

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

我們是綜合遊戲開發、營運及發行的遊戲商，專注於香港及台灣市場，於業績記錄期間，我們利用自己的付款渠道及自己的分銷平台營運及發行我們開發的遊戲。我們亦利用我們自己的分銷平台及付款渠道營運特許遊戲。董事認為，該等遊戲行業價值鏈的上下游服務的整合為我們提供一個更好的市場地位。自於1999年成立集團前身起，我們已參與香港遊戲行業逾十年。

根據益普索報告，我們於2014年及截至2015年6月30日止六個月在香港網上電腦及手機遊戲營運／發行市場就當地公司營運／發行的遊戲所產生的總收益而言的市場份額分別約11.7%及約9.0%，而有關期間在台灣的分額分別約0.3%及0.2%。詳情請參閱本文件「行業概覽」一節第70及73頁。

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的收入。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日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們的收益分別約為68.8百萬港元、78.7百萬港元及69.4百萬港元。

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，約70.6%、65.3%及78.3%的收益分別來自特許遊戲。此外，我們三大產生收益最高的特許遊戲於相應期間分別佔相應期間的收益約58.9%、47.1%及62.8%。在我們於業績記錄期間的五大供應商當中，遊戲特許商佔我們於截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月的總購買額分別約29.3%、24.8%及28.1%。於業績記錄期間的最大遊戲特許商於同期分別佔約15.8%、12.1%及28.1%。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，八名遊戲特許商（為相應期間貢獻最多收益的五大遊戲特許商）佔本集團相應期間總收益的約64.5%、61.7%及76.8%。該八名遊戲特許商均與本集團開展業務關係逾一年。因此，董事相信有必要與遊戲特許商維持良好的業務關係，以確保能夠繼續順利經營特許遊戲。

概 要

於業績記錄期間，最大遊戲特許商向我們授予兩項特許，名為天龍八部Online及天龍八部3D。

我們一般為我們的遊戲採取免費任玩模式。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、13款網上電腦遊戲及一款網頁遊戲。我們遊戲組合中的大部分遊戲已推出超過六個月，相應期間的五大遊戲的平均每月付費用戶及付費用戶平均收益於業績記錄期間普遍減少。

為跟上與手機遊戲的上升趨勢，我們的策略於整個業績記錄期間由專注網上電腦遊戲及網頁遊戲轉向至手機遊戲，並於2013年1月推出我們的首款自行開發手機遊戲。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日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們來自手機遊戲的收益分別約為16.3百萬港元、41.6百萬港元及58.3百萬港元，分別佔我們各期間收益約23.7%、52.8%及84.0%。

除非我們透過營銷及推廣力度(如遊戲中的活動)以及相關定期更新、升級及引入新元素及功能以延長遊戲壽命，一般而言，一款手機遊戲的平均遊戲壽命為三至六個月。就特許遊戲而言，我們將與遊戲特許商就提供本地化遊戲更新，以及升級進行討論。定期更新將一般包括在該等遊戲的特許協議。

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，以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、漫畫及動畫的讀者試玩及玩該等遊戲。於業績記錄期間及直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)改編為遊戲的權利。

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，我們已於期內推出五款新手機遊戲，其中三款為特許遊戲，而餘下兩款為發行遊戲。自各自推出日期直至2015年10月31日期間，兩款新特許遊戲的平均每月付費用戶分別約為866名及256名，而此等遊戲的付費用戶平均收益分別約為1,099.3港元及806.5港元。第三款特許遊戲於2015年12月推出。就發行新遊戲而言，由於我們只為該等遊戲提供營銷及／或收款服務，我們並無存有計算平均每月付費用戶及付費用戶平均收益的所需遊戲營運數據。

