

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示，概不就因本公告全部或任何部份內容而產生或因依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。

ARCHOSAUR GAMES INC.

祖龙娱乐有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：9990)

截至2022年12月31日止年度的年度業績公告

祖龙娱乐有限公司(「本公司」)董事(「董事」)會(「董事會」)謹此公佈本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)截至2022年12月31日止年度的經審核綜合年度業績(「業績公告」)。該業績已由本公司核數師羅兵咸永道會計師事務所根據《國際審計準則》審核。

財務表現摘要

	截至12月31日止年度		變動 %
	2022年 (人民幣百萬元)	2021年 (人民幣百萬元)	
收益	584.1	920.8	(36.6%)
收益成本	(160.5)	(207.3)	(22.6%)
毛利	423.6	713.5	(40.6%)
研發開支	(746.3)	(705.6)	5.8%
銷售及營銷開支	(280.6)	(247.2)	13.5%
行政開支	(108.2)	(97.9)	10.5%
金融資產減值(撥備)/撥回淨額	(0.2)	2.9	(106.9%)
其他收入	3.9	6.7	(41.8%)
其他(虧損)/收益淨額	(63.6)	38.2	(266.5%)
經營虧損	(771.4)	(289.4)	166.6%
財務收入	23.5	22.1	6.3%
財務成本	(6.4)	(10.5)	(39.0%)
財務收入淨額	17.1	11.6	47.4%
分佔採用權益法列賬的投資業績	(13.5)	(10.0)	35.0%
除所得稅前虧損	(767.8)	(287.8)	166.8%
所得稅開支	(0.7)	(15.5)	(95.5%)
年內虧損	(768.5)	(303.3)	153.4%
非國際財務報告準則計量指標：			
經調整虧損淨額 ⁽¹⁾	(731.9)	(237.7)	207.9%

附註：

- (1) 我們將經調整虧損淨額定義為年內虧損，再加回股份酬金開支予以調整。我們消除管理層認為對我們經營業績不具指示性的項目的影響，原因為該項目屬非現金性質。

主席致辭

各位股東：

本人謹欣然代表董事會呈報本集團截至2022年12月31日止年度的年度業績。

全年回顧和展望

祖龙娱乐是中國領先的移動遊戲公司，經歷了二十餘年研發經驗的沉澱，始終秉持「成為世界頂級的遊戲公司，持續開發各品類行業領先的精品遊戲，為全球遊戲玩家創造卓越的在線娛樂體驗」的願景。截至2022年12月31日，本集團共推出了19款精品手遊，在超過170個地區市場發行了可支持14種語言的多個地區版本，產品矩陣目前包括MMORPG、SLG、女性向、射擊和策略卡牌等多種品類。

2022年是充滿波折和變化的一年。後疫情時代，全球經濟緩慢復蘇，數字經濟發展趨勢凸顯，綜合考慮市場等多重因素的影響，部分遊戲的研發及上線節奏均進行了優化調整，加之上半年上線的一款產品表現不如預期理想，這些使得集團的財務表現在短期內受到了影響。然而這些挑戰與短期影響絕不會改變我們的長期理想和奮鬥目標，反而使我們在遊戲開發、運營及迭代升級等方面在充分發揮沉澱多年寶貴經驗的基礎上進一步深入研究，令我們在面對不斷變化的市場需求時能更加精準地把握用戶的喜好，並在激烈的行業競爭中保持領先地位。依託強有力的技術優勢，不斷鑽研；篤行走出去的國際化拓展，日益進取；把握研運一體的有機架構，穩步提升，我們相信在未來風雲變幻的國內外市場以及日新月異的行業升級中，祖龙娱乐定能堅守信念、把握機遇，迸發出更加巨大的發展潛力，創造更多令人欣喜的價值。

守正創新，踐行精品化戰略

守正在於持續做正確的事情，創新在於突破自我，守正創新是持續追求精品遊戲的本質和內核。祖龙娱乐堅定地持續開發精品遊戲，於2022年推出《以閃亮之名》這一誠意大作，由公司新一代女性製作和策劃團隊為核心研發的超自由時尚女性向手遊，其不僅擁有超十萬精度的模型，還首次嘗試在女性向遊戲中引入虛幻引擎4，並通過SSS算法將畫質的真實感做到極致。與此同時，遊戲還實現玩法創新，設置了「捏臉」系統、「換裝」玩法以及「家園」系統等。自2022年7月海外上線以來，《以閃亮之名》得到了高度的市場關注及玩家認可，於中國港澳台地區、新加坡和馬來西亞上線首日即登頂這五個國家及地區的iOS應用商店遊戲免費榜榜首，以及中國港澳台地區Google Play熱門遊戲排行榜榜首。該遊戲在中國港澳台地區上線一個月內分別取得了香港地區iOS應用商店遊戲暢銷榜第2名、澳門地區

iOS應用商店遊戲暢銷榜第3名、台灣地區iOS應用商店遊戲暢銷榜第4名的成績，並於2022年9月版本更新上線次日登頂中國香港和台灣地區iOS遊戲暢銷榜榜首，2023年2月版本更新後取得香港地區iOS應用商店遊戲暢銷榜第3名、澳門地區iOS應用商店遊戲暢銷榜第1名、台灣地區iOS應用商店遊戲暢銷榜第2名的成績。2022年12月該遊戲於日本上線，首日便問鼎日本iOS應用商店遊戲免費榜，成為2022年底日本手遊市場最亮眼的中國遊戲之一。

目前《以閃亮之名》於2023年初已取得中國大陸地區移動端和PC端的雙端遊戲版號，雙端遊戲版號的佈局也表明我們會將此款遊戲在PC端等多平台進行拓展，相信隨着更多玩法的開發解鎖以及更多平台渠道的打通，該款遊戲必將爆發出更多令人驚喜的表現。從《萬王之王3D》、《龍族幻想》到《以閃亮之名》，我們的精品遊戲持續推陳出新，在產品矩陣不斷豐富的同時，我們原創IP的價值也得到不斷迭代提升。

推動品類融合拓展，探索多平台立體化發展

在MMORPG品類遊戲的多年持續深耕讓我們積累了紮實而寶貴的經驗，我們在潛心研發和運作該品類遊戲產品的同時，也積極探索在充分發揮MMORPG研發產品力優勢的基礎上進行產品升級與拓展。推動其他主流遊戲品類與MMORPG的有機融合是未來我們努力的方向之一。2023年我們預計會上線《Avatar: Reckoning》，這是一款擁有頂級IP且將MMORPG與射擊相融合的革新產品，這一產品的發佈亦代表着我們借助傳統MMORPG的優勢，強勢踏入到多人在線射擊遊戲品類的賽道。根據互聯網電影數據庫(IMDb)統計，電影《阿凡達》及其續作《阿凡達：水之道》全球票房均超20億美元，衝入影史票房記錄前列。該款遊戲不僅充分體現了阿凡達兩部影片的精髓，更通過虛幻引擎4對環境、天氣、動植物等細節進行雕琢，將繽紛多彩的阿凡達世界以遊戲的形式完美呈現在玩家面前。目前該遊戲完成了第三次海外測試，相信全球頂級IP「阿凡達」、具備頂級移動平台遊戲研發實力的祖龙娛樂以及享有頂級移動平台遊戲發行能力的騰訊公司，這一「IP—研發—發行」三強聯合的絕對優勢將在這款產品上得到淋漓盡致的發揮和體現。以《Avatar: Reckoning》為開端，我們將不斷根據市場需求深化品類創新，推出MMORPG與動作、射擊等多種元素相融合的產品，相信在不遠的將來這些創新性的遊戲產品將陸續與玩家們見面。

在拓寬新賽道方面，除了《以閃亮之名》在女性向遊戲市場的強勢突圍，在SLG及策略卡牌等其他品類賽道我們亦將持續深耕並不斷探索品類的多元化拓展。繼首款SLG產品《鴻圖之下》後，我們研發的另一款使用知名IP打造的SLG產品《三國群英傳》目前也進入了遊戲測試階段。還有一款根據知名IP《龍族》小說和動漫改編及開發的策略卡牌類遊戲(項目E)亦計劃於後續安排上線。多品類及多款產品的迭代和推出，體現了祖龙娛樂強大的遊戲研發及發行實力，豐富的產品儲備也凸顯了我們拓寬產品賽道、不斷推陳出新，在多領域踐行精品化遊戲產品矩陣的追求和信念。

在PC端、主機端進行多平台拓展亦是我們探索的方向之一。在未來推出的遊戲項目中，我們將結合遊戲本身的類型特點，針對動作、射擊類等有着多平台發展潛力的產品開展多平台同步開發運作的積極嘗試。我們篤信橫向拓寬的產品賽道疊加縱向打通的多平台運作必將產生幾何效應並化作源源不斷的動能推動祖龙娱乐的長足發展。

立足國內放眼全球，堅定全球化戰略

全球化戰略佈局是祖龙娱乐的重要發展方向，在產品佈局方面，我們將以「可全球化發行」作為立項前提，在產品孵化階段即奠定全球推廣的基調，保證產品易於被全球玩家接受；在發行模式方面，通過多年來在不同賽道中持續輸出高質量的產品，我們不斷地從各個國家的遊戲運營及市場反饋中吸收經驗、汲取養分，對不同地區市場的玩家用戶進行深度分析和研究，針對各地區的不同用戶特點進行遊戲版本調優升級，構建以用戶需求為核心更具有針對性的產品推廣策略與發行模式。《以閃亮之名》在海外市場的率先發佈及優秀的市場表現，充分體現了我們對全球化戰略的高度重視，也展現了祖龙娱乐在海外市場上的強大實力。此外，我們與國際知名廠商合作的頂級IP產品擴大了祖龙娱乐在全球範圍內的影響力，阿凡達手遊《Avatar: Reckoning》項目的順利推進象徵着祖龙娱乐精品化的遊戲研發與運作得到了國際知名廠商的認可，並為我們進一步開拓海外市場樹立了堅定的信心。

