則於截至二零一四年及二零一五年三月三十一日止年度除稅後虧損將分別增加／減少約543英鎊及855英鎊，而於截至二零一六年三月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止六個月除稅後溢利將分別增加／減少約41,892英鎊及61,542英鎊，主要由於換算以美元計值之貨幣性負債／資產淨值之外匯虧損／收益所致。

(ii) 現金流量及公平值利率風險

目標集團之利率風險來自於借款。目標集團之借款按固定利率發出，令目標集團面臨公平值利率風險。由於固定利率借款到期日較短，並按市場利率，董事認為公平值利率風險微不足道。

現金流量利率風險乃金融工具日後現金流量將因市場利率變動而波動之風險。除銀行現金及銀行透支外，目標集團並無任何重大計息資產或負債。目標集團並無使用任何利率掉期以對沖其承受之利率風險。利息收入及支出將因市場利率變動而波動。由於可變利率銀行存款及銀行透支相對短期並較少，目標集團董事認為目標集團承受之現金流利率風險並不重大。

(b) 信貸風險

目標集團之信貸風險主要來自現金及現金等價物、貿易及其他應收款項以及應收一名股東款項。該等結餘之賬面值指目標集團就金融資產所面臨的最大信貸風險。

為管理來自現金及銀行存款之風險，目標集團僅與為英國高信貸評級金融機構之聲譽良好的商業銀行進行交易。該等金融機構近期並無違約記錄。

於各報告期末之貿易應收款項乃與目標集團合作之客戶所欠款項。倘與客戶之策略關係結束或規模縮減；或倘客戶更改合作安排；或倘客戶在向目標集團付款方面面臨財政困難，則目標集團貿易應收款項之可收回性或會受到不利影響。為管理此風險，目標集團與客戶保持緊密聯繫，以確保信貸監控行之有效。鑒於與客戶之過往合作，以及有關彼等所欠應收款項之還款記錄良好，目標集團董事認為，目標集團之未償還貿易應收款項結欠內在信貸風險較低。於二零一四年及二零一五年三月三十一日，共有兩名客戶分別佔目標集團貿易應收款項總額之96%及99%。於二零一六年三月三十一日及二零一六年九月三十日，貿易應收款項由三名客戶構成，每名客戶於各個相關年度／期間佔目標集團貿易應收款項總額逾10%。然而，由於該等客戶並無財政困難，過去並無重大違約歷史，與彼等相關之信貸風險並不重大。

就其他應收款項及應收一名股東款項而言，管理層根據歷史結算記錄及過往經驗對其他應收款項之可收回性作出定期整體評估及個別評估。

應收一名股東款項之信貸質量已參考交易對方違約之歷史資料進行評估。考慮到股東於過去並無違約，且管理層預計不會因股東違約而蒙受任何損失，管理層認為與股東相關之信貸風險並不重大。

目標集團董事認為，目標集團其他應收款項之未償還結餘並無內在重大信貸風險。

(c) 流動性風險

目標集團之流動性風險乃通過維持充足現金及現金等價物而控制，而現金及現金等價物產生自經營現金流量。

下表根據由資產負債表日期至合約到期日之剩餘期間按相關到期組別分析目標集團之非衍生金融負債。表中披露之金額為已訂約未貼現現金流量。

| | 少於1年 英鎊 | 1至2年 英鎊 | 2至5年 英鎊 | 總計 英鎊 |
|--------|------------------|----------------|--------------|------------------|
| 於二零一四年 | | | | |
| 三月三十一日 | | | | |
| 貿易及其他 | | | | |
| 應付款項 | 983,528 | - | - | 983,528 |
| 應付一名 | | | | |
| 股東款項 | 42,479 | - | - | 42,479 |
| 借款 | 833,735 | 694,537 | 2,494 | 1,530,766 |
| | <u>1,859,742</u> | <u>694,537</u> | <u>2,494</u> | <u>2,556,773</u> |
| 於二零一五年 | | | | |
| 三月三十一日 | | | | |
| 貿易及其他 | | | | |
| 應付款項 | 1,717,757 | - | - | 1,717,757 |
| 借款 | 1,067,421 | 8,748 | 4,426 | 1,080,595 |
| | <u>2,785,178</u> | <u>8,748</u> | <u>4,426</u> | <u>2,798,352</u> |
| 於二零一六年 | | | | |
| 三月三十一日 | | | | |
| 貿易及其他 | | | | |
| 應付款項 | 1,944,885 | - | - | 1,944,885 |
| 借款 | 674,137 | 4,038 | - | 678,175 |
| | <u>2,619,022</u> | <u>4,038</u> | <u>-</u> | <u>2,623,060</u> |
| 於二零一六年 | | | | |
| 九月三十日 | | | | |
| 貿易及其他 | | | | |
| 應付款項 | 1,633,944 | - | - | 1,633,944 |
| 借款 | 6,119 | 1,069 | - | 7,188 |
| | <u>1,640,063</u> | <u>1,069</u> | <u>-</u> | <u>1,641,132</u> |

(d) 資本風險管理

目標集團管理資本之目標乃透過優化債務與權益平衡，保障目標集團有能力按持續經營基準繼續營運，以為股東帶來回報，同時兼顧其他權益持有人利益。

目標集團以匯總財務狀況表內呈列之股東權益總額為基準監察資本。為維持或調整資本架構，目標集團可能會調整派付予股東之股息金額、向股東發還資本、發行新股份或為減少負債而出售資產。目標集團之策略乃維持穩健之資本基礎，以為其業務運營及開發提供長期支持。

4 重大會計估計及判斷

估計及判斷乃基於過往經驗及其他因素，包括在有關情況下認為屬合理之預期未來事件，持續進行評估。

目標集團作出有關未來之估計及假設。顧名思義，因此所得之會計估計甚少相等於有關實際結果。下文列出對下一財政年度內資產及負債賬面值構成重大調整之重大風險之估計及假設。

(a) 貿易應收款項減值撥備

貿易應收款項根據對貿易應收款項之可收回性所作評估作出減值。識別呆賬需要管理層作出判斷及估計。當有客觀證據顯示目標集團將不能收回債務時，則會作出撥備。當實際結果或進一步預計有別於原先估計，有關差額將影響於該等估計出現變動之期間的應收款項賬面值、呆賬開支金額或貿易應收款項撥備之撥回。

(b) 所得稅開支

目標集團須繳納所得稅及享有英國的若干稅項減免。於釐定所得稅撥備及稅項減免時須作出重大判斷。許多交易及計算均會令最終釐定有關金額存在不確定性。目標集團根據對額外稅款是否將會到期之估計而確認有關預計稅務審核事宜之負債，並且於認為有可能變現及收回稅項減免時確認稅項減免。倘該等事宜之最終稅務結果與初始入賬金額不同，則有關差額將影響釐定有關稅項期間內之即期及遞延所得稅資產及負債。

有關若干暫時性差異之遞延稅項資產乃於管理層認為未來應課稅溢利有可能用作抵銷暫時性差異時予以確認。其實際動用之結果或許有所不同。遞延稅項之詳情披露於附註21。

(c) 可使用年期及無形資產減值

目標集團管理層釐定用於攤銷無形資產之估計可使用年期。有關估計乃基於有關對性質及功能相似之資產的實際可使用年期之過往經驗而作出，惟可能由於技術革新及競爭對手就業內競爭採取之行動而發生重大變動。倘可使用年期較之前估計年期為短，則管理層會增加攤銷費用，或為技術過時或已報廢或已出售之非策略性資產作出減值。

每當發生顯示相關賬面值未必可收回之事件或情況變化時，目標集團會審閱無形資產之減值。釐定是否發生減值一般須作出各種估計及假設，包括確定直接與潛在減值資產有關之現金流量、將產生的現金流量之可使用年期、有關金額及該資產之剩餘價值（如有）。因此，計量減值虧損須釐定可收回金額，有關金額乃根據管理層以可得最佳資料進行估計。目標集團根據過往經驗及內部業務計劃得出所需現金流量估計。為釐定可收回金額，目標集團使用按適當貼現率貼現之現金流量估計（如適用）。

5 收入及分部資料

具備獨立財務資料之目標集團業務活動，乃由董事定期審查及評估，而董事乃負責分配資源及評估經營分部之表現並作出策略性決定。目標集團在進行相關評估工作後確定其擁有以下經營分部：

- 職務作品
- 遊戲託管及支援服務
- 自有知識產權

董事主要根據每個經營分部之分部收入及毛利，評估經營分部之表現。衡量分部表現時不會計入一般及行政開支，而董事以其作為資源分配及評估分部表現之基礎。其他收入及所得稅開支亦無劃分至個別經營分部。

向董事呈報之外部客戶收入乃按分部收入計量，即來自職務作品分部、遊戲託管及支援服務分部以及自有知識產權分部之收入。收入成本主要由薪金及員工福利及其他組成。

其他資料連同向董事提供之分部資料，乃按與本財務資料所應用者一致之方式計量。由於董事並未使用此資料向經營分部分配資源或評估經營分部之表現，故董事並無提供單獨之分部資產及分部負債資料。

向目標集團董事提供於有關期間之可報告分部的分部資料如下：

| | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日 止六個月 | |
|-----------|----------------|------------------|-------------------|-----------------------|-----------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 (未經審核) | 二零一六年 英鎊 (未經審核) |
| 職務作品 | | | | | |
| 分部收入 | 1,194,399 | 4,699,200 | 13,829,696 | 4,724,296 | 7,965,713 |
| 分部成本 | (512,757) | (1,778,522) | (3,243,607) | (1,225,026) | (2,583,890) |
| 毛利 | <u>681,642</u> | <u>2,920,678</u> | <u>10,586,089</u> | <u>3,499,270</u> | <u>5,381,823</u> |
| 遊戲託管及支援服務 | | | | | |
| 分部收入 | 51,200 | 633,962 | 765,203 | 395,137 | 332,022 |
| 分部成本 | (23,394) | (214,463) | (215,621) | (133,225) | (134,373) |
| 毛利 | <u>27,806</u> | <u>419,499</u> | <u>549,582</u> | <u>261,912</u> | <u>197,649</u> |
| 自有知識產權 | | | | | |
| 分部收入 | 252,595 | 79,598 | 1,157,219 | 686,456 | 669,720 |
| 分部成本 | (63,126) | (24,190) | (49,080) | (21,041) | (82,481) |
| 毛利 | <u>189,469</u> | <u>55,408</u> | <u>1,108,139</u> | <u>665,415</u> | <u>587,239</u> |

於有關期間內個別期間之毛利與所得稅前溢利對賬於匯總綜合收益表內呈列。

佔總收入10%或以上之客戶詳情如下：

| | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日 止六個月 | |
|-----|-------------|-------------|-------------|-----------------------|-----------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 (未經審核) | 二零一六年 英鎊 (未經審核) |
| 客戶A | 1,194,399 | - | - | - | - |
| 客戶B | - | 4,758,212 | 9,920,990 | 3,654,622 | 3,989,449 |
| 客戶C | - | 568,388 | 2,958,049 | 1,211,070 | 2,838,069 |
| 客戶D | - | - | 1,673,290 | - | 1,448,435 |

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止六個月，目標集團主要於英國提供服務且大部分收入均來自英國。

於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日，目標集團之非流動資產全部位於英國。

6 其他收入

| | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止六個月 | |
|------|---------------|----------------|----------------|-----------------------|--------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 (未經審核) | 二零一六年 英鎊 |
| 租金收入 | 71,036 | 174,809 | 115,873 | 86,022 | 2,450 |
| 其他 | – | 297 | 505 | 295 | 149 |
| | <u>71,036</u> | <u>175,106</u> | <u>116,378</u> | <u>86,317</u> | <u>2,599</u> |

7 開支性質

| | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止六個月 | |
|-----------------------|------------------|------------------|------------------|-----------------------|------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 (未經審核) | 二零一六年 英鎊 |
| 僱員福利開支 (附註(a)及附註8) | 4,498,227 | 4,893,441 | 7,038,045 | 2,909,560 | 4,575,663 |
| 資本化僱員福利開支 | (1,232,154) | (598,403) | (843,132) | (429,119) | (515,891) |
| 其他研發開支(附註a) | 65,479 | 62,156 | 74,277 | 1,845 | 12,701 |
| 辦公樓宇經營租賃租金 | 362,636 | 530,290 | 546,465 | 236,991 | 278,701 |
| 設備經營租賃租金 | 253,940 | 304,446 | 365,303 | 177,197 | 304,290 |
| 折舊(附註12) | 71,054 | 32,972 | 29,625 | 13,032 | 26,576 |
| 攤銷(附註14) | 1,255 | 1,564 | 513,140 | 187,648 | 265,862 |
| 核數師酬金 | 31,258 | 56,778 | 59,851 | 31,457 | 36,025 |
| 法律及專業費用 | 104,453 | 271,190 | 831,202 | 223,465 | 204,057 |
| 分包費用 | 276,754 | 325,618 | 212,634 | 65,762 | 162,866 |
| 壞賬撇銷(附註15) | 259,721 | – | – | – | – |
| 其他 | 584,625 | 573,589 | 896,524 | 397,035 | 597,867 |
| 收入成本及一般及 行政開支總計 | <u>5,277,248</u> | <u>6,453,641</u> | <u>9,723,934</u> | <u>3,814,873</u> | <u>5,948,717</u> |

附註：

- (a) 截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止六個月，匯總綜合收益表已扣除研發開支分別為2,404,870英鎊、1,204,286英鎊、94,670英鎊、1,845英鎊及12,701英鎊。

8 僱員福利開支

| | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日 止六個月 | |
|---------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 |
| 工資及薪金 | 4,332,132 | 4,704,579 | 6,665,295 | 2,783,339 | 4,420,867 |
| 退休金成本 | | | | | |
| 一定額供款計劃 | 68,297 | 82,006 | 144,167 | 62,855 | 107,858 |
| 僱員福利 | 97,798 | 106,856 | 228,583 | 63,366 | 46,938 |
| | <u>4,498,227</u> | <u>4,893,441</u> | <u>7,038,045</u> | <u>2,909,560</u> | <u>4,575,663</u> |

除上述所披露之定額供款付款外，目標集團概無其他責任為僱員或退休人士支付退休及其他退休後福利之款項。

(a) 退休金—定額供款計劃

並無已沒收之供款可用作減少未來一年應付供款。

(b) 五名最高薪酬人士

目標集團內酬金最高之五名人士於截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止六個月分別全部均為董事，彼等之酬金分析呈列於附註28。

於有關期間內，貴集團並未向任何董事支付酬金，以作為其加入貴集團或加入貴集團後之獎勵或作為其辭去職位之補償。

9 財務成本—淨額

| | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日 止六個月 | |
|--------|-----------------|-----------------|------------------|-----------------|----------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 |
| 財務收入 | 18 | 65 | 3,161 | 54 | 6,193 |
| 財務成本 | (55,428) | (78,770) | (127,442) | (26,566) | (7,639) |
| 財務成本淨額 | <u>(55,410)</u> | <u>(78,705)</u> | <u>(124,281)</u> | <u>(26,512)</u> | <u>(1,446)</u> |

10 所得稅(開支)/抵免

| | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日 止六個月 | |
|-------------|------------------|----------------|----------------|------------------|----------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 |
| 即期所得稅 | | | | | |
| —英國企業所得稅 | (433,952) | 406,209 | 459,222 | (138,122) | 452,965 |
| 遞延所得稅(附註21) | 13,206 | 5,254 | (2,408) | — | (1,810) |
| | <u>(420,746)</u> | <u>411,463</u> | <u>456,814</u> | <u>(138,122)</u> | <u>451,155</u> |

目標集團除所得稅前(虧損)/溢利之稅項與採用目標集團主要經營地點英國倫敦之稅率計算的理論值之間的差異如下：

| | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日 止六個月 | |
|---------------|--------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 |
| 除所得稅前(虧損)/溢利 | <u>(3,763,428)</u> | <u>(944,480)</u> | <u>6,020,281</u> | <u>2,050,821</u> | <u>3,019,891</u> |
| 按匯總後實體之溢利適用 | | | | | |
| 稅率計算之稅項 | (865,588) | (198,341) | 1,204,056 | 410,165 | 603,978 |
| 研發稅項減免(附註c) | (177,670) | (101,644) | (184,053) | (110,343) | (121,592) |
| 動用先前未確認之稅項虧損 | — | (95,489) | — | — | — |
| 未確認稅項虧損 | 1,487,948 | 955,912 | 288,220 | 542,681 | 123,049 |
| 視頻遊戲稅項減免(附註d) | — | (935,215) | (1,802,033) | (727,390) | (1,000,706) |
| 其他 | <u>(23,944)</u> | <u>(36,686)</u> | <u>36,996</u> | <u>23,009</u> | <u>(55,884)</u> |
| 所得稅開支/(抵免) | <u>420,746</u> | <u>(411,463)</u> | <u>(456,814)</u> | <u>138,122</u> | <u>(451,155)</u> |

附註：

- (a) 目標集團須按實體基準就產生於或源自目標集團所處及經營所在司法權區之溢利繳納所得稅。
- (b) 由於目標集團於截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度各年以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止六個月並無於香港產生任何應課稅溢利，故並無就香港利得稅作出撥備。

- (c) 目標集團符合英國稅務海關總署之中小型計劃研發稅項抵免，可根據於所有平台之視頻遊戲產生的核心開支80%按英國企業所得稅稅率申索研發稅項抵免，並於其產生之有關期間計入匯總綜合收益表。
- (d) 目標集團亦符合英國稅務海關總署自二零一四年四月一日起生效之視頻遊戲稅項抵免，可根據視頻遊戲於所有平台產生的核心開支80%按英國企業所得稅稅率申索視頻遊戲稅項抵免，並於其產生之有關期間計入匯總綜合收益表。

截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日年度各年以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止六個月，適用於匯總後實體之溢利的稅率分別為23%、21%、20%、20%及20%。稅率下降乃由於政府對英國企業所得稅稅率之政策變化所致。

倘有可能通過未來應課稅溢利變現相關稅項利益，則會就結轉之稅項虧損確認遞延所得稅資產。於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日，目標集團並未就可結轉用作抵銷未來應課稅收入之虧損分別為4,213,961英鎊、8,765,923英鎊、9,814,582英鎊及10,429,829英鎊確認分別為842,792英鎊、1,753,185英鎊、1,962,916英鎊及2,085,965英鎊之遞延稅項資產。稅項虧損並無任何到期日。

11 每股盈利

由於就本報告而言，載入每股盈利資料並無意義，故並無呈列每股盈利資料。目標集團並無潛在攤薄效應之購股權或其他有關普通股之工具。

12 物業、廠房及設備

| | 電腦設備 英鎊 | 辦公設備 英鎊 | 裝修及裝置 英鎊 | 總計 英鎊 |
|----------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| 於二零一三年四月一日 | | | | |
| 成本 | 387,681 | 108,623 | 239,408 | 735,712 |
| 累計折舊 | <u>(326,426)</u> | <u>(104,645)</u> | <u>(198,941)</u> | <u>(630,012)</u> |
| 賬面淨額 | <u>61,255</u> | <u>3,978</u> | <u>40,467</u> | <u>105,700</u> |
| 截至二零一四年三月三十一日 止年度 | | | | |
| 年初賬面淨額 | 61,255 | 3,978 | 40,467 | 105,700 |
| 添置 | 5,574 | – | 9,423 | 14,997 |
| 折舊 | <u>(52,663)</u> | <u>(1,533)</u> | <u>(16,858)</u> | <u>(71,054)</u> |
| 年末賬面淨額 | <u>14,166</u> | <u>2,445</u> | <u>33,032</u> | <u>49,643</u> |
| 於二零一四年三月三十一日 | | | | |
| 成本 | 393,255 | 108,623 | 248,831 | 750,709 |
| 累計折舊 | <u>(379,089)</u> | <u>(106,178)</u> | <u>(215,799)</u> | <u>(701,066)</u> |
| 賬面淨額 | <u>14,166</u> | <u>2,445</u> | <u>33,032</u> | <u>49,643</u> |
| 截至二零一五年三月三十一日 止年度 | | | | |
| 年初賬面淨額 | 14,166 | 2,445 | 33,032 | 49,643 |
| 添置 | 32 | 165 | – | 197 |
| 折舊 | <u>(13,618)</u> | <u>(1,272)</u> | <u>(18,082)</u> | <u>(32,972)</u> |
| 年末賬面淨額 | <u>580</u> | <u>1,338</u> | <u>14,950</u> | <u>16,868</u> |

| | 電腦設備 英鎊 | 辦公設備 英鎊 | 裝修及裝置 英鎊 | 總計 英鎊 |
|----------------------|--------------|--------------|----------------|----------------|
| 於二零一五年三月三十一日 | | | | |
| 成本 | 393,287 | 108,788 | 248,831 | 750,906 |
| 累計折舊 | (392,707) | (107,450) | (233,881) | (734,038) |
| 賬面淨額 | <u>580</u> | <u>1,338</u> | <u>14,950</u> | <u>16,868</u> |
| 截至二零一六年三月三十一日 止年度 | | | | |
| 年初賬面淨額 | 580 | 1,338 | 14,950 | 16,868 |
| 添置 | 1,775 | 636 | 138,045 | 140,456 |
| 折舊 | (1,016) | (1,332) | (27,277) | (29,625) |
| 年末賬面淨額 | <u>1,339</u> | <u>642</u> | <u>125,718</u> | <u>127,699</u> |
| 於二零一六年三月三十一日 | | | | |
| 成本 | 395,062 | 109,424 | 386,876 | 891,362 |
| 累計折舊 | (393,723) | (108,782) | (261,158) | (763,663) |
| 賬面淨額 | <u>1,339</u> | <u>642</u> | <u>125,718</u> | <u>127,699</u> |
| 截至二零一六年九月三十日 止六個月 | | | | |
| 期初賬面淨額 | 1,339 | 642 | 125,718 | 127,699 |
| 添置 | - | 427 | 24,644 | 25,071 |
| 折舊 | (452) | (153) | (25,971) | (26,576) |
| 期末賬面淨額 | <u>887</u> | <u>916</u> | <u>124,391</u> | <u>126,194</u> |
| 於二零一六年九月三十日 | | | | |
| 成本 | 395,062 | 109,851 | 411,520 | 916,433 |
| 累計折舊 | (394,175) | (108,935) | (287,129) | (790,239) |
| 賬面淨額 | <u>887</u> | <u>916</u> | <u>124,391</u> | <u>126,194</u> |

13 在建工程

| | 遊戲知識產權 英鎊 |
|-----------------------------------|--------------------|
| 於二零一三年四月一日 | 837,874 |
| 添置 | <u>1,313,479</u> |
| 於二零一四年三月三十一日 | 2,151,353 |
| 添置 | 702,208 |
| 轉撥至無形資產 (附註14) | <u>(2,853,561)</u> |
| 於二零一五年、二零一六年三月三十一日及 二零一六年九月三十日 | <u><u>-</u></u> |

14 無形資產

| | 商標 英鎊 | 遊戲 知識產權 英鎊 (附註) | 總計 英鎊 |
|----------------------|----------------------|--------------------------|----------------------|
| 於二零一三年四月一日 | | | |
| 成本 | 10,247 | - | 10,247 |
| 累計攤銷 | <u>(1,627)</u> | <u>-</u> | <u>(1,627)</u> |
| 賬面淨額 | <u><u>8,620</u></u> | <u><u>-</u></u> | <u><u>8,620</u></u> |
| 截至二零一四年三月三十一日 止年度 | | | |
| 年初賬面淨額 | 8,620 | - | 8,620 |
| 添置 | 4,919 | - | 4,919 |
| 攤銷 | <u>(1,255)</u> | <u>-</u> | <u>(1,255)</u> |
| 年末賬面淨額 | <u><u>12,284</u></u> | <u><u>-</u></u> | <u><u>12,284</u></u> |

| | 商標 英鎊 | 遊戲 知識產權 英鎊 (附註) | 總計 英鎊 |
|----------------------|---------------|--------------------------|------------------|
| 於二零一四年三月三十一日 | | | |
| 成本 | 15,166 | – | 15,166 |
| 累計攤銷 | (2,882) | – | (2,882) |
| 賬面淨額 | <u>12,284</u> | <u>–</u> | <u>12,284</u> |
| 截至二零一五年三月三十一日 止年度 | | | |
| 年初賬面淨額 | 12,284 | – | 12,284 |
| 添置 | 477 | – | 477 |
| 攤銷 | (1,564) | – | (1,564) |
| 轉撥自在建工程 (附註13) | – | 2,853,561 | 2,853,561 |
| 年末賬面淨額 | <u>11,197</u> | <u>2,853,561</u> | <u>2,864,758</u> |
| 於二零一五年三月三十一日 | | | |
| 成本 | 15,643 | 2,853,561 | 2,869,204 |
| 累計攤銷 | (4,446) | – | (4,446) |
| 賬面淨額 | <u>11,197</u> | <u>2,853,561</u> | <u>2,864,758</u> |
| 截至二零一六年三月三十一日 止年度 | | | |
| 年初賬面淨額 | 11,197 | 2,853,561 | 2,864,758 |
| 添置 | 12,501 | 907,482 | 919,983 |
| 攤銷 | (1,774) | (511,366) | (513,140) |
| 年末賬面淨額 | <u>21,924</u> | <u>3,249,677</u> | <u>3,271,601</u> |
| 於二零一六年三月三十一日 | | | |
| 成本 | 28,144 | 3,761,043 | 3,789,187 |
| 累計攤銷 | (6,220) | (511,366) | (517,586) |
| 賬面淨額 | <u>21,924</u> | <u>3,249,677</u> | <u>3,271,601</u> |

| | 商標 英鎊 | 遊戲 知識產權 英鎊 (附註) | 總計 英鎊 |
|----------------------|---------------|--------------------------|------------------|
| 截至二零一六年九月三十日 止六個月 | | | |
| 期初賬面淨額 | 21,924 | 3,249,677 | 3,271,601 |
| 添置 | - | 515,891 | 515,891 |
| 攤銷 | (1,407) | (264,455) | (265,862) |
| 期末賬面淨額 | <u>20,517</u> | <u>3,501,113</u> | <u>3,521,630</u> |
| 於二零一六年九月三十日 | | | |
| 成本 | 28,144 | 4,276,934 | 4,305,078 |
| 累計攤銷 | (7,627) | (775,821) | (783,448) |
| 賬面淨額 | <u>20,517</u> | <u>3,501,113</u> | <u>3,521,630</u> |

附註：

根據與第三方訂立之聯合發佈及分銷協議，遊戲知識產權由目標集團獨家擁有。第三方僅負責分銷知識產權。

15 貿易及其他應收款項

| | 於三月三十一日 | | | 於 二零一六年 九月三十日 |
|--------------|----------------|----------------|------------------|---------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 英鎊 |
| 貿易應收款項 (附註a) | 303,662 | 348,175 | 996,044 | 1,485,837 |
| 其他應收款項 | 63,320 | 40,534 | 58,321 | 65,224 |
| 預付款項 | 146,880 | 38,343 | 437,055 | 187,282 |
| 應計收入 | - | 106,958 | 1,226,855 | 1,024,736 |
| | <u>513,862</u> | <u>534,010</u> | <u>2,718,275</u> | <u>2,763,079</u> |

下表載列按發票日期劃分之目標集團貿易應收款項賬齡分析：

| | 於三月三十一日 | | | 於 |
|--------|----------------|----------------|----------------|----------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一六年 九月三十日 英鎊 |
| 1至30日 | 300,379 | 289,936 | 982,257 | 1,485,837 |
| 31至60日 | 3,283 | 56,754 | 4,240 | - |
| 61至90日 | - | - | - | - |
| 超過90日 | - | 1,485 | 9,547 | - |
| | <u>303,662</u> | <u>348,175</u> | <u>996,044</u> | <u>1,485,837</u> |

附註：

- (a) 目標集團已為客戶制定不同信貸政策。授予客戶之信貸期一般為30日。

於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日，已逾期但未減值之貿易應收款項分別約為3,283英鎊、58,239英鎊及13,787英鎊。該等應收款項涉及無信貸違約記錄及與目標集團持續維持業務關係之若干客戶。根據過往經驗，管理層認為並無必要就該等結餘作出減值撥備，因為信貸質素並無重大變動，而結餘仍被視為可全額收回。於二零一六年九月三十日，概無貿易應收款項已逾期但未減值。

截至二零一四年三月三十一日止年度，259,721英鎊之貿易應收款項已直接撇銷。

基於到期日而對該等已逾期但未減值之貿易應收款項的賬齡分析如下：

| | 於三月三十一日 | | | 於 |
|-------|--------------|---------------|---------------|----------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一六年 九月三十日 英鎊 |
| 逾期 | | | | |
| 1至90日 | 3,283 | 56,754 | 4,240 | - |
| 超過90日 | - | 1,485 | 9,547 | - |
| | <u>3,283</u> | <u>58,239</u> | <u>13,787</u> | <u>-</u> |

貿易及其他應收款項以下列貨幣計值：

| | 於三月三十一日 | | | 於 |
|----|----------------|----------------|------------------|----------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一六年 九月三十日 英鎊 |
| 美元 | - | 2,732 | 369,205 | 399,247 |
| 英鎊 | 513,862 | 531,278 | 2,349,070 | 2,363,832 |
| | <u>513,862</u> | <u>534,010</u> | <u>2,718,275</u> | <u>2,763,079</u> |

於各資產負債表日期所承擔之最大信貸風險為上述各類應收款項之賬面值。目標集團並未持有任何抵押品作為抵押。

16 應(付)／收一名股東款項

| | 於三月三十一日 | | | 於 |
|--------------|-----------------|----------------|----------------|----------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一六年 九月三十日 英鎊 |
| 應(付)／收一名股東款項 | <u>(42,479)</u> | <u>106,496</u> | <u>379,173</u> | <u>1,460,243</u> |
| 年內最大未償付結餘 | <u>-</u> | <u>106,496</u> | <u>379,173</u> | <u>1,460,243</u> |

應(付)／收一名股東款項為無抵押、須於要求時償還及以英鎊計值。

應收一名股東款項按年利率0.5厘計息。由於到期日較短，故結餘之賬面值與其公平值相若。

17 現金及現金等價物

| | 於三月三十一日 | | | 於 |
|-----------------------|----------------|------------------|------------------|----------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一六年 九月三十日 英鎊 |
| 匯總財務狀況表內之現金及 現金等價物 | 269,241 | 21,745 | 2,849,970 | 3,030,293 |
| 減：銀行透支(附註20) | - | (212,100) | - | - |
| 匯總現金流量表內之現金及 現金等價物 | <u>269,241</u> | <u>(190,355)</u> | <u>2,849,970</u> | <u>3,030,293</u> |

上述結餘指於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日之銀行及手頭現金，全部均以英鎊計值。

18 以股份為基礎之付款

於二零零九年八月二十一日及二零一二年七月十日，Fireteam Limited、Splash Damage Limited及Warchest Limited分別制定企業管理激勵計劃及未經批准購股權計劃，其中目標公司向董事及經選定僱員授出購股權。根據企業管理激勵計劃，購股權乃授予公司本身之僱員，而根據未經批准購股權計劃，購股權乃授予關連公司之僱員。購股權將僅於目標公司之控制權發生變化時方會歸屬權益及可予行使。與此同時，倘僱員離開公司，購股權則會被沒收。

