

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2021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2021年12月31日止年度的綜合年度業績(「業績公告」)如下。

財務表現摘要

	截至12月31日止年度		
	2021年 人民幣 百萬元	2020年 人民幣 百萬元	變動 %
收益	920.8	1,208.8	(23.8%)
收益成本	(207.3)	(282.9)	(26.7%)
毛利	713.5	925.9	(22.9%)
研發開支	(705.6)	(540.4)	30.6%
銷售及營銷開支	(247.2)	(161.0)	53.5%
行政開支	(97.9)	(138.3)	(29.2%)
金融資產減值撥回／(撥備)淨額	2.9	(1.8)	(261.1%)
其他收入	6.7	10.8	(38.0%)
其他收益／(虧損)淨額	38.2	(12.1)	(415.7%)
經營(虧損)／利潤	(289.4)	83.1	(448.3%)
財務收入	22.1	12.4	78.2%
財務成本	(10.5)	(13.4)	(21.6%)
財務收入／(成本)淨額	11.6	(1.0)	(1,260.0%)
可轉換可贖回優先股的公允價值變動	-	(856.9)	(100.0%)
分佔採用權益法列賬的投資業績	(10.0)	(0.5)	1,900.0%
除所得稅前虧損	(287.8)	(775.3)	(62.9%)
所得稅(開支)／抵免	(15.5)	16.3	(195.1%)
年內虧損	(303.3)	(759.0)	(60.0%)
非國際財務報告準則計量指標：			
經調整(虧損)／利潤淨額 ⁽¹⁾	(237.7)	218.8	(208.6%)

附註：

- (1) 我們將經調整(虧損)／利潤淨額定義為期內虧損淨額，再加回可轉換可贖回優先股的公允價值變動、股份酬金開支、贖回負債應計利息開支及上市開支(如適用)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，原因為該等項目屬非現金項目或一次性開支。具體而言，可轉換可贖回優先股的公允價值變動、贖回負債應計利息開支及上市開支於上市後不會再產生。可轉換可贖回優先股的公允價值變動於上市後不會再產生，原因為可轉換可贖回優先股已於上市後轉換普通股。贖回負債應計利息開支於上市後不會再產生，原因為與贖回負債有關的認沽期權將於上市後註銷並停止生效。

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2021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2021年12月31日，本集團共推出了16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70餘個地區版本，產品矩陣由MMORPG拓展到SLG、女性向、射擊和策略卡牌等多種品類。

2021年是面臨各種挑戰的一年。考慮到市場等綜合因素，我們作出戰略性決策，對《諾亞之心》及項目代號：Sigmar兩款遊戲投入額外的研發時間及資源進行調優以進一步提升遊戲質量，升級玩家體驗，故該兩款新遊戲延遲推出未能於2021年內如期發佈，另外年初我們發佈的《夢想新大陸》表現也不如預期理想。以上情況在短期內對集團財務表現有一定影響，但是，我們在這一年中也對市場有了新的認知和理解，更對我們的遊戲產品品類進行了深入的思考和調整，並且在不斷地探索調整中去努力把握新的機遇。我們篤信，依託強而有力的技術優勢、國際化拓展、研運一體架構的進一步提升及豐厚的多品類產品儲備，未來祖龙娱乐勢必會進入全新的企業發展和價值創造軌道。

深化品類思考，積極探索新賽道

在MMORPG品類方面，我們堅守精品化思路，深化產品思考並根據市場變化做出及時調整，持續推出讓用戶和市場驚豔的產品。我們於2022年1月公佈的阿凡達手遊《Avatar: Reckoning》就是一款將MMORPG與射擊相融合的革新產品。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頂級遊戲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，這一產品的發佈亦代表著祖龙娱乐已踏入多人在線射擊遊戲品類的賽道。此外，我們基於對市場的更深入理解潛心打磨的《諾亞之心》將於2022年推出，這將作為我們今年在MMORPG賽道的核心切入點。我們使用虛幻引擎4程序化生成了8000*8000的無縫球形大地圖。在這個無縫球形的虛擬世界中，天氣系統、晝夜變化、地貌、生物、生態等元素將與現實世界一樣輪轉變換。該項目雖然上線時間有所延遲，但更體現了我們對MMORPG品類的深入思考，代表了我們匠心製作精品的理念。

在SLG品類賽道我們將持續深耕。2020年10月推出的《鴻圖之下》是我們的首款SLG產品，其在過去的一年裡中國大陸地區表現長線穩定，實現了我們在這個領域的突破。《鴻圖之下》於2021年在中國大陸地區以外市場陸續上線了多個地區版本，取得了不俗的成績。此外，我們的第二款SLG產品項目代號：Sigmar遊戲正穩步推進，即將在海外開啟測試。另有一款基於授權IP的《三國群英傳》遊戲也在開發過程中。多款SLG產品的快速迭代和推出，充分印證出祖龙娱乐在SLG品類賽道的強力後勁。

在其他遊戲品類的拓展方面，我們比以往更為積極和主動。通過對不同用戶群體的深入研究，以及多年積累的大量豐富的遊戲研發及運營經驗，我們正在不斷拓展新品類方向與產品規劃。除已經深入佈局的MMORPG、MMO+射擊、SLG之外，我們的產品儲備中還有一款旨在滿足全球女性玩家高質量休閒娛樂需求的女性向遊戲《以閃亮之名》。這款遊戲以其移動平台最高標準的遊戲製作水平，自啟宣以來在市場上獲得了高度關注，截至本業績公告日期，其在TapTap的預約數量突破130萬人，頻頻入選各大第三方平台和媒體的2022年受期待遊戲排行榜。《以閃亮之名》由公司新一代女性製作人操刀，搭配祖龙娱乐頂級的美術及引擎技術支持，旨在打造出一個超高品質的女性形象創作的UGC平台，是祖龙娱乐首次在女性向品類進行拓展的誠意之作。此外，我們的產品儲備中還包含SOC、策略卡牌等多品類遊戲，這些豐富的產品儲備，充分體現了祖龙娱乐積極拓展新品類賽道，豐富精品遊戲矩陣的堅定信念和決心。

發展中國大陸地區以外市場，全球化戰略佈局提速顯著

中國大陸地區以外市場的拓展是公司的重要發展方向之一，對此我們勢在必得。這一方面依仗於我們研運一體的優勢，多品類且高質量的遊戲產品儲備和部分品類賽道的精品產出，以及對不同國家和地區用戶的深度瞭解和研究，另一方面我們與國際知名廠商合作的頂級IP產品提高了祖龙娱乐在全球範圍內的影響力，阿凡達手遊《Avatar: Reckoning》的發佈代表了全球頂級廠商對祖龙娱乐研發實力的認可和信心，由此也將開啟全球化優質合作的更多契機。

