

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

## 概 要

本概要旨在向閣下提供有關本文件所載資料的概覽。由於其僅為概要，故並無載列對閣下而言可能屬重要的所有資料。閣下於決定投資[編纂]前，務請閱讀本文件全文。任何投資均附帶風險。有關投資[編纂]的部分特定風險載於本文件「風險因素」一節。閣下於決定投資[編纂]前，務請細閱該節。

### 概覽

我們是知名的綜合遊戲開發商、營運商及發行商，專注於香港及台灣市場，擁有逾10年經驗。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，相關期間收益約97.4%、98.1%及99.0%分別來自遊戲營運及發行所產生收入。於業績記錄期間，我們收益約84.6%、85.1%及91.3%分別產生自香港市場。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，我們的收益分別約68.8百萬港元、78.7百萬港元及69.4百萬港元。

我們的遊戲組合包括手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲。截至最後實際可行日期，我們的遊戲組合包括17款手機遊戲、14款網上電腦遊戲及兩款網頁遊戲。目前，我們策略性地專注於手機遊戲。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，我們來自手機遊戲的收益分別約16.3百萬港元、41.5百萬港元及58.3百萬港元，分別佔我們同期收益約23.7%、52.8%及84.0%。

我們策略性地專注基於流行文學、漫畫及動畫的遊戲，乃由於董事相信，我們可利用忠實讀者的龐大人數，按較低營銷成本達至市場認受性及接受程度最大化，吸引該等流行文學、漫畫及動畫的讀者试玩及玩該等遊戲。於業績記錄期間及截至最後實際可行日期，憑藉管理層於遊戲行業的經驗及網絡，我們已成功取得權利，將七個流行文學、漫畫及動畫(包括海虎、幻城、風雲及火鳳燎原)改編為遊戲。

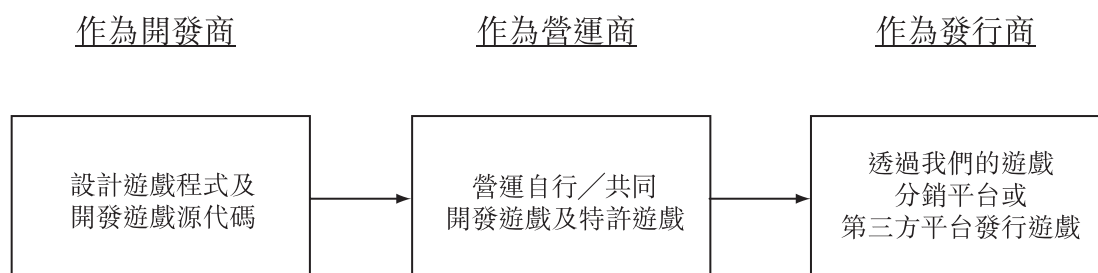
於業績記錄期間，我們提供18款手機遊戲、36款網上電腦遊戲及九款網頁遊戲。自2015年7月1日及直至最後實際可行日期，我們已於期內推出3款新手機遊戲。

### 我們的業務模式

我們的角色可分為三個主要類別，即(i)遊戲開發商；(ii)遊戲營運商及(iii)遊戲發行商。我們相信，結合遊戲業的上游及下游業務讓我們有效率營運。

## 概 要

下圖說明我們作為開發商、營運商及發行商，於遊戲業的角色：



我們的遊戲組合包括我們自行／共同開發的遊戲及第三方開發遊戲，包括特許遊戲及發行遊戲。特許遊戲指由我們營運但由其他開發商開發的遊戲。我們一般取得獨家權及／或非獨家權以在協定期間的特定地區內營運及發行相應遊戲。發行遊戲指由我們發行但由其他遊戲開發商／營運商營運的遊戲。作為遊戲發行商，我們僅提供收款服務及／或發行服務。

### 我們收益模式

我們自行／共同開發的遊戲及特許遊戲透過銷售遊戲虛擬物件獲取收益，而遊戲玩家可藉此更方便地進入遊戲的較高層次，或透過取得其於遊戲角色的能力、技能、吸引力而提升遊戲體驗。根據此免費模式，玩家可免費參與基本遊戲。

下表載列於所示期間按收益類型的收益絕對值及佔收益百分比的明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月	
	2013年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%
遊戲營運收入						
— 自行／共同開發*	16,023	23.3	23,238	29.5	13,768	19.8
— 特許遊戲	48,621	70.6	51,351	65.3	54,334	78.3
遊戲發行收入						
— 發行遊戲	2,420	3.5	2,610	3.3	608	0.9
來自遊戲經營及發行的收入	67,064	97.4	77,199	98.1	68,710	99.0
專利權費收入*	1,769	2.6	1,054	1.4	81	0.1
特許費收入	—	—	415	0.5	634	0.9
合計	68,833	100.0	78,668	100.0	69,425	100.0

