

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，概不對因本公告全部或任何部份內容而產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



DIGITAL HOLLYWOOD INTERACTIVE LIMITED

遊萊互動集團有限公司*

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：2022)

截至二零二一年十二月三十一日止年度全年業績公告

財務摘要

- 截至二零二一年十二月三十一日止年度(「二零二一財政年度」)的收入約為12.8百萬美元，較截至二零二零年十二月三十一日止年度(「二零二零財政年度」)錄得的約17.6百萬美元下降約27%。
- 二零二一財政年度的毛利約為5.4百萬美元，較二零二零財政年度錄得的約9.2百萬美元下降約41%。
- 二零二一財政年度本公司擁有人應佔虧損約為3.4百萬美元，較二零二零財政年度錄得的約3.6百萬美元減少約6%。
- 二零二一財政年度本公司擁有人應佔非國際財務報告準則經調整虧損⁽¹⁾約為3.3百萬美元，較二零二零財政年度錄得的約3.0百萬美元增加約10%。

在本公告內，「我們」乃指遊萊互動集團有限公司*(「本公司」，連同其附屬公司合稱「本集團」)。

⁽¹⁾ 本公司擁有人應佔非國際財務報告準則經調整虧損乃從年內本公司擁有人應佔虧損計算得出，不包括本公司的以股份為基礎的薪酬。

管理層討論與分析

業務回顧和未來展望

於二零二一年，本集團繼續發力HTML5遊戲的佈局。HTML5是使用第5代HTML製作的一系列網頁互動效果的技術集合，其為互聯網提供了全新的框架和平台，包括提供免插件的音視頻、圖像動畫、本體存儲以及更多擴展功能，並使這些應用標準化和開放化，使互聯網實現類似桌面的應用體驗。HTML5遊戲為借助HTML5技術開發的瀏覽器遊戲，即移動端的web遊戲，無需下載用手機點開就能在線玩，方便快捷，不佔用手機內存。遊戲可以在PC和手機端上玩，有利於數據互通，既保持了HTML5遊戲跨端、多平台、輕度的屬性，又解決了HTML5遊戲推廣和入口受限的問題，PC端和HTML5互通也能將傳統手遊用戶引流至HTML5遊戲，會為HTML5遊戲帶來更大盈利空間。本集團於本年度發佈了多款HTML5遊戲，其中包括2D射擊與放置推關相結合的多角色扮演遊戲*Miligirls Fantasy*，二次元放置類角色扮演遊戲*Scarlet Fate*，持續擴展集團的HTML5產品線。作為對HTML5跨端遊戲的先發者之一，本集團通過持續對HTML5遊戲的產品類型佈局及用戶端適配技術的深耕，讓更多集團產品同時滿足用戶手機端與PC端的使用需求，不僅增強了用戶對遊戲的黏性而且能將傳統手遊的用戶引入HTML5遊戲，為集團的遊戲產品帶來更多消費群體。

近年來，泛二次元用戶規模逐步擴大，而相關文化市場的熱情也在逐步攀升，泛二次元用戶的不斷增加，同時帶動二次元遊戲用戶規模的提升。在此大背景下二次元遊戲用戶群體的構成趨向年輕化，以年輕用戶為主的二次元題材，能夠更有效地擁抱當下移動遊戲消費主力群體，同時用戶規模逐年提升，展現出足夠的市場潛力。在此背景上，本集團也引入了一款二次元機甲戰略手機遊戲，現該遊戲正處於測試階段。

於本年度，本集團也不斷優化現有HTML5產品，豐富用戶的體驗，推動海外用戶數量穩步提升。其中，大型多人網絡角色扮演遊戲*Eternal Fury2 H5*也已經或即將發佈德語、法語、波蘭語、西班牙語等多個歐洲版本，基本涵蓋了歐洲主要經濟體的語系，實現對歐洲不同語言體系人群的較全面覆蓋。

於二零二一年，本集團進一步加強全球研發佈局。本集團與西班牙巴塞羅那擁有超七十個西語系合作工作室的獨立遊戲孵化器GameBCN建立合作夥伴關係，合作雙方將發揮自身最大的優勢，整合現有資源，給予全球遊戲開發者更多的支持。於二零二一年八月，我們參加了歐洲最大的遊戲開發者行業大會、gamescom的官方遊戲開發者活動devcom。活動期間，我們聯合十一家來自全球各國的遊戲行業機構，媒體和獨立開發者，開展了以《Indie-under Lockdown-publishedWorldwide》(疫情下全球獨立開發者的發行交流)為主題的四

場沙龍。借助這次行業大會，我們與歐洲、東南亞、南美洲等超過三十多個遊戲行業機構，遊戲開發工作室和媒體進行了接洽，為未來產品儲備做準備，並預期在未來的時間內展開進一步合作。

本集團積極搭建全球的開發者脈絡，與不同地區的遊戲協會、機構合作，務求獲取更多優秀產品，更是為集團後續發展提供了支持。

現階段全球新冠肺炎疫情狀況依然嚴峻，更多的人選擇減少外出活動，而是選擇居家生活。在過去的一年，本集團努力豐富遊戲內容，積極提升產品組合，在產品精細化和運營多元化方面精耕細作，滿足用戶居家娛樂生活的需要，也將在未來的時間為遊戲用戶帶來更好的遊戲體驗。