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，其中在日本及韓國地區市場更是做出了強勁拓展。在高付費用戶的歐美市場，我們也已取得了較為亮眼的成績，佔據了一定的市場份額並形成了業內較好的口碑。

我們注重產品在中國大陸地區以外的市場表現，多年的摸索與經驗積累使我們對不同國家和地區的用戶喜好有了更加深刻的認知，以便我們構建更具有針對性的用戶推廣策略與產品發行模式。我們相信祖龙娱乐在中國大陸地區以外市場的前瞻性佈局和持續性拓展的作用和價值將會從2022年開始逐步顯現，從而進一步夯實我們全球化發展的基礎。

人才佈局頗具規模，持續加大研發和發行資源投入

2021年本集團新增研發人員158人，新增發行及運營人員86人，於2021年12月31日全職僱員總人數由2020年約1,200人增加至約1,500人，其中研發中心人員佔比約82%，發行及運營中心人員佔比約12%。2021年我們持續加大對研發和發行的投入，提供具有競爭力的薪酬以及不同形式的員工激勵政策，以吸引和留住人才，同時進一步調整人事結構，打通專業人員發展通道，聚焦人員多樣性，提升高級人才比重，鼓勵創新，通過優化人員組合和組織架構進一步提升工作效率和產能。

在人才的區域佈局方面，除了2020年底新增的上海研發中心外，我們還於2021年在廣州設立子公司，積極拓展海外的發行渠道。截至本業績公告日期，我們的行業人才於北京、上海、廣州、成都及長春均有佈局，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，以點帶面不斷吸納高端行業人才，逐步完善的「研運一體」的有機模式。在中國大陸地區以外市場，除繼續保持現有優勢的傳統區域如中國港澳台和東南亞市場及已佔據一定份額的高付費用戶區域如歐美市場外，我們針對日本及韓國市場更加發力，組建了具有豐富經驗的自發行隊伍，特別是負責韓國遊戲發行的更是一支行業內擁有較高業務水平和知名度、有過多款韓國區域成功發行業績的團隊，《鴻圖之下》於韓國首月發行取得的佳績，驗證了我們自發行人才佈局的初步成果。

以技術為槳，助力祖龍揚帆起航

技術的不斷突破一直是我們前進的引擎。在技術方面，我們多年來的深厚積累與對先進引擎技術精進不輟地探索，幫助我們一直走在行業前沿。作為中國大陸最早一批使用虛幻引擎4成功推出MMORPG和SLG產品的廠商，我們深知唯有持續升級遊戲品質，呈現更高的美術質量以及高度仿真的世界，才能在中重度遊戲的激烈競爭中長期致勝。過往的一年裡，我們在虛幻引擎研究和應用方面取得了長足的進展。目前我們已經將虛幻引擎4的最新版本成功應用到現有的開發產品中，這個版本在天氣系統、地形、水體效果、特效上都有更好的表現。

我們與Epic Games公司進一步深入合作，基於虛幻引擎5的全平台授權許可，我們已經開始對虛幻引擎5進行研究並使用該引擎進行遊戲研發。我們堅信祖龍娛樂會成為行業中最早一批推出使用虛幻引擎5打造跨時代成功產品的公司之一，充分利用先進技術為玩家提供卓越遊戲體驗。

豐富的頂級IP儲備，維持強勁的IP創作能力

截止本業績公告日期，我們已擁有一批全球頭部甚至頂級的授權IP，包括阿凡達、龍族(系列小說)、三國群英傳等，涵蓋的產品品類包括MMORPG、SLG、射擊等。同時，我們也擁有豐富的原創IP積累，包括《六龍爭霸》《御劍情緣》等，未來我們的產品線中也涵蓋多款原創IP的遊戲作品，持續豐富我們的原創IP資源。

祖龙娱乐秉承長期價值投資的理念，對於成功產品IP例如《萬王之王》《龍族》等，我們將制定更為長久的後續開發計劃持續深耕，同時重視原創IP孵化，延長原創IP的生命週期，通過精品化產品的不斷迭代進一步提升IP的價值，形成IP與產品深度融合互為反哺螺旋上升的可持續發展態勢。

未來的挑戰與機遇

2022年，我們預期即將上線的《諾亞之心》、阿凡達手遊《Avatar: Reckoning》、《以閃亮之名》及項目代號：Sigmar將會有不俗的表現。隨著近年來中國大陸地區對遊戲行業監管趨嚴，加之行業競爭日漸激烈，以內容為王走「精品化」路線已成為發展趨勢，探索「多品類」賽道滿足用戶差異化需求，加快步伐「走出去」拓展「全球化」佈局已成為制勝關鍵。我們亦相信對中國大陸地區以外市場的重視以及長期的摸索和佈局，也會在未來幾年內幫助祖龙娱乐開啟新的全球化發展篇章。與此同時，借助與全球頂級IP的合作，依託於我們行業內頂尖的研發與運營實力，更將進一步提升祖龙娱乐在全球範圍內的品牌影響力。

董事會謹藉此機會向全體管理人員及員工在2021年的竭誠努力致以衷心的感謝，並謹此向廣大投資人和各界人士致謝。展望將來，我們對公司未來的戰略佈局和長遠發展充滿信心，不忘初心，矢志前行。本人亦期待祖龙娱乐將與各位一同邁進碩果累累的新一年。

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及其他類型的手遊，且開發優質手遊的實力屢經驗證，贏得良好的市場口碑。

2021年我們在廣州新設子公司，致力於積極拓展海外發行渠道。截至本業績公告日期，我們的行業人才於北京、上海、廣州、成都及長春均有佈局，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，以點帶面不斷吸納高端行業人才，逐步完善的「研運一體」的有機模式。

在全球化戰略佈局方面，我們加快「走出去」步伐，鞏固在中國港澳台和東南亞等亞洲地區市場已擁有的較強優勢，其中在日本及韓國地區市場更是做出了強勁拓展，並且在高付費用戶的歐美市場，我們也已取得了較為亮眼的成績。同時，我們與國際知名廠商合作的頂級IP產品提高了祖龙娱乐在全球範圍內的影響力，阿凡達手遊《Avatar: Reckoning》項目的發佈代表了全球頂級廠商對祖龙娱乐研發實力的認可和信心，由此也將開啟全球化優質合作的更多契機。