我們在中國港澳台和東南亞等亞洲地區市場擁有較強的優勢，2022年在日本及韓國市場更是做出了強勁拓展，韓國和日本發行團隊的不斷打磨、優秀人才持續吸引、遊戲產品的不斷推出，均體現了我們長線發展該市場的決心。在高付費用戶主導的歐美市場，我們同樣取得了亮眼的成績，並通過多樣化的產品和定制化的策略在該地區佔據了穩定可觀的市場份額。未來我們將以更為開放的態度，立足於產品，充分利用自發行與委託發行兩種模式的不同優勢，擇一或組合確定最為合適的發行模式，拓展產品市場擴大品牌影響力。

面對各國遊戲行業間歇性的各類風險，進一步開拓海外市場，在多地市場全面佈局從而規避單一市場的不穩定因素是我們堅定不移地踐行全球化戰略的動因之一，我們相信在中國大陸地區以外市場的前瞻性佈局和持續性拓展價值，以及據此積累的強大競爭力優勢將會在未來逐漸顯露。

推動人員迭代升級，實現團隊實力與產品質量雙提升

本集團於2022年12月31日全職僱員總人數約1,200人，其中研發中心人員佔比約78%，發行及運營中心人員佔比約12%。2022年公司整體的人員結構持續迭代升級，我們在踐行降本增效的同時以開放的態度吸納行業內高價值人才、發掘高性價比潛力人才，同時為員工提供強有力的薪酬及激勵政策。通過鼓勵創新、打通專業人員發展通道等方式，我們得以實現在吸引人才後留住人才，培養員工從「人力」資源升級為「人才」資源，引領員工在助力企業發展的同時實現自身價值，從而在內部醞釀成強大的聚合力，形成團結進取的企業文化。

另一方面，祖龙娱乐秉持「用其所欲，行其所能」的用人理念，在集團層面綜合評估不同研發、發行等方面團隊的能力，針對不同區域、產品品類配置擁有相關優勢的人才，使人員的潛力得以充分挖掘，令各個地區、品類的產品在合理的成本中得到最大限度的專業化支持，在激發員工潛能、調動人員積極性的基礎上實現效率與效果的雙向提高。此外，我們還將通過在多地區多賽道源源不斷地投放遊戲產品來對內部團隊進行持續打磨，在提高人員實力的同時推動遊戲產品質量的不斷提升。

緊跟發展趨勢，走在技術創新前沿，驅動產品體驗升級與破壁發展

在技術領域中不斷突破創新和不輟精進探索是我們一貫的堅持，也是我們一直保持行業技術領先的核心因素。作為在業內率先研究和使用的全球領先的虛幻引擎開發移動遊戲，並快速搭建了基於虛幻引擎4的次世代流程的遊戲廠商，不斷精進探索。截至目前，我們已成功推出5款基於虛幻引擎4研發的遊戲產品，數量位居產業頭部。2022年與我們保持深度合作的Epic Games公司正式推出虛幻引擎5，作為就該技術與Epic Games開展合作的五家中國大陸廠商之一，我們對虛幻引擎5深入研究，利用其虛擬化微多邊形幾何系統對高幀度遊戲畫面及物體的邏輯感做了大幅提高優化，鍛造出了第一批使用該技術的遊戲產品，同時運用該技術顯著提升了美術製作和運行維護效率，走在了虛幻引擎5技術應用的最前沿。在我們的產品儲備中即包括了使用虛幻引擎5打造極致場景渲染與超高畫面保真度的精品跨時代遊戲。可以預見的是，我們在虛幻引擎5的提前佈局，將為我們在未來競爭中帶來先發優勢。

在人工智能生成內容(AIGC)方面，我們緊跟技術發展趨勢，結合自身強大的技術及研發優勢積極探索人工智能在遊戲產品中的應用和拓展。通過對不同人工智能工具的應用及深度訓練，精準把握人工智能的自發性、創造性特點，在算法模型、內容設計、美術創作、智能交互等多維度對遊戲產品進行升級，將AI技術深度運用構建的自然語言系統用以創造出具有獨立人格和記憶的NPC，加強玩家在虛擬世界的擬真感和沉浸感。

我們會更加開放地利用多種新技術結合的手段以充分實現具有高度創意和智慧應用的遊戲產品，將技術優勢轉化為產品優勢，依靠不斷的技術提升和持續深耕實現遊戲品質與研發效率的雙贏。

未來展望

展望2023年，我們預期中國大陸地區遊戲行業將迸發出全新的活力，在把握國內市場的同時我們將繼續海外市場的擴展，以《Avatar: Reckoning》、《以閃亮之名》為代表的多款產品都將在中國大陸及全球其他地區陸續上線。另一方面，我們將繼續從遊戲的本質出發，嚴格把控遊戲品質，對遊戲核心玩法進行深入挖掘，以匠心精神打造每一款祖龙娱乐出品的精品遊戲。相信基於多品類賽道的長線拓展、精品化及全球化戰略的深入佈局、優質人才的吸收和培養以及精進不輟的技術創新，我們定將迎來發展的新篇章。

致謝

2023年我們將牢記為玩家帶來快樂，為股東創造價值的使命，做一家永遠充滿熱愛與創造力的遊戲公司。本人僅代表董事會，借此機會感謝集團全體員工及管理團隊在2022年的竭誠努力，並向廣大投資人和各界人士致以衷心謝意。

李青
董事會主席

祖龙娱乐有限公司

管理層討論與分析

業務回顧

我們矢志成為世界頂級的遊戲公司，持續開發各品類行業領先的精品遊戲，為全球遊戲玩家創造卓越的在線娛樂體驗。

我們是中國手遊行業的開拓者，專注於開發優質MMORPG、SLG、女性向、策略卡牌及其他類型的手遊，開發優質手遊的實力屢經驗證，且注重核心遊戲性體驗品類的持續深耕，贏得了良好的市場口碑。

截至本業績公告日期，我們的行業人才於北京、上海、廣州、成都、長春、海南及韓國均有佈局，形成了以北京為中心，逐步擴展到全國各個遊戲業較發達地區及海外地區，以點帶面建設我們的人才儲備團隊，並持續完善「研運一體」的有機模式。

在全球化戰略佈局方面，我們在不同國家及地區持續輸出高質量產品，對各地市場的玩家用戶進行深度分析，構建以用戶需求為核心更具針對性的產品推廣策略及發行模式。《以閃亮之名》在海外市場的率先發佈及優秀的市場表現，充分體現了我們對全球化戰略的高度重視，也展現了祖龙娱乐在海外市場上的強大實力。此外，我們與國際知名廠商合作的頂級IP產品擴大了祖龙娱乐在全球範圍的影響力，阿凡達手遊《Avatar: Reckoning》項目的順利推進象徵著祖龙娱乐精品化的遊戲研發與運作得到了國際知名廠商的認可，並為我們進一步開拓海外市場樹立了堅定的信心。

我們的現有遊戲

我們主要專注於開發MMORPG、SLG、女性向、射擊、策略卡牌及其他類型的手遊，提供的高質量的多元遊戲組合擁有良好的市場聲譽。截至2022年12月31日，我們在逾170個地區市場（如中國港澳台、東南亞、韓國、日本、歐洲及美洲）推出19款精品手遊，支持14種語言的多個地區版本，在運營的13款遊戲的全球累計註冊用戶數超過1.4億人。其中，(i) 1款遊戲全球累計流水超過人民幣40億元，(ii) 3款遊戲全球累計流水超過人民幣30億元，(iii) 6款遊戲全球累計流水超過人民幣10億元，及(iv) 7款遊戲發行後首月流水超過人民幣1億元。

《以閃亮之名》於2022年下半年在中國港澳台地區、新加坡、馬來西亞和日本先後上線，2023年1月取得中國大陸遊戲版號並預計於2023年內在該地區正式上線。這款遊戲是一款以公司新一代女性製作和策劃團隊為核心研發的超自由時尚女性向手遊，其畫面精緻程度、材質複雜程度均達到了移動平台上的超高水準。在中國港澳台地區、新加坡、馬來西亞和日本上線首日即登頂這六個地區的iOS應用商店遊戲免費榜榜首，以及中國港澳台地區Google Play熱門遊戲排行榜榜首。在中國港澳台地區遊戲在上線一個月內獲得香港地區iOS應用商店遊戲暢銷榜第2名、澳門地區iOS應用商店遊戲暢銷榜第3名、台灣地區iOS應用商店遊戲暢銷榜第4名的成績；於2022年9月版本更新上線次日登頂中國香港和台灣地區iOS遊戲暢銷榜榜首；於2023年2月版本更新後取得香港地區iOS應用商店遊戲暢銷榜第3名、澳門地區iOS應用商店遊戲暢銷榜第1名、台灣地區iOS應用商店遊戲暢銷榜第2名的成績；2022年12月在日本上線兩周內即衝入日本iOS遊戲暢銷榜前20名。在開發的過程中，遊戲融入了例如蜀繡等中國傳統文化定制內容，在滿足玩家個性化需求的同時更向不同地區大眾展示出中國傳統藝術無與倫比的魅力。中國大陸地區官網預約量已超1,500萬人，TapTap平台預約量超過220萬人，為在該市場的成功登陸打下了堅實基礎。後續該產品還將在歐美和東南亞地區陸續上線。同時，遊戲預計在PC端等多平台進行拓展，相信隨著更多玩法的開發解鎖以及更多平台渠道的打通，該款遊戲必將爆發出更多令人驚喜的表現。該款遊戲以頂級的產品質量樹立了優秀的口碑並吸引了大量的粉絲，這種良好的發展模式勢必將形成健康的遊戲生態，成為推動業績發展的強大動能，為公司帶來積極可觀的長線收益。

《龍族幻想》是中國首款用虛幻引擎4打造的真3D次世代MMORPG手遊，該遊戲在中國大陸地區獲得了巨大成功，並且在中國大陸以外地區有著優異的表現。歐美版本和東南亞版本上線約三年，遊戲的長線表現非常穩定。2022年遊戲繼續進行版本更新，並與國際知名廠商迪士尼聯合開展推廣活動。目前該遊戲在海外開啟了三週年的週年季活動，積極維護遊戲健康的長線生態，並為公司貢獻出更多穩定的收益。截至2022年12月31日，遊戲的累計流水超過人民幣42億元，全球累計註冊用戶數超過4,200萬人。