\*附註：亦指作為遊戲開發商所得收入

---

## 概 要

---

### 我們的客戶

我們的客戶包括於我們的自行／共同開發及特許遊戲中購買遊戲虛擬物件的遊戲玩家。由於我們特許我們自行／共同開發的遊戲予第三方遊戲營運商以在其他地區發行，該等授權持有人亦為我們的客戶。此外，使用我們的收款及／或發行服務的遊戲開發商／營運商亦為我們的客戶。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，概無單一付費玩家帶來有關期間收益超過1%，而五大客戶於各期合共帶來的收益少於30%。

### 我們的供應商

我們的五大供應商主要為有付款渠道的第三方遊戲分銷平台、第三方遊戲開發商／營運商、互聯網服務供應商及廣告服務供應商。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度及截至2015年6月30日止六個月，彼等佔我們的總購買分別約42.7%、46.1%及70.3%，而最大供應商佔我們相關期間的總購買分別約15.8%、12.9%及28.1%。

### 競爭格局

香港及台灣的遊戲行業競爭激烈。我們與香港及台灣其他網上電腦遊戲及手機遊戲的遊戲開發商、營運商及發行商競爭。我們亦可能面對來自新興手機遊戲開發商、營運商及發行商以及若干踏足手機遊戲市場的傳統網上電腦遊戲公司的競爭。得益於在香港市場的遊戲開發、營運及發行積累的逾10年經驗以及擁有流行文學、漫畫及動畫的眾多開發權，我們的董事相信，我們可於未來體現與競爭對手之間的差別。

### 過往不合規事件

於業績記錄期間，我們將香港北角英皇道499號北角工業大廈21樓A室用作我們開發及營運手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲的總部及辦公室，未有遵守政府租契、佔用許可證、公契及租約協議所指定的許可用途。董事認為，上述不合規事宜並無及將不會對我們構成任何重大財務或營運影響。有關詳情，請參閱本文件第146頁「業務」一節「風險管理及不合規事宜」一段。

### 競爭優勢

我們相信下列競爭優勢使我們能實現持續增長：

- (i) 我們在多平台開發及經營遊戲方面擁有逾十年經驗，成績驕人；

## 概 要

- (ii) 我們與知名遊戲開發商／營運商建立良好的關係；
- (iii) 我們擁有戰略上重要的遊戲開發權；及
- (iv) 我們在遊戲業擁有紮實的管理經驗與專才。

### 業務策略

我們的主要目標為(i)加強我們作為香港及台灣手機遊戲行業領導營運商及開發商的地位；及(ii)積極擴展至自行／共同開發遊戲的海外市場。為此，我們計劃採取以下業務策略：

- (i) 透過開發更多高質素的自行／共同開發遊戲及引入特許遊戲擴大我們的遊戲組合，並專注於手機遊戲；
- (ii) 繼續取得流行文學、漫畫及動畫的開發權；
- (iii) 充份利用現有遊戲及開發權利以增加我們的收益來源；
- (iv) 提升我們的遊戲開發能力及增加於遊戲技術的投資，以增加自行開發遊戲數目；
- (v) 鞏固我們的市場地位及提升營銷力度；及
- (vi) 爭取策略性聯盟及收購機會

### 財務資料概要

以下為我們於業績記錄期間截至所示日期及期間的合併財務報表概要。

#### 合併損益及其他全面收益表主要財務數據

	截至12月31日止年度		截至6月30日止六個月	
	2013年	2014年	2014年	2015年
	千港元	千港元	千港元 (未經審核)	千港元
收益	68,833	78,668	37,332	69,425
提供服務的成本	(39,134)	(44,501)	(18,720)	(34,897)
毛利	29,699	34,167	18,612	34,528
年／期內(虧損)／溢利	(9,591)	7,045	6,085	10,401

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

## 概 要

### 合併財務狀況表主要財務數據

	截至12月31日		截至6月30日
	2013年	2014年	2015年
	千港元	千港元	千港元
非流動資產	14,685	20,046	22,649
流動資產	51,322	51,384	73,310
<b>總資產</b>	<b>66,007</b>	<b>71,430</b>	<b>95,959</b>
非流動負債	121	164	220
流動負債	22,478	20,169	34,598
<b>總負債</b>	<b>22,599</b>	<b>20,333</b>	<b>34,818</b>
資產淨值	43,408	51,097	61,141

### 合併現金流量表主要財務數據

	截至12月31日止年度		截至6月30日止六個月	
	2013年	2014年	2014年	2015年
	千港元	千港元	千港元 (未經審核)	千港元
經營活動所得現金淨額	12,609	14,210	9,652	21,995
投資活動所用現金淨額	(4,248)	(12,949)	(8,950)	6,877
現金及現金等價物增加淨額	8,361	1,261	702	15,118