我們的現有遊戲

我們主要專注於開發MMORPG、SLG、女性向及其他類型的手遊，提供的多品類高質量遊戲組合擁有良好的市場聲譽。於2021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16款精品手遊，支持14種語言的70餘個地區版本。截至2021年12月31日，在運營的11款遊戲的全球累計用戶數超過1.3億人。其中，(i)有3款遊戲全球累計流水超過人民幣30億元，(ii)6款遊戲全球累計流水超過人民幣10億元，(iii)7款遊戲發行後首月流水超過人民幣1億元。

《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。2021年，在歐美地區、日本地區上線約一年半的時間，通過持續進行的版本更新、有效的市場投放、與國際知名IP「EVA」的聯動活動等，這款遊戲長線表現非常穩定。截至2021年12月31日，累計流水超過人民幣38億元，全球累計註冊用戶數接近4,000萬人。

《鴻圖之下》作為首款由虛幻引擎4打造的SLG手遊，自中國大陸地區上線以來，表現長線穩定。該遊戲於2021年在日本、東南亞、中國港澳台、歐美地區陸續上線。2021年3月31日該遊戲在日本地區自主發行，獲得iOS及Google推薦位，上線首周達到iOS應用商店免費榜前5名；隨後於2021年4月14日上線中國港澳台地區，首日即登頂iOS應用商店免費榜榜首。2021年10月及11月，該遊戲分別在歐美及越南地區自主發行，均獲得Google多次推薦。2022年1月20日，我們在韓國發行該遊戲，上線10日內獲得Google免費榜第4名的成績。截至2021年底，《鴻圖之下》累計流水超過人民幣10億元，累計註冊用戶超過620萬人。

我們於2021年1月推出了新遊戲《夢想新大陸》，它是由虛幻引擎4開發的第一款回合制MMORPG手遊。通過虛幻引擎4技術打造了海島、叢林、海底等多種各具特色的地域，並利用高光方向糾正技術，讓PBR（基於物理的渲染）光照在回合的俯視視角下能夠更好的表現材質。該遊戲在上線首日即登頂中國大陸iOS應用商店免費榜榜首。

除以上遊戲，《夢幻誅仙》、《萬王之王3D》、《御劍情緣》、《六龍爭霸》等多款在運營中的經典遊戲的長線表現相對穩定，於2021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2022年至2024年期間在全球各地推出11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⁾⁽³⁾
2022年					
《諾亞之心》	MMORPG	原創IP	遊戲製作	2022年	全球
《AVATAP: Reckoning》	MMORPG + 射擊	授權IP	遊戲製作	2022年	全球
《以閃亮之名》 ⁽²⁾	女性向遊戲	原創IP	遊戲製作	2022年	全球
項目代號：Sigmar ⁽²⁾	SLG	原創IP	遊戲製作	2022年	全球
2023年					
《三國群英傳》	SLG	授權IP	遊戲製作	2023年	亞洲
項目代號：IM ⁽²⁾	策略卡禡遊戲	原創IP	遊戲製作	2023年	亞洲
項目代號：SE ⁽²⁾	策略卡牌遊戲+	原創IP	遊戲製作	2023年	全球
2024年					
項目D ⁽²⁾	MMORPG	- ⁽²⁾	遊戲提案	2024年	全球
項目代號：重生 ⁽²⁾	開放世界角色扮演遊戲+	原創IP	遊戲提案	2024年	全球
項目E ⁽²⁾	策略卡牌遊戲	授權IP	遊戲提案	2024年	全球
項目代號：火種 ⁽²⁾	SOC	- ⁽²⁾	遊戲提案	2024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) 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。
- (3) 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。

就我們產品儲備中的幾款新遊戲作簡要介紹如下：

《諾亞之心》是2022年我們在MMORPG賽道的核心產品。這款探險類手遊以虛幻引擎4創造的擬真星球為藍本，不僅藉助虛幻引擎技術的強大性能及表現力為玩家打造了一個與眾不同的無縫球形連續地圖，在這個無縫球形的虛擬世界中，天氣系統、晝夜變化、地貌、生物、生態等元素將與現實世界一樣輪轉變換，而且該遊戲突破了傳統MMORPG的職業限制，為玩家提供更開放、自由的玩法體驗。該款遊戲在2021年共完成了3次封閉測試，並於2022年初進行了2次付費測試。目前，該款遊戲正在進一步調優，並預計於2022年正式發佈。

《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。玩家通過遊戲的養成玩法，可以提升阿凡達角色的等級、收集裝備。同時，玩家可以選擇各種單人任務、組隊合作和PvP遊戲模式，體驗歎為觀止的潘多拉世界。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。

《以閃亮之名》是一款由公司新一代女性製作人操刀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頂級水準。該款遊戲涵蓋了換裝、美妝、臉型身材自定義、劇情推演、家園建設等豐富的玩法，致力於讓遊戲的真實性和自由度得到有機結合，旨在打造出一個超高品質的女性形象創作的UGC平台，是我們首次在女性向品類進行拓展的誠意之作。該款遊戲自啟宣以來在市場上獲得了高度關注——本公司歷史上繼啟宣後最快在TapTap上獲得超過100萬預訂的新遊戲。截至本業績公告日期，該遊戲在TapTap上的預訂數量已超過130萬人。該遊戲計劃於2022年在多個國家和地區發行。

項目代號：Sigmar是繼《鴻圖之下》後推出的第二款面向全球發行的SLG手遊。該款遊戲源於西方魔幻題材的原創IP，並採用美式卡通風格，使得遊戲的國際化風格更為突出，目標用戶群更廣。該產品採用了模擬經營、大沙盤自由行軍加RTS戰鬥等設定相結合的玩法。遊戲計劃於2022年進行海外測試，我們將採取先海外後國內的方式自主發行，各種啟宣前市場及行銷活動現正在如火如荼地進行。