《鴻圖之下》作為首款由虛幻引擎4打造的SLG手遊，自2020年起陸續在中國大陸地區、日本、東南亞、中國港澳台、歐美等地區上線，表現十分優秀且長線穩定。該產品於2022年1月在韓國發行，10日內獲得Google Play免費遊戲榜第4名及暢銷榜第11名的成績，在取得佳績的同時也進一步使公司積累了韓國市場發行的寶貴經驗。截至2022年12月31日，《鴻圖之下》的累計流水超過人民幣14億元，累計註冊用戶數超過690萬人。

除以上遊戲外，《夢幻誅仙》、《萬王之王3D》、《御劍情緣》、《六龍爭霸》、《夢想新大陸》等多款在運營中的經典遊戲表現相對穩定並於2022年為集團持續貢獻收益。

我們的遊戲產品儲備

為打造不同類型及多樣化的遊戲組合，我們預期於2023年至2025年期間在全球各地推出10款MMORPG、SLG、女性向、射擊、策略卡牌及其他類型的遊戲產品。

截至本業績公告日期，下表載列有關我們預期於所示期間推出的新遊戲的若干資料，包括名稱、類型、IP來源、開發階段、預期上線年份及主要市場。

名稱 ⁽¹⁾	類型 ⁽¹⁾	IP來源 ⁽¹⁾	於本業績公告日期的開發階段 ⁽¹⁾	預期上線年份 ⁽¹⁾	主要市場 ⁽¹⁾⁽²⁾
2023年					
《Avatar：Reckoning》	MMORPG + 射擊	授權IP	遊戲測試	2023年	全球
《以閃亮之名》	女性向遊戲	原創IP	遊戲測試	2023年	中國大陸
《三國群英傳》	SLG	授權IP	遊戲測試	2023年	亞洲
項目代號：IM ⁽³⁾	卡牌RPG遊戲	原創IP	遊戲製作	2023年	亞洲
2024年					
項目D ⁽³⁾	MMORPG	- ⁽³⁾	遊戲提案	2024年	全球
項目代號：重生 ⁽³⁾	開放世界角色 扮演遊戲+	原創IP	遊戲製作	2024年	全球
項目E ⁽³⁾	策略卡牌遊戲	授權IP	遊戲提案	2024年	全球
2025年					
項目F ⁽³⁾	MMORPG+	- ⁽³⁾	遊戲提案	2025年	全球
項目G ⁽³⁾	MMORPG +動作	- ⁽³⁾	遊戲提案	2025年	全球
項目H ⁽³⁾	MMORPG +射擊	- ⁽³⁾	遊戲提案	2025年	全球

附註：

- (1) 於本業績公告日期的遊戲產品儲備僅供說明。產品儲備中各遊戲的名稱、類型、預期上線年份、主要市場、IP來源及其他資訊可根據各產品開發計劃及預審情況作出進一步變動。
- (2) 主要市場指目標發行市場。相關遊戲將根據各自的發行計劃在不同地區陸續上線。
- (3) 於本業績公告日期，相關遊戲的遊戲名稱或IP狀態（如適用）仍待定。

就我們產品儲備中的幾款新遊戲作簡要介紹如下：

《Avatar: Reckoning》是一款將MMORPG與射擊相融合的革新產品，這一產品的發佈亦代表著祖龙娱乐已踏入到多人線上射擊遊戲品類的賽道。遊戲將玩家對戰環境(PvE)與玩家對戰玩家(PvP)進行了創新性結合並進一步強化社交屬性，使得玩家在通過養成玩法提升阿凡達角色等級的同時享受到不同戰鬥模式的刺激體驗，能夠自由選擇單人、組隊、PvP等多種模式探索歎為觀止的潘多拉星球。根據互聯網電影數據庫(IMDb)統計，電影《阿凡達》及其續作《阿凡達：水之道》全球票房均超20億美元，衝入影史票房記錄前列，《Avatar: Reckoning》的精美製作不僅充分體現了阿凡達兩部影片的精髓，更通過虛幻引擎4對環境、天氣、動植物等細節進行雕琢，將繽紛多彩的阿凡達世界以遊戲形式完美呈現在玩家面前。目前

該遊戲完成了第三次海外測試不斷升級3C品質，在槍械手感、操作和動作體驗上進行了優化，並大幅提升了畫面效果、IP還原度、遊戲性能呈現及不同硬件的兼容效果。未來遊戲還將開啟付費測試，通過對既往測試數據持續分析把握並對遊戲內容不斷調優升級，該款產品將會綻放出更加亮眼的表現。2022年6月27日該遊戲在中國大陸市場首曝，獲得了大量媒體曝光和市場的高度關注。全球頂級IP「阿凡達」、具備移動平台頂級遊戲研發實力的祖龙娱乐以及享有移動平台遊戲頂級發行能力的騰訊公司，IP－研發－發行三強聯合的絕對優勢將在這款產品上得到淋漓盡致的發揮和體現。

《三國群英傳》是一款使用知名IP打造的SLG產品，在繼承了《鴻圖之下》核心優勢的同時豐富了差異化的玩法，以打造更加多樣的戰鬥策略和戰鬥體驗。目前該遊戲已進入測試階段。

項目代號：IM是一款由虛幻引擎4打造的中國風卡牌RPG手游。

項目E是一款根據《龍族》原創作品改編及開發的策略卡牌類遊戲。

項目代號：重生是一款由虛幻引擎5打造的開放世界角色扮演+的多平台遊戲產品。

於報告期間，我們錄得收益人民幣584.1百萬元，較截至2021年同期人民幣920.8百萬元減少36.6%，主要歸因於：(i)2022年上半年於中國大陸地區發佈的一款新遊戲表現不如預期理想；(ii)計劃於2022年發行的一款遊戲未能如期獲得遊戲版號導致遊戲發行有所延遲；及(iii)部分上線時間較長的遊戲收入降低，該等現象乃符合正常遊戲生命週期的表現。日後，隨著產品類型由MMORPG、SLG擴張至女性向、射擊及策略卡牌等更多元的品類和豐富多樣的風格，及持續完善「研運一體」的有機模式，預期我們遊戲的生命週期將進一步延長，這將對本集團的收益作出更穩定及持續的貢獻。

新冠肺炎影響

自2020年初在世界各地爆發新冠肺炎疫情以來，中國及全球其他國家已宣佈並推行一系列防控措施。

本集團的首要任務是在新冠肺炎大流行期間向僱員提供一個安全及健康的工作環境，切實履行所有適用責任（不論是強制或自願）。本集團已採取線上會議及員工在家中辦公等預防措施，以將新冠肺炎的傳播風險減至最低。

鑒於遊戲行業的性質及憑藉本集團充足的衛生措施及與供應商及客戶的穩定關係，新冠肺炎疫情並無對本集團的業務運營、財務表現或運營資金造成任何重大不利影響。

財務回顧

收益

下表載列於所示年度按業務分部劃分的收益明細：

	截至12月31日止年度			
	2022年 (人民幣 百萬元)	佔總收益 百分比	2021年 (人民幣 百萬元)	佔總收益 百分比
開發與授權	238.4	40.8%	472.4	51.3%
— 收益分成	215.3	36.8%	444.9	48.3%
— 不可退還固定授權費	23.1	4.0%	27.5	3.0%
綜合遊戲發行及運營	345.4	59.1%	448.4	48.7%
其他	0.3	0.1%	—	—
合計	<u>584.1</u>	<u>100.0%</u>	<u>920.8</u>	<u>100.0%</u>

截至2022年12月31日止年度，開發與授權業務收益為人民幣238.4百萬元，較截至2021年12月31日止年度的人民幣472.4百萬元減少49.5%，而綜合遊戲發行及運營收益為人民幣345.4百萬元，較截至2021年12月31日止年度的人民幣448.4百萬元減少23.0%。

下表載列於所示年度按地理位置劃分的收益分部明細：

	截至12月31日止年度			
	2022年 (人民幣 百萬元)	佔總收益 百分比	2021年 (人民幣 百萬元)	佔總收益 百分比
中國大陸	179.3	30.7%	385.2	41.8%
中國大陸以外地區	404.8	69.3%	535.6	58.2%
總計	<u>584.1</u>	<u>100.0%</u>	<u>920.8</u>	<u>100.0%</u>

截至2022年12月31日止年度，我們於中國大陸產生的收益為人民幣179.3百萬元，較截至2021年12月31日止年度的人民幣385.2百萬元減少53.5%，及於中國大陸以外市場產生的收益為人民幣404.8百萬元，較截至2021年12月31日止年度的人民幣535.6百萬元減少24.4%。

收益有所減少乃主要由於(i)2022年上半年於中國大陸地區發佈的一款新遊戲表現不如預期理想；(ii)計劃於2022年發行的一款遊戲未能如期獲得遊戲版號導致遊戲發行有所延遲；及(iii)部分上線時間較長的遊戲收入降低，該等現象乃符合正常遊戲生命週期的表現。

收益成本

下表載列於所示年度按性質劃分的收益成本明細（以絕對金額及佔收益成本的百分比列示）：

	截至12月31日止年度			
	2022年		2021年	
	(人民幣 百萬元)	佔總收益 成本百分比	(人民幣 百萬元)	佔總收益 成本百分比
分銷渠道及支付渠道收取的佣金	106.5	66.4%	132.5	63.9%
支付IP持有人收益分成	19.9	12.4%	37.3	18.0%
頻寬及服務器託管費	16.2	10.1%	16.0	7.7%
僱員福利開支	12.1	7.5%	9.8	4.7%
折舊及攤銷費用	2.1	1.3%	7.0	3.4%
其他	3.7	2.3%	4.7	2.3%
總計	160.5	100.0%	207.3	100.0%