展望未來，本集團將在過去多年海外經營發展的基礎上，持續利用海外發行優勢，鞏固與現有以及將有的合作夥伴關係，整合各合作開發者遊戲，將更多優秀產品面向用戶。本集團將在未來的時間，積極與更多遊戲孵化器組織合作，逐步構建集團儲備項目的流量池；同時，結合這兩年疫情形成的交流合作模式，運用靈活且成熟的線上模式積極參與各大型展會如GameBCN、ChinaJoy的官方合作活動。

本集團正積極搭建GHG遊戲平台(gamehollywood.com)滿足用戶的需求，通過將遊戲接入，並對外發佈及運營，實現用戶在移動端與PC端等跨端使用需求；同時，本集團通過平台構建，將為平台用戶提供更多的產品及體驗，增強用戶的平台黏性。

本集團將持續優化更新現有遊戲產品，加大投入，不斷推出迭代版本，以提升及豐富玩家的遊戲體驗，延長遊戲產品的生命週期，穩定集團的收入。繼續憑藉市場營銷推廣專業的技術、豐富經驗的專家和管理團隊、及現有遊戲玩家等資源，並以此為契機，加強了對分銷渠道的控制、降低對遊戲授權營運商的依賴、集多種資源提升綜合競爭力及抗風險能力，不斷提升本集團在行業的地位。

此外，本集團計劃在未來加強與研發團隊的合作，深度挖掘玩家的遊戲偏好需求，利用HTML5技術或者其他嶄新技術開發出更優質的網頁遊戲產品，以保持在網頁遊戲運營方面擁有的實力；我們將通過與國際多個知名的第三方遊戲分銷渠道合作拓展海外市場，以將我們的遊戲推廣至更多有潛力地區及區域，不斷鞏固全球主要市場的地位，將競爭力提升至更高層次。本集團將積極尋求能產生協同效應的合作機會，以應對競爭日益加劇的行業環境和不斷變化的行業政策可能對本公司業務造成的影響。

財務回顧

概覽

於二零二一財政年度，本公司擁有人應佔虧損約為3.4百萬美元，較二零二零財政年度錄得的約3.6百萬美元減少約0.2百萬或6%。二零二一財政年度，本公司擁有人應佔非國際財務報告準則經調整虧損約為3.3百萬美元，較二零二零財政年度錄得的約3.0百萬美元增加約0.3百萬美元或10%。

收入

於二零二一財政年度，本集團收入約為12.8百萬美元，較二零二零財政年度的收入約17.6百萬美元減少約4.8百萬美元或27%。收入下降主要是由於集團個別遊戲下線的影響。在市場波動的情況下，本集團積極應對市場變化帶來的衝擊，並持續完善HTML5遊戲的佈局。

成本及毛利率

於二零二一財政年度，本集團的成本約為7.3百萬美元，較二零二零財政年度的約8.4百萬美元減少約1.1百萬美元或13%。本集團的毛利率則由二零二零財政年度的52.3%下降至二零二一財政年度的42.4%。

其他虧損淨額

於二零二一財政年度，本集團的其他虧損淨額約為0.16百萬美元，而二零二零財政年度的其他虧損淨額約為0.03百萬美元。二零二一財政年度錄得的其他虧損主要包括匯兌虧損，部分被由於若干遊戲停運而轉銷合約負債的其他收益所抵銷。

銷售及營銷開支

於二零二一財政年度，本集團的銷售及營銷開支約為3.1百萬美元，較二零二零財政年度的約5.4百萬美元減少約2.3百萬美元或43%，主要由於廣告及推廣費用減少。

行政開支

於二零二一財政年度，本集團的行政開支約為3.0百萬美元，較二零二零財政年度約4.9百萬美元減少約1.9百萬美元或39%。行政開支減少主要是由於(i)資產減值損失的減少；及(ii)以股份為基礎的人員薪酬開支減少。

研發開支

於二零二一財政年度，本集團的研發開支約為1.9百萬美元，而二零二零財政年度約為1.9百萬美元。

金融資產減值虧損淨額

於二零二一財政年度，本集團的金融資產減值虧損淨額約為0.5百萬美元，而二零二零財政年度約為0.5百萬美元。

於聯營公司的投資減值

於二零二一財政年度，本集團並無於聯營公司的投資減值（二零二零財政年度：無）。

所得稅開支

於二零二一財政年度，本集團所得稅開支約為0.2百萬美元，而二零二零財政年度錄得約0.2百萬美元。

本公司擁有人應佔虧損

由於以上所述，本公司擁有人應佔虧損由二零二零財政年度錄得的約3.6百萬美元，減少約0.2百萬美元或6%，至二零二一財政年度的約3.4百萬美元。

本公司擁有人應佔非國際財務報告準則經調整虧損

為補充此份根據國際財務報告準則（「國際財務報告準則」）呈列的全年業績公告，我們亦使用本公司擁有人應佔未經審核非國際財務報告準則經調整虧損作為額外的財務計量，藉此消除我們認為對我們的業務表現並無指標意義的項目之影響，以評估我們的財務業績。

於二零二一財政年度，本公司擁有人應佔非國際財務報告準則經調整虧損約為3.3百萬美元，較二零二零財政年度錄得的約3.0百萬美元增加約0.3百萬美元或10%。我們於二零二一財政年度及二零二零財政年度的本公司擁有人應佔非國際財務報告準則經調整虧損乃根據有關年度本公司擁有人應佔虧損計算得出，而不包括二零二一財政年度的以股份為基礎的薪酬約0.07百萬美元及二零二零財政年度的約0.7百萬美元。