### 主要財務比率

	附註	截至12月31日		截至6月30日
		2013年	2014年	2015年
股本回報率(%)	1	不適用	14.9	不適用
總資產報酬率(%)	2	不適用	10.3	不適用
流動比率	3	2.3	2.5	2.1

附註：

- 股本回報率按各期間的溢利／虧損除期初及期末的平均總股權再乘100%計算。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

## 概 要

2. 總資產報酬率按各期間的溢利／虧損除期初及期末的平均總資產再乘100%計算。
3. 流動比率按截至相應日期的流動資產總值除相應日期的流動負債總值計算。

有關進一步詳情，請參閱本文件第214頁「財務資料」一節「主要財務比率」一段。

### 我們的股權架構及控股股東

截至最後實際可行日期，PCIL持有本公司的55.65%股權。於[編纂]完成時，PCIL將持有本公司股權約41.74%，並無計及任何於行使[編纂]時可能發行的股份或任何於行使根據購股權計劃可能授出的任何購股權時可能發行的股份。PCIL由PC Asia (由黃女士實益持有50%及黃先生實益持有50%) 實益持有99%及由PC Asia代理人 (為PC Asia的全資擁有附屬公司) 實益持有1%。因此，根據創業板上市規則的規定，黃先生、黃女士、PCIL及PC Asia被視為我們的控股股東。

於2015年8月24日，Gameone Inc.與蝸牛數字訂立股份認購協議，據此，Gameone Inc.同意發行及配發255,797股每股0.01美元的普通股予蝸牛數字，現金代價為387,600美元。Gameone Inc.於2015年8月27日完成發行及配發股份後，Gameone Inc.由PCIL、施先生、NYIL、智傲遊戲(BVI)及蝸牛數字分別持有約55.65%、18.23%、15.31%、7.81%及3.00%。代價已於2015年8月27日全數償付。

有關蝸牛數字的[編纂]投資的進一步詳情，請參閱本文件第83頁至85頁「歷史、重組及集團架構」一節。

### [編纂]統計數據

	基於[編纂] [編纂]港元	基於[編纂] [編纂]港元
股份[編纂]的市值 <sup>(1)</sup>	[編纂]港元	[編纂]港元
未經審核備考經調整每股合併有形資產淨額 <sup>(2)</sup>	[編纂]港元	[編纂]港元

附註：

- (1) 股份市值乃基於預期於緊隨[編纂]及[編纂]完成後而發行的[編纂]股股份計算 (惟並無計及根據[編纂]或根據購股權計劃而可能授予的購股權獲行使而配發或發行的任何股份或本公司根據發行授權及購回授權而可能配發、發行或購回的任何股權)。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

---

## 概 要

---

(2) 本公司擁有人應佔本集團未經審核備考經調整每股合併有形資產淨額乃根據假設[編纂]及[編纂]已於2015年6月30日完成下已發行[編纂]股股份。

詳情請參閱本文件附錄二「未經審核備考財務資料」一節。

### 所得款項用途

我們目前估計[編纂]不會高於每股[編纂][編纂]港元及不少於每股[編纂][編纂]港元。假設每股[編纂]的[編纂]約為[編纂]港元(於指示性[編纂]範圍的中間點)，假設[編纂]未獲行使，來自[編纂]的所得款項淨額之預估約[編纂]港元(經扣除我們已支付及應付的包銷佣金、估計總發售費用合共約[編纂]港元)。

我們擬將所得款項淨額按以下方式應用：

- 約[編纂]%將用於透過取得額外特許遊戲而擴大我們的遊戲組合；
- 約[編纂]%將用於取得流行文學、漫畫及動畫的開發權；
- 約[編纂]%將用於透過識別業務夥伴以生產壓鑄人物等遊戲相關商品而全面利用現有遊戲及開發權；
- 約[編纂]%將用於透過添置額外電腦及相關硬件以及遊戲設計軟件，從而提升我們的遊戲開發能力及增加對遊戲技術投資以增加自行開發遊戲數目；
- 約[編纂]%將用於透過為我們的現有特許遊戲及自行／共同開發遊戲進行營銷及宣傳而鞏固我們的市場地位及提升營銷力度；
- 約[編纂]%將用於尋求戰略聯盟及收購機會；及
- 約[編纂]%將用作一般營運資金及其他一般企業用途。

---

## 概 要

---

### 股息及股息政策

股息分派一般待於股東於股東大會上批准後由董事會決定。未來任何股息派付及金額將取決於(其中包括)我們的經營業績、現金流量、財務狀況、可分派金額規模、支付股息的法定及監管限制、未來前景及其他我們可能視為相關的因素。過往並無股息分派。股息的宣派、派付及金額須由董事酌情釐定。無法保證我們將能夠宣派或分派董事會任何計劃所載金額的任何股息，或根本不會宣派或分派任何股息。