《三國群英傳》是一款引用知名IP打造的以三國為背景的SLG手遊，目前正處於遊戲開發階段。

項目代號：IM是一款由虛幻引擎4打造的國風幻想策略卡牌類手遊。

項目代號：SE是一款由虛幻引擎4打造的西方風格策略卡牌+類手遊。

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。

項目代號：火種是一款由虛幻引擎5打造的近未來題材科幻風的次世代畫質遊戲，其類型為開放世界生存建造類遊戲。

於截至2021年12月31日止年度，我們錄得收益人民幣920.8百萬元，較截至2020年12月31日止年度人民幣1,208.8百萬元減少23.8%，主要歸因於：(i)考慮到市場等綜合因素，本集團作出戰略性決策，對《諾亞之心》及項目代號：Sigmar兩款遊戲投入額外的研發時間及資源進行調優以進一步提升遊戲品質，升級玩家體驗，故該兩款新遊戲延遲推出未能於2021年內如期發佈；(ii)於中國大陸地區發行的一款新遊戲表現不如預期理想。日後，隨著產品類型由MMORPG擴張至SLG、女性向及策略卡牌等多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年初在世界範圍內爆發新冠肺炎疫情以來，中國及全球其他國家已宣佈並持續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			
	2021年		2020年	
	人民幣 百萬元	佔總收益 百分比	人民幣 百萬元	佔總收益 百分比
開發與授權	472.4	51.3%	597.3	49.4%
— 收益分成	444.9	48.3%	563.7	46.6%
— 不可退還固定授權費	27.5	3.0%	33.6	2.8%
綜合遊戲發行及運營	448.4	48.7%	611.5	50.6%
合計	<u>920.8</u>	<u>100.0%</u>	<u>1,208.8</u>	<u>100.0%</u>

截至2021年12月31日止年度，開發與授權業務收益為人民幣472.4百萬元，較截至2020年12月31日止年度的人民幣597.3百萬元減少20.9%，而綜合遊戲發行及運營收益為人民幣448.4百萬元，較截至2020年12月31日止年度的人民幣611.5百萬元減少26.7%。

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			
	2021年		2020年	
	人民幣 百萬元	佔總收益 百分比	人民幣 百萬元	佔總收益 百分比
中國大陸	385.2	41.8%	420.5	34.8%
中國大陸以外地區	535.6	58.2%	788.3	65.2%
總計	920.8	100.0%	1,208.8	100.0%

截至2021年12月31日止年度，我們於中國大陸市場產生的收益為人民幣385.2百萬元，較截至2020年12月31日止年度的人民幣420.5百萬元減少8.4%，及我們於中國大陸以外市場產生的收益為人民幣535.6百萬元，較截至2020年12月31日止年度的人民幣788.3百萬元減少32.1%。

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			
	2021年		2020年	
	人民幣 百萬元	%	人民幣 百萬元	%
分銷渠道商及支付渠道收取的佣金	132.5	63.9%	183.8	65.0%
支付IP持有人收益分成	37.3	18.0%	62.8	22.2%
帶寬及服務器託管費	16.0	7.7%	17.9	6.3%
僱員福利開支	9.8	4.7%	7.2	2.5%
折舊及攤銷費用	7.0	3.4%	7.6	2.7%
其他	4.7	2.3%	3.6	1.3%
總計	207.3	100.0%	282.9	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；及(ii)支付IP持有人收益分成。收益成本由截至2020年12月31日止年度的人民幣282.9百萬元減少至截至2021年12月31日止年度的人民幣207.3百萬元，主要由於分銷渠道商及支付渠道收取的佣金減少，且支付IP持有人的收益分成減少。該減少的趨勢與收益減少一致。

毛利及毛利率

截至2021年12月31日止年度，本集團的毛利較截至2020年12月31日止年度的人民幣925.9百萬元減少22.9%至人民幣713.5百萬元，該減少主要由於收益的減少。本集團的毛利率由截至2020年12月31日止年度的76.6%提高至截至2021年12月31日止年度的77.5%，主要原因為於截至2021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51.3%及48.7%，相較2020年同期分別為49.4%及50.6%。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提高，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2021年12月31日止年度，研發開支較截至2020年12月31日止年度的人民幣540.4百萬元增加30.6%至人民幣705.6百萬元，主要由於增加(i)僱員福利開支，及(ii)外包技術服務以支持業務擴張所致。

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2021年12月31日止年度，銷售及營銷開支較截至2020年12月31日止年度的人民幣161.0百萬元增加53.5%至人民幣247.2百萬元，主要由於增加(i)推廣及廣告開支，及(ii)僱員福利開支所致。我們於2021年中期陸續在多個國家及地區自主發行SLG品類產品，2021年度恰為其主要投入期和成長期。同時，我們在廣州成立附屬公司，積極拓展海外發行渠道。

行政開支

行政開支主要包括(i)僱員福利開支；(ii)其他專業諮詢費；及(iii)公用事業及辦公開支。截至2021年12月31日止年度，行政開支較截至2020年12月31日止年度的人民幣138.3百萬元減少29.2%至人民幣97.9百萬元，主要由於並未發生2020年同期非經常性費用：重新指定普通股為C-1系列優先股（定義見招股章程）產生的股份酬金及上市開支所致。

其他收入

截至2021年12月31日止年度，其他收入較截至2020年12月31日止年度的人民幣10.8百萬元減少38.0%至人民幣6.7百萬元，乃由於政府補助減少所致。

其他收益／(虧損)淨額

其他收益／(虧損)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資產收益；及(ii)外匯收益／(虧損)淨額。截至2021年12月31日止年度，其他收益淨額為人民幣38.2百萬元，而截至2020年12月31日止年度的其他虧損淨額為人民幣12.1百萬元，主要來自報告期間(i)指定為按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產收益及(ii)外匯收益。

財務收入／(成本)淨額

財務收入指銀行結餘及定期存款等銀行存款的利息收入。財務成本主要包括租賃負債應計利息開支。截至2021年12月31日止年度，財務收入淨額為人民幣11.6百萬元，而截至2020年12月31日止年度的財務成本淨額為人民幣1.0百萬元，主要由於(i)定期存款產生的利息收入增加，及(ii)並未發生2020年同期非經常性費用：贖回負債應計利息開支。

所得稅(開支)／抵免

所得稅(開支)／抵免包括即期所得稅及遞延所得稅，我們於截至2021年12月31日止年度產生所得稅開支總額人民幣15.5百萬元，而截至2020年12月31日止年度產生所得稅抵免人民幣16.3百萬元。截至2021年12月31日止年度的所得稅開支主要由於若干附屬公司可用來抵減未來應課稅收入的可抵扣虧損減少引起遞延稅項資產撥回所致，2020年同期所得稅抵免主要由於有關軟件企業標準的詮釋及實施情況的不確定性當時已消除，導致適用稅率變動而撥回所致。

經調整(虧損)/利潤淨額

截至2021年12月31日止年度，經調整虧損淨額為人民幣237.7百萬元，而截至2020年12月31日止年度為經調整利潤淨額人民幣218.8百萬元。該虧損主要歸因於(i)收益減少，乃主要由於報告期間於中國大陸發行的新遊戲表現不如2020年同期發行的新遊戲；(ii)研發開支增加，以滿足本集團業務擴張需求；及(iii)銷售及營銷開支增加，主要由於推廣及廣告開支增加以及成立海外發行團隊所致。