就Fireteam Limited根據企業管理激勵計劃授出之購股權而言，行使價為每股0.45英鎊。就Splash Damage Limited根據未經批准購股權計劃授出之購股權而言，行使價為每股4.80英鎊至每股6.20英鎊不等，視乎購股權授出日期而定。就Warchest Limited根據企業管理激勵計劃授出之購股權而言，行使價為每股0.67英鎊。而就目標公司根據未經批准購股權計劃授出之購股權而言，行使價為零。於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日，概無購股權可予行使。

購股權之合約購股權期限為十年。目標集團並無法定或推定責任以現金購回或結算購股權。

於截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度及二零一六年九月三十日，由於購股權之歸屬條件不太可能達成，故匯總綜合收益表內並確認以股份為基礎之開支。

尚未行使購股權數目及彼等相關之加權平均行使價變動如下：

| | 每份購股權之 加權平均 行使價 英鎊 | 購股權數目 |
|--------------|-----------------------------|----------------|
| 於二零一三年四月一日 | 1.48 | 309,750 |
| 授出 | 1.52 | 50,000 |
| 沒收 | 1.01 | (52,150) |
| | <u>1.62</u> | <u>307,600</u> |
| 於二零一四年三月三十一日 | 1.62 | 307,600 |
| 授出 | 3.46 | 30,700 |
| 沒收 | 0.60 | (6,275) |
| | <u>1.49</u> | <u>332,025</u> |
| 於二零一五年三月三十一日 | 1.49 | 332,025 |
| 授出 | 1.77 | 35,000 |
| 沒收 | 2.56 | (96,650) |
| | <u>1.20</u> | <u>270,375</u> |
| 於二零一六年三月三十一日 | 1.20 | 270,375 |
| 授出 | 8.92 | 66,325 |
| 沒收 | 0.7 | (2,500) |
| | <u>2.74</u> | <u>334,200</u> |
| 於二零一六年九月三十日 | 2.74 | 334,200 |

視乎購股權之授出日期而定，於期末尚未行使之購股權的到期日將為二零一九年至二零二五年不等。

19 匯總股本

就本報告而言，匯總財務狀況表內呈列於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日之匯總股本指目標公司於相關報告日期之匯總股本。

20 借款

| | 於三月三十一日 | | | 於 |
|----------------|------------------|------------------|----------------|----------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一六年 九月三十日 英鎊 |
| 非即期 | | | | |
| 銀行借款－無抵押 (附註a) | 640,953 | 11,990 | 3,940 | 994 |
| 即期 | | | | |
| 銀行借款－無抵押 (附註a) | 763,986 | 791,787 | 8,048 | 5,901 |
| 其他借款－無抵押 (附註b) | – | – | 657,000 | – |
| 銀行透支 (附註c) | – | 212,100 | – | – |
| | 763,986 | 1,003,887 | 665,048 | 5,901 |
| 借款總額 | <u>1,404,939</u> | <u>1,015,877</u> | <u>668,988</u> | <u>6,895</u> |

附註：

(a) 銀行借款

銀行借款為無抵押，還款期為1至3年，於截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月分別按固定年利率3.5厘、3.7厘、3.7厘及3.7厘計息。

目標集團銀行借款之賬面值與公平值相若，並以英鎊計值。

(b) 其他借款

於二零一六年三月三十一日，目標集團有獨立第三方借款為其日常營運提供資金。有關借款為無抵押，還款期為六個月，按固定年利率12厘計息。

目標集團其他借款之賬面值與公平值相若，並以英鎊計值。

(c) 銀行透支

於二零一五年三月三十一日，銀行透支由目標集團一名董事擔保，而有關抵押已於隨後解除。銀行透支之利率為英國基準利率加年利率7.25厘。目標集團之銀行透支由於到期日較短，故其賬面值與公平值相若，並以英鎊計值。

於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日，目標集團並無任何重大未提銀行融資。

目標集團之借款須按下列期限償還：

| | 於三月三十一日 | | | 於 二零一六年 九月三十日 |
|------|------------------|------------------|----------------|---------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 英鎊 |
| 1年內 | 763,986 | 1,003,887 | 665,048 | 5,901 |
| 1至2年 | 638,815 | 8,048 | 3,940 | 994 |
| 2至5年 | 2,138 | 3,942 | - | - |
| | <u>1,404,939</u> | <u>1,015,877</u> | <u>668,988</u> | <u>6,895</u> |

21 遞延稅項負債

遞延稅項負債分析如下：

| | 於三月三十一日 | | | 於 二零一六年 九月三十日 |
|------------------------|---------------|--------------|--------------|---------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 英鎊 |
| 將於超過12個月後結付之 遞延稅項負債 | 5,581 | 926 | 2,475 | 2,475 |
| 將於12個月內結付之 遞延稅項負債 | 5,254 | 4,655 | 5,514 | 7,324 |
| | <u>10,835</u> | <u>5,581</u> | <u>7,989</u> | <u>9,799</u> |

遞延稅項負債於年內之變動（未考慮抵銷於同一稅務司法權區內之結餘）如下：

| | 加速稅項撥備 英鎊 |
|-------------------|-----------------|
| 於二零一三年四月一日 | 24,041 |
| 於匯總綜合收益表計入 (附註10) | <u>(13,206)</u> |
| 於二零一四年三月三十一日 | <u>10,835</u> |
| 於二零一四年四月一日 | 10,835 |
| 於匯總綜合收益表計入 (附註10) | <u>(5,254)</u> |
| 於二零一五年三月三十一日 | <u>5,581</u> |
| 於二零一五年四月一日 | 5,581 |
| 於匯總綜合收益表扣除 (附註10) | <u>2,408</u> |
| 於二零一六年三月三十一日 | <u>7,989</u> |
| 於二零一六年四月一日 | 7,989 |
| 於匯總綜合收益表扣除 (附註10) | <u>1,810</u> |
| 於二零一六年九月三十日 | <u>9,799</u> |

倘有可能通過未來應課稅溢利變現相關稅項利益，則會就結轉之稅項虧損確認遞延所得稅資產。於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日，目標集團並未就可無限期結轉用作抵銷未來應課稅收入之虧損分別為6,754,000英鎊、11,494,000英鎊、13,510,000英鎊及9,276,000英鎊確認分別為1,553,000英鎊、2,414,000英鎊、2,702,000英鎊及1,855,000英鎊之遞延稅項資產。

22 貿易及其他應付款項

| | 於三月三十一日 | | | 於 |
|----------------------|------------------|------------------|------------------|----------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一六年 九月三十日 英鎊 |
| 貿易應付款項 (附註a) | 68,045 | 167,607 | 33,009 | 67,397 |
| 其他稅項及社會保障成本 | 478,145 | 676,029 | 233,352 | 245,600 |
| 其他應付款項及應計費用 (附註b) | 464,105 | 905,459 | 1,720,482 | 1,352,826 |
| | <u>1,010,295</u> | <u>1,749,095</u> | <u>1,986,843</u> | <u>1,665,823</u> |

附註：

(a) 下表載列按發票日期劃分之目標集團貿易應收款項賬齡分析：

| | 於三月三十一日 | | | 於 |
|--------|---------------|----------------|---------------|----------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一六年 九月三十日 英鎊 |
| 0至30日 | 19,573 | 17,457 | 28,364 | 67,397 |
| 31至60日 | 48,472 | 150,150 | 4,645 | - |
| | <u>68,045</u> | <u>167,607</u> | <u>33,009</u> | <u>67,397</u> |

(b) 其他應付款項及應計費用主要包括法律及專業費用及其他行政開支。結餘以英鎊計值。

23 遞延收入

遞延收入指就所收取許可費而收取之未確認收入。遞延收入按照附註2.19所述許可收入之收入確認政策於匯總綜合收益表內確認。

遞延收入於有關期間之變動如下：

| | 於三月三十一日 | | | 於 |
|------------|------------------|------------------|------------------|----------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一六年 九月三十日 英鎊 |
| 期初結餘 | - | 4,814,149 | 5,802,853 | 5,660,607 |
| 於年／期內收取 | 4,814,149 | 988,704 | 1,085,388 | - |
| 於年／期內確認為收入 | - | - | (1,227,634) | (1,082,213) |
| 期末結餘 | <u>4,814,149</u> | <u>5,802,853</u> | <u>5,660,607</u> | <u>4,578,394</u> |

24 經營所得現金

除所得稅前（虧損）／溢利與經營所得現金之對賬如下：

| | 截至三月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止六個月 | |
|------------------|------------------|----------------|------------------|----------------|------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 |
| 除所得稅前（虧損）／溢利 | (3,763,428) | (944,480) | 6,020,281 | 2,050,821 | 3,019,891 |
| 就下列各項作出調整： | | | | | |
| －折舊（附註12） | 71,054 | 32,972 | 29,625 | 13,032 | 26,576 |
| －攤銷（附註14） | 1,255 | 1,564 | 513,140 | 187,456 | 265,862 |
| －利息開支（附註9） | 55,428 | 78,770 | 127,442 | 26,566 | 7,639 |
| －利息收入（附註9） | (18) | (65) | (3,161) | (54) | (6,193) |
| －壞賬撇銷（附註15） | 259,721 | - | - | - | - |
| 營運資金變動前經營（虧損）／溢利 | (3,375,988) | (831,239) | 6,687,327 | 2,277,821 | 3,313,775 |
| －貿易及其他應收款項 | (69,107) | (20,148) | (2,184,265) | (1,661,279) | (44,804) |
| －遞延收入 | 4,814,149 | 988,704 | (142,246) | (25,422) | (1,082,213) |
| －貿易及其他應付款項 | (17,383) | 738,800 | 237,748 | 8,162 | (321,020) |
| 經營所得現金 | <u>1,351,671</u> | <u>876,117</u> | <u>4,598,564</u> | <u>599,282</u> | <u>1,865,738</u> |

25 按類別劃分之金融工具

| | 貸款及 應收款項 英鎊 |
|--------------------|-------------------------|
| 計入匯總財務狀況表之資產 | |
| 於二零一四年三月三十一日 | |
| 貿易及其他應收款項(不包括預付款項) | 366,982 |
| 現金及現金等價物 | <u>269,241</u> |
| 總計 | <u><u>636,223</u></u> |
| 於二零一五年三月三十一日 | |
| 貿易及其他應收款項(不包括預付款項) | 495,667 |
| 應收一名股東款項 | 106,496 |
| 現金及現金等價物 | <u>21,745</u> |
| 總計 | <u><u>623,908</u></u> |
| 於二零一六年三月三十一日 | |
| 貿易及其他應收款項(不包括預付款項) | 2,281,220 |
| 應收一名股東款項 | 379,173 |
| 現金及現金等價物 | <u>2,849,970</u> |
| 總計 | <u><u>5,510,363</u></u> |
| 於二零一六年九月三十日 | |
| 貿易及其他應收款項(不包括預付款項) | 2,575,797 |
| 應收一名股東款項 | 1,460,243 |
| 現金及現金等價物 | <u>3,030,293</u> |
| 總計 | <u><u>7,066,333</u></u> |

| | 按攤銷成本 列賬之負債 英鎊 |
|---------------------|-------------------------|
| 計入匯總財務狀況表之負債 | |
| 於二零一四年三月三十一日 | |
| 貿易及其他應付款項(不包括非金融負債) | 983,528 |
| 應付一名股東款項 | 42,479 |
| 借款 | <u>1,404,939</u> |
| 總計 | <u><u>2,430,946</u></u> |
| 於二零一五年三月三十一日 | |
| 貿易及其他應付款項(不包括非金融負債) | 1,717,757 |
| 借款 | <u>1,015,877</u> |
| 總計 | <u><u>2,733,634</u></u> |
| 於二零一六年三月三十一日 | |
| 貿易及其他應付款項(不包括非金融負債) | 1,944,885 |
| 借款 | <u>668,988</u> |
| 總計 | <u><u>2,613,873</u></u> |
| 於二零一六年九月三十日 | |
| 貿易及其他應付款項(不包括非金融負債) | 1,633,944 |
| 借款 | <u>6,895</u> |
| 總計 | <u><u>1,640,839</u></u> |

26 承擔

經營租賃承擔－目標集團作為承租人

於不可撤銷經營租賃項下之未來最低租賃付款總額如下：

| | 於三月三十一日 | | | 於 |
|-----------|------------------|------------------|------------------|----------------------|
| | 二零一四年 英鎊 | 二零一五年 英鎊 | 二零一六年 英鎊 | 二零一六年 九月三十日 英鎊 |
| 辦公室物業及設備： | | | | |
| 不遲於一年 | 652,630 | 746,294 | 873,035 | 722,965 |
| 一年後但不遲於五年 | 1,928,691 | 2,070,725 | 2,227,753 | 2,137,081 |
| 五年後 | 2,153,289 | 2,062,122 | 1,574,242 | 1,343,898 |
| | <u>4,734,610</u> | <u>4,879,141</u> | <u>4,675,030</u> | <u>4,203,944</u> |

於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日以及二零一六年九月三十日，目標集團並無重大資本承擔。

27 關聯方交易

目標集團之最終控股方為Paul Wedgewood，其為目標集團之唯一股東。

除財務資料其他部分所披露之該等交易外，目標集團於正常業務過程中並無與關聯公司進行其他重大交易。

28 董事福利及權益

(a) 董事及主要行政人員之酬金

每名董事及主要行政人員之薪酬如下：

| 董事姓名 | 董事袍金 英鎊 | 薪金、 津貼及 實物福利 英鎊 | 酌情花紅 英鎊 | 僱主對 退休金計劃 之供款 英鎊 | 合計 英鎊 |
|----------------------|------------|--------------------------|------------|---------------------------|----------|
| 截至二零一四年 三月三十一日止年度 | | | | | |
| 執行董事 | | | | | |
| – Arnout van Meer | – | 101,303 | 20,000 | 3,605 | 124,908 |
| – Griff Jenkins | – | 101,961 | 20,000 | – | 121,961 |
| – Olivier Leonardi | – | 102,743 | 20,000 | 3,500 | 126,243 |
| – Paul Wedgewood | – | 1,799 | – | 6,125 | 7,924 |
| – Richard Jolly | – | 101,292 | 20,000 | 3,000 | 124,292 |
| – Stephen Gaffney | – | 101,112 | 20,000 | 615 | 121,727 |
| | – | 510,210 | 100,000 | 16,845 | 627,055 |

| 董事姓名 | 董事袍金 英鎊 | 薪金、 津貼及 實物福利 英鎊 | 酌情花紅 英鎊 | 僱主對 退休金計劃 之供款 英鎊 | 合計 英鎊 |
|--------------------------------------|------------|--------------------------|------------|---------------------------|----------|
| 截至二零一五年 三月三十一日止年度 | | | | | |
| 執行董事 | | | | | |
| – Arnout van Meer | – | 104,895 | – | 4,959 | 109,854 |
| – Griff Jenkins | – | 104,911 | – | 2,575 | 107,486 |
| – Olivier Leonardi | – | 105,745 | – | 4,325 | 110,070 |
| – Paul Wedgewood | – | 2,229 | – | 6,125 | 8,354 |
| – Richard Jolly | – | 104,130 | – | 3,938 | 108,068 |
| – Ross Farrow (於二零一四年 四月一日獲委任) | – | 69,050 | – | 3,350 | 72,400 |
| – Stephen Gaffney | – | 104,592 | – | 2,630 | 107,222 |
| | – | 595,552 | – | 27,902 | 623,454 |

| 董事姓名 | 董事袍金 英鎊 | 薪金、 津貼及 實物福利 英鎊 | 酌情花紅 英鎊 | 僱主對 退休金計劃 之供款 英鎊 | 合計 英鎊 |
|---|------------|--------------------------|------------|---------------------------|----------|
| 截至二零一六年 三月三十一日止年度 | | | | | |
| 執行董事 | | | | | |
| – Arnout van Meer | – | 106,186 | 33,695 | 4,807 | 144,688 |
| – Griff Jenkins | – | 117,621 | 33,695 | 4,807 | 156,123 |
| – Olivier Leonardi (於二零一五年 四月三十日辭任) | – | 57,028 | – | 2,163 | 59,191 |
| – Paul Wedgewood | – | 3,049 | – | 6,125 | 9,174 |
| – Richard Jolly | – | 106,088 | 33,695 | 4,979 | 144,762 |
| – Ross Farrow | – | 95,641 | 28,069 | 3,675 | 127,385 |
| – Stephen Gaffney (於二零一五年十一月 十六日辭任) | – | 64,129 | 11,251 | 1,315 | 76,695 |
| | – | 549,742 | 140,405 | 27,871 | 718,018 |

| 董事姓名 | 董事袍金 英鎊 | 薪金、 津貼及 實物福利 英鎊 | 酌情花紅 英鎊 | 僱主對 退休金計劃 之供款 英鎊 | 合計 英鎊 |
|----------------------|------------|--------------------------|------------|---------------------------|----------|
| 截至二零一六年 九月三十日止六個月 | | | | | |
| 執行董事 | | | | | |
| – Arnout van Meer | – | 53,364 | – | 2,575 | 55,939 |
| – Griff Jenkins | – | 67,881 | – | 3,272 | 71,153 |
| – Paul Wedgewood | – | 1,748 | – | 3,063 | 4,811 |
| – Richard Jolly | – | 54,437 | – | 3,539 | 57,976 |
| – Ross Farrow | – | 53,051 | – | 2,013 | 55,064 |
| | – | 230,481 | – | 14,462 | 244,943 |

| 董事姓名 | 董事袍金 英鎊 | 薪金、 津貼及 實物福利 英鎊 | 酌情花紅 英鎊 | 僱主對 退休金計劃 之供款 英鎊 | 合計 英鎊 |
|---|------------|--------------------------|------------|---------------------------|----------|
| (未經審核) | | | | | |
| 截至二零一五年 | | | | | |
| 九月三十日止六個月 | | | | | |
| 執行董事 | | | | | |
| – Arnout van Meer | – | 64,097 | 11,251 | 2,403 | 77,751 |
| – Griff Jenkins | – | 64,189 | 11,251 | 2,403 | 77,843 |
| – Olivier Leonardi (於二零一五年 四月三十日辭任) | – | 57,028 | – | 2,163 | 59,191 |
| – Paul Wedgewood | – | 1,524 | – | 3,063 | 4,587 |
| – Richard Jolly | – | 64,047 | 11,251 | 2,490 | 77,788 |
| – Ross Farrow | – | 48,031 | 5,625 | 1,837 | 55,493 |
| – Stephen Gaffney | – | 64,129 | 11,251 | 1,315 | 76,695 |
| | – | 363,045 | 50,629 | 15,674 | 429,348 |

Ross Farrow於二零一四年四月一日獲委任為目標公司執行董事。於有關期間彼亦為目標公司之僱員，而在彼於二零一四年四月一日獲委任為目標公司執行董事之前，目標公司因彼為目標公司僱員之身份而向彼支付酬金。

於有關期間，概無目標公司董事(i)就接受職位而收取或支付任何薪酬；(ii)就有關管理目標公司或其附屬公司所承擔事務之服務而收取或支付酬金；及(iii)放棄或已同意放棄任何酬金。

(b) 董事之離職福利

於有關期間，並未直接或間接向董事支付或作出有關終止董事服務之酬金、付款或福利，亦無任何應付款項。

(c) 就提供董事服務而給予第三方之代價

於有關期間，並無就提供董事服務而給予或應收第三方代價。

(d) 有關以董事、受該等董事控制之法人團體及與該等董事關連之實體為受益人的貸款、準貸款及其他交易之資料

有關目標公司或其附屬企業（如適用）以董事為受益人而訂立之貸款、準貸款或其他交易的資料如下：

| 董事姓名 | 應付總金額 英鎊 | 未償付/ 年/期初 未償付 金額總計 英鎊 | 未償付/ 年/期末 未償付 金額總計 英鎊 | 年/期內 未償付上限 英鎊 | 未償付/ 到期 但未支付 金額總計 英鎊 | 呆賬/ 壞賬撥備/ 撥備總額 | 期限 | 利率 | 抵押 |
|-----------------|-------------|-----------------------------------|-----------------------------------|---------------------|----------------------------------|----------------------|-------|---------|----|
| 於二零一五年三月三十一日 | | | | | | | | | |
| 貸款： | | | | | | | | | |
| - Paul Wedgwood | 106,496 | - | 106,496 | 106,496 | - | - | 按要求償還 | 年利率0.5厘 | 無 |
| 於二零一六年三月三十一日 | | | | | | | | | |
| 貸款： | | | | | | | | | |
| - Paul Wedgwood | 379,173 | 106,496 | 379,173 | 379,173 | - | - | 按要求償還 | 年利率0.5厘 | 無 |
| 於二零一六年九月三十日 | | | | | | | | | |
| 貸款： | | | | | | | | | |
| - Paul Wedgwood | 1,460,243 | 379,173 | 1,460,243 | 1,460,243 | - | - | 按要求償還 | 年利率0.5厘 | 無 |

於二零一四年三月三十一日，並無以董事、受彼等控制之法人團體及關連實體為受益人之貸款、準貸款及其他交易。

(e) 董事於交易、安排及合約中之重大利益

目標集團概無就目標集團之業務訂立任何重大交易、安排及合約乃目標集團董事（不論直接或間接）於其中擁有重大權益，且於二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日及二零一六年九月三十日完結時或於截至二零一四年、二零一五年及二零一六年三月三十一日止年度以及截至二零一六年九月三十日止六個月任何時間仍然生效。

29 收購一間附屬公司

於二零一五年三月三十一日，Splash Damage Limited與Paul Wedgwood (Splash Damage Limited之唯一股東)訂立股份轉讓協議，轉讓其於Demolition Games Limited之100%股權，代價為100英鎊，已以應收一名股東款項抵銷。Demolition Games Limited擁有已發行及發行在外股本100英鎊，且於轉讓日期尚未開始任何營運。

30 結算日後事件

於二零一六年七月一日，Paul Wedgwood與Radius Maxima Limited (樂遊科技控股有限公司之全資附屬公司)訂立主買賣協議，據此Radius Maxima有條件同意向Paul Wedgwood收購目標公司之股份。上述交易完成後，附註19所披露之購股權將歸屬權益並可予行使。

於二零一七年一月十七日，目標集團已與Nexon America Inc. (「Nexon America」)訂立一項協議終止授予Nexon America維護、發行、營運及分銷《核彈風雲》(Dirty Bomb)之獨家權利及許可，而目標集團於終止日期後將擁有該等權利。

目標集團已於簽立協議時向Nexon America支付初步款項500,000美元，並將於轉讓及轉移《核彈風雲》(Dirty Bomb)後再向Nexon America支付500,000美元。此外，Nexon America有權於《核彈風雲》(Dirty Bomb)的壽命期內享有收入分成。

III. 結算日後財務報表

目標公司或其附屬公司並未就二零一六年九月三十日之後直至本報告日期之任何期間編製經審核財務報表。目標公司或其附屬公司並未就二零一六年九月三十日之後任何期間宣派或作出任何股息或分派。

羅兵咸永道會計師事務所

執業會計師

香港

謹啟

以下為本公司申報會計師羅兵咸永道會計師事務所（香港執業會計師）發出的報告全文，以供收錄於本通函。



羅兵咸永道

二零一七年二月二十二日

致樂遊科技控股有限公司
列位董事

敬啟者：

本所（以下簡稱「我們」）謹此就Digital Extremes Ltd.（「Digital Extremes」）及其附屬公司（統稱「被收購集團」）的財務資料作出報告，此等資料包括Digital Extremes於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日的合併及公司之財務狀況報表、截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度各年以及截至二零一六年九月三十日止九個月（「有關期間」）合併綜合收益表、合併權益變動表及合併現金流量表，以及主要會計政策概要及其他附註解釋資料。此等財務資料由樂遊科技控股有限公司（「貴公司」）董事編製，並載於下文第I至III節內以供收錄於 貴公司於二零一七年二月二十二日就 貴公司收購Digital Extremes而刊發之通函（「通函」）附錄二內。

Digital Extremes為根據商業公司法於加拿大安大略省註冊成立之有限公司。

於本報告日，Digital Extremes於其附屬公司中所擁有之直接權益載於下文第II節附註29。

Digital Extremes截至二零一三年十月三十一日止年度根據加拿大民營企業會計準則編製之財務報表及Digital Extremes截至二零一五年十二月三十一日止年度根據國際財務報告準則（「國際財務準則」）編製之合併財務報表已由安永會計師事務所審計。Digital Extremes截至二零一四年十二月三十一日止年度根據國際財務準則編製之合併財務報表已由羅兵咸永道會計師事務所按照我們與Digital Extremes訂立的業務約定書作出審計。

羅兵咸永道會計師事務所，香港中環太子大廈廿二樓
總機：+852 2289 8888，傳真：+852 2810 9888，www.pwchk.com

Digital Extremes董事須負責根據香港會計師公會（「會計師公會」）頒佈之香港財務報告準則（「香港財務準則」）編製Digital Extremes於有關期間的合併財務報表（「相關財務報表」），以令相關財務報表作出真實而公平的反映，及落實其認為編製相關財務報表所必要之內部控制，以使相關財務報表不存在由於欺詐或錯誤而導致的重大錯誤陳述。按照我們另行訂立的業務約定書，我們已根據會計師公會頒佈的香港審計準則（「香港審計準則」）審計相關財務報表。

財務資料已根據相關財務報表編製且沒有作出任何調整。

董事對財務資料的責任

貴公司董事須負責根據香港財務準則以及 貴公司截至二零一五年十二月三十一日止年度之年報所載 貴公司及其附屬公司（統稱「貴集團」）採納之會計政策及 貴公司截至二零一六年六月三十日止六個月之中期報告採納之新訂／經修訂會計準則編製財務資料，以令財務資料作出真實而公平的反映。

申報會計師的責任

我們的責任是對財務資料發表意見並將我們的意見向 閣下報告。我們已按照會計師公會頒佈的核數指引第3.340號「招股章程及申報會計師」執行我們的程序。

意見

我們認為，就本報告而言財務資料已真實而公平地反映Digital Extremes及被收購集團於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日之財務狀況，以及被收購集團有關期間之財務表現及現金流量。

審閱追加期間的比較財務資料

我們已審閱通函附錄II所包含的下文第I至第II節所載追加期間的比較財務資料，此等財務資料包括Digital Extremes截至二零一五年九月三十日止九個月之合併綜合收益表、合併權益變動表及合併現金流量，以及主要會計政策概要及其他解釋資料（「追加期間的比較財務資料」）。

貴公司董事須負責根據下文第II節附註2所載的會計政策及截至二零一五年十二月三十一日止年度 貴公司之年報所載 貴集團採納之會計政策及 貴公司截至二零一六年六月三十日止六個月之中期報告採納之新訂／經修訂會計準則編製及列報追加期間的比較財務資料。

我們的責任是根據我們的審閱，對追加期間的比較財務資料作出結論。我們已根據會計師公會頒佈的香港審閱準則第2410號「由實體的獨立核數師執行中期財務資料審閱」進行審閱。審閱追加期間的比較財務資料包括主要向負責財務和會計事務的人員作出查詢，及應用分析性及其他審閱程序。審閱的範圍遠較根據香港審計準則進行審計的範圍為小，故不能令我們可保證我們將知悉在審計中可能被發現的所有重大事項。因此，我們不會發表審計意見。

根據我們的審閱，我們並無發現任何事項令我們相信就本報告而言追加期間的比較財務資料在各重大方面未有根據下文第II節附註2所載的會計政策編製。

I. 被收購集團之財務資料

以下為樂遊科技控股有限公司（「貴公司」）董事編製於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日及二零一六年九月三十日以及截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度各年及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月之Digital Extremes Ltd.（「Digital Extremes」）及其附屬公司（統稱「被收購集團」）之財務資料（「財務資料」）。

合併綜合收益表

| | 附註 | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|--|----|--------------|--------------|--------------|-----------------------|--------------|
| | | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 (未經審核) | 二零一六年 加元 |
| 收入 | 5 | 29,205,566 | 65,825,065 | 115,080,399 | 74,916,741 | 114,675,240 |
| 收入成本 | 7 | (18,129,477) | (29,766,077) | (49,343,350) | (34,041,710) | (40,229,263) |
| 毛利 | | 11,076,089 | 36,058,988 | 65,737,049 | 40,875,031 | 74,445,977 |
| 其他收入 | 6 | 1,350,355 | 572,324 | 368,434 | 368,434 | - |
| 銷售及營銷開支 | 7 | (2,927,434) | (6,569,900) | (6,950,712) | (5,175,845) | (4,431,814) |
| 一般及行政開支 | 7 | (2,248,092) | (2,896,356) | (6,142,603) | (5,045,376) | (5,094,620) |
| 其他收益／(虧損)淨額 | 8 | 32,277 | 274,997 | 1,889,500 | 1,251,542 | (1,568,093) |
| 經營溢利 | | 7,283,195 | 27,440,053 | 54,901,668 | 32,273,786 | 63,351,450 |
| 財務收入 | 10 | 64,025 | 128,581 | 200,127 | 174,528 | 67,509 |
| 財務成本 | 10 | (239,037) | (148,511) | (150) | (162) | (106) |
| 財務(成本)／收入－淨額 | | (175,012) | (19,930) | 199,977 | 174,366 | 67,403 |
| 除所得稅前溢利 | | 7,108,183 | 27,420,123 | 55,101,645 | 32,448,152 | 63,418,853 |
| 所得稅開支 | 11 | (1,812,175) | (7,274,246) | (14,301,597) | (8,265,433) | (16,823,613) |
| Digital Extremes擁有人 應佔年內／期內溢利 | | 5,296,008 | 20,145,877 | 40,800,048 | 24,182,719 | 46,595,240 |
| 其他綜合(虧損)／收益： 可能重新歸類為損益之項目 貨幣匯兌差額 | | - | (934) | (3,328) | (5,533) | 471 |
| Digital Extremes 擁有人應佔年內／ 期內綜合收益總額 | | 5,296,008 | 20,144,943 | 40,796,720 | 24,177,186 | 46,595,711 |