收益成本主要包括(i)分銷渠道商及支付渠道收取的佣金；(ii)支付IP持有人收益分成；及(iii)頻寬及服務器託管費。收益成本由截至2021年12月31日止年度的人民幣207.3百萬元減少至截至2022年12月31日止年度的人民幣160.5百萬元，主要由於分銷渠道商及支付渠道收取的佣金有所減少及支付IP持有人收益分成有所減少所致。該減少的趨勢與總收益減少一致。

毛利及毛利率

截至2022年12月31日止年度，本集團的毛利較截至2021年12月31日止年度的人民幣713.5百萬元減少40.6%至人民幣423.6百萬元，該減少主要由於收益有所減少。本集團的毛利率由截至2021年12月31日止年度的77.5%下降至截至2022年12月31日止年度的約72.5%，主要原因為於截至2022年12月31日止年度，開發與授權業務產生收益所佔百分比與綜合遊戲發行及運營業務產生收益所佔百分比分別為40.8%及59.1%，相較2021年同期分別為51.3%及48.7%。這表示，開發與授權業務產生的收益佔我們總收益的百分比下降，通常開發與授權業務的毛利率要高於綜合遊戲發行及運營業務。

研發開支

研發開支主要包括(i)僱員福利開支；(ii)外包技術服務；及(iii)折舊及攤銷費用。截至2022年12月31日止年度，研發開支較截至2021年12月31日止年度的人民幣705.6百萬元增加5.8%至人民幣746.3百萬元，主要由於僱員的薪酬增加所致。

銷售及營銷開支

銷售及營銷開支主要包括(i)推廣及廣告開支；及(ii)僱員福利開支。截至2022年12月31日止年度，銷售及營銷開支較截至2021年12月31日止年度的人民幣247.2百萬元增加13.5%至人民幣280.6百萬元，主要由於僱員的薪酬增加所致。

行政開支

行政開支主要包括(i)僱員福利開支；(ii)核數師薪酬及其他專業諮詢費；及(iii)公用事業及辦公開支。截至2022年12月31日止年度，行政開支較截至2021年12月31日止年度的人民幣97.9百萬元增加10.5%至人民幣108.2百萬元，主要由於僱員的薪酬增加所致。

其他收入

截至2022年12月31日止年度，其他收入較截至2021年12月31日止年度的人民幣6.7百萬元減少41.8%至人民幣3.9百萬元，乃由於政府補貼減少所致。

其他(虧損)／收益淨額

其他(虧損)／收益淨額主要包括(i)按公允價值計量且其變動計入損益的金融工具(虧損)／收益；及(ii)外匯(虧損)／收益淨額。截至2022年12月31日止年度，其他虧損淨額為人民幣63.6百萬元，而截至2021年12月31日止年度的其他收益淨額為人民幣38.2百萬元，主要由於(i)2022年全球及中國資本市場波動導致按公允價值計量且其變動計入損益的金融工具虧損；及(ii)外匯虧損。

財務收入淨額

財務收入指銀行存款(包括銀行結餘及定期存款)的利息收入。財務成本主要包括租賃負債應計利息開支及銀行手續費。截至2022年12月31日止年度，財務收入淨額較截至2021年12月31日止年度人民幣11.6百萬元增加47.4%至人民幣17.1百萬元，主要由於租賃負債應計利息開支及銀行手續費減少所致。

所得稅開支

所得稅開支包括即期所得稅及遞延所得稅。截至2022年12月31日止年度，所得稅開支由截至2021年12月31日止年度的人民幣15.5百萬元減少95.5%至人民幣0.7百萬元，主要由於可用於抵扣未來應稅利潤的可抵扣虧損結餘已於2021年12月31日之前撥回且將不會對截至2022年12月31日止年度的遞延所得稅產生任何影響。

經調整虧損淨額

截至2022年12月31日止年度，經調整虧損淨額為人民幣731.9百萬元，而截至2021年12月31日止年度為經調整虧損淨額人民幣237.7百萬元。虧損有所增加主要歸因於(i)收益減少，(ii)僱員薪酬增加及(iii)按公允價值計量且其變動計入損益的金融工具虧損。

本公司相信，截至2022年12月31日止年度的經調整虧損淨額，與根據國際財務報告準則呈報的截至2022年12月31日止年度的虧損相比，可更好地反映本集團的基本經營業績，並促進年度比較。將該等非國際財務報告準則計量作為一種分析工具使用存在局限性，任何人士不應將有關計量視為獨立於我們根據國際財務報告準則所呈報之經營業績或財務狀況或將其視作可用於分析有關經營業績或財務狀況之替代工具。此外，該等非國際財務報告準則財務計量的定義可能與其他公司所用之類似詞彙有所不同。

下表載列本集團截至2022年及2021年12月31日止年度的非國際財務報告準則財務計量與根據國際財務報告準則編製的最接近計量的對賬情況。

	截至12月31日止年度	
	2022年 (人民幣 百萬元)	2021年 (人民幣 百萬元)
年內虧損與年內經調整虧損淨額的對賬：		
年內虧損	(768.5)	(303.3)
加：		
股份酬金開支	36.6	65.6
年內經調整虧損淨額	<u>(731.9)</u>	<u>(237.7)</u>

流動資金及財務資源

我們過往主要透過經營產生的現金撥付現金需求，其次是股權融資。我們採取審慎的財政管理政策，以確保本集團維持穩健的財務狀況。考慮到本集團可動用的財務資源（包括本集團手頭的現金及現金等價物、經營產生的現金及可動用融資）及發行與首次公開發售有關普通股的所得款項淨額，並經審慎及仔細查詢後，董事認為本集團擁有充足運營資金滿足本集團目前的經營需求。

於2022年12月31日，本集團的流動資產淨值為人民幣2,007.0百萬元，其中現金及現金等價物、定期存款及受限制現金為人民幣1,613.7百萬元，主要以人民幣、美元及港元計值。

於2022年12月31日，本公司擁有人應佔本集團的總權益為人民幣2,590.2百萬元，而2021年12月31日為人民幣3,166.4百萬元，減少18.2%。該減少主要是由於截至2022年12月31日止年度的經營虧損所致。

下表載列於所示年度的現金流量：

	截至12月31日止年度		
	2022年 (人民幣 百萬元)	2021年 (人民幣 百萬元)	變動 (%)
經營活動所用的現金淨額	(514.5)	(151.7)	239.2%
投資活動產生／(所用)的現金淨額	85.7	(1,086.6)	(107.9)%
融資活動所用的現金淨額	(118.3)	(114.8)	3.0%
現金及現金等價物減少淨額	(547.1)	(1,353.1)	(59.6)%
年初現金及現金等價物	1,672.3	3,055.7	(45.3)%
現金及現金等價物匯兌收益／(虧損)	107.8	(30.3)	(455.8)%
年末現金及現金等價物	<u>1,233.0</u>	<u>1,672.3</u>	<u>(26.3)%</u>

經營活動

截至2022年12月31日止年度，經營活動所用的現金淨額為人民幣514.5百萬元，而截至2021年12月31日止年度經營活動所用的現金淨額為人民幣151.7百萬元，增加239.2%。該增加主要是由於收益減少及僱員薪酬增加所致。

投資活動

截至2022年12月31日止年度，投資活動產生的現金淨額為人民幣85.7百萬元，而截至2021年12月31日止年度投資活動所用的現金淨額為人民幣1,086.6百萬元，主要是由於定期存款到期所得款項以及私募股權、風險資本及其他基金投資減少所致。

融資活動

截至2022年12月31日止年度，融資活動所用的現金淨額為人民幣118.3百萬元，而截至2021年12月31日止年度融資活動所用的現金淨額為人民幣114.8百萬元。

資產負債比率

於2022年12月31日，資產負債比率（按總債務除以總資產計算）為12.3%，而於2021年12月31日為10.0%。

資本開支

資本開支包括購買無形資產及購買物業、廠房及設備的開支。截至2022年及2021年12月31日止年度，資本開支總額分別為人民幣40.6百萬元及人民幣120.1百萬元，減少66.2%。該減少主要由於購買無形資產減少。

所持重大投資／有關重大投資或資本資產的未來計劃

於2022年12月31日，本集團概無持有重大投資或有關重大投資或資本資產的未來計劃，且於2022年12月31日，本集團持有的各項個別投資概不構成本集團總資產5%或以上。

附屬公司、聯營公司及合營企業的重大收購及出售事項

截至2022年12月31日止年度，概無附屬公司、聯營公司及合營企業的重大收購或出售事項。

資產抵押

於2022年12月31日，概無質押物業、廠房及設備。

或然負債

於2022年12月31日，我們並無面臨任何未列賬的重大或然負債。

僱員及薪酬政策

於2022年12月31日，我們共僱用1,181名全職員工，其中約78.3%為研發人員。我們的絕大部分僱員位於中國，主要在北京總部，其餘在成都、長春、上海、廣州、海南及韓國。截至2022年12月31日止年度，僱員的薪酬及福利成本約為人民幣730.9百萬元，而截至2021年12月31日止年度為人民幣644.8百萬元。

我們致力於為僱員建立具競爭力且公平的薪酬及福利環境。為通過薪酬激勵有效地激發我們的業務開發團隊並確保僱員獲得具競爭力的薪酬待遇，我們通過市場調研及與競爭對手的比較不斷完善薪酬及激勵政策。我們每月對僱員進行績效評估，以提供僱員績效反饋，並且按季度進行優秀員工評選，對表現優秀的員工給予肯定及鼓勵。僱員的薪酬通常包括基本工資、績效獎金及年終獎金。為獎勵本集團董事、高級管理層及僱員為本集團作出的貢獻，本公司分別於2020年4月1日及2022年12月22日採納首次公開發售前受限制股份單位計劃及受限制股份單位計劃，並分別於2021年2月5日及2022年12月22日採納及修訂購股權計劃。