本公司相信，截至2021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2021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2021年及2020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	
	2021年 人民幣 百萬元	2020年 人民幣 百萬元
年內經調整虧損淨額與年內 經調整(虧損)/利潤淨額的對賬：		
年內虧損	(303.3)	(759.0)
加：		
可轉換可贖回優先股的公允價值變動	—	856.9
股份酬金開支	65.6	81.2
贖回負債應計利息開支	—	7.2
上市開支	—	32.5
年內經調整(虧損)/利潤淨額	<u>(237.7)</u>	<u>218.8</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2021年12月31日，本集團的流動資產淨值為人民幣2,722.4百萬元，現金及現金等價物、定期存款及受限制現金為人民幣2,282.2百萬元，主要以美元、人民幣及港元計值。

於2021年12月31日，本集團的本公司擁有人應佔總權益為人民幣3,166.4百萬元，而2020年12月31日為人民幣3,549.3百萬元，減少10.8%。該減少主要是由於截至2021年12月31日止年度的虧損淨額及於報告期間所宣派的截至2020年12月31日止年度的股息付款所致。

下表載列於所示年度的現金流量：

	截至12月31日止年度		
	2021年 人民幣 百萬元	2020年 人民幣 百萬元	變動 %
經營活動(所用)／產生的現金淨額	(151.7)	456.8	(133.2%)
投資活動(所用)／產生的現金淨額	(1,086.6)	153.6	(807.4%)
融資活動(所用)／產生的現金淨額	(114.8)	1,901.5	(106.0%)
現金及現金等價物(減少)／增加淨額	(1,353.1)	2,511.9	(153.9%)
年初現金及現金等價物	3,055.7	728.3	319.6%
現金及現金等價物匯兌虧損	(30.3)	(184.5)	(83.6%)
年末現金及現金等價物	<u>1,672.3</u>	<u>3,055.7</u>	<u>(45.3%)</u>

經營活動

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，而截至2020年12月31日止年度經營活動產生的現金淨額為人民幣456.8百萬元，減少133.2%。該減少主要是由於(i)用於遊戲開發及發行活動的現金增加及(ii)報告期間收益減少。

投資活動

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，而截至2020年12月31日止年度投資活動產生的現金淨額為人民幣153.6百萬元，減少807.4%。該減少主要是由於本集團於報告期間動用其暫時閒置的銀行結餘購買定期存款、理財產品並投資按公允價值計量且其變動計入損益的其他金融資產以獲取財務回報。

融資活動

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，而截至2020年12月31日止年度融資活動產生的現金淨額為人民幣1,901.5百萬元，減少106.0%。該減少主要是由於於2020年期間就首次公開發售發行普通股所得款項所致。

資產負債比率

於2021年12月31日，資產負債比率（按總債務除以總資產計算）為10.0%，而於2020年12月31日為11.3%。

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2021年12月31日止及2020年12月31日止兩個年度，資本開支總額分別為人民幣120.1百萬元及人民幣19.6百萬元，增加512.8%。該增加主要由於報告期間(i)採購更多版權和軟件及(ii)租賃物業裝修所致。

所持重大投資／有關重大投資或資本資產的未來計劃

於2021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。

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2021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2021年12月31日，概無質押物業、廠房及設備。

或然負債

於2021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2021年12月31日，我們共僱用1,485名全職員工，其中約81.5%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、上海及廣州。截至2021年12月31日止年度，僱員的薪酬及福利成本約為人民幣644.8百萬元，而截至2020年12月31日止年度為人民幣483.7百萬元。

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。我們每季度對僱員進行績效評估，以提供僱員績效反饋。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2021年2月5日採納受限制股份單位計劃及購股權計劃。

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、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2021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美元、人民幣及港元計值。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2021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2021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2021年	於2021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	605.0	807.5	136.0	2022年1月－ 2023年7月
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	255.4	297.9	173.8	2022年1月－ 2023年7月
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	99.5	136.4	335.3	2022年1月－ 2022年7月
擴大IP儲備及豐富我們的內容供應	10%	235.8	154.0	157.6	78.2	2022年1月－ 2022年7月
運營資金及一般企業用途	10%	235.8	72.9	108.2	127.6	不適用
總計	100%	<u>2,358.5</u>	<u>1,186.8</u>	<u>1,507.6</u>	<u>850.9</u>	

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2021年12月31日止，全球發售所得款項淨額中約1,507.6百萬港元已使用。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

本公司企業管治常規乃基於載於上市規則附錄14的企業管治守則所載的原則及守則條文。於截至2021年12月31日止年度，本公司已遵守企業管治守則所載的所有適用守則條文，惟偏離企業管治守則的守則條文第A.2.1（自2022年1月1日起更新守則條文為C.2.1）條除外。

守則條文第A.2.1（自2022年1月1日起更新守則條文為C.2.1）條規定，主席與行政總裁的角色應有區分，不應由同一人兼任。李青先生為本公司執行董事、主席兼行政總裁。鑒於李青先生於信息技術及遊戲行業的豐富經驗，彼自本集團成立起負責本集團的整體管理、決策及策略規劃，對本集團的發展及業務擴展發揮著舉足輕重的作用。由於李青先生為本集團管理層主要人員之一，董事會認為委任李青先生同時兼任主席及行政總裁將不會對本集團的利益造成任何潛在損害，反之，有利於本集團的管理。此外，本集團高級管理層及董事會乃由經驗豐富的人士組成，彼等在運營過程中可有效核查及制衡李青先生的權力和權限。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，故其人員組成具有頗強的獨立性。

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2021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2021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、出售或贖回上市證券

於截至2021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24,637,550港元回購合共2,871,000股股份，其中1,157,000股回購的股份於2021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
2021年8月	1,531,000	9.11	8.65	13,575,300
2021年9月	183,000	9.00	8.55	1,611,860
2021年12月	<u>1,157,000</u>	<u>8.70</u>	<u>7.59</u>	<u>9,450,390</u>
合計	<u>2,871,000</u>	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>24,637,550</u>

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2021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2022年6月17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2022年6月14日(星期二)至2022年6月17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2022年6月13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,地址為香港皇后大道東183號合和中心54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2021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)/利潤淨額」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2021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2021年12月31日止年度