合併財務狀況表

| | 附註 | 於十二月三十一日 | | | 於 |
|--------------------------------|-------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一六年 九月三十日 加元 |
| 資產 | | | | | |
| 非流動資產 | | | | | |
| 物業、廠房及設備 | 14 | 1,902,537 | 2,375,376 | 2,874,654 | 2,567,415 |
| 無形資產 | 15 | 27,707 | 1,795 | 15,509 | 72,367 |
| 開發開支 | 16 | – | 2,164,064 | 577,051 | 444,960 |
| 遞延所得稅資產 | 17 | 356,156 | 407,398 | – | 323,113 |
| | | <u>2,286,400</u> | <u>4,948,633</u> | <u>3,467,214</u> | <u>3,407,855</u> |
| 流動資產 | | | | | |
| 存貨 | 19 | 98,106 | 59,602 | 333,640 | 412,797 |
| 應收稅項抵免 | 27 | 11,361,455 | 12,284,356 | 13,800,460 | 19,041,668 |
| 貿易及其他應收款項 | 18 | 4,707,152 | 9,030,880 | 17,028,654 | 14,550,450 |
| 應收一名股東款項 | 32(b) | – | 162,838 | – | – |
| 透過損益按公平值計算之金融資產 | 20 | – | 534,231 | – | – |
| 現金及現金等價物 | 21 | 6,083,744 | 16,814,104 | 17,541,279 | 19,841,701 |
| | | <u>22,250,457</u> | <u>38,886,011</u> | <u>48,704,033</u> | <u>53,846,616</u> |
| 總資產 | | <u><u>24,536,857</u></u> | <u><u>43,834,644</u></u> | <u><u>52,171,247</u></u> | <u><u>57,254,471</u></u> |
| 權益及負債 | | | | | |
| Digital Extremes擁有人應佔權益 | | | | | |
| 股本 | 22 | 300 | 300 | 300 | 300 |
| 以股份為基礎之薪酬儲備 | 23 | 475,864 | 475,864 | 475,864 | 475,864 |
| 匯兌儲備 | | – | (934) | (4,262) | (3,791) |
| 保留盈利 | | 5,418,968 | 25,564,845 | 29,620,684 | 26,416,388 |
| | | <u>5,895,132</u> | <u>26,040,075</u> | <u>30,092,586</u> | <u>26,888,761</u> |

| | 附註 | 於十二月三十一日 | | | 於 |
|----------------|-------|-------------------|-------------------|-------------------|----------------------|
| | | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一六年 九月三十日 加元 |
| 負債 | | | | | |
| 非流動負債 | | | | | |
| 遞延所得稅負債 | 17 | - | - | 215,940 | - |
| 遞延信貸及其他負債 | 25 | 1,463,517 | 1,668,716 | 1,470,229 | 1,320,863 |
| | | <u>1,463,517</u> | <u>1,668,716</u> | <u>1,686,169</u> | <u>1,320,863</u> |
| 流動負債 | | | | | |
| 貿易及其他應付款項 | 24 | 2,086,507 | 3,096,171 | 2,164,079 | 6,225,571 |
| 遞延信貸及其他負債 | 25 | 3,170,619 | 3,704,940 | 4,129,735 | 3,104,248 |
| 衍生金融工具 | 26 | 39,750 | 106,028 | - | - |
| 來自最終控股公司貸款 | 32(b) | 10,000,000 | - | - | - |
| 應付所得稅 | | 1,881,332 | 9,218,714 | 14,098,678 | 19,715,028 |
| | | <u>17,178,208</u> | <u>16,125,853</u> | <u>20,392,492</u> | <u>29,044,847</u> |
| 負債總額 | | <u>18,641,725</u> | <u>17,794,569</u> | <u>22,078,661</u> | <u>30,365,710</u> |
| 權益及負債總額 | | <u>24,536,857</u> | <u>43,834,644</u> | <u>52,171,247</u> | <u>57,254,471</u> |

財務狀況表

| | 附註 | 於十二月三十一日 | | | 於 |
|---------------------------------|-------|-------------------|-------------------|-------------------|----------------------|
| | | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一六年 九月三十日 加元 |
| 資產 | | | | | |
| 非流動資產 | | | | | |
| 物業、廠房及設備 | 14 | 1,902,537 | 2,297,573 | 2,755,158 | 2,483,017 |
| 無形資產 | 15 | 27,707 | 1,795 | 15,509 | 72,367 |
| 於附屬公司之投資 | 28 | – | 109 | 109 | 109 |
| 開發開支 | 16 | – | 2,164,064 | 577,051 | 444,960 |
| 遞延所得稅資產 | 17 | 356,156 | 407,398 | – | 323,113 |
| | | <u>2,286,400</u> | <u>4,870,939</u> | <u>3,347,827</u> | <u>3,323,566</u> |
| 流動資產 | | | | | |
| 存貨 | 19 | 98,106 | 59,602 | 333,640 | 412,797 |
| 應收稅項抵免 | 27 | 11,361,455 | 12,284,356 | 13,800,460 | 19,041,668 |
| 貿易及其他應收款項 | 18 | 4,707,139 | 8,957,014 | 16,997,450 | 14,529,874 |
| 應收一名股東款項 | 32(b) | – | 162,838 | – | – |
| 應收一間附屬公司款項 | 32(b) | – | 153,322 | 163,389 | 104,353 |
| 透過損益按公平值計算之金融資產 | 20 | – | 534,231 | – | – |
| 現金及現金等價物 | 21 | 6,083,367 | 16,785,773 | 17,485,051 | 19,789,528 |
| | | <u>22,250,067</u> | <u>38,937,136</u> | <u>48,779,990</u> | <u>53,878,220</u> |
| 總資產 | | <u>24,536,467</u> | <u>43,808,075</u> | <u>52,127,817</u> | <u>57,201,786</u> |
| 權益及負債 | | | | | |
| Digital Extremes 擁有人應佔權益 | | | | | |
| 股本 | 22 | 300 | 300 | 300 | 300 |
| 以股份為基礎之薪酬儲備 | 13及23 | 475,864 | 475,864 | 475,864 | 475,864 |
| 保留盈利 | 13 | 5,444,646 | 25,593,283 | 29,628,796 | 26,416,241 |
| 權益總額 | | <u>5,920,810</u> | <u>26,069,447</u> | <u>30,104,960</u> | <u>26,892,405</u> |

| | 附註 | 於十二月三十一日 | | | 於 |
|----------------|-------|-------------------|-------------------|-------------------|----------------------|
| | | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一六年 九月三十日 加元 |
| 負債 | | | | | |
| 非流動負債 | | | | | |
| 遞延所得稅負債 | 17 | - | - | 215,940 | - |
| 遞延信貸及其他負債 | 25 | 1,463,517 | 1,663,277 | 1,467,617 | 1,320,863 |
| | | <u>1,463,517</u> | <u>1,663,277</u> | <u>1,683,557</u> | <u>1,320,863</u> |
| 流動負債 | | | | | |
| 貿易及其他應付款項 | 24 | 2,060,439 | 3,048,932 | 2,114,773 | 6,172,638 |
| 遞延信貸及其他負債 | 25 | 3,170,619 | 3,701,677 | 4,125,849 | 3,100,852 |
| 衍生金融工具 | 26 | 39,750 | 106,028 | - | - |
| 來自最終控股公司貸款 | 32(b) | 10,000,000 | - | - | - |
| 應付所得稅 | | 1,881,332 | 9,218,714 | 14,098,678 | 19,715,028 |
| | | <u>17,152,140</u> | <u>16,075,351</u> | <u>20,339,300</u> | <u>28,988,518</u> |
| 負債總額 | | <u>18,615,657</u> | <u>17,738,628</u> | <u>22,022,857</u> | <u>30,309,381</u> |
| 權益及負債總額 | | <u>24,536,467</u> | <u>43,808,075</u> | <u>52,127,817</u> | <u>57,201,786</u> |

合併權益變動表

| | Digital Extremes擁有人應佔 | | | | 權益總額 加元 |
|---|-----------------------|--------------|---------------------------|------------|--------------|
| | 股本 加元 | 保留盈利 加元 | 以股份為 基礎之 薪酬儲備 加元 | 匯兌儲備 加元 | |
| 於二零一三年一月一日之結餘 | 100 | 10,122,960 | - | - | 10,123,060 |
| 綜合收益 | | | | | |
| 年內溢利 | - | 5,296,008 | - | - | 5,296,008 |
| 綜合收益總額 | - | 5,296,008 | - | - | 5,296,008 |
| 直接於權益中確認之 Digital Extremes擁有人 出資及應佔分派總額 | | | | | |
| 發行普通股 | 200 | - | - | - | 200 |
| 發行B類特別股份(附註22) | 100 | - | - | - | 100 |
| 購回普通股 | (100) | - | - | - | (100) |
| 股息 | - | (10,000,000) | - | - | (10,000,000) |
| 以股份為基礎付款開支(附註23) | - | - | 475,864 | - | 475,864 |
| 與擁有人之交易總額 | 200 | (10,000,000) | 475,864 | - | (9,523,936) |
| 於二零一三年十二月三十一日 之結餘 | 300 | 5,418,968 | 475,864 | - | 5,895,132 |
| 於二零一四年一月一日之結餘 | 300 | 5,418,968 | 475,864 | - | 5,895,132 |
| 綜合收益 | | | | | |
| 年內溢利 | - | 20,145,877 | - | - | 20,145,877 |
| 其他綜合虧損 | | | | | |
| 貨幣匯兌差額 | - | - | - | (934) | (934) |
| 綜合收益/(虧損)總額 | - | 20,145,877 | - | (934) | 20,144,943 |
| 於二零一四年十二月三十一日 之結餘 | 300 | 25,564,845 | 475,864 | (934) | 26,040,075 |

| | Digital Extremes擁有人應佔 | | | | |
|---|-----------------------|--------------|---------------------------|------------|--------------|
| | 股本 加元 | 保留盈利 加元 | 以股份為 基礎之 薪酬儲備 加元 | 匯兌儲備 加元 | 權益總額 加元 |
| 於二零一五年一月一日之結餘 | 300 | 25,564,845 | 475,864 | (934) | 26,040,075 |
| 綜合收益 | | | | | |
| 年內溢利 | - | 40,800,048 | - | - | 40,800,048 |
| 其他綜合虧損 | | | | | |
| 貨幣匯兌差額 | - | - | - | (3,328) | (3,328) |
| 綜合收益／(虧損)總額 | - | 40,800,048 | - | (3,328) | 40,796,720 |
| 直接於權益中確認之 Digital Extremes擁有人 出資及應佔分派總額 | | | | | |
| 股息 | - | (36,744,209) | - | - | (36,744,209) |
| 與擁有人之交易總額 | - | (36,744,209) | - | - | (36,744,209) |
| 於二零一五年十二月三十一日 之結餘 | 300 | 29,620,684 | 475,864 | (4,262) | 30,092,586 |
| 於二零一五年一月一日之結餘 | 300 | 25,564,845 | 475,864 | (934) | 26,040,075 |
| 綜合收益 | | | | | |
| 年內溢利 | - | 24,182,719 | - | - | 24,182,719 |
| 其他綜合虧損 | | | | | |
| 貨幣匯兌差額 | - | - | - | (5,533) | (5,533) |
| 綜合收益／(虧損)總額 | - | 24,182,719 | - | (5,533) | 24,177,186 |
| 直接於權益中確認之 Digital Extremes擁有人 出資及應佔分派總額 | | | | | |
| 股息 | - | (36,167,158) | - | - | (36,167,158) |
| 與擁有人之交易總額 | - | (36,167,158) | - | - | (36,167,158) |
| 於二零一五年九月三十日之結餘 (未經審核) | 300 | 13,580,406 | 475,864 | (6,467) | 14,050,103 |

| | Digital Extremes擁有人應佔 | | | | |
|---|-----------------------|--------------|---------------------------|------------|--------------|
| | 股本 加元 | 保留盈利 加元 | 以股份為 基礎之 薪酬儲備 加元 | 匯兌儲備 加元 | 權益總額 加元 |
| 於二零一六年一月一日之結餘 | 300 | 29,620,684 | 475,864 | (4,262) | 30,092,586 |
| 綜合收益 | | | | | |
| 期內溢利 | - | 46,595,240 | - | - | 46,595,240 |
| 其他綜合虧損 | | | | | |
| 貨幣匯兌差額 | - | - | - | 471 | 471 |
| 綜合收益總額 | - | 46,595,240 | - | 471 | 46,595,711 |
| 直接於權益中確認之 Digital Extremes擁有人 出資及應佔分派總額 | | | | | |
| 股息 | - | (49,799,536) | - | - | (49,799,536) |
| 與擁有人之交易總額 | - | (49,799,536) | - | - | (49,799,536) |
| 於二零一六年九月三十日 之結餘 | 300 | 26,416,388 | 475,864 | (3,791) | 26,888,761 |

合併現金流量表

| | 附註 | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|------------------------------|----|------------------|---------------------|---------------------|-----------------------|---------------------|
| | | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 (未經審核) | 二零一六年 加元 |
| 經營活動產生之現金流量 | | | | | | |
| 經營所得現金 | 29 | 3,722,965 | 19,982,048 | 46,953,954 | 27,849,152 | 63,160,444 |
| 已收稅項抵免 | 27 | 3,405,210 | 4,488,436 | 5,306,315 | 5,306,315 | - |
| (已付) 所得稅 / 所得稅退款 | | (1,147,670) | 11,894 | (8,798,296) | (6,864,796) | (11,746,316) |
| 經營活動所得現金淨額 | | <u>5,980,505</u> | <u>24,482,378</u> | <u>43,461,973</u> | <u>26,290,671</u> | <u>51,414,128</u> |
| 投資活動產生之現金流量 | | | | | | |
| 購買物業、廠房及設備之付款 | | (292,967) | (1,094,660) | (1,195,577) | (870,272) | (292,426) |
| 購買無形資產 | | (106,483) | (17,791) | (76,257) | (75,329) | (137,464) |
| 墊付予遊戲開發商之開發開支 | | - | (2,164,064) | (5,975,751) | (5,153,880) | (260,780) |
| 出售物業、廠房及設備及 無形資產之所得款項 | | 1,860 | 14,647 | 150 | 150 | - |
| 出售透過損益按公平值計算之 金融資產之所得款項 | | - | 571,513 | 438,062 | 438,062 | - |
| 已收利息 | | 64,025 | 128,581 | 200,127 | 174,528 | 67,509 |
| 購買透過損益按公平值計算之 金融資產 | | - | (1,044,406) | - | - | - |
| 投資活動所用現金淨額 | | <u>(333,565)</u> | <u>(3,606,180)</u> | <u>(6,609,246)</u> | <u>(5,486,741)</u> | <u>(623,161)</u> |
| 融資活動產生之現金流量 | | | | | | |
| 發行普通股所得款項 | | 200 | - | - | - | - |
| 股東償還貸款 | | - | (10,000,000) | - | - | - |
| 普通股股息 | | - | - | (36,131,839) | (17,000,000) | (48,495,933) |
| 已付利息 | | (239,037) | (148,511) | (150) | (162) | (106) |
| 融資活動所用現金淨額 | | <u>(238,837)</u> | <u>(10,148,511)</u> | <u>(36,131,989)</u> | <u>(17,000,162)</u> | <u>(48,496,039)</u> |
| 現金及現金等價物增加淨額 | | <u>5,408,103</u> | <u>10,727,687</u> | <u>720,738</u> | <u>3,803,768</u> | <u>2,294,928</u> |
| 於年 / 期初之現金及 現金等價物 | | 675,641 | 6,083,744 | 16,814,104 | 16,814,104 | 17,541,279 |
| 匯率變動影響淨額 | | - | 2,673 | 6,437 | 11,169 | 5,494 |
| 於年 / 期末之現金及 現金等價物 | 21 | <u>6,083,744</u> | <u>16,814,104</u> | <u>17,541,279</u> | <u>20,629,041</u> | <u>19,841,701</u> |

II. 財務資料附註

1 被收購集團之一般資料

Digital Extremes為於加拿大安大略省註冊成立之有限責任公司。其註冊辦事處位於250 York Street, Suite 100, London, Ontario, Canada, N6A 6K2。

被收購集團主要從事為遊戲機及計算機平台開發視頻遊戲。於二零一三年之前，Digital Extremes根據「職務作品」模式集中為第三方發行商開發零售遊戲。自二零一三年起，Digital Extremes開始以「免費遊戲」模式開發及銷售線上遊戲。Digital Extremes於二零一三年三月開始透過多個網絡分銷商分銷自主發行作品。

除另有指明外，財務資料以加拿大元（「加元」）呈列。

2 主要會計政策概要

編製財務資料所應用之主要會計政策載於下文。除另有指明外，該等政策於有關期間內貫徹應用。

2.1 編製基準

財務資料乃根據香港財務報告準則（「香港財務報告準則」）按歷史成本常規編製，經重估透過損益按公平值計算之金融資產及財務負債（包括衍生工具）而予以修訂。

根據香港財務報告準則編製財務資料須使用若干重大會計估計。管理層在應用被收購集團之會計政策過程中亦須作出判斷。涉及較多判斷或較高複雜性之範疇或對財務資料有重大影響之假設及估計之範疇已於附註4披露。

下列新訂準則及修訂已頒佈但並未於二零一六年一月一日開始之年度會計期間生效且並無提前採納。

| 準則／修訂 | 主體 | 於以下日期或 之後開始的 會計期間生效 |
|--------------------------------------|----------------------------------|---------------------------|
| 香港財務報告準則第9號 | 金融工具 | 二零一八年 一月一日 |
| 香港財務報告準則第10號及 香港會計準則第28號 (修訂本) | 投資者與其聯營公司或 合營企業之間的資 產出售或注資 | 待釐定 |
| 香港會計準則第7號(修訂本) | 披露計劃 | 二零一七年 一月一日 |
| 香港會計準則第12號(修訂本) | 就未變現虧損確認 遞延稅項資產 | 二零一七年 一月一日 |
| 香港財務報告準則第15號 | 客戶合同收入 | 二零一八年 一月一日 |
| 香港財務報告準則第16號 | 租賃 | 二零一九年 一月一日 |

被收購集團現正評估該等新訂或經修訂準則及對現有準則之修訂對其經營業績及財務狀況之影響。

2.2 附屬公司

(i) 綜合

附屬公司指被收購集團有權控制之實體(包括結構實體)。當被收購集團可或有權於其參與某實體活動而獲取不同回報及能透過其於有關實體之權力影響該等回報,則屬被收購集團控制該實體。附屬公司於控制權轉移至被收購集團當日起合併入賬,自控制權終止當日起不再合併入賬。

被收購集團公司之間交易之公司間交易、結餘、收入及開支予以對銷。公司間交易所產生且於資產內確認之溢利及虧損亦予以對銷。附屬公司之會計政策已在必要時作出變動,以確保與被收購集團所採納之政策一致。

(ii) 獨立財務報表

於附屬公司之投資以成本減減值入賬。成本亦包括投資直接應佔成本。Digital Extremes根據已收及應收股息之基準將附屬公司之業績入賬。

2.3 分部呈報

經營分部按與提供予主要經營決策者之內部呈報一致方式呈報。主要經營決策者負責分配資源及評定經營分部表現，並已被認定為作出策略決定之董事會。

2.4 外幣換算

(i) 功能及呈列貨幣

被收購集團實體之財務報表所包括之項目均以實體營運所在主要經濟環境之貨幣（「功能貨幣」）計量。財務資料則以加元呈列，即為Digital Extremes之功能貨幣及被收購集團之呈列貨幣。

(ii) 交易及結餘

外幣交易採用交易當日或於項目重新計量時估值當日之現行匯率換算為功能貨幣。結算該等交易產生之匯兌損益及以外幣計值之貨幣性資產及負債以年結日之匯率換算所產生之匯兌損益於合併綜合收益表內確認。

(iii) 附屬公司

倘附屬公司之功能貨幣有別於呈列貨幣，則其業績及財務狀況會按下列方法換算為呈列貨幣：

- (a) 每份列報之資產負債表內之資產及負債按該資產負債表日期之收市匯率換算；

- (b) 每份收益表內之收入及開支按平均匯率換算（除非此平均匯率並不代表交易日期匯率之累計影響的合理約數，在此情況下，收入及開支按該交易日期之匯率換算）；及
- (c) 所有由此產生之匯兌差額在其他綜合收益中確認。

2.5 物業、廠房及設備

物業、廠房及設備按歷史成本減累計折舊及累計減值虧損（如有）列賬。歷史成本包括購入該等項目直接應佔之開支。

僅在與項目相關之日後經濟利益有可能流入被收購集團而項目成本能可靠計量之情況下，其後成本方會計入資產賬面值或確認為獨立資產（視乎適用情況）。置換部件的賬面值予以取消確認。所有其他維修及保養費用在其產生之有關期間於合併綜合收益表內扣除。

物業、廠房及設備之折舊採用直線法，透過於以下估計可使用年期內將其成本分攤至剩餘價值之方式計算：

| | 可使用年期 |
|-------|-------|
| 傢俱及裝置 | 10年 |
| 電腦硬件 | 2年 |
| 租賃裝修 | 10年 |

資產之剩餘價值及可使用年期會於各報告期末進行檢討及調整（如適用）。

倘資產之賬面值高於其估計可收回金額，則其賬面值即時撇減至可收回金額。

出售之收益及虧損採用將所得款項與有關資產的賬面值比較之方法釐定，並於合併綜合收益表「其他（虧損）／收益淨額」中確認。

2.6 無形資產

無形資產按成本減累計攤銷及任何相關政府救助列賬。無形資產攤銷乃採用直線法於其估計可使用年期及以下期間計算：

| | 可使用年期 |
|------|-------|
| 電腦軟件 | 12個月 |

2.7 非金融資產減值

每當事件或情況變動顯示賬面值或不可收回，則須攤銷之資產會作出減值檢討。減值虧損乃按資產賬面值高出其可收回金額之數額確認。可收回金額為資產公平值減銷售成本與使用價值兩者中之較高者。就評估減值而言，資產按可獨立識別現金流量之最低水平（現金產生單位）分類。除面臨減值之商譽外，非金融資產乃於各報告日期予以審閱，以確認減值撥回之可能性。

2.8 金融資產

(i) 分類

被收購集團將其金融資產分為以下類別：透過損益按公平值計算之金融資產以及貸款及應收款項。有關分類乃視乎購入金融資產目的而定。Digital Extremes董事於初步確認金融資產時釐定其分類。於二零一四年十二月三十一日，被收購集團擁有貸款及應收款項以及透過損益按公平值計算之金融資產。於二零一三年及二零一五年十二月三十一日及二零一六年九月三十日，被收購集團僅擁有貸款及應收款項。

貸款及應收款項為有固定或可釐定付款且沒有在活躍市場上報價之非衍生金融資產。此等款項包括在流動資產內，但若到期日為各報告期末起計超過12個月者，則分類為非流動資產。被收購集團之貸款及應收款項包括在合併財務狀況表中的「貿易及其他應收款項」、「現金及現金等價物」及「應收一名股東款項」（附註2.12及2.13）。

透過損益按公平值計算之金融資產為持作買賣之金融資產。倘金融資產乃主要為於短期內出售而購入，則分類為此類別。除非衍生工具獲指定用作對沖，否則亦分類為持作買賣。倘此類別之資產預期將於12個月內結算，則分類為流動資產，否則分類為非流動資產。

(ii) 確認及計量

定期購入及出售之金融資產在交易日確認－交易日指被收購集團承諾購入或出售資產當日。對於並非透過損益按公平值計算之所有金融資產，其投資初步按公平值加交易成本確認。透過損益按公平值計算之金融資產初步按公平值確認，而交易成本乃於合併綜合收益表內支銷。當從投資收取現金流量之權利經已到期或經已轉讓，而被收購集團已轉讓擁有權的絕大部分所有權風險及回報已轉移時，金融資產即終止確認。透過損益按公平值計算之金融資產隨後按公平值列賬。貸款及應收款項隨後利用實際利息法按攤銷成本列賬。

因「透過損益按公平值計算之金融資產」類別之公平值變動產生之收益或虧損於其產生期間在合併綜合收益表內「其他收益／（虧損）淨額」中列報。倘被收購集團收取支付款項之權利獲確立，因透過損益按公平值計算之金融資產而產生之利息收入作為「財務收入」之一部分於合併綜合收益表內確認。

2.9 金融資產減值

按已攤銷成本列賬之資產

被收購集團於各報告期末評估是否存在客觀跡象表明一項金融資產或一組金融資產已減值。僅在因於最初確認資產之後發生一項或多項事件（「虧損事件」）而存在客觀減值跡象，且虧損事件對該項金融資產或該組金融資產能夠可靠作出估計的估計未來現金流量造成影響之情況下，該項金融資產或該組金融資產方會發生減值並產生減值虧損。

減值跡象可包括有跡象顯示債務人或一組債務人發生嚴重財務困難、違約或拖欠支付利息或本金、彼等很可能將破產或進行其他財務重組，以及可觀察數據表示估計未來現金流量出現可計量之減少情況，例如逾期欠款或與違約相關之經濟狀況出現變化。

就貸款及應收款項類別而言，虧損數額乃按資產之賬面值與按金融資產原實際利率貼現的估計未來現金流量之現值（不包括尚未產生的未來信貸虧損）之間差額計量。資產賬面值予以削減且虧損數額於合併綜合收益表內確認。倘貸款採用浮動利率，則用以計量任何減值虧損之貼現率為根據合約釐定的當前實際利率。作為實際權宜之計，被收購集團可利用可觀察市價根據工具的公平值計量減值。

倘於隨後期間，減值虧損的數額減少且該減少情況可客觀地與於確認減值之後發生的事件（例如債務人的信貸評級提高）相關連，則於合併綜合收益表內確認撥回先前確認的減值虧損。

2.10 存貨

存貨包括持作直接銷售之商品並按成本與可變現淨值之較低者入賬。成本採用加權平均成本法釐定。可變現淨值為於一般業務過程中減去適用之可變銷售開支後之估計售價。

2.11 不合資格作對沖會計處理之衍生金融工具

衍生工具以衍生合約簽訂當日之公平值進行初始確認，其後以其公平值重新計量。

不合資格作對沖會計處理之衍生工具之公平值變動即時於合併綜合收益表中之「其他收益／（虧損）淨額」確認。

2.12 貿易及其他應收款項

貿易應收款項為日常業務過程中就提供服務而應收客戶之款項。倘預期於一年或以內（或倘為較長時間則在業務之正常經營週期內）能收回貿易及其他應收款項，貿易及其他應收款項會分類為流動資產。否則，貿易及其他應收款項會呈列為非流動資產。

貿易及其他應收款項會初步按公平值確認，隨後以實際利率法按攤銷成本扣除減值撥備入賬。

2.13 現金及現金等價物

現金及現金等價物包括手頭現金及銀行通知存款。

2.14 股本

普通股會被分類為權益。

發行新股或購股權直接應佔的新增成本在權益中呈列為所得款項的扣減（扣除稅項）。

2.15 貿易及其他應付款項

貿易及其他應付款項乃在日常業務過程中向供應商購買商品或服務之付款責任。倘在一年或以內（或倘為較長時間則在業務之正常經營週期內）到期付款，則分類為流動負債。否則，貿易及其他應付款項呈列為非流動負債。

貿易及其他應付款項初步按公平值確認，隨後以實際利率法按攤銷成本計量。

2.16 即期及遞延所得稅

期內稅項開支包括即期及遞延稅項。稅項於合併綜合收益表中確認，惟倘稅項與在其他綜合收益中確認或直接在權益中確認之項目有關則除外。在該情況下，稅項亦分別於其他綜合收益或直接於權益中確認。

(i) 即期所得稅

即期所得稅開支按資產負債表日期Digital Extremes附屬公司經營並產生應課稅收入所在的國家已頒佈或實質頒佈之稅法計算。管理層就適用稅務規例詮釋所規限之情況定期評估報稅表之狀況。管理層亦根據預期須向稅務機關支付金額建立適當撥備。

(ii) 遞延所得稅

內在差異

遞延所得稅利用負債法確認資產及負債之稅基與資產及負債在合併財務狀況表賬面值之差額而產生的暫時性差異。然而，倘遞延稅項負債於商譽初始確認時產生，則遞延稅項負債不予確認，以及倘遞延所得稅來自在交易（不包括業務合併）中對資產或負債初步確認，而在交易時不影響會計損益或應課稅溢利或虧損，則遞延所得稅不予入賬。遞延所得稅採用在合併資產負債表日期前已頒佈或實質上已頒佈，並在有關遞延所得稅資產變現或遞延所得稅負債結算時預期將會適用之稅率（及法例）而釐定。

遞延所得稅資產僅就很可能有未來應課稅溢利而就此可使用暫時性差異時方予確認。

外在差異

遞延所得稅按於附屬公司投資產生之暫時性差異進行撥備，但就遞延所得稅負債而言，假若Digital Extremes可以控制暫時性差異之撥回時間，而暫時性差異很可能不會在可預見將來撥回則除外。

(iii) 抵銷

當有法定可執行權力將即期稅項資產與即期稅務負債抵銷，且遞延所得稅資產及負債涉及由同一稅務機關對應課稅實體或不同應課稅實體，但有意向以淨額基準結算所得稅結餘時，則可將遞延所得稅資產與負債互相抵銷。

2.17 僱員福利

(i) 退休金責任

定額供款計劃指被收購集團向一間獨立實體支付定額供款之退休金計劃。倘該項基金不具備足夠資產，無法就即期及以往期間之僱員服務向所有僱員支付福利，被收購集團亦無法律或推定責任作進一步供款。

對於定額供款計劃，被收購集團以強制性、合約性或自願性方式向公開或私人管理之退休保險計劃供款。被收購集團作出供款後，即無進一步付款責任。供款於到期時確認為僱員福利開支。預付供款確認為資產，惟以可作現金退款或可扣減日後付款之金額為限。

(ii) 僱員休假權益

僱員之年假權益於該等權益計入僱員時確認。就僱員直至報告期末所提供服務而出現之估計年假責任作出撥備。僱員病假及產假權益直至放假時方予確認。

2.18 以股份為基礎之付款

被收購集團進行多項以股本結算並以及股份為基礎之薪酬計劃。

以股本結算並以股份為基礎付款之交易

就以股本結算並以股份支為基礎之薪酬計劃而言，有關實體獲僱員提供服務，作為被收購集團股本工具（購股權）之代價。僱員提供服務以換取獲授購股權之公平值乃確認為開支。列作開支之總金額乃參照已授出購股權之公平值釐定，而計算時：

- 包括任何市場表現情況（例如實體之股價）；
- 不包括任何服務及非市場表現歸屬條件（例如盈利能力、銷售增長目標及實體之僱員於特定期間內留任）之影響；及
- 包括任何非歸屬條件（例如要求僱員儲蓄或於特定期間內持有股份）之影響。

於各報告期末，被收購集團均會根據非市場表現及服務條件，修改其預期可予歸屬之估計購股權數目，並於收益表內確認修改原來估計數字之影響（如有），以及對股本作出相應調整。

2.19 撥備

當被收購集團因過去事件而現時負上法律或推定責任；可能須撥出資源以償付責任；及已可靠地估計該數額時，便會確認撥備。不會就未來經營虧損確認撥備。

倘有多項同類責任，會整體考慮責任類別以釐定償付時可能流出之資源。即使在同一責任類別所涉及任何一個項目相關資源流出之可能性極低，仍須確認撥備。

撥備按預期償付責任所需開支以除稅前比率（反映當時市場對該責任特定的貨幣時間值及風險之評估）的現值計量。隨時間過去而產生之撥備增加會被確認為利息開支。

2.20 收入確認

收入就於被收購集團一般業務過程中銷售服務按已收或應收代價之公平值計量。被收購集團於收入金額能可靠計量；未來經濟利益很可能流入實體；及已符合被收購集團各業務活動之特定條件時確認收入，詳情載述如下。

(a) 遊戲開發及發行

遊戲開發及發行及發行指銷售被收購集團運營的線上遊戲虛擬商品之收入及零售遊戲收入。銷售虛擬商品之所得款項總額初步記錄於遞延收入，收入於付費玩家參與遊戲之估計平均期間內確認。線上遊戲由被收購集團自行發佈或由分銷商發佈。由於被收購集團對遊戲玩家並無任何未履行之責任，零售遊戲所得款項總額於收取時予以確認。被收購集團之收入應按總額或淨額呈報，乃基於對多項因素作持續評估後釐定。基本因素為被收購集團在向客戶提供服務時是否作為主事人，或被收購集團在交易中是否作為代理人。鑒於被收購集團(i)在安排中為主要義務人；(ii)自主確立售價；(iii)酌情選擇供應商；及(iv)參與釐定產品規格，故被收購集團釐定其為提供服務之主事人。因此，被收購集團按總額基準於合併綜合收益表內確認該等安排所得收入。