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

於最後實際可行日期，我們正開發及／或採購合共九款有待面市的遊戲，並預期按以下次序發行該等遊戲：

	遊戲名稱 ⁽¹⁾	類型	種類	自行開發／ 特許 ⁽³⁾ ／ 發行遊戲	預期發行期間
1.	大神無雙	MMOSRPG	手機	特許	2016年第1季
2.	不良道	角色扮演遊戲	手機	特許	2016年第1季
3.	遊戲D	SRPG	手機	特許	2016年第1季
4.	遊戲E	MMORPG	手機	特許	2016年第1季
5.	刀塔西遊	MMORPG	手機	特許	2016年第2季
6.	風雲Online	MMORPG	網上電腦	特許	2016年第2季
7.	封神紀	MMORPG	手機	特許 ⁽²⁾	2016年第3季
8.	魔法軍團	SLG	手機	自行開發	2016年第4季
9.	幻城	MMORPG	網上電腦	特許 ⁽²⁾	2017年第1季

附註：

- (1) 上述遊戲名稱為臨時名稱，於發行時可能有所不同。
- (2) 我們把開發權分特許予第三方遊戲開發商以確保成品遊戲的遊戲經營及發行權。
- (3) 上述遊戲的特許運營期一般介乎從商業面市起的24個月至36個月。

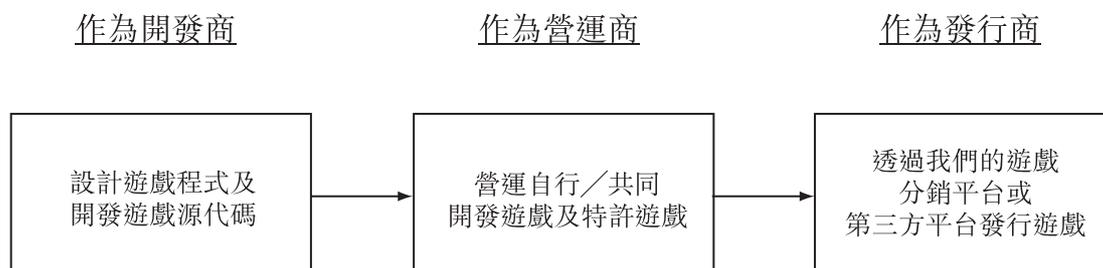
詳情請參閱本文件第132及133頁「業務」一節「有待面市的遊戲」一段。

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

下圖說明我們於遊戲業作為開發商、營運商及發行商的角色：



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特許遊戲。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。

我們的收益模式

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、吸引力等，進而提升遊戲體驗。根據此免費模式，玩家可免費使用遊戲的基本功能。

下表載列於所示期間按收益類型劃分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／共同開發的遊戲*	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

下表載列各所示年度／期間，或自遊戲商業化至所示年／期末的該等期間(i)所產生的收益及(ii)五大遊戲的平均每月付費用戶及付費用戶平均收益的明細：

五大遊戲的名稱	遊戲來源 (特許／營運權屆滿)	平均每月付費用戶			付費用戶平均收益			收益貢獻					
		截至 6月30日 止六個月		截至 12月31日 止年度		截至 6月30日 止六個月		截至 12月31日 止年度		截至6月30日 止六個月			
		2013年 (玩家人數)	2014年 (玩家人數)	2015年 (玩家人數)	2013年 (港元)	2014年 (港元)	2015年 (港元)	2013年 (千港元)	2014年 (千港元)	2015年 (千港元)	2013年 %	2014年 %	2015年 %
遊戲B	根據非獨家遊戲 開發權自行開發 (2020年8月)	834	99	43	476.0	592.0	318.0	4,762	6.9	704	0.9	83	0.1
火鳳燎原 手機版	根據非獨家遊戲 開發權自行開發 (2016年5月)	1,054	768	556	1,162.5	1,818.8	2,308.1	9,804	14.2	16,766	21.3	7,702	11.1
遊戲C	根據非獨家遊戲 開發權自行開發 (2020年8月)	不適用	不適用	765	不適用	不適用	961.9	不適用	不適用	不適用	不適用	4,412	6.4
天龍八部Online	特許 (2017年4月)	1,666	996	660	860.4	1,360.2	1,397.5	17,200	25.0	16,259	20.7	5,533	8.0
關三國Online	特許 (2016年11月)	1,042	649	404	286.7	371.2	467.0	3,586	5.2	2,890	3.7	1,138	1.6
九陰真經Online	特許 (2016年9月)	3,984	977	595	413.0	1,025.2	798.1	19,747	28.7	12,020	15.3	2,849	4.1