	附註	截至12月31日止年度	
		2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
收益	3	920,827	1,208,842
收益成本	5	(207,296)	(282,936)
毛利		<u>713,531</u>	<u>925,906</u>
研發開支	5	(705,626)	(540,433)
銷售及營銷開支	5	(247,190)	(160,966)
行政開支	5	(97,926)	(138,237)
金融資產減值撥回／(撥備)淨額	5	2,930	(1,816)
其他收入		6,722	10,790
其他收益／(虧損)淨額	4	<u>38,132</u>	<u>(12,130)</u>
運營(虧損)／利潤		<u>(289,427)</u>	<u>83,114</u>
財務收入	6	22,113	12,362
財務成本	6	(10,491)	(13,385)
財務收入／(成本)淨額	6	11,622	(1,023)
可轉換可贖回優先股的公允價值變動		—	(856,843)
分佔採用權益法列賬的投資業績		<u>(9,950)</u>	<u>(526)</u>
除所得稅前虧損		<u>(287,755)</u>	<u>(775,278)</u>
所得稅(開支)／抵免	7	<u>(15,570)</u>	<u>16,256</u>
年內虧損		<u><u>(303,325)</u></u>	<u><u>(759,022)</u></u>
以下人士應佔虧損：			
— 公司擁有人		(303,325)	(759,022)
— 非控股權益		—	—
		<u><u>(303,325)</u></u>	<u><u>(759,022)</u></u>
年內本公司擁有人應佔每股虧損 (人民幣元／股)	8		
— 基本		(0.38)	(1.42)
— 攤薄		<u>(0.38)</u>	<u>(1.42)</u>

綜合全面收益表

截至2021年12月31日止年度

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
年內虧損	<u>(303,325)</u>	<u>(759,022)</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	<u>(18,745)</u>	<u>(25,757)</u>
不會重新分類至損益的項目		
貨幣換算差額	(57,792)	(147,440)
自有信貸風險產生的可轉換可贖回優先股 公允價值變動	<u>—</u>	<u>(1,873)</u>
年內全面虧損總額	<u><u>(379,862)</u></u>	<u><u>(934,092)</u></u>
以下人士應佔：		
— 公司擁有人	(379,862)	(934,092)
— 非控股權益	<u>—</u>	<u>—</u>
	<u><u>(379,862)</u></u>	<u><u>(934,092)</u></u>

綜合資產負債表
於2021年12月31日

		於12月31日	
	附註	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		33,667	18,413
使用權資產		134,525	166,744
無形資產		113,339	37,990
以權益法入賬的投資		61,524	31,474
預付款、其他應收款項及其他資產		18,797	24,509
按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產		192,835	5,000
遞延稅項資產		1,762	13,692
		<u>556,449</u>	<u>297,822</u>
流動資產			
應收賬款	10	155,934	328,682
預付款、其他應收款項及其他資產		65,157	39,955
按公允價值計量且其變動計入損益的金融資產		458,289	201,039
定期存款		574,132	78,627
受限制現金		35,771	—
現金及現金等價物		1,672,338	3,055,711
		<u>2,961,621</u>	<u>3,704,014</u>
資產總值		<u><u>3,518,070</u></u>	<u><u>4,001,836</u></u>

綜合資產負債表

於2021年12月31日(續)

	附註	於12月31日	
		2021年 人民幣千元	2020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	6,951,009	6,907,441
其他儲備		(1,868,975)	(1,794,051)
累計虧損		(1,915,704)	(1,564,160)
		<u>3,166,385</u>	<u>3,549,285</u>
非控股權益		<u>—</u>	<u>—</u>
權益總額		<u>3,166,385</u>	<u>3,549,285</u>
負債			
非流動負債			
合同負債		10,513	9,502
租賃負債		98,780	132,777
遞延所得稅負債		3,132	—
		<u>112,425</u>	<u>142,279</u>
流動負債			
應付賬款及其他應付款項	13	132,162	206,417
合同負債		62,209	65,249
即期所得稅負債		7,790	6,540
租賃負債		37,099	32,066
		<u>239,260</u>	<u>310,272</u>
負債總額		<u>351,685</u>	<u>452,551</u>
總權益及負債		<u>3,518,070</u>	<u>4,001,836</u>

簡明綜合現金流量表

截至2021年12月31日止年度

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
經營活動(所用)／產生的現金淨額	<u>(151,752)</u>	<u>456,811</u>
投資活動(所用)／產生的現金淨額	<u>(1,086,575)</u>	<u>153,606</u>
融資活動(所用)／產生的現金淨額	<u>(114,768)</u>	<u>1,901,458</u>
現金及現金等價物(減少)／增加淨額	<u>(1,353,095)</u>	<u>2,511,875</u>
年初現金及現金等價物	3,055,711	728,318
現金及現金等價物匯兌虧損	<u>(30,278)</u>	<u>(184,482)</u>
年末現金及現金等價物	<u><u>1,672,338</u></u>	<u><u>3,055,711</u></u>

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2021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2021年12月31日止年度的綜合財務報表已於2022年3月25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2021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
利率基準改革 — 第2階段 — 國際財務報告準則第9號、 國際會計準則第39號、國際財務報告準則第7號、 國際財務報告準則第4號及國際財務報告準則 第16號（修訂本）	2021年1月1日

本集團亦選擇提早採納以下修訂：

- 2018年至2020年週期國際財務報告準則的年度改進，
- 與單項交易產生的資產和負債相關的遞延所得稅－國際會計準則第12號（修訂本），及
- 2021年6月30日之後的Covid-19相關租金寬免。

上文所列修訂本對過往期間確認的金額並無任何影響，且預計不會對本期間或未來期間造成重大影響。

(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2021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
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
經修訂會計指引第5號共同控制合併的合併會計法 （會計指引第5號）	2022年1月1日
國際財務報告準則第17號保險合約	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）	2023年1月1日
會計政策披露－香港會計準則第1號及 香港財務報告準則實務報告第2號（修訂本）	2023年1月1日
香港會計準則第8號（修訂本）會計估計的定義	2023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2021年及2020年12月31日，本集團絕大部分非流動資產位於中國。

截至2021年及2020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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
網絡遊戲收益		
— 開發與授權 收益分成	444,878	563,738
— 不可退還的固定授權費	27,519	33,618
— 綜合遊戲發行及運營	448,430	611,486
	<u>920,827</u>	<u>1,208,842</u>
確認收益的時間		
— 於某一時間點	444,878	563,738
— 於某一時間段	475,949	645,104
	<u>920,827</u>	<u>1,208,842</u>