(b) 職務作品

就職務作品而言，向發行商收取之墊款根據完成百分比確認為收入。版權費於產品發佈後向發行商收取，並按曆年收取由發行商計算之季度應收款項。由於對版權費並無未履行之責任，版權費於收取時予以確認。

(c) 銷售商品

銷售商品收入（包括遊戲相關收藏品及服裝）於有關商品之風險及回報轉移至客戶時確認，該時間通常為貨品交付予客戶、客戶驗收有關產品及並無可影響客戶驗收貨物之未履行責任當日。

(d) 利息收入

利息收入主要指銀行存款之利息收入，並採用實際利息法確認。

2.21 經營租賃

所有權絕大部分風險及回報由出租人保留之租賃乃分類為經營租賃。經營租賃下收取之款項或作出之付款（扣除付予承租人或收取自出租人之任何獎勵）於租賃期內按直線法在合併綜合收益表內確認為收入或開支。

2.22 股息分派

向Digital Extremes股東分派之股息乃於Digital Extremes股東批准股息期間在被收購集團合併財務狀況表內確認為負債。

2.23 政府獎勵

來自政府獎勵計劃之已收或應收款項反映為可具體指明與之相關項目的資產成本及開支削減，或於被收購集團符合資格時所產生之其他收入，惟須可合理保證有關福利將可變現。

被收購集團享有若干安大略省互動數字媒體稅務優惠，即Ontario Media Development Corporation（「OMDC」）對於在加拿大創作數字媒體產品提供之稅務優惠。OMDC稅務優惠列作削減開支。被收購集團亦收到經濟發展、貿易及就業部（「MEDTE」）之政府撥款收入。於被收購集團可合理保證政府補助收入將可變現及可收回時，視乎所補貼開支之性質而定，此項政府補助收入乃於合併財務狀況表中入賬為資本化資產成本之削減，或於合併綜合收益表中列為其他收入。被收購集團錄得之獎勵須經由適當機關審閱及批准，且該等金額可能與於財務資料入賬之金額存在差異。

2.24 開發開支

開發開支包括根據開發協議向獨立軟件開發商作出之付款。被收購集團與第三方開發商訂立協議，要求就遊戲開發及製作服務預先付款。作為預付款之交換條件，被收購集團獲得遊戲成品之獨家發行及分銷權。該等協議使被收購集團能夠向開發商收回從相關軟件後續零售中賺取之付款，當中已扣除一切協定成本。於被收購集團全額收回開發開支後，被收購集團及開發商將按協定比率分成收益。確立產品技術可行性後，被收購集團將所有向第三方開發商支付之開發及製作服務款項資本化作為開發開支。評估何時確立技術可行性時，需要動用管理層作出重大判斷及評估。

產品作商業發佈時，即開始攤銷開發開支，並將入賬為銷售商品成本。所使用攤銷方法須反映預期被收購集團消耗該資產未來經濟利益之模式。倘無法可靠地釐定有關模式，則須使用直線法。

被收購集團定期評估資本化開發預付款之未來可收回性。於發佈前，根據特定作品之預期表現評估可收回性。貴集團於評估預期產品表現時，利用多項標準，包括：使用可資比較技術開發之可資比較產品的歷史表現；可資比較作品之市場表現；發佈前產品訂單；及總體市況。產品作商業發佈後，將主要根據實際作品之表現評估可收回性。當管理層釐定該作品無法通過產品銷售收回價值時，資本化成本於作出該釐定時之期間內自收入成本中扣除。

3 金融風險管理

3.1 金融風險因素

被收購集團之活動面臨多種金融風險：市場風險（包括外匯風險及利率風險）、信貸風險及流動性風險。被收購集團整體風險管理計劃集中於不可預測之金融市場，並尋求盡量降低對被收購集團財務表現之潛在不利影響。

風險管理乃根據董事會（「董事會」）批准之政策進行。董事會規定整體風險管理之原則以及涵蓋特定領域之政策，例如外匯風險、利率風險、信貸風險以及利用額外流動資金作投資。

(a) 市場風險

(i) 外匯風險

被收購集團之客戶遍佈世界各國，並面臨來自多種貨幣產生之外匯風險（主要與美元（「美元」）有關）。被收購集團現時並無以外幣進行對沖交易，但透過不斷監控管理其風險，盡可能限制其外幣風險。外匯風險產生自未來商業交易，已確認之資產及負債以並非實體功能貨幣之貨幣列值。

倘加元兌美元貶值／升值5%，而其他變量保持不變，則於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年止年度以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月除稅後溢利將分別增加／減少約166,596加元、291,256加元、939,304加元、819,227加元及711,561加元，主要由於換算以美元計值之貨幣性資產淨值之外匯收益／虧損所致。

(ii) 利率風險

被收購集團之利率風險產生自來自最終控股公司貸款。

於二零一三年十二月三十一日，倘來自最終控股公司貸款之利率上升／下降100個基點而所有其他變量保持不變，被收購集團之年內除稅後溢利將減少／增加約100,000加元，主要由於以浮動利率計算之來自最終控股公司貸款的利息開支增加／減少所致。於二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一五年及二零一六年九月三十日並無浮動利率借款。

被收購集團並無重大固定利率計息資產及負債，亦無面臨公平值利率風險。

(iii) 價格風險

被收購集團可公開買賣的其他實體股本投資乃納入於標普／多倫多證券交易所綜合指數之內。

下表概述標普／多倫多證券交易所綜合指數上升／下跌對被收購集團年內除稅後溢利及股本之影響。有關分析乃基於假設在所有其他變量保持不變之情況下，股本指數上升／下跌10%，以及被收購集團所有股本工具依照過往與指數之關聯性變動。

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至二零一六年 |
|-----------|--------------|--------|-------|---------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 止九個月 |
| | | | | 加元 |
| 標普／多倫多 | | | | |
| 證券交易所綜合指數 | - | 40,306 | - | - |

年內除稅後溢利會因為股本證券之收益／虧損歸類為通過損益按公平值計算而上升／下跌。

(b) 信貸風險

被收購集團之信貸風險主要來自現金及現金等價物、貿易及其他應收款項及透過損益按公平值計算之金融資產。該等結餘之賬面值指被收購集團就金融資產所面臨的最大信貸風險。

為管理來自現金及銀行存款之風險，被收購集團僅與為加拿大高信貸評級金融機構之聲譽良好的商業銀行進行交易。該等金融機構近期並無違約記錄。

於各報告期末之貿易應收款項乃與被收購集團合作之平台及第三方支付供應商所欠款項。倘與平台及第三方支付供應商之策略關係結束或規模縮減；或倘平台及第三方支付供應商更改合作安排；或倘彼等在向被收購集團付款方面面臨財政困難，則被收購集團貿易應收款項之可收回性或會受到不利影響。為管理此風險，被收購集團與平台及第三方支付供應商保持緊密聯繫，以確保信貸監控行之有效。鑒於與平台及第三方支付供應商之過往合作，以及有關彼等所欠應收款項之還款記錄良好，Digital Extremes董事認為，平台及第三方支付供應商所欠被收購集團之未償還貿易應收款項結欠內在信貸風險較低。

就其他應收款項而言，管理層根據歷史結算記錄及過往經驗對其他應收款項的可收回性作出定期整體評估及單個評估。Digital Extremes董事認為，被收購集團其他應收款項之未償還結餘並無內在重大信貸風險。

(c) 流動性風險

被收購集團之流動性風險乃通過維持充足現金及現金等價物而控制，而現金及現金等價物產生自經營現金流量。

下表根據由資產負債表日期至合約到期日之剩餘期間按相關到期組別分析被收購集團及Digital Extremes之非衍生金融負債及以淨額結算之衍生金融負債。倘衍生金融負債之合約到期日對現金流量之時間掌握而言屬必要，則分析中將納入衍生金融負債。表中披露之金額為已訂約未貼現現金流量。

被收購集團

| | 少於1年 加元 | 1至2年 加元 | 2至5年 加元 | 多於5年 加元 |
|---------------|-------------------|------------|------------|------------|
| 於二零一三年十二月三十一日 | | | | |
| 貿易及其他應付款項 | 2,086,507 | - | - | - |
| 衍生金融工具 | 39,750 | - | - | - |
| 來自最終控股公司之貸款 | 10,000,000 | - | - | - |
| | <u>12,126,257</u> | <u>-</u> | <u>-</u> | <u>-</u> |
| 於二零一四年十二月三十一日 | | | | |
| 貿易及其他應付款項 | 3,096,171 | - | - | - |
| 衍生金融工具 | 106,028 | - | - | - |
| | <u>3,202,199</u> | <u>-</u> | <u>-</u> | <u>-</u> |
| 於二零一五年十二月三十一日 | | | | |
| 貿易及其他應付款項 | 2,164,079 | - | - | - |
| | <u>2,164,079</u> | <u>-</u> | <u>-</u> | <u>-</u> |
| 於二零一六年九月三十日 | | | | |
| 貿易及其他應付款項 | 6,225,571 | - | - | - |
| | <u>6,225,571</u> | <u>-</u> | <u>-</u> | <u>-</u> |

Digital Extremes

| | 少於1年 加元 | 1至2年 加元 | 2至5年 加元 | 多於5年 加元 |
|---------------|-------------------|------------|------------|------------|
| 於二零一三年十二月三十一日 | | | | |
| 貿易及其他應付款項 | 2,060,439 | - | - | - |
| 衍生金融工具 | 39,750 | - | - | - |
| 來自最終控股公司之貸款 | 10,000,000 | - | - | - |
| | <u>12,100,189</u> | <u>-</u> | <u>-</u> | <u>-</u> |
| 於二零一四年十二月三十一日 | | | | |
| 貿易及其他應付款項 | 3,048,932 | - | - | - |
| 衍生金融工具 | 106,028 | - | - | - |
| | <u>3,154,960</u> | <u>-</u> | <u>-</u> | <u>-</u> |
| 於二零一五年十二月三十一日 | | | | |
| 貿易及其他應付款項 | 2,114,773 | - | - | - |
| | <u>2,114,773</u> | <u>-</u> | <u>-</u> | <u>-</u> |
| 於二零一六年九月三十日 | | | | |
| 貿易及其他應付款項 | 6,172,638 | - | - | - |
| | <u>6,172,638</u> | <u>-</u> | <u>-</u> | <u>-</u> |

(d) 資本風險管理

被收購集團管理資本之目標乃透過優化債務與權益平衡，保障被收購集團有能力按持續經營基準繼續營運，以為股東帶來回報，同時兼顧其他權益持有人利益。

為維持或調整資本架構，被收購集團可能會調整派付予股東之股息金額、向股東發還資本、發行新股份或為減少負債而出售資產。

與業內其他公司一致，被收購集團以資本負債比率為基準監控資本。此比率按債務淨額除以資本總額計算。債務淨額以借款總額（包括合併財務狀況表所列示之「即期與非即期借款」）扣除現金及現金等價物計算。資本總額以合併財務狀況表中列示之「權益」加債務淨額計算。

於二零一三年十二月三十一日之資本負債比率如下：

| | 於二零一三年 九月三十日 加元 |
|------------|-------------------------|
| 借款總額 | 10,000,000 |
| 減：現金及現金等價物 | <u>(6,083,744)</u> |
| 債務淨額 | 3,916,256 |
| 權益總額 | <u>5,895,132</u> |
| 資本總額 | <u><u>9,811,388</u></u> |
| 資本負債比率 | <u><u>39.9%</u></u> |

於二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日，被收購集團無借款。管理層認為資本負債比率之計算與被收購集團無關。

(e) 公平值估計

下表分析以估值法按公平值列賬之金融工具。不同等級之定義如下：

- 可識別資產或負債在活躍市場之報價（未經調整）（第一級）。
- 就資產或負債直接（即價格）或間接（即源自價格）地可觀察之輸入數據（第一級內包括之報價除外）（第二級）。
- 資產或負債並非依據可觀察市場數據之輸入數據（即不可觀察輸入數據）（第三級）。

下表呈列於二零一三年、二零一四年、二零一五年十二月三十一日及二零一六年九月三十日被收購集團及Digital Extremes按公平值計量之金融資產及負債。

被收購集團及Digital Extremes

| | 第一級 加元 | 第二級 加元 | 第三級 加元 | 總計 加元 |
|---------------|-----------|-----------|-----------|----------|
| 於二零一三年十二月三十一日 | | | | |
| 負債 | | | | |
| 衍生金融工具 | - | 39,750 | - | 39,750 |
| 於二零一四年十二月三十一日 | | | | |
| 資產 | | | | |
| 透過損益按公平值計算之 | | | | |
| 金融資產 | 534,231 | - | - | 534,231 |
| 負債 | | | | |
| 衍生金融工具 | - | 106,028 | - | 106,028 |

於二零一五年十二月三十一日及二零一六年九月三十日並無衍生金融工具及透過損益按公平值計算之金融資產。

於活躍市場上買賣之金融工具的公平值乃基於於報告期末之市場報價計算。當報價可即時及定期自證券交易所、交易商、經紀、業內人士、定價服務者或監管機構獲得，而該等報價代表按公平交易基準進行之實際及常規市場交易時，該市場被視為活躍市場。該等工具歸入第一級。

對於並無於活躍市場買賣之金融工具（如場外衍生工具），其公平值乃使用估值方法釐定。該等估值方法盡量利用於可取得之可觀察市場數據，並盡量減少依賴實體獨有估計。倘計量工具公平值所需之所有重大輸入數據均可觀察，則該工具歸入第二級。

倘一項或多項重大輸入數據並非基於可觀察市場數據，該工具則列入第三級。

用於金融工具估值之具體估值技術包括：

- 類似工具之市場報價或交易商報價。
- 使用於資產負債表日期之遠期匯率釐定遠期外匯合約之公平值，而所產生之價值貼現回現值。
- 於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日，各層級之間並無轉移。

4 重大會計估計及判斷

估計及判斷乃基於過往經驗及其他因素，包括在有關情況下認為屬合理之預期未來事件，持續進行評估。

被收購集團作出有關未來之估計及假設。顧名思義，因此所得之會計估計甚少相等於有關實際結果。下文列出對下一財政年度內資產及負債賬面值構成重大調整之重大風險之估計及假設。

(a) 估計被收購集團遊戲開發及發行服務中之玩家關係期

如附註2.20所述，被收購集團確認之收入來自於按比例按照付費玩家對適用遊戲之估計平均遊戲期對線上遊戲虛擬商品之銷售。

於二零一四年十二月管理層年度審核後，被收購集團已由之前使用的直線法改為按照付費玩家之任務時間確認收入。估計平均遊戲期乃基於被收購集團最佳估計（經考慮於評估時所知悉及相關之所有資料）而釐定。該等估計須定期進行重估。未來付費玩家使用模式及行為可能與歷史使用模式不同，因此，未來之估計平均遊戲期可能有所變動。

因新資訊而導致對估計平均遊戲期變動造成之影響將可能於會計估計中入賬為變動。截至二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年九月三十日止九個月，在使用新方法之情況下，收入確認加快。在未來期間，量化因估計變動對收入變動造成之影響不可行。

(b) 所得稅及政府獎勵

被收購集團須繳納所得稅及享有加拿大的若干稅項獎勵。於釐定所得稅撥備及政府獎勵時須作出重大判斷。許多交易及計算均會令最終釐定有關金額存在不確定性。被收購集團根據對額外稅款是否將會到期之估計而確認有關預計稅務審核事宜之負債，並且於認為可合理確保變現及收回稅項獎勵時確認稅項獎勵。倘該等事宜之最終稅務結果與初始入賬金額不同，則有關差額將影響釐定有關稅項期間內之即期及遞延所得稅資產及負債以及應收稅項抵免。

有關若干暫時性差異之遞延稅項資產乃於管理層認為未來應課稅溢利有可能用作抵銷暫時性差異時予以確認。其實際動用之結果或許有所不同。遞延稅項之詳情披露於附註17。

(c) 僱員福利－以股份為基礎之付款

被收購集團已向其僱員授出購股權。董事已採用二項式期權定價模式釐定已授出購股權之公平總值，其將於歸屬期間內支銷。董事於應用二項式期權定價模式時，須對有關假設，如相關權益價值、無風險利率、預期波動及股息率，作出重大估計。

(d) 向僱員發行之股份公平值

被收購集團已向兩名僱員授出股份。董事已採用折現現金流量法釐定該等授出股份之公平總值。董事須就重大假設（如折現率及日後表現之預計）作出判斷。

(e) 貿易應收款項減值撥備

貿易應收款項根據對貿易應收款項之可收回性所作評估作出減值。識別呆賬需要管理層作出判斷及估計。當有客觀證據顯示被收購集團將不能收回債務時，則會作出撥備。當實際結果或進一步預計有別於原先估計，有關差額將影響於該等估計出現變動之期間的應收款項賬面值、呆賬開支金額或貿易應收款項撥備之撥回。

(f) 開發開支之可收回性

評估資本化開發開支之可收回性時，需要動用管理層作出重大判斷及評估。評估資本化成本之可收回性時，利用預計銷售額及將產生之估計額外成本評估預期產品表現。倘經修改之預計或實際產品銷售額少於初步可收回性分析中使用之最初預計數額，可變現淨值可能低於原先估計值，亦可能導致減值支出。倘管理層於評估該等質性因素時，作出不同判斷或使用不同評估，則將導致任何期間之支銷金額及時間產生重大差異。

5 收入及分部資料

具備獨立財務資料之被收購集團業務活動，乃由董事定期審查及評估，而董事乃負責分配資源及評估經營分部之表現並作出策略性決定。被收購集團在進行相關評估工作後確定其擁有以下經營分部：

- 遊戲開發及發行
- 職務作品
- 銷售商品

董事主要根據每個經營分部之分部收入及毛利，評估經營分部之表現。衡量分部表現時不會計入銷售及營銷開支及一般及行政開支，而董事以其作為資源分配及評估分部表現之基礎。其他收入、其他收益／（虧損）淨額及所得稅開支亦無劃分至個別經營分部。

向董事呈報之外部客戶收入乃按分部收入計量，即來自各分部客戶收入總額。收入成本主要由商家應佔收入、薪金及員工福利、折舊及攤銷及其他組成。

其他資料連同向董事提供之分部資料，乃按與本財務資料所應用者一致之方式計量。由於董事並無使用此資料向經營分部分配資源或評估經營分部之表現，故並無向董事提供單獨之分部資產及分部負債資料。

向Digital Extremes董事提供於有關期間之可報告分部的分部資料如下：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|----------------|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一六年 加元 |
| | | | | (未經審核) | |
| 遊戲開發及發行 | | | | | |
| 分部收入 | 23,477,508 | 65,454,712 | 114,566,414 | 74,582,993 | 114,298,233 |
| 分部成本 | (14,194,137) | (29,698,943) | (41,613,637) | (28,411,127) | (39,648,667) |
| 開發開支攤銷及減值 | — | — | (7,562,764) | (5,509,093) | (392,871) |
| 毛利 | <u>9,283,371</u> | <u>35,755,769</u> | <u>65,390,013</u> | <u>40,662,773</u> | <u>74,256,695</u> |
| 職務作品 | | | | | |
| 分部收入 | 5,728,058 | 229,727 | 195,320 | 94,358 | 136,979 |
| 分部成本 | (3,935,340) | — | — | — | — |
| 毛利 | <u>1,792,718</u> | <u>229,727</u> | <u>195,320</u> | <u>94,358</u> | <u>136,979</u> |
| 銷售商品 | | | | | |
| 分部收入 | — | 140,626 | 318,665 | 239,390 | 240,028 |
| 分部成本 | — | (67,134) | (166,949) | (121,490) | (187,725) |
| 毛利 | <u>—</u> | <u>73,492</u> | <u>151,716</u> | <u>117,900</u> | <u>52,303</u> |

於有關期間內之毛利與所得稅前溢利對賬於合併綜合收益表內呈列。

就遊戲開發及發行而言，由於被收購集團有眾多玩家及於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月並無單一玩家佔被收購集團總收入之10%以上，故並無集中風險。

就職務作品而言，佔總收入10%或以上之客戶詳情如下：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|-----|------------------|-------------|-------------|-----------------------|-------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 (未經審核) | 二零一六年 加元 |
| 客戶A | <u>3,287,241</u> | <u>不適用</u> | <u>不適用</u> | <u>不適用</u> | <u>不適用</u> |

於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日，被收購集團除遞延所得稅及金融工具外之非流動資產主要位於加拿大及美利堅合眾國（「美國」）。

6 其他收入

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|--------------------|------------------|----------------|----------------|-----------------------|-------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 (未經審核) | 二零一六年 加元 |
| MEDTE補助(附註18(iii)) | <u>1,350,355</u> | <u>572,324</u> | <u>368,434</u> | <u>368,434</u> | <u>-</u> |

被收購集團開發並完善一項遊戲引擎，通過對被收購集團於安大略省設施之投資以及創造及／或保留新的工作機會，為安大略省帶來長遠利益。被收購集團收到經濟發展、貿易及就業部（「MEDTE」）之政府補助收入。

7 開支性質

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-----------------------|-------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 (未經審核) | 二零一六年 加元 |
| 核數師薪酬 | 21,950 | 22,500 | 30,000 | 22,500 | 97,500 |
| 商品銷售成本 | – | 67,134 | 166,949 | 121,490 | 187,725 |
| 僱員福利開支 (附註9) | 12,668,716 | 14,249,358 | 14,898,530 | 12,068,887 | 12,320,511 |
| 開發開支攤銷及減值 (附註16) | – | – | 7,562,764 | 5,509,093 | 392,871 |
| 商家應佔收入 (附註a) | 4,623,028 | 16,588,060 | 31,011,669 | 19,904,130 | 30,937,534 |
| 推廣及廣告開支 | 2,197,623 | 3,984,060 | 3,439,092 | 2,546,210 | 1,581,000 |
| 辦公樓宇經營租賃租金 | 658,890 | 827,677 | 1,104,996 | 829,285 | 889,679 |
| 分銷及銷售開支 | 516,318 | 869,639 | 1,481,995 | 1,136,113 | 807,990 |
| 折舊及攤銷開支 (附註14及15) | 718,112 | 663,151 | 776,599 | 639,373 | 673,860 |
| 辦公室開支 | 385,497 | 325,504 | 157,809 | 98,437 | 240,122 |
| 其他 | 1,514,869 | 1,635,250 | 1,806,262 | 1,387,413 | 1,626,905 |
| | <u>23,305,003</u> | <u>39,232,333</u> | <u>62,436,665</u> | <u>44,262,931</u> | <u>49,755,697</u> |

附註a： 商家應佔收入指網絡分銷商及支付運營商根據通過網絡分銷商及支付運營商運營之平台收取遊戲玩家之收入總額按預定百分比攤分之收入。

8 其他(虧損)/收益淨額

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|-------------------|---------------|----------------|------------------|-----------------------|--------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 (未經審核) | 二零一六年 加元 |
| 匯兌收益/(虧損)淨額 | 121,312 | 243,502 | 1,865,715 | 1,227,757 | (1,567,868) |
| 出售物業、廠房及設備(虧損)/收益 | (23,419) | 10,598 | 150 | 150 | - |
| 出售無形資產虧損 | (25,866) | - | - | - | - |
| 透過損益按公平值計算之 | | | | | |
| 金融資產已變現收益 | - | 33,517 | 40,506 | 40,506 | - |
| 透過損益按公平值計算之 | | | | | |
| 金融資產未變現收益/(虧損) | - | 27,821 | (27,821) | (27,821) | - |
| 衍生金融工具未變現虧損 | (39,750) | (66,278) | - | - | - |
| 出售一間附屬公司收益(附註28) | - | 25,837 | - | - | - |
| 其他 | - | - | 10,950 | 10,950 | (225) |
| | <u>32,277</u> | <u>274,997</u> | <u>1,889,500</u> | <u>1,251,542</u> | <u>(1,568,093)</u> |

9 僱員福利開支

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|-------------|-------------------|-------------------|-------------------|-----------------------|-------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 (未經審核) | 二零一六年 加元 |
| 工資及薪金 | 16,553,314 | 16,763,049 | 18,046,097 | 14,194,560 | 14,176,076 |
| 應計稅項抵免 | (6,729,557) | (5,264,496) | (6,388,367) | (4,803,398) | (4,965,333) |
| 退休成本-定額供款計劃 | 285,970 | 338,869 | 424,188 | 333,094 | 393,031 |
| 僱員福利 | 2,083,125 | 2,411,936 | 2,816,612 | 2,344,631 | 2,716,737 |
| 以股份為基礎付款開支 | 475,864 | - | - | - | - |
| | <u>12,668,716</u> | <u>14,249,358</u> | <u>14,898,530</u> | <u>12,068,887</u> | <u>12,320,511</u> |

僱員信託

Digital Extremes股份所有權信託（「僱員信託」）於二零一三年七月十二日建立，以為受益人之利益持有D類普通股及根據僱員信託契約及受益人持有之信託單位所佔比例向受益人分配有關收入及資本。僱員信託之受益人為被收購集團之選定僱員，而信託單位之分配則由僱員信託之受託人釐定。

根據僱員信託，受益人僅有權享有該信託中之收入分配，而非信託持有之股份。根據僱員信託授予受益人之任何信託單位於該受益人不再為Digital Extremes之僱員後即時到期及終止。

於二零一六年五月二十日，僱員信託所持有之普通股被Multi Dynamic Games收購。

五名最高薪酬人士

被收購集團內酬金最高之五名人士於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月分別包括一名、無、一名、一名及一名董事，其酬金分析呈列於附註34(a)。於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月，支付其餘人士之酬金如下：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|---------|------------------|------------------|------------------|-----------------------|----------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 (未經審核) | 二零一六年 加元 |
| 薪金津貼及福利 | 752,113 | 948,721 | 837,549 | 616,020 | 621,875 |
| 退休計劃供款 | 9,425 | 12,128 | 9,920 | 9,920 | 10,177 |
| 花紅 | 1,100,000 | 2,550,000 | 915,600 | 915,600 | - |
| | <u>1,861,538</u> | <u>3,510,849</u> | <u>1,763,069</u> | <u>1,541,540</u> | <u>632,052</u> |

酬金屬以下範圍之最高薪酬人士人數如下：

| | 人數 | | | | |
|--|--------------|----------|----------|-------------|-----------------|
| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 二零一五年 | 二零一六年 (未經審核) |
| 最高1,000,000港元 | | | | | |
| 相當於於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度之133,000加元、141,000加元及164,000加元及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月之162,000加元及167,000加元 | - | - | - | - | 3 |
| 1,000,001港元至1,500,000港元 | | | | | |
| 相當於於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度之133,001加元至200,000加元、141,001加元至212,000加元、164,001加元至246,000加元及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月之162,001加元至242,000加元及167,001加元至250,000加元 | - | - | - | - | 1 |
| 1,500,001港元至2,000,000港元 | | | | | |
| 相當於於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度之200,001加元至266,000加元、212,001加元至282,000加元、246,001加元至328,000加元及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月之242,001加元至323,000加元及250,001加元至334,000加元 | - | - | - | 1 | - |
| 2,000,001港元至2,500,000港元 | | | | | |
| 相當於於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度之266,001加元至333,000加元、282,001加元至353,000加元、328,001加元至410,000加元及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月之323,001加元至404,000加元及334,001加元至417,000加元 | - | - | 3 | 2 | - |
| 超過2,500,000港元 | | | | | |
| 相當於於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度之333,001加元、353,001加元及410,001加元及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月之404,001加元及417,001加元 | 4 | 5 | 1 | 1 | - |
| | <u>4</u> | <u>5</u> | <u>4</u> | <u>4</u> | <u>4</u> |

10 財務(成本)／收入－淨額

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|-------------|------------------|------------------|----------------|-----------------------|---------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 (未經審核) | 二零一六年 加元 |
| 財務收入 | | | | | |
| 利息收入 | <u>64,025</u> | <u>128,581</u> | <u>200,127</u> | <u>174,528</u> | <u>67,509</u> |
| 財務成本 | | | | | |
| 利息開支(附註32) | <u>(239,037)</u> | <u>(148,511)</u> | <u>(150)</u> | <u>(162)</u> | <u>(106)</u> |
| 財務(成本)／收入淨額 | <u>(175,012)</u> | <u>(19,930)</u> | <u>199,977</u> | <u>174,366</u> | <u>67,403</u> |

11 所得稅開支

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|-------------|------------------|------------------|-------------------|-----------------------|-------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 (未經審核) | 二零一六年 加元 |
| 即期所得稅 | | | | | |
| －加拿大企業所得稅 | 1,914,703 | 7,325,488 | 13,678,259 | 7,666,102 | 17,362,666 |
| 遞延所得稅(附註17) | <u>(102,528)</u> | <u>(51,242)</u> | <u>623,338</u> | <u>599,331</u> | <u>(539,053)</u> |
| | <u>1,812,175</u> | <u>7,274,246</u> | <u>14,301,597</u> | <u>8,265,433</u> | <u>16,823,613</u> |

被收購集團除所得稅前溢利之稅項與採用被收購集團主要經營地點加拿大之稅率計算的理論值之間的差異如下：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|------------------|------------------|------------------|-------------------|-----------------------|-------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 (未經審核) | 二零一六年 加元 |
| 除所得稅前溢利 | 7,108,183 | 27,420,123 | 55,101,645 | 32,448,152 | 63,418,853 |
| 按加拿大稅率26.5%計算之稅項 | 1,883,668 | 7,266,333 | 14,601,936 | 8,598,760 | 16,805,996 |
| 稅務寬免之影響(附註d) | (51,423) | - | - | - | - |
| 不可扣稅開支 | 68,237 | 7,913 | 11,630 | 9,937 | 17,617 |
| 過往年度超額撥備 | - | - | (308,087) | (308,087) | - |
| 其他 | (88,307) | - | (3,882) | (35,177) | - |
| 所得稅開支 | <u>1,812,175</u> | <u>7,274,246</u> | <u>14,301,597</u> | <u>8,265,433</u> | <u>16,823,613</u> |

- (a) 被收購集團須按實體基準就產生於或源自被收購集團所處及經營所在司法權區之溢利繳納所得稅。
- (b) 由於被收購集團於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度各年以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月並無於香港產生任何應課稅溢利，故並無就香港利得稅作出撥備。
- (c) 根據加拿大相關所得稅法例，被收購集團於截至二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度各年以及截至二零一五年及二零一六年九月三十日止九個月須按26.5%之法定稅率就其各自之應課稅收入繳納企業所得稅。來自美國之收入並未面臨重大所得稅風險。
- (d) 被收購集團因小型業務及科學研究及實驗開發投資而享有稅項抵免權利，並於其產生之有關期間計入合併綜合收益表。

12 股息

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|------|-------------------|-------------|-------------------|-----------------------|-------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 (未經審核) | 二零一六年 加元 |
| 末期股息 | <u>10,000,000</u> | <u>-</u> | <u>36,744,209</u> | <u>36,167,158</u> | <u>49,799,536</u> |

根據唯一股東於二零一三年七月十一日之決議案，權益擁有人獲宣派股息10,000,000加元。

於二零一五年五月二十日及二零一五年七月十五日，董事會通過決議案向權益擁有人分別宣派17,000,000加元及19,167,158加元。Digital Extremes進而應計董事會於截至二零一五年十二月三十一日止年度前批准之有關B類普通股股息577,051加元。