流動資金、財務政策及融資和借款來源

截至二零二一年十二月三十一日，本集團的銀行結餘、現金及短期存款總額約為32.7百萬美元，較二零二零年十二月三十一日的約31.9百萬美元增加約2.5%。年內銀行結餘、現金及短期存款總額增加，主要由於經營活動所得的現金流量淨額增加所致。

截至二零二一年十二月三十一日，本集團的流動資產約為44.9百萬美元，包括銀行結餘、現金及短期存款約32.7百萬美元以及其他流動資產約為12.2百萬美元。本集團的流動負債約為9.4百萬美元，包括貿易應付款項及合約負債約為4.0百萬美元以及其他流動負債約為5.4百萬美元。截至二零二一年十二月三十一日，本集團的流動比率(按流動資產除以流動負債計算)為4.8，而於二零二零年十二月三十一日則為5.0。本集團採取審慎的財務政策確保本集團保持穩健之財務狀況。

資產負債比率乃根據借款總額(經扣除現金及現金等價物)除以本集團的權益總額計算。本集團於二零二一年十二月三十一日並無任何銀行借款及其他債務融資責任(不包括租賃負債)，因此資產負債比率為零(於二零二零年十二月三十一日：零)。本集團有意以內部資源為擴展、投資及業務營運提供所需資金。

重大投資

本集團於二零二一財政年度並無任何重大投資。

重大收購

本集團於二零二一財政年度並無任何有關附屬公司、聯營公司及合營企業的重大收購。

重大出售

本集團於二零二一財政年度並無任何有關附屬公司、聯營公司及合營企業的重大出售。

資產抵押

於二零二一年十二月三十一日，本集團並無任何資產作抵押(於二零二零年十二月三十一日：無)。

或然負債

於二零二一年十二月三十一日，本集團並無重大或然負債(於二零二零年十二月三十一日：無)。

外匯風險

截至二零二一年十二月三十一日，本集團主要在全球市場營運，而其大部分交易均以美元（「美元」）結算，而美元為交易相關的集團實體的功能貨幣。我們現時並無就以外幣進行的交易進行對沖，而是透過定期監察管理風險，以盡可能限制外幣風險的金額。當未來商業交易及經確認資產及負債的計值貨幣並非該實體的功能貨幣，則會出現外匯風險。本集團在國際市場經營業務，須承受因各種貨幣風險引致的外匯風險。主要的貨幣包括：人民幣（「RMB」），歐元（「EUR」）及港元（「HKD」）。於二零二一年十二月三十一日，本集團並無因其營運而面對重大外幣風險。

首次公開發售所得款項用途

本公司日期為二零一七年十二月十五日的首次公開發售（「首次公開發售」）所得款項淨額約為35.4百萬美元（扣除股份發行成本及上市開支）。於二零二一財政年度，上市所得款項淨額已根據本公司日期為二零一七年十二月五日的招股章程（「招股章程」）「未來計劃及所得款項用途」一節所載擬定用途動用，尚未動用款項結餘約為8.8百萬美元。款項結餘將繼續根據招股章程披露之用途動用。本集團將未動用所得款項淨額以短期存款形式存放於香港持牌機構。於二零二二年，本公司將根據其發展策略、市場情況及上述所得款項的擬定用途，動用該等款項。詳情請見下表。

	截至 二零二零年 十二月三十一日 可供動用淨額 千美元	二零二一 財政年度 實際動用淨額 千美元	截至 二零二一年 十二月三十一日 尚未動用金額 千美元	動用餘下 所得款項淨額的 預期時間表 ^(附註)
投資	7,429.7	452.6	6,977.1	預期於二零二二年 六月三十日或之 前悉數動用
開發與研究	3,908.3	2,075.0	1,833.3	預期於二零二二年 十二月三十一日 或之前悉數動用
網絡遊戲業務拓展	—	—	—	已悉數動用
營銷及宣傳	—	—	—	已悉數動用
營運資金及 其他一般企業用途	—	—	—	已悉數動用
總計	<u>11,338.0</u>	<u>2,527.6</u>	<u>8,810.4</u>	

附註：動用餘下所得款項淨額的預期時間表以本集團對日後市況的最佳估算作依據，並會因應現時及將來市況發展有所調整。

人力資源

於二零二一年十二月三十一日，本集團聘有170名僱員（二零二零年十二月三十一日：175名），其中60名負責遊戲開發及維護，78名負責遊戲營運及線下活動統籌，而32名負責行政及企業管理。二零二一財政年度的總薪酬開支（不包括以股份為基礎薪酬開支）約為4.6百萬美元，較二零二零財政年度增加約12.2%。本集團與僱員訂立僱傭合約，訂明職位、僱用年期、工資、僱員福利、違約責任及終止理由等事宜。

本集團僱員的薪酬包括基本薪金、津貼、花紅、購股權及其他僱員福利，並參考彼等之經驗、資歷及一般市場狀況釐定。本集團僱員的薪酬政策由本公司董事會根據僱員的長處、資歷及能力而制定。本集團向僱員提供定期培訓，以改善他們的技巧及知識。培訓課程涵蓋持續教育進修至技能訓練，並為管理人員提供專業發展課程。

優先購買權

本公司組織章程大綱及細則或開曼群島法律並無有關優先購買權的任何規定，規限本公司須向現有股東按其持股比率發售新股份。

購買、贖回或出售本公司上市證券

於二零二一財政年度，本公司及其任何附屬公司概無購買、出售或贖回本公司任何上市證券。

末期股息

董事會已議決不建議派發二零二一財政年度之末期股息（二零二零財政年度：無）。

重大法律訴訟

於二零二一財政年度，廣州掌贏控信息科技有限公司（「廣州掌贏控」）（本公司之全資附屬公司）對前海幻境就前海幻境單方解除知識產權授權協議而導致廣州掌贏控遭受之虧損及損失已提起訴訟（「訴訟」）。廣州知識產權法院已定於二零二一年四月二日對訴訟進行審理。有關訴訟詳情載於本公司日期為二零二一年五月十八日及二零二一年三月八日之公告。