概 要

五大遊戲的名稱	遊戲來源 (特許/營運屆滿)	平均每月付費用戶			付費用戶平均收益			收益貢獻			
		2013年 (玩家人數)	2014年 (玩家人數)	2015年 (玩家人數)	2013年 (港元)	2014年 (港元)	2015年 (港元)	2013年 (千港元)	2014年 (千港元)	2015年 (千港元)	
火鳳燎原大戰	根據非獨家遊戲 開發權共同開發 (2017年5月)	不適用	755	207	不適用	911.0	870.2	不適用	5,500	1,081	1.6
SEGA創造球會	特許(2016年6月)	不適用	1,350	419	不適用	1,082.0	2,243.9	不適用	8,764	5,646	8.1
天龍八部3D	特許(2018年2月)	不適用	不適用	4,510	不適用	不適用	1,436.6	不適用	不適用	32,393	46.7
							五大合計	55,099	59,309	55,686	80.3
							來自經營及發行遊戲的收入	67,064	77,199	68,710	99.0
							特許費及專利權費收入	1,769	1,469	715	1.0
							總收益	68,833	78,668	69,425	100.0

附註：於業績記錄期間，各報告期的五大產生收益最高的遊戲以灰色突出顯示。

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日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，彼等佔我們的總購買額分別約42.7%、46.1%及70.3%，而最大供應商佔我們相關期間的總購買額分別約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。得益於在香港的遊戲開發、營運及發行市場積累的逾十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160頁「業務」一節「風險管理及不合規事宜」一段。

概 要

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) 我們在開發及經營多平台上的遊戲方面擁有逾十年經驗；
- (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／共同開發的遊戲的海外市場。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／共同開發的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) 充分利用現有遊戲及開發權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對遊戲技術的投資，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於所示日期及期間的合併財務報表概要。

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

我們於2013年錄得淨虧損約9.6百萬港元，業務於2014轉虧為盈，錄得純利約7.0百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)主要由於我們將重心由網上電腦遊戲轉移至手機遊戲，自行／共同開發手機遊戲及特許手機遊戲的遊戲營運收入增加，故我們於2014年的收益增加9.8百萬港元；(ii)由於在2013年若干網上電腦遊戲及網頁遊戲並無達到預期的付費玩家水平，導致重大撇賬，故對比2013年，2014年的無形資產減值減少10.3百萬港元；及(iii)由於在2013年出售我們的合營企業，應收一家合營企業款項撇賬減少2.7百萬港元。

毛利分析

根據董事所知，本集團的財務表現及經營業績並無受到季節性效應驅動。由於我們的毛利主要來自整個業績記錄期間的遊戲營運及發行，下表載列於業績記錄期間按遊戲擁有權及遊戲形式劃分的毛利分析：

遊戲擁有權的毛利分析

	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	毛利率	千港元	毛利率	千港元 (未經審核)	毛利率	千港元	毛利率
自行／共同開發的遊戲	8,372	52.2%	10,590	45.6%	6,580	52.4%	8,579	62.3%
特許遊戲	17,608	36.2%	19,729	38.4%	9,510	44.4%	24,726	45.5%
用作發行的遊戲	1,951	80.6%	2,379	91.2%	1,489	64.0%	507	83.4%
來自遊戲營運及發行的毛利	<u>27,931</u>	41.6%	<u>32,698</u>	42.4%	<u>17,579</u>	48.4%	<u>33,812</u>	49.2%