於二零一六年五月二十日及二零一六年六月十五日，董事會通過決議案向權益擁有人分別宣派36,699,221加元及11,796,712加元。Digital Extremes進而應計董事會於截至二零一六年九月三十日止九個月批准之有關B類普通股股息1,303,603加元。

股息率及享有股息之股份數目並未呈列，此乃由於就本報告而言該等資料並無意義。

13 儲備—Digital Extremes

| | 保留盈利 加元 | 以股份 為基礎之 薪酬儲備 加元 | 儲備總額 加元 |
|--|--------------|---------------------------|--------------|
| 於二零一三年一月一日之結餘 | 10,148,638 | — | 10,148,638 |
| 綜合收益 年內溢利 | 5,296,008 | — | 5,296,008 |
| 綜合收益總額 | 5,296,008 | — | 5,296,008 |
| 直接於儲備確認之Digital Extremes 擁有人出資及應佔分派總額 | | | |
| 股息 | (10,000,000) | — | (10,000,000) |
| 以股份為基礎付款開支(附註23) | — | 475,864 | 475,864 |
| 與擁有人之交易總額 | (10,000,000) | 475,864 | (9,524,136) |
| 於二零一三年十二月三十一日之 結餘 | 5,444,646 | 475,864 | 5,920,510 |
| 於二零一四年一月一日之結餘 | 5,444,646 | 475,864 | 5,920,510 |
| 綜合收益 年內溢利 | 20,148,637 | — | 20,148,637 |
| 綜合收益總額 | 20,148,637 | — | 20,148,637 |
| 於二零一四年十二月三十一日之 結餘 | 25,593,283 | 475,864 | 26,069,147 |

| | 保留盈利 加元 | 以股份 為基礎之 薪酬儲備 加元 | 儲備總額 加元 |
|--|--------------|---------------------------|--------------|
| 於二零一五年一月一日之結餘 | 25,593,283 | 475,864 | 26,069,147 |
| 綜合收益 | | | |
| 年內溢利 | 40,779,722 | — | 40,779,722 |
| 綜合收益總額 | 40,779,722 | — | 40,779,722 |
| 直接於儲備確認之Digital Extremes 擁有人出資及應佔分派總額 | | | |
| 股息 | (36,744,209) | — | (36,744,209) |
| 與擁有人之交易總額 | (36,744,209) | — | (36,744,209) |
| 於二零一五年十二月三十一日之 結餘 | 29,628,796 | 475,864 | 30,104,660 |
| 於二零一五年一月一日之結餘 | 25,593,283 | 475,864 | 26,069,147 |
| 綜合收益 | | | |
| 期內溢利 | 24,178,493 | — | 24,178,493 |
| 綜合收益總額 | 24,178,493 | — | 24,178,493 |
| 直接於儲備確認之Digital Extremes 擁有人出資及應佔分派總額 | | | |
| 股息 | (36,167,158) | — | (36,167,158) |
| 與擁有人之交易總額 | (36,167,158) | — | (36,167,158) |
| 於二零一五年九月三十日之結餘 (未經審核) | 13,604,618 | 475,864 | 14,080,482 |

| | 保留盈利 加元 | 以股份 為基礎之 薪酬儲備 加元 | 儲備總額 加元 |
|--|--------------|---------------------------|--------------|
| 於二零一六年一月一日之結餘 | 29,628,796 | 475,864 | 30,104,660 |
| 綜合收益 期內溢利 | 46,586,981 | — | 46,586,981 |
| 綜合收益總額 | 46,586,981 | — | 46,586,981 |
| 直接於儲備確認之Digital Extremes 擁有人出資及應佔分派總額 股息 | (49,799,536) | — | (49,799,536) |
| 與擁有人之交易總額 | (49,799,536) | — | (49,799,536) |
| 於二零一六年九月三十日之結餘 | 26,416,241 | 475,864 | 26,892,105 |

14 物業、廠房及設備

被收購集團

| | 傢俱及裝置 加元 | 電腦硬件 加元 | 租賃裝修 加元 | 總計 加元 |
|-----------------------------|----------------|----------------|------------------|------------------|
| 於二零一三年一月一日 | | | | |
| 成本 | 544,912 | 931,425 | 1,449,318 | 2,925,655 |
| 累計折舊 | (68,869) | (630,984) | (147,116) | (846,969) |
| 賬面淨額 | <u>476,043</u> | <u>300,441</u> | <u>1,302,202</u> | <u>2,078,686</u> |
| 截至二零一三年十二月三十一日 | | | | |
| 止年度 | | | | |
| 年初賬面淨額 | 476,043 | 300,441 | 1,302,202 | 2,078,686 |
| 添置 | 29,509 | 303,274 | 11,331 | 344,114 |
| 就添置／成本索取政府補助 (附註18(iii)) | (2,874) | (36,942) | (11,331) | (51,147) |
| 出售 | (11,802) | – | (13,477) | (25,279) |
| 折舊 | (64,838) | (226,542) | (152,457) | (443,837) |
| 年末賬面淨額 | <u>426,038</u> | <u>340,231</u> | <u>1,136,268</u> | <u>1,902,537</u> |
| 於二零一三年十二月三十一日 | | | | |
| 成本 | 559,745 | 1,197,757 | 1,435,841 | 3,193,343 |
| 累計折舊 | (133,707) | (857,526) | (299,573) | (1,290,806) |
| 賬面淨額 | <u>426,038</u> | <u>340,231</u> | <u>1,136,268</u> | <u>1,902,537</u> |
| 截至二零一四年十二月三十一日 | | | | |
| 止年度 | | | | |
| 年初賬面淨額 | 426,038 | 340,231 | 1,136,268 | 1,902,537 |
| 添置 | 69,116 | 629,149 | 401,528 | 1,099,793 |
| 就添置／成本索取政府補助 (附註18(iii)) | (553) | (4,580) | – | (5,133) |
| 出售 | (3,261) | (788) | – | (4,049) |
| 折舊 | (57,723) | (429,439) | (132,286) | (619,448) |
| 匯兌調整 | 817 | 457 | 402 | 1,676 |
| 年末賬面淨額 | <u>434,434</u> | <u>535,030</u> | <u>1,405,912</u> | <u>2,375,376</u> |

| | 傢俱及裝置 加元 | 電腦硬件 加元 | 租賃裝修 加元 | 總計 加元 |
|-----------------------------|----------------|----------------|------------------|------------------|
| 於二零一四年十二月三十一日 | | | | |
| 成本 | 615,588 | 1,649,827 | 1,839,916 | 4,105,331 |
| 累計折舊 | (181,154) | (1,114,797) | (434,004) | (1,729,955) |
| 賬面淨額 | 434,434 | 535,030 | 1,405,912 | 2,375,376 |
| 截至二零一五年十二月三十一日 止年度 | | | | |
| 年初賬面淨額 | 434,434 | 535,030 | 1,405,912 | 2,375,376 |
| 添置 | 483,914 | 357,408 | 408,129 | 1,249,451 |
| 就添置／成本索取政府補助 (附註18(iii)) | (14,999) | (11,620) | (27,255) | (53,874) |
| 折舊 | (66,704) | (479,694) | (167,658) | (714,056) |
| 匯兌調整 | 8,096 | 4,115 | 5,546 | 17,757 |
| 年末賬面淨額 | 844,741 | 405,239 | 1,624,674 | 2,874,654 |
| 於二零一五年十二月三十一日 | | | | |
| 成本 | 1,092,961 | 1,996,424 | 2,227,282 | 5,316,667 |
| 累計折舊 | (248,220) | (1,591,185) | (602,608) | (2,442,013) |
| 賬面淨額 | 844,741 | 405,239 | 1,624,674 | 2,874,654 |
| 截至二零一五年九月三十日 止九個月(未經審核) | | | | |
| 期初賬面淨額 | 434,434 | 535,030 | 1,405,912 | 2,375,376 |
| 添置 | 252,890 | 263,127 | 408,129 | 924,146 |
| 就添置／成本索取政府補助 (附註18(iii)) | (14,999) | (11,620) | (27,255) | (53,874) |
| 折舊 | (59,406) | (371,676) | (142,900) | (573,982) |
| 匯兌調整 | 5,447 | 3,490 | 4,436 | 13,373 |
| 期末賬面淨額 | 618,366 | 418,351 | 1,648,322 | 2,685,039 |
| 於二零一五年九月三十日 (未經審核) | | | | |
| 成本 | 859,117 | 1,901,033 | 2,225,799 | 4,985,949 |
| 累計折舊 | (240,751) | (1,482,682) | (577,477) | (2,300,910) |
| 賬面淨額 | 618,366 | 418,351 | 1,648,322 | 2,685,039 |

| | 傢俱及裝置 加元 | 電腦硬件 加元 | 租賃裝修 加元 | 總計 加元 |
|--------------|------------------|--------------------|------------------|--------------------|
| 截至二零一六年九月三十日 | | | | |
| 止九個月 | | | | |
| 期初賬面淨額 | 844,741 | 405,239 | 1,624,674 | 2,874,654 |
| 添置 | 53,192 | 239,234 | - | 292,426 |
| 折舊 | (87,981) | (341,792) | (163,481) | (593,254) |
| 匯兌調整 | (4,136) | (767) | (1,508) | (6,411) |
| 期末賬面淨額 | <u>805,816</u> | <u>301,914</u> | <u>1,459,685</u> | <u>2,567,415</u> |
| 於二零一六年九月三十日 | | | | |
| 成本 | 1,141,581 | 2,215,812 | 2,224,877 | 5,582,270 |
| 累計折舊 | <u>(335,765)</u> | <u>(1,913,898)</u> | <u>(765,192)</u> | <u>(3,014,855)</u> |
| 賬面淨額 | <u>805,816</u> | <u>301,914</u> | <u>1,459,685</u> | <u>2,567,415</u> |

Digital Extremes

| | 傢俱及裝置 加元 | 電腦硬件 加元 | 租賃裝修 加元 | 總計 加元 |
|-----------------------------|-----------------|------------------|------------------|------------------|
| 於二零一三年一月一日 | | | | |
| 成本 | 544,912 | 931,425 | 1,449,318 | 2,925,655 |
| 累計折舊 | <u>(68,869)</u> | <u>(630,984)</u> | <u>(147,116)</u> | <u>(846,969)</u> |
| 賬面淨額 | <u>476,043</u> | <u>300,441</u> | <u>1,302,202</u> | <u>2,078,686</u> |
| 截至二零一三年十二月三十一日 | | | | |
| 止年度 | | | | |
| 年初賬面淨額 | 476,043 | 300,441 | 1,302,202 | 2,078,686 |
| 添置 | 29,509 | 303,274 | 11,331 | 344,114 |
| 就添置／成本索取政府補助 (附註18(iii)) | (2,874) | (36,942) | (11,331) | (51,147) |
| 出售 | (11,802) | - | (13,477) | (25,279) |
| 折舊 | <u>(64,838)</u> | <u>(226,542)</u> | <u>(152,457)</u> | <u>(443,837)</u> |
| 年末賬面淨額 | <u>426,038</u> | <u>340,231</u> | <u>1,136,268</u> | <u>1,902,537</u> |

| | 傢俱及裝置 加元 | 電腦硬件 加元 | 租賃裝修 加元 | 總計 加元 |
|-----------------------------|----------------|----------------|------------------|------------------|
| 於二零一三年十二月一日 | | | | |
| 成本 | 559,745 | 1,197,757 | 1,435,841 | 3,193,343 |
| 累計折舊 | (133,707) | (857,526) | (299,573) | (1,290,806) |
| 賬面淨額 | <u>426,038</u> | <u>340,231</u> | <u>1,136,268</u> | <u>1,902,537</u> |
| 截至二零一四年十二月三十一日 止年度 | | | | |
| 年初賬面淨額 | 426,038 | 340,231 | 1,136,268 | 1,902,537 |
| 添置 | 45,184 | 600,746 | 371,513 | 1,017,443 |
| 就添置／成本索取政府補助 (附註18(iii)) | (553) | (4,580) | – | (5,133) |
| 出售 | (3,261) | (788) | – | (4,049) |
| 折舊 | (57,517) | (425,211) | (130,497) | (613,225) |
| 年末賬面淨額 | <u>409,891</u> | <u>510,398</u> | <u>1,377,284</u> | <u>2,297,573</u> |
| 於二零一四年十二月三十一日 | | | | |
| 成本 | 590,839 | 1,620,967 | 1,809,499 | 4,021,305 |
| 累計折舊 | (180,948) | (1,110,569) | (432,215) | (1,723,732) |
| 賬面淨額 | <u>409,891</u> | <u>510,398</u> | <u>1,377,284</u> | <u>2,297,573</u> |
| 截至二零一五年十二月三十一日 止年度 | | | | |
| 年初賬面淨額 | 409,891 | 510,398 | 1,377,284 | 2,297,573 |
| 添置 | 429,613 | 356,257 | 398,992 | 1,184,862 |
| 就添置／成本索取政府補助 (附註18(iii)) | (14,999) | (11,620) | (27,255) | (53,874) |
| 折舊 | (58,277) | (463,118) | (152,008) | (673,403) |
| 年末賬面淨額 | <u>766,228</u> | <u>391,917</u> | <u>1,597,013</u> | <u>2,755,158</u> |
| 於二零一五年十二月三十一日 | | | | |
| 成本 | 1,005,451 | 1,960,844 | 2,181,236 | 5,147,531 |
| 累計折舊 | (239,223) | (1,568,927) | (584,223) | (2,392,373) |
| 賬面淨額 | <u>766,228</u> | <u>391,917</u> | <u>1,597,013</u> | <u>2,755,158</u> |

| | 傢俱及裝置 加元 | 電腦硬件 加元 | 租賃裝修 加元 | 總計 加元 |
|-----------------------------|----------------|----------------|------------------|------------------|
| 截至二零一五年九月三十日 | | | | |
| 止九個月(未經審核) | | | | |
| 期初賬面淨額 | 409,891 | 510,398 | 1,377,284 | 2,297,573 |
| 添置 | 198,589 | 262,010 | 398,992 | 859,591 |
| 就添置/成本索取政府補助 (附註18(iii)) | (14,999) | (11,620) | (27,255) | (53,874) |
| 折舊 | (54,625) | (362,272) | (134,022) | (550,919) |
| 期末賬面淨額 | 538,856 | 398,516 | 1,614,999 | 2,552,371 |
| 於二零一五年九月三十日 | | | | |
| (未經審核) | | | | |
| 成本 | 774,427 | 1,866,598 | 2,181,236 | 4,822,261 |
| 累計折舊 | (235,571) | (1,468,082) | (566,237) | (2,269,890) |
| 賬面淨額 | 538,856 | 398,516 | 1,614,999 | 2,552,371 |
| 截至二零一六年九月三十日 | | | | |
| 止九個月 | | | | |
| 期初賬面淨額 | 766,228 | 391,917 | 1,597,013 | 2,755,158 |
| 添置 | 53,192 | 238,023 | - | 291,215 |
| 折舊 | (81,794) | (329,570) | (151,992) | (563,356) |
| 期末賬面淨額 | 737,626 | 300,370 | 1,445,021 | 2,483,017 |
| 於二零一六年九月三十日 | | | | |
| 成本 | 1,058,643 | 2,180,880 | 2,181,236 | 5,420,759 |
| 累計折舊 | (321,017) | (1,880,510) | (736,215) | (2,937,742) |
| 賬面淨額 | 737,626 | 300,370 | 1,445,021 | 2,483,017 |

15 無形資產－被收購集團及Digital Extremes

| | 電腦軟件 加元 |
|--------------------------|------------------|
| 於二零一三年一月一日 | |
| 成本 | 782,283 |
| 累計攤銷 | <u>(560,918)</u> |
| 賬面淨額 | <u>221,365</u> |
| 截至二零一三年十二月三十一日止年度 | |
| 年初賬面淨額 | 221,365 |
| 添置 | 154,938 |
| 就添置／成本索取政府補助 (附註18(iii)) | (48,455) |
| 出售 | (25,866) |
| 攤銷 | <u>(274,275)</u> |
| 年末賬面淨額 | <u>27,707</u> |
| 於二零一三年十二月三十一日 | |
| 成本 | 862,900 |
| 累計攤銷 | <u>(835,193)</u> |
| 賬面淨額 | <u>27,707</u> |
| 截至二零一四年十二月三十一日止年度 | |
| 年初賬面淨額 | 27,707 |
| 添置 | 62,935 |
| 就添置／成本索取政府補助 (附註18(iii)) | (45,144) |
| 攤銷 | <u>(43,703)</u> |
| 年末賬面淨額 | <u>1,795</u> |
| 於二零一四年十二月三十一日 | |
| 成本 | 431,795 |
| 累計攤銷 | <u>(430,000)</u> |
| 賬面淨額 | <u>1,795</u> |

| | 電腦軟件 加元 |
|-------------------------|----------------------|
| 截至二零一五年十二月三十一日止年度 | |
| 年初賬面淨額 | 1,795 |
| 添置 | 81,392 |
| 就添置／成本索取政府補助(附註18(iii)) | (5,135) |
| 攤銷 | (62,543) |
| | <u>15,509</u> |
| 年末賬面淨額 | <u><u>15,509</u></u> |
| 於二零一五年十二月三十一日 | |
| 成本 | 480,484 |
| 累計攤銷 | (464,975) |
| | <u>15,509</u> |
| 賬面淨額 | <u><u>15,509</u></u> |
| 截至二零一五年九月三十日止九個月(未經審核) | |
| 期初賬面淨額 | 1,795 |
| 添置 | 80,464 |
| 就添置／成本索取政府補助(附註18(iii)) | (5,135) |
| 攤銷 | (65,391) |
| | <u>11,733</u> |
| 期末賬面淨額 | <u><u>11,733</u></u> |
| 於二零一五年九月三十日(未經審核) | |
| 成本 | 479,555 |
| 累計攤銷 | (467,822) |
| | <u>11,733</u> |
| 賬面淨額 | <u><u>11,733</u></u> |
| 截至二零一六年九月三十日止九個月 | |
| 期初賬面淨額 | 15,509 |
| 添置 | 137,464 |
| 攤銷 | (80,606) |
| | <u>72,367</u> |
| 期末賬面淨額 | <u><u>72,367</u></u> |
| 於二零一六年九月三十日 | |
| 成本 | 617,948 |
| 累計攤銷 | (545,581) |
| | <u>72,367</u> |
| 賬面淨額 | <u><u>72,367</u></u> |

16 開發開支－被收購集團及Digital Extremes

開發開支主要為向獨立視頻遊戲開發商付款用於視頻遊戲開發。Digital Extremes於二零一四年十二月訂立書面協議向該獨立視頻遊戲開發商提供預付款，用於個人電腦及遊戲機平台之視頻遊戲（「該遊戲」）開發，以換取該遊戲之獨家發行權。

於二零一四年十二月三十一日，已付預付款共計1,940,000美元（相當於2,164,064加元），其餘4,860,000美元（相當於5,975,751加元）已於截至二零一五年十二月三十一日止年度墊付。合約並無規定作出進一步墊款。

截至二零一五年十二月三十一日止年度，Digital Extremes已釐定該遊戲至今未得市場接受及銷售業績欠佳構成減值指標。於二零一五年十二月三十一日之可收回金額為577,051加元，乃通過評估使用價值（根據來年預期經濟收入流入計算）而釐定。

對該獨立視頻遊戲開發商付款之可收回金額於二零一六年九月三十日進行進一步評估，扣除累計攤銷及減值後之賬面值為184,180加元。截至二零一六年九月三十日止九個月之額外付款260,780加元為另一遊戲開發之墊款。

於有關期間之開發開支變動如下：

| | 開發開支 加元 |
|-------------------------|------------|
| 於二零一三年一月一日及二零一三年十二月三十一日 | |
| 成本 | — |
| 累計攤銷及減值 | — |
| 賬面淨額 | — |
| 截至二零一四年十二月三十一日止年度 | |
| 年初賬面淨額 | — |
| 添置 | 2,164,064 |
| 年末賬面淨額 | 2,164,064 |

| | 開發開支 加元 |
|------------------------|-------------------------|
| 於二零一四年十二月三十一日 | |
| 成本 | 2,164,064 |
| 累計攤銷及減值 | <u>—</u> |
| 賬面淨額 | <u><u>2,164,064</u></u> |
| 截至二零一五年十二月三十一日止年度 | |
| 年初賬面淨額 | 2,164,064 |
| 添置 | 5,975,751 |
| 攤銷及減值 | <u>(7,562,764)</u> |
| 年末賬面淨額 | <u><u>577,051</u></u> |
| 於二零一五年十二月三十一日 | |
| 成本 | 8,139,815 |
| 累計攤銷及減值 | <u>(7,562,764)</u> |
| 賬面淨額 | <u><u>577,051</u></u> |
| 截至二零一五年九月三十日止九個月(未經審核) | |
| 期初賬面淨額 | 2,164,064 |
| 添置 | 5,153,880 |
| 攤銷及減值 | <u>(5,509,093)</u> |
| 期末賬面淨額 | <u><u>1,808,851</u></u> |
| 於二零一五年九月三十日(未經審核) | |
| 成本 | 7,317,944 |
| 累計攤銷及減值 | <u>(5,509,093)</u> |
| 賬面淨額 | <u><u>1,808,851</u></u> |

| | 開發開支 加元 |
|------------------|-----------------------|
| 截至二零一六年九月三十日止九個月 | |
| 期初賬面淨額 | 577,051 |
| 添置 | 260,780 |
| 攤銷及減值 | <u>(392,871)</u> |
| 期末賬面淨額 | <u><u>444,960</u></u> |
| 於二零一六年九月三十日 | |
| 成本 | 8,400,595 |
| 累計攤銷及減值 | <u>(7,955,635)</u> |
| 賬面淨額 | <u><u>444,960</u></u> |

17 遞延所得稅－被收購集團及Digital Extremes

當有法定可執行權力將即期稅項資產與即期稅務負債抵銷，且遞延所得稅與同一稅務機關有關，則可將遞延所得稅資產與負債互相抵銷。遞延所得稅資產與負債互相抵銷後之分析如下：

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|----------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------|-----------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 遞延所得稅資產 | 617,664 | 726,348 | 528,611 | 548,387 |
| 遞延所得稅負債 | <u>(261,508)</u> | <u>(318,950)</u> | <u>(744,551)</u> | <u>(225,274)</u> |
| 遞延所得稅資產／(負債)淨額 | <u><u>356,156</u></u> | <u><u>407,398</u></u> | <u><u>(215,940)</u></u> | <u><u>323,113</u></u> |

遞延所得稅淨額賬目變動如下：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至 |
|-------------------------|----------------|----------------|------------------|----------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 二零一六年 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 九月三十日 |
| 於年初／期初 | 253,628 | 356,156 | 407,398 | (215,940) |
| 於綜合收益表計入／(扣除) (附註11) | 102,528 | 51,242 | (623,338) | 539,053 |
| 於年末／期末 | <u>356,156</u> | <u>407,398</u> | <u>(215,940)</u> | <u>323,113</u> |

遞延稅項資產及負債於有關期間之變動（未考慮抵銷同一稅務司法權區內之結餘）如下：

| 遞延所得稅資產 | 應計開支 |
|---------------|-----------------------|
| | 加元 |
| 於二零一三年一月一日 | 439,855 |
| 於綜合收益表計入 | <u>177,809</u> |
| 於二零一三年十二月三十一日 | 617,664 |
| 於綜合收益表計入 | <u>108,684</u> |
| 於二零一四年十二月三十一日 | 726,348 |
| 於綜合收益表扣除 | <u>(197,737)</u> |
| 於二零一五年十二月三十一日 | 528,611 |
| 於綜合收益表計入 | <u>19,776</u> |
| 於二零一六年九月三十日 | <u><u>548,387</u></u> |

| 遞延所得稅負債 | 物業、廠房及 設備加速折舊 加元 |
|---------------|------------------------|
| 於二零一三年一月一日 | 186,227 |
| 於綜合收益表扣除 | <u>75,281</u> |
| 於二零一三年十二月三十一日 | 261,508 |
| 於綜合收益表扣除 | <u>57,442</u> |
| 於二零一四年十二月三十一日 | 318,950 |
| 於綜合收益表扣除 | <u>425,601</u> |
| 於二零一五年十二月三十一日 | 744,551 |
| 於綜合收益表計入 | <u>(519,277)</u> |
| 於二零一六年九月三十日 | <u><u>225,274</u></u> |

18 貿易及其他應收款項

被收購集團

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|---------------------------|-------------------------|-------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 九月三十日 加元 |
| 貿易應收款項 (附註(i)) | 3,836,517 | 8,271,970 | 16,638,295 | 14,235,966 |
| 預付款項 | 127,163 | 153,801 | 195,667 | 266,976 |
| 應收MEDTE之累計補助 (附註(iii)) | 596,318 | 331,075 | 49,825 | - |
| 應收商品稅 | 18,167 | 53,368 | 9,818 | 30,822 |
| 其他 | <u>128,987</u> | <u>220,666</u> | <u>135,049</u> | <u>16,686</u> |
| | <u><u>4,707,152</u></u> | <u><u>9,030,880</u></u> | <u><u>17,028,654</u></u> | <u><u>14,550,450</u></u> |

Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|---------------------------|------------------|------------------|-------------------|-------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 貿易應收款項 (附註(i)) | 3,836,517 | 8,266,613 | 16,635,751 | 14,235,165 |
| 預付款項 | 127,163 | 139,809 | 184,614 | 263,887 |
| 應收MEDTE之累計補助 (附註(iii)) | 596,318 | 331,075 | 49,825 | - |
| 應收商品稅 | 18,167 | 53,342 | 9,818 | 30,822 |
| 其他 | 128,974 | 166,175 | 117,442 | - |
| | <u>4,707,139</u> | <u>8,957,014</u> | <u>16,997,450</u> | <u>14,529,874</u> |

根據初步確認應收款項時對被收購集團及Digital Extremes貿易應收款項之賬齡分析如下：

被收購集團

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------|------------------|------------------|-------------------|-------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 1至30日 | 3,771,237 | 6,452,573 | 15,116,581 | 14,186,014 |
| 31至60日 | 59,240 | 1,296,145 | 551,302 | 2 |
| 61至90日 | 1,215 | 478,016 | 864,915 | 18,688 |
| 超過90日 | 4,825 | 45,236 | 105,497 | 31,262 |
| | <u>3,836,517</u> | <u>8,271,970</u> | <u>16,638,295</u> | <u>14,235,966</u> |

Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------|------------------|------------------|-------------------|-------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 1至30日 | 3,771,237 | 6,447,216 | 15,114,037 | 14,185,213 |
| 31至60日 | 59,240 | 1,296,145 | 551,302 | 2 |
| 61至90日 | 1,215 | 478,016 | 864,915 | 18,688 |
| 超過90日 | 4,825 | 45,236 | 105,497 | 31,262 |
| | <u>3,836,517</u> | <u>8,266,613</u> | <u>16,635,751</u> | <u>14,235,165</u> |

於各資產負債表日期所承擔之最大信貸風險為上述各類應收款項之賬面值。

附註：

- (i) 貿易應收款項主要以美元計值，其賬面值於資產負債表日期與其公平值相若。

被收購集團已為客戶制定不同信貸政策。授予客戶之一般信貸期為30至90日不等。

- (ii) 於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日，已逾期但未減值之貿易應收款項分別為54,653加元、1,765,708加元、1,503,744加元及860,292加元。該等應收款項涉及無重大財務困難之多名獨立客戶，而根據過往經驗，逾期款項可予收回。基於到期日而對該等貿易應收款項之賬齡分析如下：

被收購集團

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------|---------------|------------------|------------------|----------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 1至30日 | 26,270 | 1,260,489 | 549,639 | 829,852 |
| 31至60日 | 15,325 | 462,317 | 860,045 | 1,024 |
| 61至90日 | 8,549 | 12,463 | 63,786 | 699 |
| 超過90日 | 4,509 | 30,439 | 30,274 | 28,717 |
| | <u>54,653</u> | <u>1,765,708</u> | <u>1,503,744</u> | <u>860,292</u> |

Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------|---------------|------------------|------------------|----------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 1至30日 | 26,270 | 1,260,489 | 549,639 | 829,852 |
| 31至60日 | 15,325 | 462,317 | 860,045 | 1,024 |
| 61至90日 | 8,549 | 12,463 | 63,786 | 699 |
| 超過90日 | 4,509 | 30,439 | 30,274 | 28,717 |
| | <u>54,653</u> | <u>1,765,708</u> | <u>1,503,744</u> | <u>860,292</u> |

- (iii) 補助指來自MEDTE用於開發3D電腦軟件之資金。於Digital Extremes達成補助協議所訂明之準則後，將收取MEDTE補助（根據開發3D電腦軟件產生之實際支付款支付）。由於開發及使用期較短，故開發3D電腦軟件產生之支付款不會被資本化。倘項目進度、開支或僱用水平目標及契約未達成，該補助（包括任何日後支付款最多2,500,000加元）須全數償還。於二零一三年二月向MEDTE提出之首次索取款已於二零一三年二月收到。於收到首次索取款後，Digital Extremes於開發3D電腦軟件產生開支時按累計基準確認補助。

於有關期間應收MEDTE之累計補助變動如下：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至 |
|---------------|------------------|------------------|------------------|-----------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 二零一六年 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 九月三十日 |
| 期初結餘 | (500,000) | 596,318 | 331,075 | 49,825 |
| 於其他收入計入 (附註6) | 1,350,355 | 572,324 | 368,434 | - |
| 於物業、廠房及設備之 | | | | |
| 成本計入 (附註14) | 51,147 | 5,133 | 53,874 | - |
| 於無形資產之成本計入 | | | | |
| (附註15) | 48,455 | 45,144 | 5,135 | - |
| 年內/期內自MEDTE | | | | |
| 已收現金 | <u>(353,639)</u> | <u>(887,844)</u> | <u>(708,693)</u> | <u>(49,825)</u> |
| 期末結餘 | <u>596,318</u> | <u>331,075</u> | <u>49,825</u> | <u>-</u> |

19 存貨－被收購集團及Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------|----------|--------|---------|---------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 持作待售商品 | 98,106 | 59,602 | 333,640 | 412,797 |

確認為開支及計入損益之存貨金額分析如下：

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|---------|----------|--------|---------|---------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 已售商品賬面值 | - | 67,134 | 166,949 | 187,725 |

20 透過損益按公平值計算之金融資產－被收購集團及Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|-----------|----------|---------|-------|--------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 加拿大上市股本證券 | - | 534,231 | - | - |

透過損益按公平值計算之金融資產公平值變動於合併綜合收益表(附註8)「其他收益／(虧損)淨額」入賬。

所有股本證券之公平值乃基於其於活躍市場之現時買入價釐定。

於二零一五年二月，所有透過損益按公平值計算之金融資產已出售。

21 現金及現金等價物

被收購集團

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|---------|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 現金及銀行結餘 | <u>6,083,744</u> | <u>16,814,104</u> | <u>17,541,279</u> | <u>19,841,701</u> |

Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|---------|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 現金及銀行結餘 | <u>6,083,367</u> | <u>16,785,773</u> | <u>17,485,051</u> | <u>19,789,528</u> |

被收購集團及Digital Extremes之現金及現金等價物公平值與其存款賬面值相若。

上述結餘以下列貨幣計值：

被收購集團

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|----------|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 加元 | 3,650,364 | 13,531,502 | 10,787,920 | 4,961,988 |
| 美元 | 1,531,274 | 2,626,409 | 5,799,916 | 14,055,879 |
| 歐元(「歐元」) | 530,217 | 639,454 | 937,031 | 819,683 |
| 其他 | 371,889 | 16,739 | 16,412 | 4,151 |
| | <u>6,083,744</u> | <u>16,814,104</u> | <u>17,541,279</u> | <u>19,841,701</u> |

Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|----|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 加元 | 3,649,987 | 13,531,502 | 10,787,920 | 4,961,988 |
| 美元 | 1,531,274 | 2,598,079 | 5,743,688 | 14,003,706 |
| 歐元 | 530,217 | 639,454 | 937,031 | 819,683 |
| 其他 | 371,889 | 16,738 | 16,412 | 4,151 |
| | <u>6,083,367</u> | <u>16,785,773</u> | <u>17,485,051</u> | <u>19,789,528</u> |

22 股本－被收購集團及Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--|----------|-------|-------|--------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 於二零一三年及二零一四年 十二月三十一日法定 無限普通股，附帶投票權 無限B類特別股份，6%非累計， 贖回價值為每股1,500元 無限A類普通股，附帶投票權 無限B類普通股，附帶投票權 無限C類普通股，附帶投票權 無限D類普通股，附帶投票權 | | | | |

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|---|------------|------------|------------|------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 於二零一五年十二月三十一日及 二零一六年九月三十日法定 無限普通股，附帶投票權 無限B類特別股份，6%非累計， 贖回價值為每股1,500元 | | | | |
| 已發行 | | | | |
| 20,000,000股普通股，附帶投票權 | - | - | 200 | 200 |
| 10,000股B類特別股份 (附註23) | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 13,400,000股A類普通股， 附帶投票權 | 134 | 134 | - | - |
| 1,400,000股B類普通股， 附帶投票權 | 14 | 14 | - | - |
| 2,020,000股C類普通股， 附帶投票權 | 20 | 20 | - | - |
| 3,180,000股D類普通股， 附帶投票權 | 32 | 32 | - | - |
| | <u>300</u> | <u>300</u> | <u>300</u> | <u>300</u> |

於二零一三年七月十二日，Digital Extremes與2375249 Ontario Ltd訂立股份交換協議，據此，Digital Extremes向James Schmalz先生發行10,000股B類特別股份以換取100加元。作為股份交換協議之完成條件，Digital Extremes購回先前由2375249 Ontario Ltd（由Digital Extremes創始人之一James Schmalz先生全資擁有）持有之10,000,000股普通股，代價為100加元。購回之普通股即時註銷，而Digital Extremes之股本則減少100加元。

B類特別股份之主要條款概述如下：

(a) 股息權

B類特別股份持有人有權收取董事不時自Digital Extremes適合支付股息之金額中宣派之非累計年度股息（不超過B類贖回金額之6%）。據悉，董事或會就B類特別股份宣派及派付股息（不包括其他類別股份）。

(b) 投票權

B類特別股份持有人無權收取Digital Extremes任何股東大會之通知或出席Digital Extremes任何股東大會或於任何該大會上投票。

(c) 贖回特性

B類特別股份之贖回金額為每股1,500加元。概無B類特別股份持有人有權在未經董事會同意前贖回該等股份。

(d) 清算優先權

倘Digital Extremes自願或非自願清算、解散或清盤，或就清盤目的而在股東之間進行Digital Extremes其他資產分派，B類特別股份之持有人有權於Digital Extremes分派任何資產予Digital Extremes之任何類別股份之持有人之前收取B類贖回金額。於悉數支付B類贖回金額後，B類特別股份並無附帶權利可進一步參與Digital Extremes之資產分派。

根據B類特別股份之條款，董事會可酌情分派股息，而贖回B類特別股份須取得董事會同意。因此，B類特別股份已作為權益入賬。

於二零一三年七月十二日，Digital Extremes發行無限數目A類普通股、B類普通股、C類普通股及D類普通股，統稱為普通股。所有類別普通股享有同等地位。

於發行普通股之日，James Schmalz先生、Michael Schmalz博士、Steve Sinclair先生及Digital Extremes股份所有權信託分別收購Digital Extremes 13,400,000股A類普通股、1,400,000股B類普通股、2,020,000股C類普通股及3,180,000股D類普通股，現金代價分別為134加元、14加元、20加元及32加元。由James Schmalz先生、Michael Schmalz博士及Steve Sinclair先生持有之股份其後轉讓至2375249 Ontario Ltd、2375250 Ontario Ltd及2377289 Ontario Ltd，該等公司分別由James Schmalz先生、Michael Schmalz博士及Steve Sinclair先生全資擁有。

Digital Extremes董事委任獨立估值師估計於股東架構變動之日Digital Extremes之公平值。Digital Extremes之公平值採用貼現現金流量法釐定。

於評估Digital Extremes時使用之主要假設包括對未來表現之估計及下表所載之假設：

二零一三年
七月十二日

| | |
|----------|-------|
| 少數股東權益折讓 | 23.3% |
| 市場流通性折讓 | 16.1% |
| 長期增長率 | 3% |
| 貼現率 | 18.8% |

Digital Extremes於二零一三年七月十二日之公平值為15,000,000加元，相等於向James Schmalz先生發行之B類特別股份公平值。因此，於二零一三年七月十二日，A類普通股、B類普通股、C類普通股及D類普通股應佔之公平值為零。

於二零一五年七月二十一日，Digital Extremes與股東2375250 Ontario Ltd. 及2377289 Ontario Ltd合併。Digital Extremes隨後註銷A類普通股、B類普通股、C類普通股及D類普通股，並向股東按比例發行普通股。

緊隨合併後，Digital Extremes股東向Multi Dynamic Games Group Inc. (「Multi Dynamic Games」) (一間由樂遊科技控股有限公司及完美在線控股有限公司分別擁有之全資附屬公司) 出售58%之剩餘普通股及3%之B類特別股份。所有類別普通股享有同等地位。

於二零一六年五月二十日，Multi Dynamic Games向2375249 Ontario Ltd.、2475202 Ontario Ltd.、2475200 Ontario Ltd.及Digital Extremes僱員股份信託進一步收購39%之普通股及B類特別股份。收購後，Multi Dynamic Games持有Digital Extremes 97%之普通股及B類特別股份。

23 以股份為基礎之付款－被收購集團及Digital Extremes

(a) 授予兩名僱員之以股份為基礎之獎勵

於二零一三年七月十二日，Michael Schmalz博士及Steve Sinclair先生分別按代價14加元及20加元獲授Digital Extremes之1,400,000股B類普通股及2,020,000股C類普通股，以答謝彼等過往為被收購集團業務發展作出之貢獻。由於該獎勵並無附帶未來服務條件，以股份為基礎之獎勵即時歸屬。有關Michael Schmalz博士及Steve Sinclair先生之股份獎勵開支入賬為僱員福利開支。如附註22所披露，由於授予Michael Schmalz博士及Steve Sinclair先生之股份公平值為零，低於其認購成本，並無確認僱員福利開支。

(b) 購股權

於二零零七年，Digital Extremes之董事批准建立購股權計劃，旨在認可及回報合資格僱員為被收購集團及被收購集團發展作出之貢獻。

任何購股權之行使價固定為每股普通股1加元。該計劃下所有購股權之合約期限自授出日期起計為7年。

購股權之歸屬須受限於Digital Extremes控制權之變動，且購股權可獲行使，惟Digital Extremes之股份須於認可證券交易所上市。由於歸屬日期於二零一五年七月十二日前視為無法釐定，並無於二零一五年七月前於合併綜合收益表確認薪酬開支。

於二零一三年七月十二日，由於Digital Extremes之股東架構部分變動，購股權計劃已終止及所有尚未行使之購股權已被註銷。以現金支付之薪酬452,000加元於綜合收益表內確認為工資及薪金，並已支付予僱員以註銷購股權，而購股權計劃則由僱員信託替代。

Digital Extremes董事委任一名獨立估值師，於終止日期估計購股權之公平值。購股權之公平值採用二項式模式釐定。於終止日期已註銷購股權之公平值為927,864加元。

由於註銷之購股權公平值高於僱員信託持有之股份公平值，加速確認已註銷購股權之公平值475,864加元（指927,864加元與現金結算金額452,000加元之差額）已於截至二零一三年十二月三十一日止年度確認為以股份為基礎之薪酬儲備。

24 貿易及其他應付款項

被收購集團

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 九月三十日 加元 |
| 貿易應付款項 (附註a) | 627,920 | 923,169 | 739,764 | 210,426 |
| 應付股息 | - | - | 612,370 | 1,915,972 |
| 其他應付款項及應計費用 | 1,458,587 | 2,173,002 | 811,945 | 4,099,173 |
| | <u>2,086,507</u> | <u>3,096,171</u> | <u>2,164,079</u> | <u>6,225,571</u> |

Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 九月三十日 加元 |
| 貿易應付款項 (附註a) | 602,352 | 897,161 | 732,233 | 208,772 |
| 應付股息 | - | - | 612,370 | 1,915,972 |
| 其他應付款項及應計費用 | 1,458,087 | 2,151,771 | 770,170 | 4,047,894 |
| | <u>2,060,439</u> | <u>3,048,932</u> | <u>2,114,773</u> | <u>6,172,638</u> |

附註：

(a) 按發票日期劃分之被收購集團及Digital Extremes貿易應付款項賬齡分析如下：

被收購集團

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 1至30日 | 463,868 | 661,692 | 733,872 | 207,460 |
| 31至60日 | 69,235 | 87,905 | 5,666 | 1,314 |
| 61至90日 | - | 173,572 | - | 560 |
| 超過90日 | 94,817 | - | 226 | 1,092 |
| | <u>627,920</u> | <u>923,169</u> | <u>739,764</u> | <u>210,426</u> |

Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 1至30日 | 438,300 | 635,684 | 726,635 | 205,866 |
| 31至60日 | 69,235 | 87,905 | 5,372 | 1,254 |
| 61至90日 | - | 173,572 | - | 560 |
| 超過90日 | 94,817 | - | 226 | 1,092 |
| | <u>602,352</u> | <u>897,161</u> | <u>732,233</u> | <u>208,772</u> |

25 遞延信貸及其他負債

被收購集團

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|---------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 九月三十日 加元 |
| 即期遞延信貸及其他負債 | | | | |
| 遞延收入 | 2,975,483 | 3,511,188 | 3,930,177 | 2,905,180 |
| 遞延租約優惠 | 195,136 | 193,752 | 199,558 | 199,068 |
| | <u>3,170,619</u> | <u>3,704,940</u> | <u>4,129,735</u> | <u>3,104,248</u> |
| 非即期遞延信貸及其他負債 | | | | |
| 遞延租約優惠 | <u>1,463,517</u> | <u>1,668,716</u> | <u>1,470,229</u> | <u>1,320,863</u> |

Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|---------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 九月三十日 加元 |
| 即期遞延信貸及其他負債 | | | | |
| 遞延收入 | 2,975,483 | 3,511,188 | 3,930,177 | 2,905,180 |
| 遞延租約優惠 | 195,136 | 190,489 | 195,672 | 195,672 |
| | <u>3,170,619</u> | <u>3,701,677</u> | <u>4,125,849</u> | <u>3,100,852</u> |
| 非即期遞延信貸及其他負債 | | | | |
| 遞延租約優惠 | <u>1,463,517</u> | <u>1,663,277</u> | <u>1,467,617</u> | <u>1,320,863</u> |

自截至二零一三年十二月三十一日止年度起，由於Digital Extremes推行免費收入模式，遞延收入由通過線上遊戲銷售虛擬代幣之所得款項組成，此乃於付費玩家之估計平均年期內透過損益確認。

遞延租約優惠指就其新辦公室租賃向Digital Extremes之業主接獲之優惠之未攤銷價值，租期自二零一一年七月一日起計。遞延租賃優惠於租約期內攤銷。遞延租約優惠之即期部分指自合併財務狀況表日期起未來12個月內將予攤銷之免租價值。

26 衍生金融工具－被收購集團及Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|-----------|----------|---------|-------|--------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 負債 | | | | |
| 外匯遠期合約 | 39,750 | 106,028 | - | - |

衍生金融工具之公平值變動於合併綜合收益表之「其他收益／（虧損）淨額」中記錄。未訂立之外匯遠期合約之名義本金總額如下：

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|-----------|-----------|-----------|-------|--------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 賣出美元及買入加元 | 6,700,680 | 3,712,320 | - | - |

27 應收稅項抵免

被收購集團及 Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|--------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 安大略省合作教育稅收 | | | | |
| 抵免應收款項 | - | - | 34,408 | 61,734 |
| 安大略省互動數字媒體稅收 | | | | |
| 抵免應收款項 | 11,299,908 | 12,075,968 | 13,123,612 | 18,061,620 |
| 應收預扣稅收 | 61,547 | 208,388 | 642,440 | 918,314 |
| | <u>11,361,455</u> | <u>12,284,356</u> | <u>13,800,460</u> | <u>19,041,668</u> |

安大略省合作教育稅收抵免為向聘用參加安大略大學或學院之合作教育課程之學生之僱主提供之可退款稅收抵免。

安大略省互動數字媒體稅收抵免(OIDMTC)為來自OMDC基於被收購集團就互動數碼媒體產品申索之合資格安大略省勞工開支及合資格營銷及分銷開支計算之政府激勵。

於有關期間來自OMDC之應收稅收抵免變動如下：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至 |
|------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 二零一六年 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 九月三十日 |
| 期初結餘 | 7,975,561 | 11,299,908 | 12,075,968 | 13,123,612 |
| 計入僱員福利開支 | 6,729,557 | 5,264,496 | 6,353,959 | 4,938,008 |
| 自OMDC收取之現金 | (3,405,210) | (4,488,436) | (5,306,315) | - |
| 期末結餘 | <u>11,299,908</u> | <u>12,075,968</u> | <u>13,123,612</u> | <u>18,061,620</u> |

28 於附屬公司之投資 – Digital Extremes

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|------------------------|----------|-------|-------|--------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 非上市股份，按成本 (附註a及附註b) | - | 109 | 109 | 109 |

(a) 於二零一三年、二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年九月三十日之主要附屬公司詳情載列如下：

| 公司名稱 | 註冊成立/ 成立日期 | 註冊成立地點 及法人實體 類型 | 主要業務及 營運地點 | 已發行及繳足股本 | | | | 佔所有權權益之比例 | | | |
|---------------------------|----------------|-----------------------|---------------|----------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-----------|-------|--------|-------|
| | | | | 於十二月三十一日 | | 於二零一六年 | | 於十二月三十一日 | | 於二零一六年 | |
| | | | | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | | | | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 | | | | |
| Brainbox Games Inc. | 二零一三年 四月三十日 | 加拿大，有限公司 | 暫無營業 | 100加元 | - | - | - | 100% | - | - | - |
| Digital Extremes US, Inc. | 二零一四年 五月六日 | 加利福尼亞州， 有限公司 | 市場推廣支援活動 | - | 109加元 (相等於 100美元) | 109加元 (相等於 100美元) | 109加元 (相等於 100美元) | - | 100% | 100% | 100% |

(b) 於Brainbox Games Inc.之投資成本100加元已於二零一二年撇銷。Brainbox Games Inc.於二零一四年十一月解散。

29 經營所得現金

除所得稅前溢利與經營所得現金之對賬載列如下：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|-------------------------|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一六年 加元 |
| 除所得稅前溢利 | 7,108,183 | 27,420,123 | 55,101,645 | 32,448,152 | 63,418,853 |
| 就下列各項作出調整： | | | | | |
| – 折舊 (附註14) | 443,837 | 619,448 | 714,056 | 573,982 | 593,254 |
| – 攤銷 (附註15) | 274,275 | 43,703 | 62,543 | 65,391 | 80,606 |
| – 租約優惠攤銷 | (227,659) | (188,528) | (194,065) | (143,331) | (149,540) |
| – 開發開支攤銷及減值 | – | – | 7,562,764 | 5,509,093 | 392,871 |
| – 出售物業、廠房及 設備虧損／(收益) | 23,419 | (10,598) | (150) | (150) | – |
| – 出售無形資產虧損 | 25,866 | – | – | – | – |
| – 出售一間附屬公司收益 | – | (25,837) | – | – | – |
| – 利息收入 (附註10) | (64,025) | (128,581) | (200,127) | (174,528) | (67,509) |
| – 利息開支 (附註10) | 239,037 | 148,511 | 150 | 162 | 106 |
| – 應收稅項抵免撥備 | (6,729,557) | (5,264,496) | (6,388,367) | (4,803,397) | (4,965,333) |
| – 應收預扣稅收撥備 | (61,547) | (146,841) | (434,051) | (165,718) | (275,875) |
| – 以股份為基礎付款開支 | 475,864 | – | – | – | – |
| – 透過損益按公平值計算之 金融資產收益 | – | (61,338) | (9,859) | (9,859) | – |
| – 衍生金融工具之未變現 虧損／(收益) | 39,750 | 66,278 | – | – | – |
| – 遞延信貸及其他負債 | 2,410,492 | 927,690 | 418,989 | (21,896) | (1,024,997) |
| 營運資金變動 | 3,957,935 | 23,399,534 | 56,633,528 | 33,277,901 | 58,002,436 |
| – 存貨 | (98,106) | 38,504 | (274,038) | (275,064) | (79,157) |
| – 貿易及其他應收款項 | (1,496,232) | (4,320,695) | (7,987,845) | (4,395,782) | 2,476,649 |
| – 應收一名股東款項 | 136,289 | (168,858) | 135,352 | 138,121 | – |
| – 貿易及其他應付款項 | 1,223,079 | 1,033,563 | (1,553,043) | (896,024) | 2,760,516 |
| 經營所得現金 | 3,722,965 | 19,982,048 | 46,953,954 | 27,849,152 | 63,160,444 |

於合併現金流量表內，出售物業、廠房及設備以及無形資產之所得款項包括：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|------------------------------|-----------------|---------------|-------------|-------------|-------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一六年 加元 |
| 賬目淨額 | 51,145 | 4,049 | - | - | - |
| 出售物業、廠房及設備以及 無形資產之(虧損)/收益 | <u>(49,285)</u> | <u>10,598</u> | <u>150</u> | <u>150</u> | <u>-</u> |
| 出售物業、廠房及設備以及 無形資產之所得款項 | <u>1,860</u> | <u>14,647</u> | <u>150</u> | <u>150</u> | <u>-</u> |

非現金交易：

- (i) 於二零一三年七月，Digital Extremes向股東宣派10,000,000加元之股息，從一名股東之貸款本金中抵銷。
- (ii) 於二零一三年七月，Digital Extremes向James Schmalz先生發行10,000股100加元之B類特別股份，以換取2375249 Ontario Ltd先前持有之10,000,000股普通股。

30 按類別劃分之金融工具

被收購集團

| | 貸款及應收款項 加元 | 透過損益按公平值 計算之金融資產 加元 | 總計 加元 |
|------------------------|-------------------|---------------------------|-------------------|
| 計入資產負債表之資產 | | | |
| 於二零一三年十二月三十一日 | | | |
| 貿易及其他應收款項 (不包括預付款項) | 4,579,989 | – | 4,579,989 |
| 現金及現金等價物 | 6,083,744 | – | 6,083,744 |
| 總計 | <u>10,663,733</u> | <u>–</u> | <u>10,663,733</u> |
| 於二零一四年十二月三十一日 | | | |
| 貿易及其他應收款項 (不包括預付款項) | 8,877,079 | – | 8,877,079 |
| 應收一名股東款項 | 162,838 | – | 162,838 |
| 透過損益按公平值計算之 金融資產 | – | 534,231 | 534,231 |
| 現金及現金等價物 | 16,814,104 | – | 16,814,104 |
| 總計 | <u>25,854,021</u> | <u>534,231</u> | <u>26,388,252</u> |
| 於二零一五年十二月三十一日 | | | |
| 貿易及其他應收款項 (不包括預付款項) | 16,832,987 | – | 16,832,987 |
| 現金及現金等價物 | 17,541,279 | – | 17,541,279 |
| 總計 | <u>34,374,266</u> | <u>–</u> | <u>34,374,266</u> |
| 於二零一六年九月三十日 | | | |
| 貿易及其他應收款項 (不包括預付款項) | 14,283,474 | – | 14,283,474 |
| 現金及現金等價物 | 19,841,701 | – | 19,841,701 |
| 總計 | <u>34,125,175</u> | <u>–</u> | <u>34,125,175</u> |

| | 按攤銷成本計算之 金融負債 加元 | 透過損益按公平值 計算之金融資產 加元 | 總計 加元 |
|-------------------------|------------------------|---------------------------|-------------------|
| 計入資產負債表之負債 | | | |
| 於二零一三年十二月三十一日 | | | |
| 貿易及其他應付款項 (不包括非金融負債) | 2,086,507 | - | 2,086,507 |
| 衍生金融工具 | - | 39,750 | 39,750 |
| 最終控股公司之貸款 | 10,000,000 | - | 10,000,000 |
| 總計 | <u>12,086,507</u> | <u>39,750</u> | <u>12,126,257</u> |
| 於二零一四年十二月三十一日 | | | |
| 貿易及其他應付款項 (不包括非金融負債) | 3,096,171 | - | 3,096,171 |
| 衍生金融工具 | - | 106,028 | 106,028 |
| 總計 | <u>3,096,171</u> | <u>106,028</u> | <u>3,202,199</u> |
| 於二零一五年十二月三十一日 | | | |
| 貿易及其他應付款項 (不包括非金融負債) | <u>2,164,079</u> | - | <u>2,164,079</u> |
| 於二零一六年九月三十日 | | | |
| 貿易及其他應付款項 (不包括非金融負債) | <u>6,225,571</u> | - | <u>6,225,571</u> |

Digital Extremes

| | 現金貸款及 應收款項 加元 | 透過損益按公平值 計算之金融資產 加元 | 總計 加元 |
|------------------------|---------------------|---------------------------|-------------------|
| 計入資產負債表之資產 | | | |
| 於二零一三年十二月三十一日 | | | |
| 貿易及其他應收款項 (不包括預付款項) | 4,579,976 | – | 4,579,976 |
| 現金及現金等價物 | 6,083,367 | – | 6,083,367 |
| 總計 | <u>10,663,343</u> | <u>–</u> | <u>10,663,343</u> |
| 於二零一四年十二月三十一日 | | | |
| 貿易及其他應收款項 (不包括預付款項) | 8,817,205 | – | 8,817,205 |
| 應收一名股東款項 | 162,838 | – | 162,838 |
| 應收一間附屬公司款項 | 153,322 | – | 153,222 |
| 透過損益按公平值計算之 金融資產 | – | 534,231 | 534,231 |
| 現金及現金等價物 | 16,785,773 | – | 16,785,773 |
| 總計 | <u>25,919,138</u> | <u>534,231</u> | <u>26,453,369</u> |
| 於二零一五年十二月三十一日 | | | |
| 貿易及其他應收款項 (不包括預付款項) | 16,812,836 | – | 16,812,836 |
| 現金及現金等價物 | 17,485,051 | – | 17,485,051 |
| 總計 | <u>34,297,887</u> | <u>–</u> | <u>34,297,887</u> |
| 於二零一六年九月三十日 | | | |
| 貿易及其他應收款項 (不包括預付款項) | 14,265,987 | – | 14,265,987 |
| 現金及現金等價物 | 19,789,528 | – | 19,789,528 |
| 總計 | <u>34,055,515</u> | <u>–</u> | <u>34,055,515</u> |

| | 按攤銷成本計算之 金融負債 加元 | 透過損益按公平值 計算之金融負債 加元 | 總計 加元 |
|-------------------------|------------------------|---------------------------|-------------------|
| 計入資產負債表之負債 | | | |
| 於二零一三年十二月三十一日 | | | |
| 貿易及其他應付款項 (不包括非金融負債) | 2,060,439 | - | 2,060,439 |
| 衍生金融工具 | - | 39,750 | 39,750 |
| 最終控股公司之貸款 | 10,000,000 | - | 10,000,000 |
| 總計 | <u>12,060,439</u> | <u>39,750</u> | <u>12,100,189</u> |
| 於二零一四年十二月三十一日 | | | |
| 貿易及其他應付款項 (不包括非金融負債) | 3,048,932 | - | 3,048,932 |
| 衍生金融工具 | - | 106,028 | 106,028 |
| 總計 | <u>3,048,932</u> | <u>106,028</u> | <u>3,154,960</u> |
| 於二零一五年十二月三十一日 | | | |
| 貿易及其他應付款項 (不包括非金融負債) | <u>2,114,773</u> | - | <u>2,114,773</u> |
| 於二零一六年九月三十日 | | | |
| 貿易及其他應付款項 (不包括非金融負債) | <u>6,172,638</u> | - | <u>6,172,638</u> |

31 承擔－被收購集團及Digital Extremes

(a) 經營租賃承擔－Digital Extremes作為承租人

於不可註銷經營租賃項下之未來最低租賃付款總額如下：

| | 於十二月三十一日 | | | 於二零一六年 |
|-----------|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 九月三十日 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 土地及樓宇： | | | | |
| 不遲於一年 | 859,410 | 1,223,367 | 1,244,850 | 1,371,071 |
| 一年後但不遲於五年 | | | | |
| 五年後 | 3,478,131 | 4,795,850 | 4,709,583 | 6,094,718 |
| | 3,121,308 | 5,213,624 | 4,055,041 | 4,190,118 |
| | <u>7,458,849</u> | <u>11,232,841</u> | <u>10,009,474</u> | <u>11,655,907</u> |

32 關聯方交易

於二零一五年七月二十一日前，Digital Extremes由2375249 Ontario Ltd.控制，該公司擁有Digital Extremes之67%普通股。餘下33%股份由2375250 Ontario Ltd.、2377289 Ontario Ltd.及Digital Extremes僱員股份信託持有。

於二零一五年七月二十一日，樂遊科技控股有限公司通過其全資附屬公司Multi Dynamic Games收購Digital Extremes 58%之已發行股份並成為控股股東。其餘42%之股份由2375249 Ontario Ltd.、2475202 Ontario Ltd.、2475200 Ontario Ltd.、完美在線控股有限公司及Digital Extremes僱員股份信託持有。

於二零一六年五月二十日，Multi Dynamic Games Group Inc.向2375249 Ontario Ltd.、2475202 Ontario Ltd.、2475200 Ontario Ltd.及Digital Extremes僱員股份信託進一步收購Digital Extremes 39%之普通股。

Digital Extremes之最終控股方為樂遊科技控股有限公司。

(a) 與一名關聯方之交易

於有關期間，Digital Extremes與一名關聯方擁有下列重大交易：

(i) 付予一名關聯方之利息開支

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|----------------------|--------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一五年 加元 | 二零一六年 加元 |
| 2375249 Ontario Ltd. | 239,037 | 148,511 | - | - | - |

(未經審核)

(b) 與關聯方之結餘**(i) 應收一名股東款項－被收購集團及Digital Extremes**

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至 二零一六年 九月三十日 止九個月 |
|----------------------|--------------|-------------|-------------|------------------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 加元 |
| 2375249 Ontario Ltd. | - | 162,838 | - | - |

(ii) 最終控股公司之貸款－被收購集團及Digital Extremes

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至 二零一六年 九月三十日 止九個月 |
|----------------------|--------------|-------------|-------------|------------------------------|
| | 二零一三年 加元 | 二零一四年 加元 | 二零一五年 加元 | 加元 |
| 2375249 Ontario Ltd. | 10,000,000 | - | - | - |

(iii) 應收一間附屬公司款項—Digital Extremes

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至 |
|---------------------------|--------------|---------|---------|---------------------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 二零一六年 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 九月三十日 止九個月 加元 |
| Digital Extremes US, Inc. | - | 153,322 | 163,389 | 104,353 |

應收一間附屬公司款項及應收一名股東款項為無抵押、免息及須按要求償還。最終控股公司之貸款為無抵押、須按要求償還及按加拿大銀行訂明之利率加年利率2厘計息。該款項已於二零一四年五月全數結付。

(c) 主要管理層薪酬

Digital Extremes之主要管理人員薪酬（包括附註33(a)所披露已付予Digital Extremes董事之款項）如下：

| | 截至十二月三十一日止年度 | | | 截至九月三十日止九個月 | |
|---------|--------------|-----------|-----------|-------------|-----------|
| | 二零一三年 | 二零一四年 | 二零一五年 | 二零一五年 | 二零一六年 |
| | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 | 加元 |
| 基本薪金及津貼 | 4,170,899 | 3,714,031 | 2,517,197 | 2,169,203 | 1,023,060 |

(未經審核)

33 董事福利及權益

(a) 董事及主要行政人員之酬金

每名董事及主要行政人員之薪酬如下：

| 董事姓名 | 薪金、津貼及 董事袍金 | | 酌情花紅 | 僱主對退休金 計劃之供款 | | 合計 |
|-------------------------------|----------------|---------|-----------|-----------------|-----------|----|
| | 加元 | 加元 | | 加元 | 加元 | |
| 截至二零一三年 十二月三十一日止年度 執行董事 | | | | | | |
| —James Schmalz (行政總裁) | - | 250,689 | 2,056,316 | 2,356 | 2,309,361 | |

| 董事姓名 | 董事袍金 加元 | 薪金、津貼及 實物福利 加元 | 酌情花紅 加元 | 僱主對退休金 計劃之供款 加元 | 合計 加元 |
|------------------------|------------|----------------------|------------|-----------------------|----------|
| 截至二零一四年 十二月三十一日止年度 | | | | | |
| 執行董事 | | | | | |
| – James Schmalz (行政總裁) | – | 200,757 | – | 2,426 | 203,183 |

| 董事姓名 | 董事袍金 加元 | 薪金、津貼及 實物福利 加元 | 酌情花紅 加元 | 僱主對退休金 計劃之供款 加元 | 合計 加元 |
|----------------------------------|------------|----------------------|------------|-----------------------|----------|
| 截至二零一五年 十二月三十一日止年度 | | | | | |
| 執行董事 | | | | | |
| – James Schmalz (行政總裁) | – | 176,568 | 2,000 | 2,480 | 181,048 |
| – Michael Schmalz (附註(i)) | – | 281,700 | 288,900 | 2,480 | 573,080 |
| – Chun W. A Yeung (附註(ii)) | – | – | – | – | – |
| – Michael C.K. Kwan (附註(iii)) | – | – | – | – | – |
| – Chunyang Wang (附註(iv)) | – | – | – | – | – |
| – Haitong Wang (附註(v)) | – | – | – | – | – |
| – Law Kin Fat (附註(vi)) | – | – | – | – | – |
| – Johnny Huang (附註(vii)) | – | – | – | – | – |
| | – | 458,268 | 290,900 | 4,960 | 754,128 |

| 董事姓名 | 董事袍金 加元 | 薪金、津貼及 實物福利 加元 | 酌情花紅 加元 | 僱主對退休金 計劃之供款 加元 | 合計 加元 |
|----------------------------------|------------|----------------------|------------|-----------------------|----------|
| 截至二零一五年九月三十日 止期間(未經審核) | | | | | |
| 執行董事 | | | | | |
| – James Schmalz (行政總裁) | – | 123,970 | 2,000 | 2,480 | 128,450 |
| – Michael Schmalz (附註(i)) | – | 207,833 | 288,900 | 2,480 | 499,213 |
| – Chun W. A Yeung (附註(ii)) | – | – | – | – | – |
| – Michael C.K. Kwan (附註(iii)) | – | – | – | – | – |
| – Chunyang Wang (附註(iv)) | – | – | – | – | – |
| – Haitong Wang (附註(v)) | – | – | – | – | – |
| – Law Kin Fat (附註(vi)) | – | – | – | – | – |
| – Johnny Huang (附註(vii)) | – | – | – | – | – |
| | – | 331,803 | 290,900 | 4,960 | 627,663 |

| 董事姓名 | 薪金、津貼及 董事袍金 | | 酌情花紅 | 僱主對退休金 計劃之供款 | | 合計 |
|-------------------------------------|----------------|----------------|----------|-----------------|----|----------------|
| | 加元 | 實物福利 加元 | | 加元 | 加元 | |
| 截至二零一六年 九月三十日止期間 | | | | | | |
| 執行董事 | | | | | | |
| - James Schmalz (行政總裁) | 15,000 | 112,081 | - | 2,544 | | 129,625 |
| - Michael Schmalz (附註(i)) | 15,000 | 207,839 | - | 2,544 | | 225,383 |
| - Haitong Wang (附註(v)) | 15,000 | - | - | - | | 15,000 |
| - Law Kin Fat (附註(vi)) | 15,000 | - | - | - | | 15,000 |
| - Ka Chun Carson Wong (附註(viii)) | 6,000 | - | - | - | | 6,000 |
| | <u>66,000</u> | <u>319,920</u> | <u>-</u> | <u>5,088</u> | | <u>391,008</u> |