截至最後實際可行日期，本公司並無股息政策，亦無任何事先釐定的派息比率。於業績記錄期間，並無宣派或派付股息。

### 主要風險因素

我們相信，我們的營運涉及若干風險，當中很多風險非我們所能控制。該等風險可分類為(i)與我們業務有關的風險；(ii)與我們行業有關的風險；及(iii)與[編纂]有關的風險。下列著重若干董事認為特別重大之風險：

- 我們在手機遊戲開發、營運及發行方面的經營歷史相對較短，故難以估算我們的前景及未來財務表現；
- 少量遊戲為我們主要收益來源，而我們必須推出吸引及挽留大量玩家的遊戲以增加收益及維持我們的競爭地位。
- 我們未必能夠於日後維持高毛利率。
- 我們大部份的收益來自自行／共同開發遊戲及特許遊戲營運中遊戲虛擬物件銷售，倘我們無法有效為該等遊戲的遊戲虛擬物件進行市場推廣，或倘我們需要於日後改變我們的收益模式，我們的收益、營運、財務狀況及業務前景可能受到重大不利影響。
- 我們依賴少數可能與我們競爭的遊戲特許商，倘我們無法及時覓得替代特許商，我們的營運可能受到不利影響。
- 倘我們無法延長我們手機遊戲相對短的預期遊戲壽命，或倘我們的遊戲並無於預期生命週期內維持其人氣，我們的業務、財務狀況、經營業績及前景可能受到重大不利影響。
- 我們可能無法延長現有特許遊戲的特許期限或引入新特許遊戲，將對我們的收益造成重大不利影響。



---

## 概 要

---

上述風險並非可影響我們業務及經營僅有的風險。由於不同投資者在確定風險重大與否時或會有不同詮釋及準則，閣下於決定投資股份前，務請細閱本文件第27頁開始的「風險因素」全節。

### 近期發展及[編纂]的影響

我們於2015年2月推出特許手機遊戲天龍八部3D。該遊戲於市場內自遊戲玩家獲得好評。自其於2015年2月正式推出起及直至2015年6月30日，天龍八部3D產生總收益約32.4百萬港元或平均每月收益約6.48百萬港元，佔我們於截至2015年6月30日止六個月來自遊戲營運及發行的總收入約47.1%。此外，我們的自行開發手機遊戲火鳳燎原手機版產生約7.7百萬港元或平均每月1.28百萬港元，佔我們截至2015年6月30日止六個月來自遊戲營運及發行的總收入約11.2%。該兩款手機遊戲帶來的收入合共佔我們於上述期間來自遊戲營運及發行的總收入約58.4%。

與我們於業績記錄期間營運的其他手機遊戲類似，天龍八部3D的估計遊戲壽命約為三至六個月，並於正式推出後首三至六個月內產生可觀收益。因此，天龍八部3D所產生收益開始於2015年第三季下跌。相似地，儘管自2013年5月正式推出以來定期發佈更新及引入新元素及特點，火鳳燎原手機版所產生收益繼續下跌。截至2015年9月30日止三個月，該兩款手機遊戲所產生平均每月收益分別約為2.38百萬港元及0.66百萬港元。為延長該等遊戲的遊戲壽命，我們將繼續定期發放新更新及升級，並引入吸引玩家繼續玩遊戲的新元素及特點。

此外，我們預期截至2015年12月31日止年度的財務業績將繼續受到非經常性[編纂]的不利影響。本公司將承擔的[編纂]估計約為[編纂]港元，其中約[編纂]港元直接有關[編纂]及將根據相關會計準則列賬為自權益扣除。餘下金額約[編纂]港元將計入合併全面收益表，其中零、零及約[編纂]港元已分別計入我們截至2013年及2014年12月31日止年度以及截至2015年6月30日止六個月的合併全面收益表。截至2015年6月30日止六個月，我們的純利約為10.4百萬港元。扣除非經常性[編纂]，我們將錄得截至2015年6月30日止六個月的純利約[編纂]港元。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

---

## 概 要

---

進一步[編纂]約[編纂]港元預期將於截至2015年12月31日止年度下半年扣除。估計[編纂]為最近期的最佳估計，僅供參考，並可能基於已產生或將予產生的實際金額而予以調整。

除上文所述者外，董事確認，於本文件日期，自2015年6月30日(即編製我們的最新經審核合併財務報表時的日期)起及直至本文件日期，我們的財務或貿易狀況或前景並無重大不利變動。

基於董事目前所得資料，我們預期，我們於截至2015年12月31日止年度可能經歷淨虧損，主要由於非經常性[編纂]的不利影響。

### 根據創業板上市規則規定作出披露

我們董事確認，於最後實際可行日期，概無須根據創業板上市規則第17.15至17.21條作出披露的情況。