概 要

我們自行／共同開發的遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於2014年下半年產生自自行／共同開發的遊戲的收益(來自2014年下半年將宣傳重點轉移至特許手機遊戲)減少幅度較自行／共同開發的遊戲的營運成本減少幅度為大。

我們特許遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於以下影響：(i) 2014年下半年產生的專利權費用及渠道費用較多，原因是2014年下半年比2014年上半年推出更多特許手機遊戲；及(ii)渠道費用大幅增加，原因是2014年下半年營運及發行更多手機遊戲，而手機遊戲比起網上電腦遊戲及網頁遊戲需倚賴更多第三方分銷平台的服務，如Google Play的服務費。

遊戲形式的毛利分析

	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	毛利率	千港元	毛利率	千港元	毛利率	千港元	毛利率
手機遊戲	8,163	50.0%	16,748	40.4%	7,031	50.3%	29,441	50.5%
網上電腦遊戲	19,468	40.2%	15,647	45.0%	10,892	49.2%	4,586	44.9%
網頁遊戲	300	13.3%	303	31.9%	(344)	不適用	(215)	不適用
來自營運及發行 遊戲的毛利	<u>27,931</u>	<u>41.6%</u>	<u>32,698</u>	<u>42.4%</u>	<u>17,579</u>	<u>48.4%</u>	<u>33,812</u>	<u>49.2%</u>

我們手機遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於渠道費用大幅增加，原因是2014年下半年營運及發行更多手機遊戲，而手機遊戲比起網上電腦遊戲及網頁遊戲需倚賴更多第三方分銷平台的服務，如Google Play的服務費。

我們網上電腦遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於2014年下半年我們網上電腦遊戲比2014年上半年產生較少收益，原因是市場趨勢不斷變化，更多遊戲玩家由網上電腦遊戲轉為手機遊戲，我們的重點亦由網上電腦遊戲轉為手機遊戲。另外，於2014年上半年，我們較2014年下半年推出更多推廣活動提升我們網上電腦遊戲的受歡迎程度，因此源自網上電腦遊戲的收益從2014年上半年的約22.1百萬港元減少至2014年下半年的約12.6百萬港元。

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

有關遊戲擁有權及遊戲形式的毛利率分析，請參閱本文件第211至214頁「財務資料」一節「毛利及毛利率」一段。

合併財務狀況表主要財務數據

	於12月31日		於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
總資產	66,007	71,430	95,959
非流動負債	121	164	220
流動負債	22,478	20,169	34,598
總負債	22,599	20,333	34,818
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	於12月31日		於6月30日
		2013年	2014年	2015年
股本回報率(%)	1	不適用	14.9	不適用
總資產回報率(%)	2	不適用	10.3	不適用
流動比率	3	2.3	2.5	2.1

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

附註：

1. 股本回報率按各期間的溢利／虧損除以期初及期末的平均總股權再乘100%計算。
2. 總資產報酬率按各期間的溢利／虧損除以期初及期末的平均總資產再乘100%計算。
3. 流動比率按於相應日期的流動資產總值除以於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234至236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

緊隨重組完成後，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 (由黃女士實益擁有50%及黃先生實益擁有50%) 實益擁有99%及由PC Asia Nominees (為PC Asia的全資附屬公司) 實益擁有1%。儘管我們的控股股東並無就彼等於PCIL的權益簽訂任何一致行動協議，但於業績記錄期間及直至最後實際可行日期PCIL召開的所有董事會會議，黃先生及黃女士(均有出席)就PCIL的管理、發展及營運的任何建議決議案作出一致投票。此外，黃先生及黃女士作為一組控股股東一致行動。有鑒於此，我們的控股股東於業績記錄期間及直至最後實際可行日期採取一致行動，故被視為控股股東。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股每股面值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(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92至94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 ⁽¹⁾	[編纂]百萬港元	[編纂]百萬港元
[編纂]經調整每股合併有形資產淨值 ⁽²⁾	[編纂]港元	[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