截至2021年及2020年12月31日止年度，收益分別約人民幣471,760,000元及人民幣597,037,000元來自五大單一外部客戶。

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

截至2020年12月31日止年度，收益約人民幣489,998,000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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
按地理位置劃分的收益分部		
中國大陸	385,221	420,498
中國大陸以外地區	535,606	788,344
	<u>920,827</u>	<u>1,208,842</u>
4 其他收益／(虧損)淨額		
	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020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收益	25,055	17,354
外匯收益／(虧損)淨額	11,182	(30,506)
其他	1,895	1,022
	<u>38,132</u>	<u>(12,130)</u>
5 按性質劃分的開支		
	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
僱員福利開支	644,833	483,650
推廣及廣告開支	192,536	129,746
分銷渠道商及支付渠道收取的佣金	132,492	183,790
外包技術服務	115,266	89,268
折舊及攤銷費用	59,459	48,248
支付予知識產權(「IP」)持有人收益分成	37,289	62,815
公用事業及辦公開支	24,510	14,419
頻寬及服務器託管費	15,975	17,945
其他專業諮詢費	10,890	5,644
增值稅進項轉出及附加稅	7,490	7,774
差旅費	5,962	5,394
核數師酬金	4,000	4,150
— 核數服務	4,000	3,600
— 非核數服務	—	550
上市開支	—	32,508
重新指定普通股為C-1系列優先股產生的股份酬金成本	—	30,350
COVID-19相關租金寬免	—	(1,883)
金融資產減值(撥回)／撥備(附註10)	(2,930)	1,816
其他	7,336	8,754
	<u>1,255,108</u>	<u>1,124,388</u>

6 財務收入／(成本)淨額

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
財務收入		
利息收入	<u>22,113</u>	<u>12,362</u>
財務成本		
租賃負債利息開支	(7,369)	(5,977)
贖回負債的應計利息開支	-	(7,233)
其他	<u>(3,122)</u>	<u>(175)</u>
	<u>(10,491)</u>	<u>(13,385)</u>
財務收入／(成本)淨額	<u>11,622</u>	<u>(1,023)</u>

7 所得稅開支／(抵免)

截至2021年及2020年12月31日止年度，本集團的所得稅開支／(抵免)分析如下：

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
即期所得稅開支／(抵免)	509	(9,752)
遞延所得稅	<u>15,061</u>	<u>(6,504)</u>
	<u>15,570</u>	<u>(16,256)</u>

(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2021年及2020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2021年及2020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(「天津祖龍」)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，根據適用於高新技術企業的稅項優惠，其自2019年至2021年三年期間可享有15%的減免優惠企業所得稅稅率。

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。

根據中國國家稅務總局所頒佈自2018年起生效的政策，從事研發活動的企業在釐定其應課稅溢利時有權將產生的研發開支的175%稱作可扣稅開支(「超額抵扣」)。若干本集團的中國附屬公司確定其於截至2021年及2020年12月31日止年度的應課稅溢利／(虧損)時已提出該超額抵扣。

8 每股虧損

於截至2020年12月31日止年度計算每股基本及攤薄虧損的普通股加權平均數已就資本化發行進行追溯調整(附註11)。

(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	
	2021年	2020年
本公司擁有人應佔虧損(人民幣千元)	(303,325)	(759,022)
已發行普通股加權平均數(千股)	789,415	533,813
減：庫存股份(千股)	(174)	—
用於計算每股基本虧損的已發行普通股加權平均數	<u>789,241</u>	<u>533,813</u>
每股基本虧損(人民幣元/股)	<u>(0.38)</u>	<u>(1.42)</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。

截至2020年12月31日止年度，本公司有兩種潛在攤薄普通股：優先股(包括可轉換可贖回優先股及贖回負債)及附註12所述的受限制股份單位。

就計算截至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(2020年：受限制股份單位)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2021年12月31日止年度的每股攤薄虧損產生反攤薄影響。

就計算截至2020年12月31日止年度的每股攤薄虧損而言，優先股乃假設已獲轉換為普通股，而因加回可轉換可贖回優先股公允價值變動虧損及贖回負債利息開支而導致截至2020年12月31日止年度的普通股股東應佔虧損淨額減少。該潛在調整對計算截至2020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

	截至12月31日止年度	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
宣派及派付截至2020年12月31日止年度的 股息每股普通股7.4港仙(附註(a))	50,022	—
減：持作受限制股份單位計劃 (「受限制股份單位計劃」) 股份的股息	(1,803)	—
天津祖龍於2020年2月宣派及向當時 發行在外普通股股東派付的股息	—	211,171
	<u>48,219</u>	<u>211,171</u>

附註：

(a) 截至2020年12月31日止年度末期股息每股7.4港仙(含稅)，總額60,347,740港元，已於2021年6月18日舉行的本公司股東週年大會上獲批准，並於2021年8月18日支付。

本公司不宣派截至2021年12月31日止年度的股息。

10 應收賬款

	於12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
應收賬款	158,271	333,949
減：應收賬款減值撥備	(2,337)	(5,267)
應收賬款淨額	<u>155,934</u>	<u>328,682</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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
關聯方	88,104	239,713
第三方	70,167	94,236
	<u>158,271</u>	<u>333,949</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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
人民幣	78,988	208,635
美元	71,000	115,486
港元	8,283	9,828
	<u>158,271</u>	<u>333,949</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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
最多3個月	91,145	227,624
3至6個月	37,849	62,097
6個月至1年	27,853	44,111
1年以上	1,424	117
	<u>158,271</u>	<u>333,949</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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
年初	(5,267)	(7,337)
減值撥備	(5)	(3,350)
撇銷	-	3,886
減值撥回	2,935	1,534
	<u>2,935</u>	<u>1,534</u>
年末	<u>(2,337)</u>	<u>(5,267)</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「金融資產減值撥回／(撥備)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2021年1月1日及12月31日	5,000,000,000	50,000
於2020年1月1日	—	—
法定普通股 (附註(a))	<u>5,000,000,000</u>	<u>50,000</u>
於2020年12月31日	<u>5,000,000,000</u>	<u>50,000</u>