除上文披露者外，本集團於二零二一財政年度概無涉及任何重大法律訴訟。

自二零二一財政年度結束後發生的事件

於二零二二年一月二十日，廣州遊萊信息科技有限公司（「廣州游萊」）（本公司的間接全資附屬公司）與廣州紅圈信息科技有限公司（「合營夥伴」）訂立投資合作協議，據此，廣州遊萊與合營夥伴已同意在中國成立項目公司以進行投資項目，其中包括在公開拍賣中通過競標進行的擬議收購，以及一旦競拍成功後對目標項目進行的潛在後續運營管理。有關詳情請參閱本公司日期為二零二二年三月十六日之通函。

除上文披露者外，本集團自二零二一年十二月三十一日後直至本公告日期概無發生任何重大事項。

就二零二二年股東週年大會暫停辦理股份過戶登記

為確定股東可出席本公司將於二零二二年六月二十一日舉行的股東週年大會（「二零二二年股東週年大會」）及於會上投票的資格，本公司於二零二二年六月十六日至二零二二年六月二十一日（包括首尾兩日）將暫停辦理股份過戶登記手續。為符合資格出席二零二二年股東週年大會及於會上投票，股東須將所有股份過戶文件連同有關股票於二零二二年六月十五日下午四時三十分之前送達本公司之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），以辦理登記手續。

足夠公眾持股量

根據本公司可獲得的公開資料及據董事會所深知，本公司於截至本公告日期已經維持香港聯合交易所有限公司（「聯交所」）證券上市規則（「上市規則」）規定的公眾持股量。

企業管治

本公司確認，良好的企業管治對於增強本公司的管理及保障股東的整體利益而言意義重大。本公司已採納上市規則附錄十四所載企業管治常規守則（「企業管治守則」）所載的守則條文，以作為其本身規管其企業管治的守則。

董事認為，於回顧年度內，本公司已遵守企業管治守則所載相關守則條文，惟下文所述企業管治守則條文第二部分第C.2.1條有所偏離除外。

根據企業管治守則條文第二部分第C.2.1條，主席與行政總裁的角色應有區分，並不應由一人同時兼任。然而，本公司並無區分主席與行政總裁，現時由陸源峰先生同時擔任該兩個職位。陸源峰先生在互聯網行業擁有豐富經驗，負責本集團整體戰略規劃及整體管理，且自本公司於二零一四年十一月二十四日成立以來對本公司成長及業務擴張貢獻良多。董事會認為，將主席及首席執行官的角色授予同一人兼任有利於本集團的管理。高級管理層及董事會(由經驗豐富的個別人士組成)的運作確保權力與權限的平衡。董事會現時由三名執行董事(包括陸源峰先生)及三名獨立非執行董事組成，因此其組成具有頗強的獨立元素。

除上文披露者外，本公司遵守企業管治守則所有守則條文的規定。為維持高標準的企業管治，董事會將不斷檢討及監察本公司的慣例。

證券交易之標準守則

本公司已採納上市規則附錄十所載上市發行人董事進行證券交易的標準守則(「標準守則」)作為董事及本集團高級管理層(彼等因有關職位或受僱工作而可能擁有有關本集團或本公司證券之內幕消息)買賣本公司證券的行為守則。

經作出具體查詢後，全體董事均確認彼等於回顧年度內已遵守標準守則。此外，本公司並未獲悉本集團高級管理層於回顧年度內有任何不遵守標準守則之情況。

審閱財務報表

審核委員會

董事會的審核委員會(成員為周志偉教授(主席)、李毅文先生及盧啟波先生)已與管理層及外聘核數師進行討論，並審閱二零二一財政年度的合併財務資料及全年業績(包括本集團所採納的會計原則及慣例)，並討論內部監控及財務申報方面的事宜。

中匯安達會計師事務所有限公司之工作範圍

本集團核數師中匯安達會計師事務所有限公司已同意本全年業績公告所載本集團截至二零二一年十二月三十一日止年度之綜合財務狀況表，綜合損益及其他全面收益表以及其相關附註的數字，與本集團該年度的經審核綜合財務報表所載之金額相符。中匯安達會計師事務所有限公司就此進行之工作並不構成保證服務委聘，因此，中匯安達會計師事務所有限公司並無就本全年業績公告作出任何意見或保證結論。