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可能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份）。
- (2) 本公司擁有人應佔本集團[編纂]經調整每股合併有形資產淨值乃根據假設[編纂]及[編纂]已於2015年6月30日完成下已發行[編纂]股股份而達致。

進一步詳情請參閱本文件附錄二「未經審核備考經調整有形資產淨值」一節。

[編纂]

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（為指示性[編纂]範圍的中位數），假設[編纂]未獲行使，我們估計將收取發行新股份的[編纂]淨額約[編纂]百萬港元（經扣除我們已支付及應付的[編纂]佣金及估計總發售費用合共約[編纂]百萬港元）。

我們擬將[編纂]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手辦模型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／共同開發的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

股息分派一般由董事會決定後待股東於股東大會上批准。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。

我們目前並無股息政策，亦無意派付股息。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。下列概述董事認為特別重大之若干風險：

- 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。
- 我們大部分的收益來自自行／共同開發的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。

概 要

- 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。

上述風險並非可影響我們業務及經營業績僅有的重大風險。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32頁開始的「風險因素」整節。

近期發展及[編纂]的影響

截至2015年10月31日止十個月，我們錄得未經審核總收益約102.9百萬港元。我們於2015年2月推出特許手機遊戲天龍八部3D。該遊戲於市場內獲得遊戲玩家的好評。自其於2015年2月正式推出起及直至2015年10月31日，天龍八部3D產生總收益約43.9百萬港元或平均每月收益約4.9百萬港元，佔我們截至2015年10月31日止十個月的未經審核總收益約42.7%。此外，我們的自行開發手機遊戲火鳳燎原手機版產生約11.3百萬港元或平均每月約1.1百萬港元，佔我們截至2015年10月31日止十個月的未經審核總收益約11.0%。該兩款手機遊戲合共貢獻我們於上述期間的未經審核總收益約53.6%。

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所產生收益於2015年第三季開始下跌。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10月31日止四個月，該兩款遊戲所產生平均每月收益分別約為2.9百萬港元及0.9百萬港元。為延長該等遊戲的遊戲壽命，我們將繼續定期發佈新更新及升級，並引入吸引玩家繼續玩遊戲的新元素及特點。作為鞏固我們遊戲市場地位的工作一部分，我們於2015年9月及10月分別更新火鳳燎原手機版及天龍八部3D。

上述截至2015年10月31日止十個月的財務資料乃基於該期間根據香港會計師公會頒佈的香港會計準則第34號「中期財務報告」所編製的未經審核管理賬目作出，該等未經審核管理賬目由申報會計師根據香港會計師公會頒佈的香港審閱聘任準則第2410號「由實體獨立核數師審閱中期財務資料」審閱。

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

於業績記錄期間後，我們於2015年7月、9月及12月分別推出三款特許手機遊戲，為古龍群俠傳手機版、君王之王及九陰真經手機版。我們亦於2015年9月及10月推出兩款發行遊戲，分別為波可龍迷宮及足球大師。有關業績記錄期間後及直至最後實際可行日期發行的遊戲表現詳情及相關遊戲詳情，請參閱本文件第132頁「業務」一節。

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]百萬港元，其中約[編纂]百萬港元直接有關[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]百萬港元將計入合併全面收益表，其中零、零及約[編纂]百萬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[編纂]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]百萬港元。

預期進一步[編纂]約[編纂]百萬港元將於截至2015年12月31日止年度下半年扣除及約[編纂]百萬港元將於截至2016年12月31日止年度扣除。[編纂]的估計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[編纂]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日止年度的純利相比截至2014年12月31日止年度可能大幅減少，主要由於年內非經常性[編纂]的重大不利影響。

根據創業板上市規則規定作出披露

我們的董事確認，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。