根據中國法律及法規的規定，我們為僱員參與由當地政府管理的各項僱員社會保障計劃，其中包括住房公積金、養老保險、醫療保險、生育保險、工傷保險及失業保險。

我們提供定期的專業培訓，迎合不同部門僱員的需求。我們定期組織由高級僱員或外部顧問開展的培訓課程，內容涵蓋業務運營的各個方面，包括總體管理、法例及法定法規、項目執行及技術知識。我們不斷審查培訓內容，並向僱員作出跟進以評估培訓效果。通過培訓，我們幫助僱員了解行業發展、技能及技術的最新情況。我們亦不時舉辦研討會以討論具體議題。

外幣匯兌風險

截至2022年12月31日止年度，本集團大部分交易以及現金及現金等價物以人民幣、美元及港元計值。管理團隊密切監控外幣匯兌風險，確保以及時有效的方式執行適當措施。截至2022年12月31日止年度，本集團於營運中並未產生任何重大外幣匯兌虧損。管理層將繼續監控本集團的外匯風險敞口，並考慮適時採取審慎措施。

全球發售所得款項淨額用途

於2020年7月15日，本公司以每股11.60港元成功完成其首次公開發售187,400,000股股份，及其股份在聯交所主板上市。於2020年8月11日，招股章程所述的超額配股權已由獨家全球協調人代表國際包銷商（定義見招股章程）悉數行使，涉及合共28,110,000股發售股份（「超額配發股份」）。超額配發股份已由本公司按每股11.60港元配發及發行。全球發售募集的所得款項淨額（計及行使超額配股權，並經扣除本公司就全球發售應付的包銷費用及佣金以及其他估計開支後）約為2,358.5百萬港元。

下表載列自上市日期起至2022年12月31日所得款項淨額的擬定及實際使用情況：

所得款項淨額用途	佔比	全球發售 所得款項 淨額 (百萬港元)	截至2022年	於2022年12月31日		餘下所得 款項淨額 的預期 動用時間 ⁽¹⁾
			12月31日止 年度已動用 金額 (百萬港元)	已動用金額 (百萬港元)	未動用金額 (百萬港元)	
增強開發能力及技術以及擴大遊戲組合	40%	943.5	136.0	943.5	-	-
擴展遊戲發行及運營業務，特別是 中國大陸地區以外市場	20%	471.7	173.8	471.7	-	-
為行業價值鏈中的上下游業務進行戰略 收購及投資提供資金，並對側重於泛娛樂 或技術、媒體及電信的投資基金進行投資	20%	471.7	45.1	181.5	290.2	2023年1月－ 2023年7月
擴大IP儲備及豐富我們的內容供應	10%	235.8	38.2	195.8	40.0	2023年1月－ 2023年7月
運營資金及一般企業用途	10%	235.8	127.6	235.8	-	-
總計	100%	2,358.5	520.7	2,028.3	330.2	

附註：

- (1) 餘下所得款項的預期動用時間乃根據本集團對未來市場狀況作出的最佳估計而得出。其將因應市場狀況的現時及未來發展而改變。

自上市日期起至2022年12月31日止，全球發售所得款項淨額中約2,028.3百萬港元已使用。

有關(i)為行業價值鏈中的上下游業務進行戰略收購及投資提供資金，並對側重於泛娛樂或技術、媒體及電信的投資基金進行投資；及(ii)擴大IP儲備及豐富我們的內容供應的未動用所得款項淨額的原定預期時間表為2022年7月。延遲動用有關所得款項淨額主要由於：

- (i) 鑒於監管機構對泛娛樂、技術、媒體及電信行業施加更嚴格的政策及監管，本集團定位及評估合適的收購及投資目標需要更長時間及採取更為謹慎的方法；及

(ii) 為日後手遊的改編及開發而取得IP的進程推遲，其原因在於本集團作出戰略決策，對於在2022年上線的遊戲投入額外研發時間及資源進行優化，因而開發遊戲產品儲備的進程整體延長。

除上述調整外，於本業績公告日期，招股章程「未來計劃及所得款項用途」一節先前披露的所得款項淨額擬定用途及預期時間表概無變動。

倘所得款項淨額並未即時用於擬定用途，則有關所得款項在被視為符合本公司最佳利益的情況下本公司目前有意以短期計息工具（如流動固定收益證券、短期銀行存款、短期低風險理財產品或貨幣市場工具）方式將有關款項存放於持牌商業銀行或其他認可金融機構。

報告期間後重大事宜

於本業績公告日期，本集團並無任何報告期間後重大事宜。

遵守企業管治守則

本公司深明良好企業管治對改善本公司管理及保護整體股東利益的重要性。本集團已採納載於企業管治守則的守則條文，作為管治其企業管治常規的守則。

董事認為，本公司已於報告期間遵守載於企業管治守則的相關守則條文，惟下文所載之守則條文除外。

根據企業管治守則的守則條文第C.2.1條，主席與首席執行官的角色應有區分，並不應由一人同時兼任。李青先生現為本公司的主席兼首席執行官。鑒於其自本集團成立以來對本集團貢獻良多且在遊戲行業擁有豐富經驗，董事會認為，主席及首席執行官的角色由同一人擔任可為本集團提供強而有力且始終如一的領導以發展及執行長期業務策略，且不會削弱本公司董事會及管理層之權力及權限制衡。董事會目前由兩名執行董事（包括李青先生），兩名非執行董事及三名獨立非執行董事組成，因此其組成具有相當強大之獨立性。

董事會將繼續檢討企業管治架構的成效，以評估是否需要區分主席與首席執行官的角色。

企業管治守則的守則條文第C.5.7條規定，倘主要股東或董事於董事會將予考慮的事項中存有董事會認為重大的利益衝突，有關事項應以舉行董事會會議（而非書面決議案）的方式處理。在交易中本身及其緊密聯繫人均沒有重大利益的獨立非執行董事應該出席有關的董事會會議。於截至2022年12月31日止年度，董事會分別於2022年6月18日及2022年8月26日採用書面決議案的方式代替召開董事會會議，以審批有關授權協議及獨家代理及運營協議的持續關連交易，而非執行董事兼騰訊集團的僱員劉銘女士被視為於其中擁有重大利益。董事會認為(i)上述交易的條款屬公平合理、按一般商業條款或更優惠條款進行、於本公司日常及一般業務過程中訂立且符合本公司及本公司股東的整體利益；(ii)劉銘女士已就批准上述交易的董事會相關書面決議案放棄投票；(iii)於正式簽署書面決議案前，相關董事已通過數字化方式深入討論上述交易；及(iv)採用書面決議案有利於決策及執行以及效率最大化。

董事會將繼續檢討及監察本公司運作，旨在維持高水平的企業管治。

證券交易的標準守則

本公司已採納有關董事進行證券交易的操守守則，而有關守則的條款嚴謹程度不遜於標準守則所載的規定標準。經向全體董事作出具體查詢後，全體董事均確認，彼等於截至2022年12月31日止年度一直遵守標準守則。

審核委員會

本公司已根據上市規則及企業管治守則成立審核委員會，並制定其書面職權範圍。於本業績公告日期，審核委員會由三名成員組成，即朱霖先生、白崑先生及丁治平先生。朱霖先生為審核委員會的主席。審核委員會連同核數師已審閱本集團截至2022年12月31日止年度的綜合財務資料及本業績公告。審核委員會對財務報表及本業績公告的會計處理方式並無異議，並討論有關審核、風險管理、內部監控及財務報告事項。

購買、出售或贖回本公司上市證券

於截至2022年12月31日止年度，董事會認為回購股份可提升本集團淨值及提高股本回報率並對本公司及股東整體有利，故本公司在聯交所以總代價61,261,899.90港元回購合共12,616,370股股份，其中5,732,000股回購的股份於2022年12月31日尚未註銷但截至本業績公告日期已完成註銷。

上述回購的詳情載列如下：

購回月份	購回股份總數	所付每股最高價 (港元)	所付每股最低價 (港元)	已付總購回價 (港元)
2022年1月	776,000	9.30	8.87	7,062,330.00
2022年3月	87,000	7.58	7.45	656,020.00
2022年4月	945,000	8.50	7.32	7,531,620.00
2022年5月	1,518,000	7.25	6.19	10,270,760.00
2022年6月	1,171,000	6.60	5.58	7,077,910.00
2022年7月	2,387,370	5.36	4.59	11,628,986.40
2022年8月	127,000	3.97	3.91	500,810.00
2022年9月	3,966,000	3.47	2.78	12,365,243.50
2022年10月	1,549,000	2.94	2.19	3,968,420.00
2022年11月	90,000	2.22	2.22	199,800.00
合計	12,616,370			61,261,899.90

除上文所披露者外，於報告期間，本公司及其附屬公司概無購買、出售或贖回本公司任何上市證券。

末期股息

董事會決議不建議派付截至2022年12月31日止年度的任何末期股息。

暫停辦理股份過戶登記

為釐定出席擬於2023年6月16日(星期五)舉行的股東週年大會(「股東週年大會」)及於會上投票的資格，本公司將於2023年6月13日(星期二)至2023年6月16日(星期五)(包括首尾兩日)止期間暫停辦理股份過戶登記手續，於此期間將不會辦理任何股份過戶登記。為符合資格出席股東週年大會，所有股票連同已填妥的過戶表格須最遲於2023年6月12日(星期一)下午4時30分前送交本公司的香港股份過戶登記處卓佳證券登記有限公司，地址為香港夏慤道16號遠東金融中心17樓，以辦理股份過戶登記。

核數師就本業績公告執行的程序

本業績公告所載有關本集團截至2022年12月31日止年度的綜合資產負債表、綜合損益表、綜合全面收益表、簡明綜合現金流量表及其相關附註中的數字已經由本公司核數師與本集團本年度經審核綜合財務報表的數字核對一致。本公司核數師並無就本業績公告所呈列的「經調整虧損淨額」假設的合理性及適當性發表意見。本公司核數師就此執行的工作並不構成根據香港會計師公會頒佈的香港審計準則、香港審閱工作準則或香港核證工作準則而進行的核證工作，故本公司核數師並無就本業績公告作出任何核證。

於聯交所網站刊發資料

本業績公告刊載於本公司網站(www.zulong.com)及香港交易及結算所有限公司網站(www.hkexnews.hk)。本公司截至2022年12月31日止年度的年度報告將於適當時候寄發予股東並刊載於上述網站。