董事會欣然宣佈，本集團於二零二一財政年度的綜合財務業績連同二零二零財政年度同期的比較數字如下：

合併損益及其他全面收益表

截至二零二一年十二月三十一日止年度

	附註	二零二一年 美元	二零二零年 美元
收入	3	12,753,453	17,550,312
成本		(7,340,087)	(8,389,947)
毛利		5,413,366	9,160,365
銷售及營銷開支		(3,091,368)	(5,419,249)
行政開支		(3,046,413)	(4,850,805)
研發開支		(1,893,970)	(1,877,748)
金融資產減值虧損淨額		(531,515)	(527,229)
其他虧損淨額	4	(155,041)	(34,232)
經營虧損		(3,304,941)	(3,548,898)
財務收入		20,625	224,209
財務成本		(386,308)	(114,026)
出售一家附屬公司的收益		479,461	—
除所得稅前虧損		(3,191,163)	(3,438,715)
所得稅開支	5	(176,757)	(200,265)
年內虧損		(3,367,920)	(3,638,980)
其他全面(開支)/收益：			
不會重新分類至損益的項目：			
— 以公允價值計量且其變動計入其他 全面收益的股本投資的公允價值變動		(792,176)	201,060
可能會重新分類至損益的項目：			
— 換算海外業務的匯兌差額		171,046	599,596
年內其他全面(開支)/收益， 經扣除所得稅		(621,130)	800,656
年內全面開支總額		(3,989,050)	(2,838,324)
以下應佔年內虧損：			
— 本公司擁有人		(3,367,920)	(3,638,980)
以下應佔年內全面開支總額：			
— 本公司擁有人		(3,989,050)	(2,838,324)
每股虧損(美仙)	7		
— 基本		(0.18)	(0.20)
— 攤薄		(0.18)	(0.20)

綜合財務狀況表

於二零二一年十二月三十一日

	附註	二零二一年 美元	二零二零年 美元
資產			
非流動資產			
物業、廠房及設備		1,445,391	1,743,556
使用權資產		1,406,545	1,633,824
無形資產		62,476	418,830
以公允價值計量且其變動計入 其他全面收益的金融資產		372,069	1,164,245
預付款及其他應收款項		3,700,644	3,714,391
遞延稅項資產		99,094	—
		7,086,219	8,674,846
流動資產			
貿易應收款項	8	1,032,458	1,282,604
合約成本		803,382	616,740
預付款及其他應收款項		10,397,590	13,783,691
短期存款		1,000,000	5,000,000
銀行及現金結餘		31,681,054	26,914,401
		44,914,484	47,597,436
總資產		52,000,703	56,272,282
權益及負債			
權益			
股本	10	2,000,000	2,000,000
儲備		39,193,628	43,105,488
總權益		41,193,628	45,105,488
負債			
流動負債			
貿易應付款項	9	1,788,977	3,866,255
合約負債		2,218,271	2,448,797
應計費用及其他應付款項		4,801,778	2,721,422
租賃負債		344,469	295,702
即期稅項負債		277,602	211,573
		9,431,097	9,543,749
非流動負債			
租賃負債		1,375,978	1,623,045
總負債		10,807,075	11,166,794
總權益及負債		52,000,703	56,272,282

合併財務報表附註

截至二零二一年十二月三十一日止年度

1. 一般資料

遊萊互動集團有限公司(「本公司」)於二零一四年十一月二十四日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地址為Cricket Square, Hutchins Drive, P.O. Box 2681, Grand Cayman KY1-1111, Cayman Islands。本公司的香港主要營業地點位於香港九龍彌敦道784號大生銀行大廈11樓。本公司總部位於中華人民共和國(「中國」)廣州市海珠區江南大道南368號二層。本公司股份於香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)主板上市。

本公司為一家投資控股公司。本公司及其附屬公司(統稱為「本集團」)主要於北美洲、歐洲、中國及其他地區從事網頁遊戲及手機遊戲的開發、經營及發行業務(「遊戲業務」)。

2. 採納新訂及經修訂國際財務報告準則

本年度，本集團已採納國際會計準則理事會(「國際會計準則理事會」)頒佈的與營運相關並於二零二一年一月一日起的會計年度開始生效之所有新訂及經修訂國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)。國際財務報告準則包括國際財務報告準則(「國際財務報告準則」)、國際會計準則及詮釋。採納新訂及經修訂國際財務報告準則並無對本集團本年度及過往年度之會計政策、本集團合併財務報表之呈報及已報告數字造成重大變動。

本集團尚未應用已頒佈但尚未生效之新訂及經修訂國際財務報告準則。本集團已開始評估該等新訂及經修訂國際財務報告準則之影響，但未能說明該等新訂及經修訂國際財務報告準則是否對經營業績及財務狀況構成重大影響。

3. 收入及分部資料

	二零二一年 美元	二零二零年 美元
網絡遊戲收入	12,752,704	17,537,512
特許權收入	-	10,417
廣告收入	749	2,383
總收入	<u>12,753,453</u>	<u>17,550,312</u>

來自客戶合約的收入之分拆：

收入確認時間 隨時間過去	<u>12,753,453</u>	<u>17,550,312</u>
-----------------	-------------------	-------------------

分部資料

就管理目的而言，本公司執行董事認為本集團主要通過提供網絡遊戲服務產生收入。本公司執行董事將業務作為一個分部而審閱經營業績，以作出有關資源分配的策略性決定。因此，本公司執行董事認為本集團僅有一個分部。

來自主要客戶的收入：

本集團擁有數目龐大的遊戲玩家，概無個別遊戲玩家產生的收入超過本集團於截至二零二一年十二月三十一日止年度收入的10%或以上(二零二零年：無)。

來自五大收入收款平台的收入佔本集團截至二零二一年十二月三十一日止年度的收入的73%(二零二零年：69%)。

下表概述於截至二零二一年十二月三十一日止年度來自單一公司或集團所授權遊戲而佔本集團收入超過10%的收入佔比：

	二零二一年	二零二零年
遊戲授權人A	27%	20%
遊戲授權人B	不適用*	11%

* 收入的相關百分比並無佔本集團總收入超過10%。

地域資料

按國家劃分的非流動資產(金融工具及遞延所得稅資產除外)：

	二零二一年 美元	二零二零年 美元
英屬處女群島	3,500,000	3,500,000
中國	2,910,312	3,570,988
香港	149,656	366,352
其他地區	55,088	73,261
	<u>6,615,056</u>	<u>7,510,601</u>