	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(f))	7,095,279	—	—	56,225
庫存股份註銷	(1,714,000)	—	—	(12,657)
於2021年12月31日	791,491,279	8	55	6,951,009
於2020年1月1日	—	—	—	—
就重組發行普通股 (附註(a))	60,334,500	1	4	2,433,890
重新指定普通股為C-1系列 優先股 (附註(b))	(9,000,000)	—	(1)	(409,649)
將優先股轉換為普通股 (附註(c))	45,706,316	—	3	2,718,461
資本化發行 (附註(d))	473,559,184	5	33	(33)
發行與首次公開發售有關的普通股 (扣除包銷佣金及其他發行成本) (附註(e))	<u>215,510,000</u>	<u>2</u>	<u>16</u>	<u>2,164,772</u>
於2020年12月31日	<u>786,110,000</u>	<u>8</u>	<u>55</u>	<u>6,907,441</u>

附註：

- (a) 於2020年1月2日，作為重組的一部分，本公司註冊成立，法定股本為50,000美元，分為5,000,000,000股每股面值0.00001美元的股份。

同日，在本公司向獨立第三方Harneys Fiduciary (Cayman) Limited發行一股股份（該股份隨後轉讓予Cresc Chorus）之後，本公司由(i)Cresc Chorus擁有56,335,000股普通股；(ii)Green Particle擁有8,265,000股普通股；及(iii)Smooth Ebony擁有5,000,000股股份。Smooth Ebony根據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3月10日，有關完成重組，附帶認沽期權的天津祖龍4.49%股權（相當於4,265,500股股份）被發行附帶天津祖龍所發行同等認沽期權的本公司普通股所取代。

因此，合共60,334,500股已發行普通股已就重組入賬列作繳足，金額為重組完成後本集團業務的公允價值。

- (b) 於2020年3月4日，Cresc Chorus (作為賣方) 同意出售，而Perfect World Interactive Entertainment Co., Ltd及意像架構投資(香港)有限公司(作為買方)各自同意以代價人民幣220,000,000元購買本公司4,500,000股普通股。該等股份於交割後重新指定為C-1系列優先股。
- (c) 上市後，所有優先股均轉換為普通股。因此，優先股的金融負債(包括可轉換可贖回優先股及贖回負債)已終止確認，並列為股本和股份溢價。
- (d) 於2020年7月15日，本公司將本公司股份溢價賬進賬金額資本化，向首次公開發售日期前一日名列本公司股東名冊的股東按其當時所持本公司股權比例配發及發行合共497,959,184股每股面值0.00001美元入賬列為按面值繳足的普通股(「資本化發行」)。根據上述資本化發行配發及發行的普通股在各方面與當時已發行的普通股享有同等地位。因此，本公司已向Smooth Ebony配發及發行合共24,400,000股普通股。
- (e) 於2020年7月15日，完成首次公開發售後，本公司發行187,400,000股每股面值0.00001美元的新股，現金代價為每股11.6港元。於2020年8月11日，本公司根據超額配股權獲行使發行額外28,110,000股每股面值0.00001美元的新股，價格為每股11.6港元。股本金額約為人民幣16,000元，發行產生的股份溢價約為人民幣2,164,772,000元(扣除股份發行成本)。已付及應付的股份發行成本主要包括股份包銷佣金、律師費用、申報會計師費用及其他相關成本(因發行新股份直接產生的增量成本)。該等成本人民幣91,251,000元，於發行產生的股份溢價內扣除。
- (f) 於截至2021年12月31日止年度，本公司於受限制股份單位計劃項下的獎勵股份歸屬後將7,095,279股普通股轉讓予股份獎勵對象(附註12(b))。

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。

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，直至授出日期後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>6,776,377</u>
於2021年12月31日已歸屬及可予行使	<u>—</u>

於截至2021年12月31日止年度，概無購股權已屆滿或獲行使，及於2021年12月31日，尚未行使購股權的剩餘合約期限為9.3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年期相同）的收益率估計無風險利率。波幅乃於授出日期根據可資比較公司的平均過往波幅而估計，其與購股權的到期期限相若。股息率乃根據於授出日期的管理層的估計釐定。

	於2021年 4月14日
無風險利率	1.30%
波幅	56.00%
股利率	0.52%
每份購股權的公允價值（港元）	6.02

(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。Smooth Ebony乃註冊成立以持有5,000,000股普通股（相當於附註11所述資本化發行完成後29,400,000股相關份）。Smooth Ebony根據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、於2021年3月29日及於2021年8月25日，本公司根據受限制股份單位計劃向若干合資格僱員授出代表合共914,200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%。

截至2021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	10,276,445	9.282
於2020年1月1日	—	—
授出	18,702,516	8.680
沒收	(705,600)	8.564
於2020年12月31日	17,996,916	8.684

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日及2021年8月25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2021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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
收益成本	647	464
行政開支	12,051	9,176
銷售及營銷開支	3,090	1,957
研發開支	49,795	39,243
	<u>65,583</u>	<u>50,840</u>

13 應付賬款及其他應付款項

	於12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
應付賬款	37,102	95,696
工資負債	67,778	80,852
應付稅項	14,235	14,187
上市開支	-	403
資產採購	5,195	6,667
其他	7,852	8,612
	<u>132,162</u>	<u>206,417</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	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
關聯方	11,449	20,392
第三方	25,653	75,304
	<u>37,102</u>	<u>95,696</u>

應付賬款按確認日期的賬齡分析如下：

	於12月31日	
	2021年 人民幣千元	2020年 人民幣千元
6個月以內	26,766	38,366
6個月至1年	9,042	29,670
超過1年	1,294	27,660
	<u>37,102</u>	<u>95,696</u>

14 期後事項

於2022年1月7日，本公司宣佈其將註銷現有的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，惟須待彼等各自接納後方告作實。原購股權其他條款仍維持不變。

於授出日期，管理層將評估新授出購股權的公允價值並將公允價值增量（如有）列賬。

除本報告其他章節所披露者外，本公司或本集團於2021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)
「企業管治守則」	指	上市規則附錄14所載的企業管治守則
「Cresc Chorus」	指	Cresc Chorus Limited，一間根據英屬處女群島法律註冊成立的英屬處女群島商業有限公司，並為本公司控股股東之一
「董事」	指	本公司董事
「新世紀福音 戰士(EVA)」	指	EVANGELION，一部日本機甲動漫電視連續劇
「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」	指	香港法定貨幣港元
「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
「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
「MMO」	指	大型多人在線遊戲，一款大量玩家互動的在線遊戲
「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
「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2021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	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
「購股權計劃」	指	本公司於採納日期採納的購股權計劃（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
「SOC」	指	開放世界生存建造遊戲，一款玩家在虛擬的開放大世界中進行真實生存體驗及自由建造內容的遊戲

「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有限公司，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2021年12月31日持有我們16.92%的股份
「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

中國北京，2022年3月25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。