綜合損益表

截至2022年12月31日止年度

	附註	截至12月31日止年度	
		2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
收益	3	584,121	920,827
收益成本	5	(160,501)	(207,296)
毛利		423,620	713,531
研發開支	5	(746,364)	(705,626)
銷售及營銷開支	5	(280,578)	(247,190)
行政開支	5	(108,200)	(97,926)
金融資產減值(撥備)／撥回淨額	5	(173)	2,930
其他收入		3,916	6,722
其他(虧損)／收益淨額	4	(63,658)	38,132
運營虧損		(771,437)	(289,427)
財務收入	6	23,524	22,113
財務成本	6	(6,438)	(10,491)
財務收入淨額	6	17,086	11,622
分佔採用權益法列賬的投資業績		(13,437)	(9,950)
除所得稅前虧損		(767,788)	(287,755)
所得稅開支	7	(759)	(15,570)
年內虧損		(768,547)	(303,325)
以下人士應佔虧損：			
— 公司擁有人		(768,547)	(303,325)
— 非控股權益		—	—
		(768,547)	(303,325)
年內本公司擁有人應佔每股虧損 (人民幣元／股)	8		
— 基本		(0.98)	(0.38)
— 攤薄		(0.98)	(0.38)

綜合全面收益表

截至2022年12月31日止年度

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
年內虧損	<u>(768,547)</u>	<u>(303,325)</u>
其他全面虧損(扣除稅項)：		
可重新分類至損益的項目		
貨幣換算差額	39,745	(18,745)
不會重新分類至損益的項目		
貨幣換算差額	<u>168,619</u>	<u>(57,792)</u>
年內全面虧損總額	<u>(560,183)</u>	<u>(379,862)</u>
以下人士應佔：		
— 公司擁有人	(560,183)	(379,862)
— 非控股權益	<u>—</u>	<u>—</u>
	<u>(560,183)</u>	<u>(379,862)</u>

綜合資產負債表
於2022年12月31日

	附註	於12月31日	
		2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		29,308	33,667
使用權資產		100,343	134,525
無形資產		128,317	113,339
以權益法入賬的投資		78,087	61,524
預付款、其他應收款項及其他資產		15,769	18,797
按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產		288,834	192,835
其他以攤餘成本計量的金融資產		34,830	—
遞延稅項資產		1,953	1,762
		<u>677,441</u>	<u>556,449</u>
流動資產			
應收賬款	10	131,348	155,934
預付款、其他應收款項及其他資產		90,155	65,157
按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產		440,661	458,289
定期存款		354,846	574,132
受限制現金		25,906	35,771
現金及現金等價物		1,232,999	1,672,338
		<u>2,275,915</u>	<u>2,961,621</u>
資產總值		<u><u>2,953,356</u></u>	<u><u>3,518,070</u></u>

綜合資產負債表

於2022年12月31日(續)

	附註	於12月31日	
		2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
權益及負債			
本公司擁有人應佔權益			
股本	11	55	55
股份溢價	11	6,946,624	6,951,009
其他儲備		(1,672,199)	(1,868,975)
累計虧損		<u>(2,684,251)</u>	<u>(1,915,704)</u>
		2,590,229	3,166,385
非控股權益		-	-
權益總額		<u>2,590,229</u>	<u>3,166,385</u>
負債			
非流動負債			
合同負債		28,595	10,513
租賃負債		62,797	98,780
遞延所得稅負債		<u>2,786</u>	<u>3,132</u>
		<u>94,178</u>	<u>112,425</u>
流動負債			
應付賬款及其他應付款項	13	157,902	132,162
合同負債		64,436	62,209
即期所得稅負債		6,688	7,790
租賃負債		<u>39,923</u>	<u>37,099</u>
		<u>268,949</u>	<u>239,260</u>
負債總額		<u>363,127</u>	<u>351,685</u>
總權益及負債		<u>2,953,356</u>	<u>3,518,070</u>

簡明綜合現金流量表

截至2022年12月31日止年度

	截至12月31日止年度	
	附註 2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
經營活動所用的現金淨額	<u>(514,535)</u>	<u>(151,752)</u>
投資活動產生／(所用)的現金淨額	<u>85,663</u>	<u>(1,086,575)</u>
融資活動所用的現金淨額	<u>(118,310)</u>	<u>(114,768)</u>
現金及現金等價物減少淨額	<u>(547,182)</u>	<u>(1,353,095)</u>
年初現金及現金等價物	1,672,338	3,055,711
現金及現金等價物匯兌收益／(虧損)	<u>107,843</u>	<u>(30,278)</u>
年末現金及現金等價物	<u><u>1,232,999</u></u>	<u><u>1,672,338</u></u>

綜合財務報表附註

1 一般資料

祖龙娱乐有限公司（「本公司」）於2020年1月2日根據開曼群島公司法第22章（1961年第3號法例，經合併及修訂）在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。本公司的註冊辦事處為Harneys Fiduciary (Cayman) Limited（地址為4th Floor, Harbour Place, 103 South Church Street, P.O. Box 10240, Grand Cayman KY1-1002, Cayman Islands）。

本公司為投資控股公司。本公司及其附屬公司（統稱「本集團」）主要在中華人民共和國（「中國」）及其他國家及地區從事手遊開發及運營（「集團業務」）。

本公司股份已自2020年7月15日起在香港聯合交易所有限公司（「聯交所」）主板上市（「上市」，「首次公開發售」）。

除另有指明外，截至2022年12月31日止年度的綜合財務報表乃以人民幣呈列，且全部數值均約整為最接近千位數（人民幣千元）。截至2022年12月31日止年度的綜合財務報表已於2023年3月24日獲批准。

2 編製基準

(a) 遵守國際財務報告準則

綜合財務報表乃根據國際財務報告準則（「國際財務報告準則」）、香港聯合交易所有限公司證券上市規則及香港《公司條例》（第622章）的披露規定編製。綜合財務報表乃根據歷史成本常規編製，並因按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產重估而予以修訂，該等金融資產按公允價值列賬。

編製符合國際財務報告準則的財務報表需要採用若干關鍵會計估計，亦需要管理層於應用本集團會計政策的過程中作出判斷。

(b) 本集團所採納的新準則及經修訂準則

本集團於2022年1月1日開始的年度報告期間首次採用以下準則及修訂本：

準則及修訂本	於以下日期或之後 開始的年度期間生效
物業、廠房及設備：擬定用途前的所得款項－ 國際會計準則第16號(修訂本)	2022年1月1日
對概念框架的提述－國際財務報告準則第3號(修訂本)	2022年1月1日
有償合約－履行合約的成本－國際會計準則第37號(修訂本)	2022年1月1日
會計指引第5號共同控制合併的合併會計法(修訂本)	2022年1月1日

上述修訂本對過往期間確認的金額概無任何影響，預期對本期間或未來期間不會有重大影響。

(c) 尚未採納的新準則及詮釋

若干新訂會計準則及詮釋已經頒佈，但毋須於2022年12月31日報告期強制應用，且未獲本集團提早採納。該等準則預期不會於當前或未來報告期對實體及可預見的未來交易造成重大影響。

準則及修訂本	於以下日期或之後 開始的年度期間生效
國際財務報告準則第17號保險合約	2023年1月1日
會計政策披露－國際會計準則第1號及 國際財務報告準則實務報告第2號(修訂本)	2023年1月1日
國際會計準則第8號(修訂本)會計估計的定義	2023年1月1日
負債分類為即期或非即期－國際會計準則第1號(修訂本)	2024年1月1日
國際會計準則第1號(修訂本)附帶契諾的非流動負債	2024年1月1日
國際財務報告準則第16號(修訂本)售後租回的租賃負債	2024年1月1日
投資者與其聯營公司或合營公司之間出售或注入資產－ 國際財務報告準則第10號及國際會計準則第28號(修訂本)	待定

3 分部資料及收益

本集團的業務活動提供單獨的財務資料，由主要經營決策者定期審閱及評估。經過評估，本公司董事認為，本集團的業務乃以單一分部運營及管理，因此並無呈列分部資料。

於2022年及2021年12月31日，本集團絕大部分非流動資產位於中國。

截至2022年及2021年12月31日止年度的收益如下：本集團視本身為「開發與授權業務」安排的代理人，並按淨額基準將收益列賬；而本集團則視本身為「綜合遊戲發行及運營業務」安排的主要負責人，並按總額基準將收益列賬。

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
網絡遊戲收益		
— 開發與授權		
收益分成	215,314	444,878
不可退還的固定授權費	23,139	27,519
— 綜合遊戲發行及運營	345,368	448,430
— 其他	300	—
	<u>584,121</u>	<u>920,827</u>
確認收益的時間		
— 於某一時間點	215,614	444,878
— 於某一時間段	368,507	475,949
	<u>584,121</u>	<u>920,827</u>

截至2022年及2021年12月31日止年度，收益約人民幣238,022,000元及人民幣471,760,000元，分別來自五大單一外部客戶。

截至2022年12月31日止年度，收益約人民幣170,421,000元（2021年：人民幣397,785,000元）為來自佔總收益10%以上的一名單一外部客戶。

下表列示按客戶位置劃分的來自外部客戶的收益金額明細。

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
按地理位置劃分的收益分部		
中國大陸	179,352	385,221
中國大陸以外地區	404,769	535,606
	<u>584,121</u>	<u>920,827</u>

4 其他（虧損）／收益淨額

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產 （虧損）／收益	(27,223)	25,055
按公允價值計量且其變動計入損益的金融負債虧損	(20,923)	—
外匯（虧損）／收益淨額	(16,332)	11,182
其他	820	1,895
	<u>(63,658)</u>	<u>38,132</u>