由於本集團99.99%的收入來自全球網絡客戶，故並無呈列有關收入的地域資料。

遊戲發行服務收入

本集團為一家網絡遊戲發行商，發行由第三方遊戲開發商或自身開發的網絡遊戲。本集團特許經營遊戲開發商的網絡遊戲，並製作該等授權遊戲的本土化版本及透過發行渠道(包括主要社交網站(如Facebook)、網上應用程式商店(如安裝在移動電信設備中的Apple Inc.的App Store(「Apple App」)及Google Play)、若干國家及地區的網頁及移動遊戲門戶網站(統稱為「平台」，包括本集團網站))發行予遊戲玩家，由此賺取遊戲發行服務收入。本集團獲授權的遊戲乃以免責任玩模式經營，據此，遊戲玩家可以免費任玩遊戲及在購買遊戲代幣或其他虛擬物品時透過付款渠道(如各種移動營運商及第三方互聯網支付系統(統稱為「付款渠道」))支付費用。

(i) 主要代理代價

第三方開發的遊戲

透過銷售遊戲代幣及其他虛擬物品賺取的所得款項由本集團與遊戲開發商分攤，而支付予遊戲開發商的金額一般根據遊戲開發商釐定的遊戲代幣或其他虛擬物品的面值計算，經扣除一定的可抵扣費用，再乘以為各個遊戲預先釐定的百分比。可抵扣費用為預先釐定並按遊戲逐一進行協商，包括支付予付款渠道及平台的費用以及就各個遊戲可扣除的抵免額。

(1) 本集團擔當代理

就本集團於截至二零二一年及二零二零年十二月三十一日止年度訂立的遊戲授權安排而言，本集團認為，(i)遊戲開發商有責任提供遊戲玩家心儀的遊戲產品；(ii)遊戲開發商開發遊戲所產生的成本多於本集團產生的特許經營成本及遊戲本土化修改成本；(iii)遊戲開發商有權釐定遊戲內虛擬物品的定價以及本集團建議的遊戲規格、改動或更新。本集團的責任為發行、提供付款解決方案及市場推廣服務，因此，本集團視遊戲開發商為其客戶，而其本身則為遊戲開發商的代理，負責與遊戲玩家作出安排。因此，本集團來自該等授權遊戲的遊戲發行服務收入乃於扣除支付予遊戲開發商的金額後入賬。

本集團直接經營的遊戲：

本集團直接經營的遊戲乃以於其本身網站自主經營及與平台合作的方式經營，本集團負責決定平台及付款渠道、託管及維護讓遊戲運行的遊戲伺服器、提供客戶服務，以及營銷活動。就本集團自主經營的遊戲而言，付款渠道負責收取遊戲相關款項。就與平台合作經營的遊戲而言，平台負責發行、平台維護、付費玩家身份驗證及收取遊戲相關款項。

由於本集團負責識別、外包及維持平台和付款渠道關係，因此支付予平台及付款渠道的佣金費用計入收入成本內並以總額呈列。本集團認為，由於上文所識別的理由，其本身乃遊戲開發商的主債務人，因為其一直獲遊戲開發商授予自由度可就提供予遊戲開發商的服務選擇平台及付款渠道。

與上述分析有所不同，對於與Facebook(若經已由遊戲開發商指定)和Apple App合作的遊戲而言，遊戲開發商充分知悉Facebook和Apple App的角色和責任。本集團認為，Facebook、Apple App及其本身共同為遊戲開發商提供服務，由於本集團在選擇及與Facebook和Apple App磋商方面並無自由度，且就由彼等提供的服務而言，本集團對遊戲開發商並無主要責任，故Facebook和Apple App收取的佣金乃於收入中扣除。

分包予平台的遊戲：

若干遊戲乃分包予平台由其直接經營。就該等分包遊戲而言，平台負責決定二級平台和付款渠道、託管及維護讓遊戲運行的遊戲伺服器、提供客戶服務，以及營銷活動。本集團的責任為交付遊戲予平台，因此，本集團視遊戲開發商為其客戶，而其本身則為遊戲開發商的代理，負責與平台作出安排，因為本集團就該等平台提供的服務對遊戲開發商並無主要責任。因此，本集團的收入按淨收入入賬，而支付予遊戲開發商的金額及支付予平台或第三方付款服務供應商的收入分攤金額，則從收入中扣除。

(2) 集團擔當主事人

於截至二零二一年及二零二零年十二月三十一日止年度，曾有一項遊戲授權安排，據此本集團承擔於許可期間推動遊戲進一步發展及更新、遊戲營運（包括釐定平台及付款渠道）、提供客戶服務、託管遊戲伺服器（如需要），以及控制定價和遊戲及服務規格的主要責任。本集團承擔進一步開支遊戲所產生的成本。根據此類遊戲授權安排，本集團視本身為該安排的主事人。故此，本集團以總額基準記錄來自該第三方授權遊戲的網絡遊戲收入。向平台及付款渠道支付的佣金費用及向第三方遊戲開發商支付的許可費攤銷，則記錄為收入成本。