附註：

- (i) 於二零一五年七月二十一日獲委任
- (ii) 於二零一五年七月二十一日獲委任並於二零一五年七月三十一日辭任
- (iii) 於二零一五年七月二十一日獲委任並於二零一五年七月三十一日辭任
- (iv) 於二零一五年七月二十一日獲委任並於二零一五年七月三十一日辭任
- (v) 於二零一五年七月二十一日獲委任
- (vi) 於二零一五年七月二十一日獲委任
- (vii) 於二零一五年七月二十一日獲委任並於二零一六年四月二十七日辭任
- (viii) 於二零一六年四月二十七日獲委任

(b) 董事之退休福利及離職福利

於有關期間，並未直接或間接向董事支付或作出有關終止董事服務之酬金、退休福利、付款或福利，亦無任何應付款項。

(c) 就提供董事服務而給予第三方之代價

於有關期間，並無就提供董事服務而給予或應收第三方代價款項。

(d) 有關以董事、受該等董事控制之法人團體及與該等董事關連之實體為受益人之貸款、準貸款及其他交易之資料

並無以董事、受彼等控制之法人團體及關連實體為受益人之貸款、準貸款及其他交易。

(e) 董事於交易、安排及合約中之重大利益

Digital Extremes概無訂立於有關期間完結時或於有關期間內任何時間仍然生效、對被收購集團之業務屬重大，且Digital Extremes董事（不論直接或間接）於其中擁有重大權益之交易、安排及合約。

III. 結算日後財務報表

Digital Extremes或其任何附屬公司並未就二零一六年九月三十日之後直至本報告日期之任何期間編製經審核財務報表。Digital Extremes或其任何附屬公司並未就二零一六年九月三十日之後任何期間宣派或作出任何股息或分派。

羅兵咸永道會計師事務所

執業會計師

香港

謹啟

經擴大集團之未經審核備考財務資料

緒言

以下為作說明用途的經擴大集團未經審核備考財務資料（「未經審核備考財務資料」），其包括經擴大集團的未經審核備考綜合財務狀況表、未經審核備考綜合綜合收益表及未經審核備考綜合現金流量表，全部均按下文所載之附註為基準編製，以說明建議收購目標集團100%股本權益及收購被收購集團97%股本權益（統稱「該等交易」）的影響，猶如該等交易已於二零一六年六月三十日（就未經審核備考綜合財務狀況表而言）及二零一六年一月一日（就未經審核備考綜合綜合收益表及未經審核備考綜合現金流量表而言）完成。

編製未經審核備考財務資料所使用之會計政策與本集團截至二零一五年十二月三十一日止年度之已刊發年報所載本集團之會計政策，以及本公司截至二零一六年六月三十日止六個月之中期報告所採納之新訂／經修訂會計政策一致。

編製未經審核備考財務資料乃僅供說明之用，由於其假設性質使然，未必能真實反映倘收購事項於二零一六年六月三十日或二零一六年一月一日（視何者適用）完成時或於任何未來日子之經擴大集團之財務狀況。

未經審核備考財務資料應與本通函其他地方所載的其他財務資料一併閱讀。

(I) 經擴大集團之未經審核備考財務資料

(a) 未經審核備考合併財務狀況表

| | 餘下集團於 二零一六年 六月三十日 人民幣千元 (附註1) | 就該等交易作出的備考調整 | | | | 經擴大集團 人民幣千元 |
|--------------------------|---|--|---|------------------------|------------------------|-------------------------|
| | | 目標集團於 二零一六年 九月三十日 英鎊 (附註2) | 目標集團於 二零一六年 九月三十日 人民幣千元 (附註2) | 其他調整 | | |
| | | | | 人民幣千元 (附註3) | 人民幣千元 (附註4) | |
| 資產 | | | | | | |
| 非流動資產 | | | | | | |
| 物業、廠房及設備 | 16,130 | 126,194 | 1,093 | - | - | 17,223 |
| 商譽 | 188,945 | - | - | 666,127 | - | 855,072 |
| 無形資產 | 492,365 | 3,521,630 | 30,515 | 82,081 | - | 604,961 |
| 開發開支 | 2,132 | - | - | - | - | 2,132 |
| 可供出售金融資產 | 63,562 | - | - | - | - | 63,562 |
| | <u>763,134</u> | <u>3,647,824</u> | <u>31,608</u> | <u>748,208</u> | <u>-</u> | <u>1,542,950</u> |
| 流動資產 | | | | | | |
| 存貨 | 26,975 | - | - | - | - | 26,975 |
| 貿易應收款項 | 76,291 | 1,485,837 | 12,875 | - | - | 89,166 |
| 已付按金、 預付款項及 其他應收款項 | 307,422 | 1,277,242 | 11,067 | - | - | 318,489 |
| 透過損益按公平值 計算之金融資產 | 103,894 | - | - | - | - | 103,894 |
| 應收關聯方款項 | - | 1,460,243 | 12,653 | (4,061) | - | 8,592 |
| 應收所得稅 | - | 137,770 | 1,194 | - | - | 1,194 |
| 現金及銀行結餘 | 254,205 | 3,030,293 | 26,258 | (26,711) | (22,708) | 231,044 |
| | <u>768,787</u> | <u>7,391,385</u> | <u>64,047</u> | <u>(30,772)</u> | <u>(22,708)</u> | <u>779,354</u> |
| 資產總值 | <u>1,531,921</u> | <u>11,039,209</u> | <u>95,655</u> | <u>717,436</u> | <u>(22,708)</u> | <u>2,322,304</u> |
| 權益 | | | | | | |
| 股本 | 236,606 | 102 | 1 | (1) | - | 236,606 |
| 儲備 | 778,511 | 4,778,196 | 41,403 | (41,403) | (22,708) | 755,803 |
| 本公司擁有人 應佔權益 | 1,015,117 | 4,778,298 | 41,404 | (41,404) | (22,708) | 992,409 |
| 非控股權益 | 21,187 | - | - | - | - | 21,187 |
| 權益總額 | <u>1,036,304</u> | <u>4,778,298</u> | <u>41,404</u> | <u>(41,404)</u> | <u>(22,708)</u> | <u>1,013,596</u> |

| | 就該等交易作出的備考調整 | | | | | 經擴大集團 人民幣千元 |
|--------------------------|---|--|---|-----------------------|------------------------|-------------------------|
| | 餘下集團於 二零一六年 六月三十日 人民幣千元 (附註1) | 目標集團於 二零一六年 九月三十日 英鎊 (附註2) | 目標集團於 二零一六年 九月三十日 人民幣千元 (附註2) | 其他調整 | | |
| | | | | 人民幣千元 (附註3) | 人民幣千元 (附註4) | |
| 負債 | | | | | | |
| 非流動負債 | | | | | | |
| 債權證 | 3,526 | - | - | - | - | 3,526 |
| 債券 | 137,570 | - | - | - | - | 137,570 |
| 借款 | - | 994 | 9 | - | - | 9 |
| 應付代價 | - | - | - | 431,720 | - | 431,720 |
| 遞延稅項負債 | 121,145 | 9,799 | 85 | 16,416 | - | 137,646 |
| | <u>262,241</u> | <u>10,793</u> | <u>94</u> | <u>448,136</u> | <u>-</u> | <u>710,471</u> |
| 流動負債 | | | | | | |
| 貿易應付款項 | 2,632 | 67,397 | 584 | - | - | 3,216 |
| 應計款項、 已收按金及 其他應付款項 | 58,001 | 1,598,426 | 13,850 | - | - | 71,851 |
| 遞延收入 | 18,045 | 4,578,394 | 39,672 | - | - | 57,717 |
| 借款 | - | 5,901 | 51 | - | - | 51 |
| 債券 | 137,570 | - | - | - | - | 137,570 |
| 應付代價 | - | - | - | 310,704 | - | 310,704 |
| 應付稅項 | 17,128 | - | - | - | - | 17,128 |
| | <u>233,376</u> | <u>6,250,118</u> | <u>54,157</u> | <u>310,704</u> | <u>-</u> | <u>598,237</u> |
| 負債總額 | <u>495,617</u> | <u>6,260,911</u> | <u>54,251</u> | <u>758,840</u> | <u>-</u> | <u>1,308,708</u> |
| 權益及負債總額 | <u>1,531,921</u> | <u>11,039,209</u> | <u>95,655</u> | <u>717,436</u> | <u>(22,708)</u> | <u>2,322,304</u> |

(b) 未經審核備考合併綜合收益表

| | 就該等交易作出的備考調整 | | | | | | 經擴大 集團 人民幣千元 |
|--------------------------|---|--|---|-----------------|----------------|-----------------|--------------------|
| | 餘下 集團截至 二零一六年 六月三十日 止期間 人民幣千元 (附註1) | 目標集團 截至 二零一六年 九月三十日 止期間 英鎊 (附註2) | 目標集團 截至 二零一六年 九月三十日 止期間 人民幣千元 (附註2) | 其他備考調整 | | | |
| | | | | 人民幣千元 (附註4) | 人民幣千元 (附註5) | 人民幣千元 (附註6) | |
| 收入 | 444,904 | 8,967,455 | 80,934 | - | - | - | 525,838 |
| 銷售成本 | (184,390) | (2,800,744) | (25,278) | - | - | - | (209,668) |
| 毛利 | 260,514 | 6,166,711 | 55,656 | - | - | - | 316,170 |
| 其他收入及收益 | 12,162 | 2,599 | 23 | - | - | - | 12,185 |
| 透過損益按公平值計算之 金融資產虧損淨額 | (44,737) | - | - | - | - | - | (44,737) |
| 估計出售收益 | 61,865 | - | - | - | - | - | 61,865 |
| 出售及分銷開支 | (15,205) | - | - | - | - | - | (15,205) |
| 行政開支 | (85,667) | (3,147,973) | (28,411) | (22,708) | - | (12,683) | (149,469) |
| 財務成本淨額 | (5,005) | (1,446) | (13) | - | - | - | (5,018) |
| 其他營運開支 | (70) | - | - | - | - | - | (70) |
| 以權益結算之股份付款開支 | (7,696) | - | - | - | - | - | (7,696) |
| 除稅前溢利 | 176,161 | 3,019,891 | 27,255 | (22,708) | - | (12,683) | 168,025 |
| 稅項 | (36,283) | 451,155 | 4,072 | - | - | 2,537 | (29,674) |
| 期內溢利 | 139,878 | 3,471,046 | 31,327 | (22,708) | - | (10,146) | 138,351 |
| 以下應佔期內溢利： | | | | | | | |
| 本公司擁有人 | 99,459 | 3,471,046 | 31,327 | (22,708) | 37,032 | (10,146) | 134,964 |
| 非控股權益 | 40,419 | - | - | - | (37,032) | - | 3,387 |
| | 139,878 | 3,471,046 | 31,327 | (22,708) | - | (10,146) | 138,351 |
| 期內其他全面溢利／(虧損) (扣除所得稅) | | | | | | | |
| 其後可能重新分類至損益的項目： | | | | | | | |
| 換算海外經營業務之 匯兌差額 | 71,799 | - | (1,252) | - | - | - | 70,547 |
| 出售後所解除之匯兌差額 | (8,524) | - | - | - | - | - | (8,524) |
| 期內其他全面溢利／(虧損) (扣除所得稅) | 63,275 | - | (1,252) | - | - | - | 62,023 |
| 期內全面溢利總額 | 203,153 | 3,471,046 | 30,075 | (22,708) | - | (10,146) | 200,374 |
| 以下應佔期內全面溢利總額： | | | | | | | |
| 本公司擁有人 | 128,464 | 3,471,046 | 30,075 | (22,708) | 66,822 | (10,146) | 192,507 |
| 非控股權益 | 74,689 | - | - | - | (66,822) | - | 7,867 |
| | 203,153 | 3,471,046 | 30,075 | (22,708) | - | (10,146) | 200,374 |

(c) 未經審核備考合併現金流量表

| | 就該等交易作出的備考調整 | | | | | | | | 經擴大集團 人民幣千元 |
|-----------------------------|---|--|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| | 餘下 集團截至 二零一六年 六月三十日 止期間 人民幣千元 (附註1) | 目標集團 截至 二零一六年 九月三十日 止期間 英鎊 (附註2) | 目標集團 截至 二零一六年 九月三十日 止期間 人民幣千元 (附註2) | 其他備考調整 | | | | | |
| | | | | 人民幣千元 (附註3) | 人民幣千元 (附註4) | 人民幣千元 (附註6) | 人民幣千元 (附註7) | 人民幣千元 (附註8) | |
| 經營活動 | | | | | | | | | |
| 除稅前溢利 | 112,329 | 3,019,891 | 27,255 | - | (22,708) | (12,683) | 63,832 | - | 168,025 |
| 就下列各項作出調整： | | | | | | | | | |
| 利息收入 | (1,734) | (6,193) | (56) | - | - | - | - | - | (1,790) |
| 利息開支 | 5,005 | 7,639 | 69 | - | - | - | - | - | 5,074 |
| 估計出售收益 | - | - | - | - | - | - | (61,865) | - | (61,865) |
| 折舊及攤銷 | 48,739 | 292,438 | 2,639 | - | - | 12,683 | - | - | 64,061 |
| 以權益結算之股份付款開支 | (7,696) | - | - | - | - | - | - | - | (7,696) |
| 就其他應收款項確認之 減值撥回 | (5) | - | - | - | - | - | - | - | (5) |
| 透過損益按公平值計算之 金融資產虧損淨額 | 4,104 | - | - | - | - | - | - | - | 4,104 |
| 營運資金變動前之經營現金流量 | 160,742 | 3,313,775 | 29,907 | - | (22,708) | - | 1,967 | - | 169,908 |
| 貿易應收款項減少/(增加) | 1,562 | (489,793) | (4,421) | - | - | - | - | - | (2,859) |
| 已付按金、預付款項及 其他應收款項(增加)/減少 | (61,844) | 444,989 | 4,016 | - | - | - | (1,967) | - | (59,795) |
| 透過損益按公平值計算之 金融資產增加 | 42,318 | - | - | - | - | - | - | - | 42,318 |
| 存貨增加 | 43,549 | - | - | - | - | - | - | - | 43,549 |
| 遞延收入變動 | - | (1,082,213) | (9,767) | - | - | - | - | - | (9,767) |
| 貿易應付款項(減少)/增加 | (830) | 34,388 | 310 | - | - | - | - | - | (520) |
| 應計款項、已收按金及 其他應付款項增加/(減少) | 20,054 | (355,408) | (3,208) | - | - | - | - | - | 16,846 |
| 經營所得現金 | 205,551 | 1,865,738 | 16,837 | - | (22,708) | - | - | - | 199,680 |
| 已付利息 | (8,482) | (7,639) | (69) | - | - | - | - | - | (8,551) |
| (已付)/退還所得稅 | (44,329) | 600,156 | 5,417 | - | - | - | - | - | (38,912) |
| 經營活動所得現金淨額 | 152,740 | 2,458,255 | 22,185 | - | (22,708) | - | - | - | 152,217 |

| | 就該等交易作出的備考調整 | | | | | | | | 經擴大集團 人民幣千元 |
|------------------------------|---|--|---|-----------------|-----------------|----------------|----------------|----------------|------------------|
| | 餘下 集團截至 二零一六年 六月三十日 止期間 人民幣千元 (附註1) | 目標集團 | 目標集團 | 其他備考調整 | | | | | |
| | | 截至 二零一六年 九月三十日 止期間 英鎊 (附註2) | 截至 二零一六年 九月三十日 止期間 人民幣千元 (附註2) | 人民幣千元 (附註3) | 人民幣千元 (附註4) | 人民幣千元 (附註6) | 人民幣千元 (附註7) | 人民幣千元 (附註8) | |
| 投資活動 | | | | | | | | | |
| (已付)/已收利息 | (233) | 6,193 | 56 | - | - | - | - | - | (177) |
| 收購附屬公司之現金流出淨額 | (320,072) | - | - | (26,711) | - | - | - | 25,722 | (321,061) |
| 購買物業、廠房及設備 | (4,146) | (25,071) | (226) | - | - | - | - | - | (4,372) |
| 添置無形資產付款 | - | (515,891) | (4,656) | - | - | - | - | - | (4,656) |
| 撥充資本的開發成本上升 | (657) | - | - | - | - | - | - | - | (657) |
| 租賃預付款項之預付款 | (179) | - | - | - | - | - | - | - | (179) |
| 向關連方墊付現金 | - | (1,081,070) | (9,757) | - | - | - | - | - | (9,757) |
| 遞延收入增加 | (347) | - | - | - | - | - | - | - | (347) |
| 出售所得款項淨額 (扣除出售集團現金及現金等價物) | 215,000 | - | - | - | - | - | - | - | 215,000 |
| 投資活動所用現金淨額 | (110,634) | (1,615,839) | (14,583) | (26,711) | - | - | - | 25,722 | (126,206) |
| 融資活動 | | | | | | | | | |
| 償還銀行借款 | - | (662,093) | (5,976) | - | - | - | - | - | (5,976) |
| 普通股股息 | (238,329) | - | - | - | - | - | - | - | (238,329) |
| 發行債券 | 278,678 | - | - | - | - | - | - | - | 278,678 |
| 融資活動所得/(所用)現金淨額 | 40,349 | (662,093) | (5,976) | - | - | - | - | - | 34,373 |
| 現金及現金等價物增加淨額 | 82,455 | 180,323 | 1,626 | (26,711) | (22,708) | - | - | 25,722 | 60,384 |
| 期初現金及現金等價物 | 112,973 | 2,849,970 | 25,722 | - | - | - | - | (25,722) | 112,973 |
| 外匯匯率變動之影響淨額 | 58,777 | - | (1,090) | - | - | - | - | - | 57,687 |
| 期末現金及現金等價物 | 254,205 | 3,030,293 | 26,258 | (26,711) | (22,708) | - | - | - | 231,044 |

經擴大集團未經審核備考財務資料附註

- 1) 於二零一六年九月三十日，本集團已完成出售其於Sumpo International Holdings Limited及其附屬公司（「出售集團」）之全部股本權益（「出售事項」），出售集團主要於福建從事雞肉產品的買賣、生產及供應業務（「家禽業務」）。於完成後，Sumpo International Holdings Limited不再為本集團的附屬公司。剔除出售集團後的本集團（「餘下集團」）將不再從事家禽業務。

該等金額乃摘錄自餘下集團於二零一六年六月三十日的未經審核備考合併財務狀況表，餘下集團截至二零一六年六月三十日止期間的未經審核備考合併綜合收益表及未經審核備考合併現金流量表（載列於本公司日期為二零一六年九月十四日之就出售事項之已刊發通函）。

- 2) 目標集團於二零一六年九月三十日的經審核滙總財務狀況表乃摘錄自本通函附錄一所載目標集團的會計師報告，有關報告乃按1英鎊兌人民幣8.6651元的匯率由其呈列貨幣英鎊轉換為人民幣，有關計算乃分別根據來自彭博資訊及中國人民銀行於二零一六年九月三十日的匯率1英鎊兌1.2976美元及1美元兌人民幣6.6778元。

目標集團截至二零一六年九月三十日止期間的經審核滙總綜合收益表及現金流量表乃摘錄自本通函附錄一所載目標集團的會計師報告，有關報告乃按1英鎊兌人民幣9.0253元的匯率由其呈列貨幣英鎊轉換為人民幣，截至二零一六年九月三十日止六個月的平均匯率來自香港銀行公會。

將目標集團以其功能貨幣英鎊呈列之財務報表換算為本集團之呈列貨幣人民幣所產生之外匯虧損為人民幣1.3百萬元，乃於截至二零一六年六月三十日止期間之其他綜合收益予以確認。現金及現金等價物之外匯匯率變動影響為虧損人民幣1.1百萬元，乃於目標集團截至二零一六年九月三十日止期間之現金流量表內分開呈列。

董事會認為所採用之外匯匯率按上述披露之適當基準屬公平合理。董事認為英鎊兌人民幣貶值主要由於二零一六年六月三十日止期間英國人民公投脫歐所致。

- 3) 於收購事項完成後，本公司將間接擁有目標集團100%股本權益。目標集團的可識別資產及負債將根據香港財務報告準則（「香港財務報告準則」）第3號「業務合併」下的收購會計法，按彼等的公平值計入本公司的合併財務報表。
- (a) 是項調整指確認所收購可識別資產及所承擔負債的公平值超出目標集團資產及負債賬面值的部分。所收購及所承擔的目標集團可識別資產及負債的公平值乃根據香港財務報告準則第3號「業務合併」釐定。就未經審核備考財務資料而言，董事已透過參考中證評估有限公司就其工作於二零一六年九月三十日出具的評值報告（「評值報告」），評估目標集團可識別資產及負債於二零一六年九月三十日的公平值。
- (b) 根據該等買賣協議，收購該等目標公司100%股本權益之代價由預付款項、完成價值減預付款項、任何初步調整付款、任何正數調整付款、遞延付款、任何國家保險供款責任不足金額付款及任何獲利能力代價組成。代價（不包括任何累計調整付款，即任何初步調整付款、任何正數調整付款及任何國家保險供款責任不足金額付款）不得超過150.0百萬美元（相等於約人民幣1,001.7百萬元），而根據該等買賣協議所載方法計算之累計調整付款不得超過10.0百萬美元。就未經審核備考財務資料而言，董事已透過參考中證評估有限公司於二零一六年九月三十日出具的的評值報告，評估總代價的公平值。

總代價之總現值估計約為115.7百萬美元（相當於約人民幣773.2百萬元），由已於二零一六年十月支付之預付款項4.0百萬美元（相當於約人民幣26.7百萬元）、將於完成後應付之完成價值減預付款項31.0百萬美元（相當於約人民幣207.0百萬元）、將於完成日期後十個營業日內應付之初步調整付款6.1百萬美元（相當於約人民幣41.0百萬元）、將於二零一七年二月二十八日及完成後兩者中之較遲日期應付之遞延付款10.0百萬美元（相當於約人民幣66.8百萬元）及估計約為64.6百萬美元（相當於約人民幣431.7百萬元）之獲利能力代價之公平值組成。獲利能力代價之公平值乃基於產生自二零一七年、二零一八年及二零一九年之預計未來收入進行估值，且有關金額不得超過105.0百萬美元（相當於約人民幣701.2百萬元）。

商譽約人民幣666.1百萬元乃由總代價約人民幣773.2百萬元之公平值與目標集團於二零一六年九月三十日可識別資產及負債之公平值約人民幣107.1百萬元之差額所產生。

目標集團於二零一六年九月三十日的可識別資產及負債的公平值主要來自根據香港財務報告準則第3號「業務合併」予以確認。就未經審核備考財務資料而言，董事已透過參考評值報告來評估目標集團於二零一六年九月三十日的可識別資產及負債的公平值。可識別資產及負債的公平值由目標集團於二零一六年九月三十日估值為6.2百萬美元（相當於人民幣41.4百萬元或4.8百萬英鎊）之資產淨值（與彼等截至該日的賬面值相若）及業務合併的無形資產12.3百萬美元（相當於人民幣82.1百萬元）組成，該等無形資產包括自主開發軟件及工具、品牌名稱及未完成銷售合約分別約2.0百萬美元（相等於約人民幣13.3百萬元）、1.3百萬美元（相等於約人民幣8.5百萬元）及9.0百萬美元（相等於約人民幣60.3百萬元），減去就公平值調整確認之遞延所得稅負債2.5百萬美元（相等於約人民幣16.4百萬元）。經參考評值報告，自主開發軟件及工具的賬面值乃基於成本法項下新方法的重置成本，而品牌名稱及未完成銷售合約的賬面值在有關價值取決於產生自使用品牌及合約的預計未來經濟利益時乃基於收入法。品牌名稱根據香港會計準則第38號「無形資產」確認為一項可識別無形資產（由於其可分離並能夠可靠計量）。其於收購日期按公平值確認，並隨後按成本減累計攤銷列賬。

產生自建議收購目標集團100%股本權益的商譽計算如下：

| | 人民幣百萬元 | 百萬美元 |
|----------------------------------|---------------------|--------------------|
| 預付款項 | 26.7 | 4.0 |
| 完成價值減預付款項 | 207.0 | 31.0 |
| 初步調整付款 | 41.0 | 6.1 |
| 遞延付款 | 66.8 | 10.0 |
| 獲利能力代價的公平值 | <u>431.7</u> | <u>64.6</u> |
| 總代價的公平值 | <u>773.2</u> | <u>115.7</u> |
| 減：所收購可識別資產及所承擔負債 於二零一六年九月三十日的 | | |
| 資產淨值 | (41.4) | (6.2) |
| 產生自業務合併的無形資產 | (82.1) | (12.3) |
| 產生自業務合併的無形資產的 遞延稅項負債 | <u>16.4</u> | <u>2.5</u> |
| | <u>(107.1)</u> | <u>(16.0)</u> |
| 商譽 | <u><u>666.1</u></u> | <u><u>99.7</u></u> |

由於代價及目標集團資產及負債於實際完成日期的公平值可能與編製經擴大集團未經審核備考財務資料時採用的公平值存在重大差別，故將就收購事項確認的可識別資產淨值（包括無形資產）及商譽的最終金額可能有別於本文呈列的金額，且可能存在重大差異。

董事已參考香港會計準則第36號「資產減值」評估物業、廠房及設備及無形資產是否出現任何減值跡象。就商譽而言，董事已參照香港會計準則第36號「資產減值」進行減值測試。

董事認為，目標集團為一項發展中業務，於過去三年的盈利往績呈上升之勢（如本通函附錄一所載的會計師報告所示）。此外，董事認為於可見將來不會出現對目標集團造成不利影響的重大變動。根據上述評估，董事認為，就未經審核備考財務資料而言，物業、廠房及設備、無形資產及商譽的價值並無減值跡象。

本公司將會採納一致的會計政策及主要假設及估值方法（用於未經審核備考財務資料），來評估經擴大集團未來的商譽減值，並與其當前核數師交流有關基準。

有關金額按1美元兌人民幣6.6678元的匯率由美元換算為人民幣，按1英鎊兌1.2976美元的匯率由英鎊換算為美元，以及按1英鎊兌人民幣8.6651元的匯率由英鎊換算為人民幣。該等匯率來源載列於附註2。

- (c) 除為數4.0百萬美元（相等於約人民幣26.7百萬元）的預付款項將以現金結清外，董事預期餘下的代價將以本集團的內部資源及／或債務或股權融資的方式撥付。於最後實際可行日期，本集團並無就股權集資或債務融資訂立任何實質協議及安排。誠如該等買賣協議中所訂明，Paul Wedgwood結欠目標集團之董事貸款0.5百萬英鎊（相等於約人民幣4.1百萬元）將於完成時通過抵銷PW百分比的初步代價全數結清。因此，就編製經擴大集團未經審核備考財務資料而言，當中假設將會確認46.5百萬美元（相等於約人民幣310.7百萬元）的流動負債及64.6百萬美元（相等於約人民幣431.7百萬元）的非流動負債，以反映應付予賣方之代價。

流動負債46.5百萬美元（相當於約人民幣310.7百萬元）為估計完成價值減預付款項31.0百萬美元（相當於約人民幣207.0百萬元），初步調整付款6.1百萬美元（相當於約人民幣41.0百萬元）及遞延付款10.0百萬美元（相當於約人民幣66.8百萬元）減Paul Wedgwood應付予目標集團之款項0.5百萬英鎊（相當於約人民幣4.1百萬元）。該等金額預期自完成日期起於一年內結付。

為數64.6百萬美元的非流動資產（相當於約人民幣431.7百萬元）為估計獲利能力代價約64.6百萬美元（相當於約人民幣431.7百萬元），預期自完成日期起一年後結付。

- 4) 該項調整為本集團就收購事項應付的專業費用及交易成本估計合共約人民幣22.7百萬元。

就經擴大集團的未經審核備考合併綜合收益表及未經審核備考合併現金流量表而言，收購事項的估計交易成本為人民幣22.7百萬元乃假設將於收購事項完成時支付。該備考調整預期不會對經擴大集團的未經審核備考合併綜合收益表或未經審核備考合併現金流量表造成持續影響。

- 5) 該等金額為被收購集團非控股權益截至二零一六年六月三十日止期間應佔的溢利分成及全面溢利調整，假設就未經審核備考財務資料而言，收購被收購集團97%股本權益已於二零一六年一月一日完成。

- 6) 以下所載的調整乃就經擴大集團未經審核備考合併綜合收益表而作出：
- (a) 於參考中證評估有限公司於二零一六年九月三十日就目標集團出具的評值報告，已根據產生自目標集團業務合併的無形資產的公平值分別確認額外攤銷開支人民幣12.7百萬元，總計人民幣82.1百萬元。就本未經審核備考財務資料而言，董事認為二零一六年九月三十日與二零一六年一月一日期間並無重大變動，故並無獨立編製二零一六年一月一日之估值報告。於本報告編製完成後，編製經擴大集團未經審核備考財務資料中的額外攤銷開支可能與本附錄中所呈列金額有所差異。
 - (b) 確認上文附註3(b)及的遞延所得稅負債所產生的目標集團相關遞延所得稅影響為人民幣2.5百萬元，總計為人民幣16.4百萬元。
- 7) 調整主要為出售出售集團的收益對經擴大集團於二零一六年六月三十日止期間的未經審核備考合併現金流量表的影響。
- 8) 就經擴大集團截至二零一六年六月三十日止期間的未經審核備考合併現金流量表所作的調整為所收購的目標集團現金及現金等價物，猶如收購事項已於二零一六年一月一日發生。
- 9) 除該等交易外，概無對經擴大集團的未經審核備考財務資料表作出其他調整，以反映本集團與被收購集團於二零一六年六月三十日後，或與目標集團於二零一六年九月三十日後的任何交易成果或所訂立的其他交易。