5 按性質劃分的開支

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
僱員福利開支	730,874	644,833
推廣及廣告開支	183,000	192,536
外包技術服務	113,703	115,266
分銷渠道商及支付渠道收取的佣金	106,499	132,492
折舊及攤銷費用	64,480	59,459
公用事業及辦公開支	26,711	24,510
支付予IP持有人收益分成	19,925	37,289
頻寬及服務器託管費	16,241	15,975
增值稅進項轉出及附加稅	8,366	7,490
其他專業諮詢費	8,322	10,890
差旅費	5,013	5,962
核數師酬金	3,823	4,000
— 核數服務	3,800	4,000
— 非核數服務	23	—
金融資產減值撥備／(撥回) (附註10)	173	(2,930)
其他	8,686	7,336
	1,295,816	1,255,108

6 財務收入淨額

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
財務收入		
利息收入	23,524	22,113
財務成本		
租賃負債利息開支	(5,832)	(7,369)
其他	(606)	(3,122)
	(6,438)	(10,491)
財務收入淨額	17,086	11,622

7 所得稅開支

截至2022年及2021年12月31日止年度，本集團的所得稅開支分析如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
即期所得稅開支	1,296	509
遞延所得稅	(537)	15,061
	759	15,570

(a) 開曼群島及英屬處女群島所得稅

本公司根據開曼群島公司法於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，因此獲豁免繳納開曼群島所得稅。根據英屬處女群島國際商業公司法成立的本集團實體獲豁免繳納英屬處女群島所得稅。

(b) 香港所得稅

根據現行法律、詮釋及其相關慣例，在香港註冊成立的實體截至2022年及2021年12月31日止年度的應課稅利潤應按16.5%的稅率繳納香港利得稅。

(c) 中國企業所得稅（「企業所得稅」）

有關本集團於中國經營業務的所得稅撥備根據現行法例、詮釋及有關慣例就於截至2022年及2021年12月31日止年度的應課稅溢利按25%的稅率計算。

祖龍（天津）科技股份有限公司於2020年重續其「高新技術企業」（「高新技術企業」）的資格，根據適用於高新技術企業的稅項優惠，其自2020年至2022年三年期間可享有15%的減免優惠企業所得稅稅率。

淮安祖龍科技有限公司（「淮安祖龍」）被認定為高新技術企業，自2018年起為期三年，並於2021年重續其資格至額外三年。淮安祖龍有權就其自2021年至2023年三年期間的估計應課稅溢利享有15%的優惠所得稅稅率。

北京幻想美人魚科技有限公司於2019年重續其「高新技術企業」的資格，其自2019年至2022年三年期間可享有15%的減免優惠企業所得稅稅率。該資格於2022年12月屆滿。因此，該實體於2022年12月重續其資格至額外三年。北京幻想美人魚有權就其自2022年至2025年三年期間的估計應課稅溢利享有15%的優惠所得稅稅率。

成都幻想美人魚科技有限公司於2019年12月於成都註冊成立，因其符合經修訂產業指導目錄中國家西部地區鼓勵發展產業的要求，將允許合資格企業按15%的減免稅率繳納企業所得稅。

北海祖龍創業投資有限公司於2021年6月於北海註冊成立，因其符合經修訂產業指導目錄中國家西部地區鼓勵發展產業的要求，將允許合資格企業按15%的減免稅率繳納企業所得稅。

北海龍灝創業投資有限公司於2022年1月於北海註冊成立，因其符合經修訂產業指導目錄中國家西部地區鼓勵發展產業的要求，將允許合資格企業按15%的減免稅率繳納企業所得稅。

中國國家稅務總局於2018年9月宣佈，於2018年1月1日至2020年12月31日，從事研發活動的企業有權要求將其研發開支的175%作為超額抵扣（「超額抵扣」），及於2021年3月宣佈將優惠抵扣率延期至2023年12月31日。誠如2022年9月所宣佈，於2022年10月1日至2022年12月31日，有權要求其研發開支的175%作為超額抵扣的企業將有權要求其研發開支的200%作為超額抵扣。本集團已對其實體在確定其年內應課稅溢利時要求的超額抵扣作出最佳估計。

8 每股虧損

(a) 基本

每股基本虧損是按年內本公司擁有人應佔本集團虧損除以已發行普通股加權平均數計算。

	截至12月31日止年度	
	2022年	2021年
本公司擁有人應佔虧損(人民幣千元)	(768,547)	(303,325)
已發行普通股加權平均數(千股)	789,656	789,415
減：庫存股份加權平均數(千股)	(2,703)	(174)
用於計算每股基本虧損的已發行普通股加權平均數	<u>786,953</u>	<u>789,241</u>
每股基本虧損(人民幣元/股)	<u>(0.98)</u>	<u>(0.38)</u>

(b) 攤薄

每股攤薄虧損乃透過調整發行在外普通股的加權平均數(假設兌換所有潛在攤薄普通股)進行計算。

截至2022年及2021年12月31日止年度，本公司有兩種潛在攤薄普通股：附註12所述的受限制股份單位(「受限制股份單位」)及購股權。

就計算截至2022年及2021年12月31日止年度的每股攤薄虧損而言，受限制股份單位及購股權乃假設已獲轉換為普通股，而普通股股東應佔虧損淨額未出現相應變動。該潛在調整對計算截至2022年及2021年12月31日止年度的每股攤薄虧損產生反攤薄影響。

9 股息

本公司於截至2022年12月31日止年度並無宣派或派付股息(已於2021年支付股息60,347,740港元)。

10 應收賬款

	於12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
應收賬款	133,858	158,271
減：應收賬款減值撥備	<u>(2,510)</u>	<u>(2,337)</u>
應收賬款淨額	<u>131,348</u>	<u>155,934</u>

下表載列按客戶類型劃分的應收賬款總賬面值：

	於12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
關聯方	63,193	88,104
第三方	70,665	70,167
	<u>133,858</u>	<u>158,271</u>

本集團的應收賬款總賬面值以下列貨幣計值：

	於12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
美元	65,926	71,000
人民幣	61,366	78,988
港元	6,112	8,283
其他	454	—
	<u>133,858</u>	<u>158,271</u>

本集團授予其客戶的信貸期介乎90至150日。應收賬款按收益確認日期的賬齡分析如下：

	於12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
最多3個月	76,670	91,145
3至6個月	33,706	37,849
6個月至1年	21,158	27,853
1年以上	2,324	1,424
	<u>133,858</u>	<u>158,271</u>

本集團的應收賬款減值撥備變動如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
年初	(2,337)	(5,267)
減值撥備	(217)	(5)
減值撥回	44	2,935
年末	<u>(2,510)</u>	<u>(2,337)</u>

就已減值應收款項計提及解除的撥備已計入綜合損益表中的「金融資產減值(撥備)/撥回淨額」。

於報告日期面臨的最大信貸風險為應收賬款的賬面值。本集團並無持有任何抵押品作抵押。

11 股本及股份溢價

	普通股數目	普通股面值 美元
法定 於2022年1月1日及12月31日	5,000,000,000	50,000
法定 於2021年1月1日及12月31日	5,000,000,000	50,000

	普通股數目	普通股面值 千美元	普通股 等額面值 人民幣千元	股份溢價 人民幣千元
已發行 於2022年1月1日	791,491,279	8	55	6,951,009
受限制股份單位歸屬 (附註(a))	4,918,561	-	-	40,764
庫存股份註銷	(8,041,370)	-	-	(45,149)
於2022年12月31日	<u>788,368,470</u>	<u>8</u>	<u>55</u>	<u>6,946,624</u>
已發行 於2021年1月1日	786,110,000	8	55	6,907,441
受限制股份單位歸屬 (附註(a))	7,095,279	-	-	56,225
庫存股份註銷	(1,714,000)	-	-	(12,657)
於2021年12月31日	<u>791,491,279</u>	<u>8</u>	<u>55</u>	<u>6,951,009</u>

附註：

- (a) 於截至2022年12月31日止年度，本公司於附註12(b)所披露之計劃項下的獎勵股份歸屬後將4,918,561股普通股轉讓予股份獎勵對象（於截至2021年12月31日止年度：7,095,279股）。

12 以股份為基礎的付款

(a) 購股權計劃

本公司已於2021年2月5日（「採納日期」）於股東特別大會上採納購股權計劃（「購股權計劃」）。購股權計劃旨在就僱員（不包括任何董事）為本集團作出的貢獻及為促進本集團利益而持續作出的努力向彼等提供激勵或獎勵，激勵彼等留任本集團。

根據購股權計劃，所有根據購股權計劃授出的購股權獲行使後，可能發行的股份總數不得超過40,775,500股股份（佔於採納日期已發行股份總數的5%）。

於2021年4月14日，根據購股權計劃已向合資格承授人授出8,155,100份購股權。根據購股權計劃，在承授人於整個適用歸屬日期受僱於本集團或向本集團提供服務的前提下，購股權應於授出日期起計12、24及36個月後的首個交易日分別歸屬40%、30%及30%。於有關購股權獲行使後，每份購股權授予持有人以行使價每股14.756港元認購一股股份的權利。

於2022年1月7日（「修訂日期」），本公司註銷現有的6,764,377份尚未行使購股權（「尚未行使購股權」）及根據購股權計劃向當前持有人提呈授出6,764,377份新購股權，以較低的行使價認購6,764,377股普通股，以代替已註銷的尚未行使購股權。行使價從14.756港元降至8.72港元。原購股權其他條款仍維持不變。此安排視為猶如原有購股權已修訂。因此，自修訂日期起，除本公司於原有歸屬期內就原有購股權收取費用外，已授出的增量公允價值於新歸屬期間予以支付。

購股權可於歸屬後隨時行使，惟須受發售函件所載的條款及條件所限，直至修訂日期後10年期間最後一日。

授出的購股權數目變動如下：

	購股權數目
於2022年1月1日	6,776,377
歸屬	(2,513,714)
沒收	<u>(1,182,818)</u>
於2022年12月31日	<u><u>3,079,845</u></u>
	購股權數目
於2021年1月1日	—
授出	8,155,100
沒收	<u>(1,378,723)</u>
於2021年12月31日	<u><u>6,776,377</u></u>