自主開發的遊戲

本集團有時候會訂立授權安排，據此，本集團承擔遊戲開發及遊戲經營的主要責任，包括決定平台及付款渠道、提供客戶服務、託管遊戲伺服器（如需要），以及控制定價和遊戲及服務規格。本集團承擔開發遊戲產生的成本。根據這種安排，本集團認為其本身乃主事人。因此，本集團來自該等遊戲的網絡遊戲收入乃以總額入賬。支付予平台及付款渠道的佣金費用以及支付予授權人的款項，則入賬列為收入成本。

本集團自主開發手機遊戲。由於本集團擔任主事人以履行有關手機遊戲營運的大部份責任，因此自主開發遊戲產生的收入以總體基準入賬。支付予平台及付款渠道的佣金費用入賬列為收入成本。

(ii) 收入確認時間

第三方開發的遊戲

(1) 本集團擔當代理

本集團直接經營的遊戲：

為確定向各個遊戲玩家提供服務的時間，本集團已釐定下列各項：

- 消耗類虛擬物品是指按每回已玩的遊戲收取固定費用的形式消耗後不再存在的物品。付費玩家此後將不會繼續得益於該等虛擬物品。收入乃於物品被耗用及提供相關服務時於某個時點確認（作為合約負債的解除）。
- 耐用類虛擬物品是指付費玩家可長時期取用及受惠的物品。收入於適用遊戲的耐用類虛擬物品的平均可用時期（其為本集團所作最佳估計的平均玩家關係期）內按比例確認。

本集團按個別遊戲逐一估計玩家關係期，並且每半年重估該等期限。倘並無足夠的數據來確定玩家關係期，例如新發佈的遊戲，則根據由本集團或第三方開發商開發的其他相類遊戲來估計玩家關係期，直至新遊戲建立其本身的模式和歷史。在估計玩家關係期時，本集團考慮遊戲概況、目標玩家，以及遊戲對於不同人口組別的玩家吸引力。

倘本集團無法就特定遊戲從消耗類虛擬物品中區分耐用類虛擬物品的應佔收入，則本集團會於玩家關係期內按比例確認該遊戲來自耐用及消耗類虛擬物品的收入。

分包予平台的遊戲：

分包予平台的遊戲的收入於玩家關係期內按比例予以確認，因為(i)本集團對遊戲開發商負有持續責任以協調為遊戲玩家提供服務的平台，及(ii)本集團無法就特定遊戲從消耗類虛擬物品中區分耐用類虛擬物品應佔分包予平台的遊戲的收入。

(2) 本集團擔當主事人

本集團擔當主事人期間的第三方開發遊戲收入於玩家關係期內或於耐用類虛擬物品被耗用時按比例予以確認，這與上述由本集團擔當代理直接經營第三方開發遊戲的政策相似。

自主開發的遊戲

自主開發遊戲的收入於玩家關係期內或於耐用類虛擬物品被耗用時按比例予以確認，這與上述由本集團擔當主事人期間的第三方開發遊戲的政策相似。

特許權收入

本集團授權第三方經營其網絡遊戲。本集團向有權獨家在特定地區內經營本集團遊戲的若干第三方特許營運商收取額外預付許可費用。當遊戲內容交付予第三方特許營運商且本集團並無進一步餘下責任時，確認來自特許權協議的收入。視乎相關協議的條款，收入於某個時點（當特許權期間開始時從特許營運商預收固定及不可退回款項之時）或於特許權期間內按比例（當本集團須要繼續於特許權期間提供服務時）確認。

廣告收入

本集團於指定期間在網絡遊戲界面上提供廣告投放。本集團於提供廣告服務期間按比例確認該項收入。

4. 其他虧損淨額

	二零二一年 美元	二零二零年 美元
合約負債撥回 (附註)	-	352,537
政府補貼	43,675	70,964
匯兌虧損淨額	(235,403)	(497,069)
其他	36,687	39,336
	<u>(155,041)</u>	<u>(34,232)</u>

附註：於截至二零二零年十二月三十一日止年度，本集團經營的其中一款遊戲已終止，因此本集團不再對該款遊戲的玩家承擔進一步責任。

5. 所得稅開支

	二零二一年 美元	二零二零年 美元
即期稅項－海外預扣所得稅（「預扣所得稅」）		
－一年內撥備	198,832	194,180
即期稅項－中國企業所得稅（「企業所得稅」）及 香港利得稅		
－上年度撥備不足	77,019	—
遞延稅項	(99,094)	6,085
	<u>176,757</u>	<u>200,265</u>

本公司為根據開曼群島公司法於開曼群島註冊成立的獲豁免有限公司，因此，本公司獲豁免繳納開曼群島所得稅。

根據英屬處女群島的規則及規例，於英屬處女群島註冊成立的公司毋須繳納任何所得稅。

截至二零二一年及二零二零年十二月三十一日止年度，已按稅率16.5%對估計應課稅溢利計提香港利得稅撥備。

截至二零二一年十二月三十一日及二零二零年十二月三十一日止年度，香港利得稅撥備乃根據利得稅兩級制計算。根據利得稅兩級制，合資格法團將按8.25%的稅率就溢利首2百萬港元繳納稅項，並將按16.5%的稅率繳納2百萬港元以上溢利的稅項。不符合利得稅兩級制資格的法團的溢利將繼續按16.5%的劃一稅率繳納稅項。

根據有關現行法例、詮釋及慣例，本集團就其於中國的業務計提的所得稅撥備乃按稅率25%對截至二零二一年及二零二零年十二月三十一日止年度的估計應課稅溢利計算。

廣州遊萊信息科技有限公司（「廣州遊萊」）於二零二一年及二零二零年符合「高新技術服務企業」資格，於二零二一年及二零二零年年度可享有15%的優惠所得稅率。

廣州掌贏控信息科技有限公司於二零二一年及二零二零年年度符合「小型微利企業」，可享有按利得稅兩級制計算的優惠所得稅率。根據利得稅兩級制，合資格法團按2.5%的稅率就溢利首1百萬人民幣繳納稅項，並按10%的稅率繳納1百萬人民幣以上溢利的稅項。