以下為羅兵咸永道會計師事務所（香港執業會計師）發出的報告全文，以供載入本通函內。



羅兵咸永道

獨立申報會計師就編製未經審計備考財務資料的鑑證報告

致樂遊科技控股有限公司
列位董事

本所已對樂遊科技控股有限公司（「貴公司」）及其附屬公司（統稱「貴集團」）、Digital Extremes Ltd.及其附屬公司（「被收購集團」）以及Fireteam Limited、Splash Damage Limited及Splash Damage Limited的附屬公司及Warchest Limited（「目標集團」）（統稱「經擴大集團」）的未經審計備考財務資料（由貴公司董事編製，並僅供說明用途）完成鑑證工作並作出報告。未經審計備考財務資料包括貴公司就其收購被收購集團及擬收購目標集團（「該項交易」）而於二零一七年二月二十二日刊發的通函中第III-1至III-13頁內所載有關於二零一六年六月三十日的未經審計備考合併財務狀況表、截至二零一六年六月三十日止期間的未經審計備考合併綜合收益表、截至二零一六年六月三十日止期間的未經審計備考合併現金流量表以及相關附註（「未經審計備考財務資料」）。貴公司董事用於編製未經審計備考財務資料的適用標準載於第III-1至III-13頁。

未經審計備考財務資料由貴公司董事編製，以說明該項交易對貴集團於二零一六年六月三十日的財務狀況以及截至二零一六年六月三十日止期間貴集團財務表現和現金流量可能造成的影響，猶如該項交易分別於二零一六年六月三十日及二零一六年一月一日已經發生。在此過程中，貴公司董事從貴集團截至二零一六年六月三十日止期間的未經審計備考財務資料摘錄有關貴集團財務狀況、財務表現和現金流量的資料，而上述未經審計備考財務資料由另一名會計師出具的獨立申報會計師的鑑證報告已根據香港聯合交易所有限公司證券上市規則（「上市規則」）第4.29(7)段刊發。

羅兵咸永道會計師事務所，香港中環太子大廈廿二樓
總機：+852 2289 8888，傳真：+852 2810 9888，www.pwchk.com

貴公司董事對未經審計備考財務資料的責任

貴公司董事負責根據上市規則第4.29條及參考香港會計師公會（「會計師公會」）頒佈的會計指引第7號「編製備考財務資料以載入投資通函內」（「會計指引第7號」），編製未經審計備考財務資料。

我們的獨立性和品質控制

我們已遵守會計師公會頒佈的職業會計師道德守則中對獨立性及其他道德的要求，有關要求是基於誠信、客觀、專業勝任能力和應有的審慎、保密及專業行為的基本原則而制定的。

本所應用會計師公會頒佈的香港質量控制準則第1號，因此維持全面的質量控制制度，包括將有關遵守道德要求、專業準則以及適用的法律及監管要求的政策和程序記錄為書面文件。

申報會計師對未經審計備考財務資料的責任

本所的責任是根據上市規則第4.29(7)條的規定，對未經審計備考財務資料發表意見並向閣下報告。與編製未經審計備考財務資料時所採用的任何財務資料相關的由本所曾發出的任何報告，本所除對該等報告出具日的報告收件人負責外，本所概不承擔任何其他責任。

本所根據會計師公會頒佈的香港鑑證業務準則第3420號「就編製招股章程內備考財務資料作出報告的鑑證業務」執行我們的工作。該準則要求我們計劃和實施程序以對董事是否根據上市規則第4.29及參考會計師公會頒佈的會計指引第7號編製未經審計備考財務資料獲取合理保證。

就本業務而言，本所沒有責任更新或重新出具就在編製未經審計備考財務資料時所使用的歷史財務資料而發出的任何報告或意見，且在本業務過程中，我們也不對在編製未經審計備考財務資料時所使用的財務資料進行審計或審閱。

將未經審計備考財務資料包括在通函中，目的僅為說明某一重大事項或交易對該實體未經調整財務資料的影響，猶如該事項或交易已在為說明為目的而選擇的較早日期發生。因此，我們不對該項交易於二零一六年六月三十日或二零一六年一月一日的實際結果是否如同呈報一樣發生提供任何保證。

就未經審計備考財務資料是否已按照適用標準適當地編製的合理保證的鑑證業務，涉及實施程序以評估董事用以編製未經審計備考財務資料的適用標準是否提供合理基準，以呈列該事項或交易直接造成的重大影響，並須就以下事項獲取充分適當的證據：

- 相關備考調整是否適當地按照該等標準編製；及
- 未經審計備考財務資料是否反映已對未經調整財務資料作出的適當調整。

所選定的程序取決於申報會計師的判斷，並考慮申報會計師對該公司性質的了解、與編製未經審計備考財務資料有關的事項或交易以及其他相關業務情況的了解。

本業務也包括評估未經審計備考財務資料的整體呈列方式。

我們相信，我們獲取的證據是充分、適當的，為發表意見提供了基礎。

意見

本所認為：

- a) 未經審計備考財務資料已由 貴公司董事按照所述基準適當編製；
- b) 該基準與 貴集團的會計政策一致；及
- c) 就根據上市規則第4.29(1)條所披露的未經審計備考財務資料而言，該等調整是適當的。

羅兵咸永道會計師事務所

執業會計師

香港，二零一七年二月二十二日

1. 責任聲明

本通函（本董事願共同及個別承擔全部責任）包含遵照上市規則而提供的詳情，旨在提供有關本公司的資料。董事在作出一切合理查詢後，確認據彼等所深知及確信，本通函所載資料在所有重要方面均屬正確完備，無誤導或欺詐成分，且並無遺漏其他事實，致使本通函所載任何聲明或本通函有所誤導。

2. 權益披露

(1) 董事及主要行政人員權益

於最後實際可行日期，本公司各董事及主要行政人員於本公司或其任何相聯法團（定義見證券及期貨條例第XV部）之股份、相關股份及債權證中擁有根據證券及期貨條例第XV部第7及8分部須知會本公司及聯交所之權益或淡倉（包括根據證券及期貨條例該等條文被當作或視為擁有之權益及淡倉），或根據證券及期貨條例第352條須載入其所提及之登記冊或須根據上市發行人董事進行證券交易的標準守則（「標準守則」）須通知本公司及聯交所的權益及淡倉如下：

於最後實際可行日期於股份及相關股份之好倉

| 董事／主要行政 人員姓名 | 身份／權益性質 | 所持股份／ 相關股份數目 | 佔本公司 已發行股本的 概約百分比 |
|----------------------|---------|-----------------|-------------------------|
| 蕭士仁先生 ⁽¹⁾ | 受控制法團權益 | 545,050,000 | 19.00% |
| 王海彤先生 ⁽²⁾ | 實益擁有人 | 14,400,000 | 0.50% |
| 羅建發先生 ⁽³⁾ | 實益擁有人 | 14,400,000 | 0.50% |
| 黃家輝先生 | 實益擁有人 | 80,000 | 0.003% |

附註：

1. 蕭士仁先生持有泰發科技有限公司之全部已發行股本，因而直接持有545,050,000股股份。
2. 該數目為授予王海彤先生之購股權數。
3. 該數目為授予羅建發先生之購股權數。

除上文所披露者外，於最後實際可行日期，概無本公司董事及主要行政人員於本公司或其任何相聯法團（定義見證券及期貨條例第XV部）之股份、相關股份及債權證中擁有根據證券及期貨條例第XV部第7及8分部須知會本公司及聯交所之權益或淡倉（包括根據證券及期貨條例該等條文被當作或視為擁有之權益及淡倉），或根據證券及期貨條例第352條須載入其所提及之登記冊或須根據標準守則須通知本公司及聯交所的權益及淡倉。

(2) 主要股東權益

於最後實際可行日期，以下人士（本公司董事或主要行政人員除外）及公司於本公司股份或相關股份中擁有記錄於本公司根據證券及期貨條例第336條須存置的登記冊或根據證券及期貨條例第XV部第2及第3分部須向本公司及聯交所披露的權益或淡倉，或於附帶可於任何情況下在本公司股東大會上投票之權利的任何類別股本中直接或間接擁有其面值5%或以上的權益：

於最後實際可行日期於股份之好倉

| 姓名 | 身份／權益性質 | 所持股份總數 | 佔本公司 已發行股本的 概約百分比 |
|-------------------------|------------------|-------------|-------------------------|
| Port New Limited | 實益擁有人 | 835,570,000 | 29.13% |
| 郁國祥 | 受主要股東控制之 法團權益 | 835,570,000 | 29.13% |
| 泰發科技有限公司 ⁽¹⁾ | 實益擁有人 | 545,050,000 | 19.00% |

附註：

1. 董事蕭士仁先生持有泰發科技有限公司之全部已發行股本。

除上文所披露者外，就任何本公司董事及主要行政人員所知，於最後實際可行日期，概無其他並非本公司董事或主要行政人員之人士或公司於股份及本公司相關股份中擁有或視為擁有記錄於本公司根據證券及期貨條例第336條須存置的登記冊或根據證券及期貨條例第XV部第2及第3分部須向本公司及聯交所披露的任何權益或淡倉。

3. 服務合約

於最後實際可行日期，董事概無與本集團任何成員公司訂立或擬訂立任何服務合約（不包括於一年內屆滿或本集團有關成員公司可於一年內毋須支付賠償（法定賠償除外）而終止之合約）。

4. 董事於競爭業務之權益

於最後實際可行日期，就董事所知，董事或建議董事及彼等各自之聯繫人士概無於任何與經擴大集團業務直接或間接構成競爭或可能構成競爭的任何業務中擁有任何權益。

5. 董事於對本集團重大的資產、合約或安排中的權益

於二零一六年八月十日，本公司與傅建萍女士訂立買賣協議。據此，本公司有條件同意出售及傅建萍女士有條件同意購買Sumpo International Holdings Limited之全部已發行股本，總代價為人民幣215,000,000元（相當於約258,000,000港元），惟受買賣協議的條款及條件所限（「出售事項」）。出售事項已於二零一六年九月三十日完成而本公司已於二零一六年九月三十日收取有關代價。於Sumpo International Holdings Limited將不再為本公司之附屬公司而為傅建萍女士全資所有。傅建萍女士為乃本公司執行董事林慶麟先生之配偶。更多詳情請參見本公司日期為二零一六年八月十日及二零一六年九月三十日之公告，以及本公司日期為二零一六年九月十四日之通函。

除上文所披露者外，於最後實際可行日期：

- (i) 自二零一五年十二月三十一日（即本集團最近期刊發經審核賬目的編製日期）以來，概無董事或建議董事於本集團任何成員公司所購買、出售或租賃，或本集團任何成員公司擬購買、出售或租賃的任何資產中擁有任何直接或間接權益；及
- (ii) 概無董事於本集團任何成員公司所訂立且於最後實際可行日期仍然生效及對本集團整體業務有重大影響的任何合約或安排中擁有重大權益。

6. 訴訟

於最後實際可行日期，經擴大集團任何成員公司概無牽涉任何重大訴訟或仲裁，且就董事所知，經擴大集團任何成員公司概無尚未了結或面臨威脅之重大訴訟或索償。

7. 重大合約

經擴大集團於緊接最後實際可行日期前兩年內訂立屬重大或可能屬重大之合約（並非於日常業務過程中訂立之合約）如下：

- (a) 主買賣協議；
- (b) 購股權持有人買賣協議；
- (c) Multi Dynamic Games就完美在線於獨家分銷協議及Digital Extremes股份中權益與完美在線於二零一四年十二月五日所訂立之附屬協議；
- (d) 補充買賣協議；
- (e) 第二份收購協議；
- (f) 馬景財先生、葉興海先生、樂遊世界科技（深圳）有限公司（本公司的全資附屬公司）就轉讓惠州智彬科技有限公司之全部股權於二零一六年三月十日所訂立之股權轉讓協議（「惠州收購協議」）；
- (g) 惠州收購協議各方就終止惠州收購協議於二零一六年十一月九日所訂立之註銷協議；

- (h) 本公司與傅建萍女士就出售Sumpo International Holdings Limited及其附屬公司於二零一六年八月十日所訂立之買賣協議；
- (i) 本公司與Chance Talent Management Limited就本公司將予發行本金總額42,000,000美元之固定票息之可贖回債券於二零一六年四月二十八日所訂立之認購協議；及
- (j) Warchest及Nexon America就終止授予Nexon America維護、發行、營運及分銷《核彈風雲》(Dirty Bomb)之獨家權利及許可於二零一七年一月十七日所訂立的終止及和解協議。

8. 重大不利變動

於最後實際可行日期，董事概不知悉本公司自二零一五年十二月三十一日（即編製本公司最近期經審核財務報表之日期）以來之財務狀況或貿易前景有任何重大不利變動。

9. 專家及同意書

於本通函中所提及或提供本通函所載意見或建議之專家之專業資格如下：

| 名稱 | 專業資格 |
|-------------------|--|
| 海通國際資本有限公司 | 一間根據證券及期貨條例可從事第6類（就機構融資提供意見）受規管活動之持牌法團 |
| 羅兵咸永道會計師事務所 | 註冊會計師 |
| Bennett Jones LLP | 本公司於安大略法律方面的法律顧問 |
| KWM Europe LLP | 本公司於中國法律方面的法律顧問 |
| 霍金路偉律師行 | 本公司於制裁法律方面的法律顧問 |
| 弗若斯特沙利文 國際有限公司 | 行業顧問 |

於最後實際可行日期，上述各專家已就本通函之刊發發出書面同意書，同意以現時所示之形式及涵義載入其意見或函件及引述其名稱，且迄今並未撤回有關同意書。

於最後實際可行日期，上述各專家均無於本集團任何成員公司持有任何股權或認購或提名他人認購本集團任何成員公司證券的權利（不論是否可依法強制執行）。

於最後實際可行日期，上述各專家均無在本集團任何成員公司自二零一五年十二月三十一日（即本集團最近期刊發經審核賬目的編製日期結算日）以來所收購或出售或租用，或本集團任何成員公司建議收購或出售或租用的任何資產中，擁有任何直接或間接權益。

10. 該等標的公司的知識產權

(a) 商標

於最後實際可行日期，該等標的公司已登記以下就該等標的公司的業務而言被視為屬重大的商標：

| 編號 | 註冊所有人 | 商標 | 註冊編號 | 註冊地 | 等級 | 註冊日期 | 到期日期 |
|--------------|------------------|------------------|---------------------------|-----|---|-----------------------------|--------------|
| <i>被收購集團</i> | | | | | | | |
| 1. | Digital Extremes | EVOLUTION ENGINE | 3909603 | 美國 | 9 (US 21、23、26、36、38) | 二零一一年一月二十五日 | 二零二一年一月二十五日 |
| 2. | Digital Extremes | Digital Extremes | 4488376 | 美國 | 9 (US 21、23、26、36、38) | 二零一四年二月二十五日 | 二零二四年二月二十五日 |
| 3. | Digital Extremes | WARFRAME | 4419480 | 美國 | 9 (US 21、23、26、36、38) 41 (US 100、101、107) | 二零一三年十月十五日 | 二零二三年十月十五日 |
| 4. | Digital Extremes | Lotus (Design) | 4681057 | 美國 | 9 (US 21、23、26、36、38) 25 (US 22、39) 41 (US 100、101、107) | 二零一五年二月三日 | 二零二五年二月三日 |
| 5. | Digital Extremes | WARFRAME | 4659588 | 美國 | 16 (US 2、5、22、23、29、37、38、50) 20 (US 2、13、22、25、32、50) 25 (US 22、39) 28 (US 22、23、38、50) | 二零一四年十二月二十三日 | 二零二四年十二月二十三日 |
| 6. | Digital Extremes | Lotus (Design) | TMA926283 | 加拿大 | 9、16、25、41、42 | 二零一六年一月十八日 | 二零三一年一月十八日 |
| 7. | Digital Extremes | Evolution Engine | TMA771289 | 加拿大 | 9 | 二零一零年七月六日 | 二零二五年七月六日 |
| 8. | Digital Extremes | DIGITAL EXTREMES | TMA670415 | 加拿大 | 9、12、14、16、18、21、25、28、35、41、42 | 二零零六年八月十八日 | 二零二一年八月十八日 |
| 9. | Digital Extremes | Warframe | TMA872129 | 加拿大 | 6、9、14、16、19、20、21、25、41、42 | 二零一四年二月二十五日 | 二零二九年二月二十五日 |
| 10. | Digital Extremes | warframe | 5670729 | 日本 | 9、41 | 二零一四年五月十六日 | 二零二四年五月十六日 |
| 11. | Digital Extremes | warframe | 5899557 | 日本 | 16、25、28 | 二零一六年十一月二十五日 | 二零二六年十一月二十五日 |
| 12. | Digital Extremes | WARFRAME | 11792215 | 歐盟 | 9、16、41、42 | 二零一三年九月二十五日 | 二零二三年五月三日 |
| 13. | Digital Extremes | WARFRAME | 015530678 | 歐盟 | 16、20、28 | 二零一六年十月十三日 | 二零二六年六月十日 |
| 14. | Digital Extremes | WARFRAME | 2013 94605 ⁽¹⁾ | 土耳其 | 9、16、41、42 | 二零一三年十一月二十一日 ⁽²⁾ | 二零二三年十一月二十一日 |
| 15. | Digital Extremes | WARFRAME | 14015301 | 中國 | 9 | 二零一五年三月十四日 | 二零二五年三月十三日 |
| 16. | Digital Extremes | WARFRAME | 14020915 | 中國 | 28 | 二零一五年三月十四日 | 二零二五年三月十三日 |
| 17. | Digital Extremes | WARFRAME | 14020952 | 中國 | 41 | 二零一五年四月十四日 | 二零二五年四月十三日 |
| 18. | Digital Extremes | WARFRAME | 1598369 | 澳洲 | 9、28、41 | 二零一四年七月二十三日 | 二零二三年十二月二十三日 |
| 19. | Digital Extremes | WARFRAME | 303797669 | 香港 | 9、16、25、28、41、42 | 二零一六年六月六日 | 二零二六年六月五日 |

附註：

- (1) 此為相關商標註冊證的商標授權編號。
- (2) 此為土耳其專利局之前申請註冊相關商標的日期。授權相關商標註冊證的日期為二零一四年十一月二十四日。

| 編號 | 註冊所有人 | 商標 | 註冊編號 | 註冊地 | 等級 | 註冊日期 | 到期日期 |
|-------------|---------------|---|--|----------------|--|---------------------------------------|-------------|
| <i>目標集團</i> | | | | | | | |
| 1. | Splash Damage |  | UK00002488680 | 英國 | 9、16、25、28、35、38、41、42、45 | 二零零九年一月三十日 | 二零一八年五月二十八日 |
| 2. | Splash Damage | SPLASH DAMAGE | UK00002488681 | 英國 | 9、16、25、28、35、38、41、42、45 | 二零零九年一月三十日 | 二零一八年五月二十八日 |
| 3. | Splash Damage | SPLASH DAMAGE | 011283371 | 歐盟 | 9、35、38、41、42 | 二零一三年三月十一日 | 二零二二年十月二十二日 |
| 4. | Fireteam | FIRETEAM | 010288702 | 歐盟 | 9、35、38、41、42 | 二零一二年四月二十五日 | 二零二一年十一月十七日 |
| 5. | Fireteam | FIRETEAM | 1165132 | 南韓 (包含國際申請部分) | 9、28、35、38、41、42 | 國際註冊日期：二零一二年十月四日； 南韓註冊日期：二零一五年六月十日 | 二零二二年十月四日 |
| 6. | Fireteam | FIRETEAM | 1165132 | 俄羅斯 (包含國際申請部分) | 9、28、35、38、41、42 | 二零一二年十月四日 | 二零二二年十月四日 |
| 7. | Fireteam | FIRETEAM | 國際註冊編號 1165132 美國註冊編號 4531359 | 美國 (包含國際申請部分) | 9 (US 21、23、26、36、38) 28 (US 22、23、38、50) 35 (US 100、101、102) 38 (US 100、101、104) 41 (US 100、101、107) 42 (US 100、101) | 國際備案日期：二零一二年十月四日 美國註冊日期：二零一四年五月二十日 | 二零二二年十月四日 |
| 8. | Fireteam | FIRETEAM | 1165132 | 日本 (包含國際申請部分) | 9、28、35、38、41、42 | 二零一二年十月四日 | 二零二二年十月四日 |
| 9. | Warchest | DIRTY BOMB | 010444719 | 歐盟 | 9、35、38、41、42 | 二零一二年六月十八日 | 二零二二年一月二十七日 |
| 10. | Warchest | DIRTY BOMB | 563652 | 俄羅斯 | 9、35、38、41、42 | 二零一六年二月三日 | 二零二四年六月十七日 |
| 11. | Warchest | DIRTY BOMB | 4490532 | 美國 | 9 (US 21、23、26、36、38) 35 (US 100、101、102) 38 (US 100、101、104) 41 (US 100、101、107) 42 (US 100、101) | 二零一四年三月四日 | 二零二四年三月四日 |
| 12. | Warchest | EXTRACTION | 012094975 | 歐盟 | 9、35、38、41、42 | 二零一四年一月三十一日 | 二零二三年八月二十八日 |
| 13. | Warchest | RAD SOLDIERS | 010778744 | 歐盟 | 9、35、38、41、42 | 二零一二年九月十五日 | 二零二二年四月二日 |
| 14. | Warchest | RAD SOLDIERS | 1160523 | 日本-國際註冊標識 | 9、35、38、41、42 | 二零一二年十月四日 | 二零二二年十月四日 |
| 15. | Warchest | RAD SOLDIERS | 1160523 | 南韓-國際註冊標識 | 9、35、38、41、42 | 二零一二年十月四日 | 二零二二年十月四日 |

| 編號 | 註冊所有人 | 商標 | 註冊編號 | 註冊地 | 等級 | 註冊日期 | 到期日期 |
|-----|----------|--------------|-----------|----------------------|---|--|-----------------|
| 16. | Warchest | RAD SOLDIERS | 1160523 | 俄羅斯聯邦 —國際 註冊標識 | 9、35、38、41、42 | 二零一二年 十月四日 | 二零二二年 十月四日 |
| 17. | Warchest | RAD SOLDIERS | 1160523 | 美國—國際 註冊標識 | 9 (US 21、23、26、36、38) 35 (US 100、101、102) 38 (US 100、101、104) 41 (US 100、101、107) 42 (US 100、101) | 國際備案日期： 二零一二年 十月四日 美國註冊日期： 二零一四年 七月二十九日 | 二零二二年 十月四日 |
| 18. | Warchest | TEMPO | 012132767 | 歐盟 | 9、35、41、42 | 二零一四年 十二月十二日 | 二零二三年 十月十五日 |
| 19. | Warchest | TEMPO | 4741816 | 美國 | 9 (US 21、23、26、36、38) 35 (US 100、101、102) 41 (US 100、101、107) 42 (US 100、101) | 二零一五年 五月二十六日 | 二零二五年 五月二十六日 |
| 20. | Warchest | WARCHEST | 010288686 | 歐盟 | 9、35、38、41、42 | 二零一二年 四月十日 | 二零二一年 十一月十七日 |
| 21. | Warchest | WARCHEST | 1160832 | 南韓—國際 註冊標識 | 9、35、38、41、42 | 二零一二年 十月四日 | 二零二二年 十月四日 |
| 22. | Warchest | WARCHEST | 1160832 | 俄羅斯聯邦 —國際 註冊標識 | 9、35、38、41、42 | 二零一二年 十月四日 | 二零二二年 十月四日 |
| 23. | Warchest | WARCHEST | 1160832 | 美國—國際 註冊標識 | 9 (US 21、23、26、36、38) 35 (US 100、101、102) 38 (US 100、101、104) 41 (US 100、101、107) 42 (US 100、101) | 國際備案日期： 二零一二年 十月四日 美國註冊日期： 二零一四年 七月十五日 | 二零二二年 十月四日 |

(b) 域名

於最後實際可行日期，該等標的公司已註冊以下就該等標的公司的業務而言被視為屬重大的域名：

| 註冊所有人 | 域名 | 到期日期 |
|--------------------|---------------------|--------------|
| <i>被收購集團</i> | | |
| 1 Digital Extremes | digitalextremes.com | 二零二一年十一月十八日 |
| 2 Digital Extremes | warframe.com | 二零一九年八月十八日 |
| <i>目標集團</i> | | |
| 3 Splash Damage | fireteam.net | 二零一七年八月四日 |
| 4 Splash Damage | splashdamage.biz | 二零二二年一月二十二日 |
| 5 Splash Damage | splashdamage.co | 二零一七年十月二十一日 |
| 6 Splash Damage | splashdamage.co.uk | 二零一七年十一月二十七日 |
| 7 Splash Damage | splashdamage.com | 二零一八年四月十一日 |
| 8 Splash Damage | splashdamage.eu | 二零一七年六月三十日 |
| 9 Splash Damage | splashdamage.info | 二零二二年一月十三日 |
| 10 Splash Damage | splashdamage.net | 二零二二年一月十三日 |
| 11 Splash Damage | splashdamage.org | 二零二二年一月十三日 |
| 12 Splash Damage | splashdamage.tv | 二零二二年一月十三日 |
| 13 Splash Damage | splashdamage.uk | 二零一八年一月五日 |
| 14 Splash Damage | warchest.com | 二零一七年九月二十六日 |
| 15 Splash Damage | warchestgames.com | 二零一七年十一月二十五日 |
| 16 Splash Damage | dirtybombgame.com | 二零一七年十一月二十一日 |

| 註冊所有人 | 域名 | 到期日期 |
|------------------|------------------------|--------------|
| 17 Splash Damage | dirtybombthegame.co.uk | 二零一八年十一月二十一日 |
| 18 Splash Damage | dirtybombthegame.com | 二零一七年十一月二十一日 |
| 19 Splash Damage | playdirtybomb.com | 二零一七年十一月二十一日 |
| 20 Splash Damage | radsoldiers.asia | 二零一八年四月十九日 |
| 21 Splash Damage | radsoldiers.biz | 二零一七年四月十八日 |
| 22 Splash Damage | radsoldiers.co.uk | 二零一八年四月十九日 |
| 23 Splash Damage | radsoldiers.com | 二零一九年三月二十九日 |
| 24 Splash Damage | radsoldiers.info | 二零一七年四月十九日 |
| 25 Splash Damage | radsoldiers.net | 二零一七年四月十九日 |
| 26 Splash Damage | radsoldiers.org | 二零一七年四月十九日 |
| 27 Splash Damage | radsoldiers.pro | 二零一八年四月十九日 |
| 28 Splash Damage | radsoliders.tv | 二零一七年四月十九日 |
| 29 Splash Damage | radthegame.com | 二零一九年二月十四日 |
| 30 Splash Damage | tempo-game.com | 二零一七年五月二日 |
| 31 Splash Damage | tempothegame.com | 二零一七年五月二日 |
| 32 Splash Damage | playtempo.com | 二零一七年五月二日 |
| 33 Splash Damage | squadcommunity.com | 二零一七年十二月二十日 |

11. 一般事項

- (a) 本公司之註冊辦事處、總辦事處及開曼群島主要營業地點設於Cricket Square, Hutchins Drive, P.O. Box 2681, Grand Cayman, KY1-1111, Cayman Islands。
- (b) 本公司於香港之主要營業地點設於香港金鐘道88號太古廣場二期十樓1020-22室。
- (c) 本公司之香港股份過戶及登記分處為卓佳證券登記有限公司，地址位於香港皇后大道東183號合和中心22樓。
- (d) 本公司之公司秘書為邱恩明先生，彼為香港會計師公會會員、美國執業會計師公會會員及香港稅務學會註冊稅務師。
- (e) 本通函及隨附代表委任表格之中英文本如有歧義，概以英文本為準。

12. 備查文件

下列文件副本自本通函日期起至股東特別大會日期（包括該日）止期間一般營業時間在香港中環港景街1號國際金融中心一期20樓2001室可供查閱：

- (a) 本公司組織章程大綱及細則；
- (b) 本附錄「7. 重大合約」一段所述之重大合約；
- (c) 本公司截至二零一三年十二月三十一日、二零一四年十二月三十一日及二零一五年十二月三十一日止三個財政年度各年度之年報；
- (d) 本公司截至二零一六年六月三十日止六個月之中期報告；
- (e) 本通函；

- (f) 董事會函件；
- (g) 目標集團的會計師報告，其全文載於本通函附錄一；
- (h) 被收購集團的會計師報告，其全文載於本通函附錄二；
- (i) 有關經擴大集團的未經審核備考財務資料的報告，其全文載於本通函附錄三；及
- (j) 本附錄「9. 專家及同意書」一節中所述之書面同意書。

股東特別大會通告



LE YOU

LEYOU TECHNOLOGIES HOLDINGS LIMITED

樂遊科技控股有限公司

(於開曼群島註冊成立之有限公司)

(股份代號：1089)

股東特別大會通告

茲通告樂遊科技控股有限公司（「本公司」）謹訂於二零一七年三月九日（星期四）上午十時正假座香港金鐘道88號太古廣場香港JW萬豪酒店三樓會議室舉行股東特別大會（「股東特別大會」），以考慮及酌情通過以下普通決議案（不論有否修訂）：

普通決議案

「動議：

- (a) 批准、追認及確認主買賣協議（定義見本公司日期為二零一七年二月二十二日之通函（「該通函」），載有「A」字樣之副本已呈交股東特別大會，並由股東特別大會主席簡簽以資識別）、購股權持有人買賣協議（定義見該通函）、各份協議中所提述的所有其他文件，以及其項下擬進行的交易；及
- (b) 授權本公司任何董事（「董事」）在其全權酌情認為就主買賣協議及購股權持有人買賣協議、各份協議中所提述的所有其他文件，以及其各自項下擬進行的所有交易的落實或生效或與之有關或附帶的其他事宜屬必要、合宜、適合或適宜的情況下，代表本公司簽署、簽立、完成、履行及交付所有該等其他協議、文據、契約及文件，並同意作出董事認為符合本公司利益的修改、修訂或豁免。」

承董事會命

樂遊科技控股有限公司

副主席

羅建發

香港，二零一七年二月二十二日

股東特別大會通告

附註：

1. 持有兩股或以上本公司股份且有資格出席股東特別大會並於會上投票的本公司股東，均有權委派多於一名受委代表代其出席及投票。受委代表毋須為本公司股東。填妥及交回代表委任表格後，本公司股東仍可親身出席股東特別大會或其任何續會，並於會上投票。於有關情況下，其代表委任表格將被視作已撤回論。
2. 股東特別大會代表委任表格已隨附於本公司日期為二零一七年二月二十二日的通函內。代表委任表格按其上印列的指示填妥及簽署後，連同簽署有關表格的有效授權書或其他授權文件（如有）或該等授權書或授權文件的認證副本，最遲須於股東特別大會或該大會任何續會指定舉行時間48小時前送達本公司於香港的股份過戶登記分處卓佳證券登記有限公司，地址為香港皇后大道東183號合和中心22樓，方為有效。
3. 為釐定本公司股東出席股東特別大會及於會上投票的權利，本公司將於二零一七年三月七日至二零一七年三月九日（包括首尾兩天）暫停辦理股東過戶登記手續。於上述期間將不會進行股份過戶登記。為確保符合資格出席股東特別大會並於會上投票，所有過戶文件連同有關股票，最遲須於二零一七年三月六日下午四時三十分前送達本公司的香港股份過戶登記分處卓佳證券登記有限公司，地址為香港皇后大道東183號合和中心22樓。

於本通告日期，本公司董事會包括執行董事林慶麟先生、羅建發先生、吳世明先生、譚士仁先生及黃家輝先生；非執行董事達振標先生；以及獨立非執行董事胡宗明先生、楊嘉宏先生及陳志遠先生。