於截至2022年12月31日止年度，概無購股權已屆滿或獲行使，及於2022年12月31日，尚未行使購股權的剩餘合約期限為9年。

本公司使用二項式定價模型釐定已授出購股權的公允價值，該公允價值將於歸屬期間予以支付。

管理層根據香港政府債券（其到期年限與購股權剩餘到期年期相同）的收益率估計無風險利率。波幅乃於授出日期及修訂日期根據可資比較公司的平均過往波幅而估計，其與購股權的剩餘到期期限相若。股息率乃根據於授出日期及修訂日期的管理層的估計釐定。

於購股權原有授出日期及修訂日期應用二項式模型的主要參數及結果概述如下：

	授出日期	修訂日期	
	於2021年4月14日	於2022年1月7日 修訂前	修訂後
無風險利率	1.30%	1.74%	1.81%
波幅	56.00%	55.73%	55.54%
股利率	0.52%	0.85%	0.85%
每份購股權的公允價值 (港元)	6.02	2.22	3.38

(b) 受限制股份單位計劃

於2020年4月1日，為獎勵董事、高級管理層及僱員，本公司批准並採納受限制股份單位計劃（「首次公開發售前受限制股份單位計劃」）。Smooth Ebony Limited（「Smooth Ebony」）乃註冊成立以持有5,000,000股普通股（相當於資本化發行完成後29,400,000股相關份）。Smooth Ebony根據首次公開發售前受限制股份單位計劃以信託形式作為控股公司持有股份。由於本公司能夠對Smooth Ebony執行控制及管理權，故合併Smooth Ebony。

於2020年4月1日及2020年6月24日，本集團向董事會甄選的若干合資格僱員授出3,180,700個受限制股份單位（相當於3,180,700股股份，或18,702,516股相關股份（計及資本化發行後））以換取本集團獲得的僱員服務。根據首次公開發售前受限制股份單位計劃，在承授人於整個適用歸屬日期受僱於本集團或向本集團提供服務的前提下，受限制股份單位應於本公司上市日期起計12、24及36個月後的首個交易日分別歸屬40%、30%及30%。

於2021年2月1日、2021年3月29日、2021年8月25日、2022年3月25日及2022年8月30日，本公司根據首次公開發售前受限制股份單位計劃向若干合資格僱員授出代表合共2,521,200股相關股份的受限制股份單位。在承授人於整個適用歸屬日期受僱於本集團或向本集團提供服務的前提下，受限制股份單位應於特定日期起計12、24及36個月後的首個交易日分別歸屬40%、30%及30%。

於2022年12月22日，本公司的新受限制股份單位計劃獲股東批准並採納（「受限制股份單位計劃」）。於2022年12月31日之前，根據受限制股份單位計劃並無授出受限制股份單位。

截至2022年12月31日止年度受限制股份單位代表的相關股份數目的變動情況如下：

	受限制 股份單位 代表的相關 股份數目	每個受限制 股份單位的 加權平均 公允價值 (港元)
於2022年1月1日	10,276,445	9.282
授出	1,607,000	7.394
歸屬	(4,918,561)	9.200
沒收	(1,076,104)	10.046
於2022年12月31日	<u>5,888,780</u>	<u>8.696</u>
於2021年1月1日	17,996,916	8.684
授出	914,200	16.376
歸屬	(7,095,279)	8.729
沒收	(1,539,392)	9.058
於2021年12月31日	<u>10,276,445</u>	<u>9.282</u>

由於本集團將授出受限制股份單位以換取該等僱員的僱傭或服務，有關收取僱員服務的股份酬金開支將於歸屬期間確認為開支。將予支銷的總金額按授出日期所授出的受限制股份單位公允價值釐定，並計及預期將歸屬的受限制股份單位數目。

於首次公開發售完成前，本集團已採用貼現現金流量法釐定本公司相關股權公允價值，並釐定於授出日期已授出的受限制股份單位公允價值。貼現率、無風險利率及波幅等主要假設須由本集團運用最佳估計釐定。

於2021年2月1日、2021年3月29日、2021年8月25日、2022年3月25日及2022年8月30日授出的受限制股份單位的公允價值乃參考本公司授出日期的股份收市價，使用市場法釐定。

(c) 以股份為基礎的付款交易產生的開支

截至2022年12月31日止年度，本公司授出的以股份為基礎的獎勵產生的股份酬金開支已於綜合損益表扣除如下：

	截至12月31日止年度	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
收益成本	556	647
行政開支	7,245	12,051
銷售及營銷開支	2,322	3,090
研發開支	26,519	49,795
	<u>36,642</u>	<u>65,583</u>

13 應付賬款及其他應付款項

	於12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
工資負債	67,195	67,778
應付賬款	66,874	37,102
應付稅項	14,361	14,235
資產採購	731	5,195
其他	8,741	7,852
	<u>157,902</u>	<u>132,162</u>

下表載列按客戶類型劃分的應付賬款賬面值：

	於12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
關聯方	8,634	11,449
第三方	58,240	25,653
	<u>66,874</u>	<u>37,102</u>

應付賬款按確認日期的賬齡分析如下：

	於12月31日	
	2022年 人民幣千元	2021年 人民幣千元
6個月以內	55,251	26,766
6個月至1年	9,275	9,042
超過1年	2,348	1,294
	<u>66,874</u>	<u>37,102</u>

14 期後事項

本集團於2022年12月31日之後概無進行任何重大期後事項。

釋義

於本業績公告內，除文義另有所指外，下列詞彙具有以下涵義：

「審核委員會」	指	本公司審核委員會
「董事會」	指	董事會
「英屬處女群島」	指	英屬處女群島
「中國」	指	中華人民共和國
「本公司」或 「祖龙娱乐」	指	祖龙娱乐有限公司，一間根據開曼群島法律註冊成立的獲豁免有限公司，其股份於聯交所主板上市及買賣(股份代號：9990)
「合作遊戲」	指	由成都幻想美人魚科技有限公司根據(i)《龍族》原創作品的改編；及(ii)《龍族》動畫的內容用途(均由上海騰訊企鵝影視文化傳播有限公司「(騰訊企鵝)」根據授權協議授予成都幻想美人魚科技有限公司)開發的在線遊戲，該遊戲可於移動終端設備(包括手機、平板類非手機的移動設備、其他移動設備及模擬器)的移動操作系統上運行以及相關的更新、升級及補丁
「企業管治守則」	指	上市規則附錄14所載的企業管治守則
「董事」	指	本公司董事
「《龍族》動畫」	指	《龍族》系列文學作品動畫系列
「《龍族》原創作品」	指	《龍族》系列小說文學作品

「獨家代理及 運營協議」	指	本集團、騰訊科技(上海)有限公司「(騰訊上海)」及深圳市騰訊天遊科技有限公司「(深圳市騰訊天遊)」訂立的日期為2022年8月26日的獨家代理及運營協議，內容有關騰訊上海及深圳市騰訊天遊向本集團授予在韓國宣傳、推廣及運營授權遊戲的獨家及不可轉讓權利
「全球發售」	指	首次公開發售股份以供公眾以及機構、專業、公司及其他投資者認購
「本集團」或「我們」	指	本公司及其所有附屬公司，以及財務業績透過若干合約安排合併入賬併入賬列作本公司附屬公司的公司，或倘文義所指，就本公司成為其現時附屬公司的控股公司之前的期間，則指有關附屬公司或其前身(視乎情況而定)經營的業務
「港元」及「港仙」	指	香港法定貨幣港元及港仙
「香港」	指	中國香港特別行政區
「國際財務報告準則」	指	國際財務報告準則
「授權遊戲」	指	一款名為亂世王者的韓國版手遊
「授權協議」	指	本集團與騰訊企鵝所訂立日期為2022年6月18日的授權協議，內容有關授予獨家不可轉讓的權利，以(i)根據《龍族》原創作品改編及開發合作遊戲；(ii)發行及運營合作遊戲；及(iii)在合作遊戲中使用《龍族》動畫相關內容
「上市」	指	股份於聯交所主板上市
「上市日期」	指	股份首次於聯交所買賣的日期，即2020年7月15日
「上市規則」	指	聯交所證券上市規則，經不時修訂
「澳門」	指	中國澳門特別行政區

「MMORPG」	指	一款角色扮演遊戲與大型多人在線遊戲相結合的遊戲，其中大量玩家在虛擬世界中彼此互動
「標準守則」	指	上市規則附錄10所載上市發行人董事進行證券交易的標準守則
「首次公開發售前受限制股份單位計劃」	指	董事會於2020年4月1日批准及採納的本公司受限制股份單位計劃
「招股章程」	指	本公司日期為2020年6月30日的招股章程
「報告期間」	指	截至2022年12月31日止年度
「人民幣」	指	中國法定貨幣人民幣
「受限制股份單位計劃」	指	股東於2022年12月22日批准及採納的本公司受限制股份單位計劃(以目前形式或可能經不時修訂)
「購股權計劃」	指	本公司於2021年2月5日採納的購股權計劃(以目前形式或可能經不時修訂)
「股份」	指	本公司已發行股本中每股面值0.00001美元的普通股
「股東」	指	股份持有人
「SLG」	指	模擬遊戲，一款嘗試以遊戲模式模擬現實生活中各種活動的遊戲
「聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司
「附屬公司」	指	就本業績公告而言，具有香港法例第622章《公司條例》第15條賦予該詞的涵義，包括財務業績透過若干合約安排合併入賬併入賬列作本公司附屬公司的公司

「騰訊」	指	騰訊控股有限公司，根據開曼群島法律註冊成立的獲豁免公司，其股份於聯交所主板上市（股份代號：700），及／或其附屬公司（視情況而定），於2022年12月31日持有我們17.09%的股份
「騰訊集團」	指	騰訊及其不時的附屬公司
「虛幻引擎4」及「虛幻引擎5」	指	由Epic Games開發的遊戲引擎
「美元」	指	美國法定貨幣美元
「%」	指	百分比

承董事會命
祖龙娱乐有限公司
主席兼執行董事
李青先生

中國北京，2023年3月24日

於本公告日期，本公司董事會包括主席兼執行董事李青先生、執行董事白瑋先生、非執行董事劉銘女士及魯曉寅先生以及獨立非執行董事白崑先生、朱霖先生及丁治平先生。