根據適用的中國稅務法規，於中國成立的公司就二零零八年一月一日之後產生的溢利向外國投資者分派的股息一般須繳納10%的預扣稅。倘於香港註冊成立的外國投資者符合中國與香港之間訂立的雙重課稅條約安排項下的條件及規定，則相關預扣稅稅率將從10%寬減至5%。

於截至二零二一年及二零二零年十二月三十一日止年度，本集團並無任何計劃規定其中國附屬公司分派其保留盈利，且有意保留該等盈利以於中國經營及拓展其業務。因此，截至各報告期末，概無與中國預扣稅有關的應計遞延所得稅負債。

本集團將遊戲分包予一個在越南營運的平台。根據適用越南稅務規例，自越南產生的版權費須繳納10%的預扣稅。

本集團與一個在巴西的平台合作。根據適用巴西稅務法例，從巴西產生的收入須繳納10%匯款稅及15%所得稅，由該平台預扣。

所得稅開支與除所得稅前虧損乘以中國企業所得稅率25%所得的積之間的對賬如下：

	二零二一年 美元	二零二零年 美元
除所得稅前虧損	<u>(3,191,163)</u>	<u>(3,438,715)</u>
按稅率25%計算的稅項	(797,791)	(859,679)
適用於不同附屬公司的不同稅率的影響	465,151	314,905
並無確認暫時差異及稅務虧損的稅務影響	294,145	346,031
毋須課稅收入的稅務影響	(128,961)	(4,389)
就稅務而言不可扣減的開支的稅務影響	68,362	209,217
上年度撥備不足	77,019	—
海外預扣所得稅	<u>198,832</u>	<u>194,180</u>
所得稅開支	<u><u>176,757</u></u>	<u><u>200,265</u></u>

6. 股息

本公司董事不建議派付截至二零二一年十二月三十一日止年度之任何股息(二零二零年：無)。

7. 每股虧損

每股基本及攤薄虧損乃根據以下數據計算：

	二零二一年 美元	二零二零年 美元
虧損		
就計算每股基本及攤薄虧損而言的虧損	<u><u>(3,367,920)</u></u>	<u><u>(3,638,980)</u></u>
	二零二一年	二零二零年
股份數目		
就計算每股基本及攤薄虧損而言的已發行的加權 平均普通股數目減就購股權計劃持有的股份(附註a)	<u><u>1,856,765,612</u></u>	<u><u>1,855,371,418</u></u>

附註：

(a) 每股虧損乃按照已發行的加權平均普通股數目為1,856,765,612股(二零二零年：1,855,371,418股)(不包括截至二零二一年十二月三十一日止年度就購股權計劃持有的加權平均股數143,234,388股(二零二零年：144,628,582股))計算，當中不計及本公司根據購股權計劃可授出及發行的任何股份。

(b) 由於授出而尚未行使的31,182,377份(二零二零年：36,428,295份)購股權對截至二零二一年十二月三十一日止年度有反攤薄效應，因此於計算每股攤薄虧損時並無將該等購股權計算在內。該等購股權於未來可能會攤薄每股基本虧損。

8. 貿易應收款項

	二零二一年 美元	二零二零年 美元
貿易應收款項	3,199,502	4,812,624
減：減值撥備	(2,167,044)	(3,530,020)
賬面值	<u>1,032,458</u>	<u>1,282,604</u>

貿易應收款項來自網絡遊戲業務的開發及營運。授予平台及第三方付款服務供應商的貿易應收款項信貸期通常分別為零至120日及零至30日。

貿易應收款項基於其發票日期並經扣除撥備之賬齡分析如下：

	二零二一年 美元	二零二零年 美元
0至30日	441,995	490,539
31至90日	425,590	365,583
91至180日	115,498	295,680
超過180日	49,375	130,802
	<u>1,032,458</u>	<u>1,282,604</u>

貿易應收款項的虧損撥備對賬：

	二零二一年 美元	二零二零年 美元
於一月一日	3,530,020	2,946,572
年內虧損撥備增加	531,515	513,351
因不可收回而撇銷的金額	-	(20,567)
出售一家附屬公司	(1,932,985)	-
匯兌差額	38,494	90,664
於十二月三十一日	<u>2,167,044</u>	<u>3,530,020</u>

本集團採用國際財務報告準則第9號的簡化方法計量預期信貸虧損，其中就所有貿易應收款項使用全期預期虧損撥備，並使用撥備矩陣計算（包括使用內部及外部數據來源），其中根據貿易應收款項的共有信貸風險特性而應用固定撥備率。

在評估貿易應收款項的共有信貸風險特性時，本集團考慮合理及有理據而毋須付出不必要的成本或人力資源獲得的資料。此包括過往事件、當前狀況及未來經濟狀況預測等資料。

按此基準，於二零二一年及二零二零年十二月三十一日就貿易應收款項釐定以下的虧損撥備：

	第一類*	第二類*	第三類*	第四類*	總計
預期虧損率	5%	30%	50%	100%	
於二零二一年十二月三十一日的虧損撥備(美元)	53,464	7,047	203	2,106,330	2,167,044
於二零二零年十二月三十一日的虧損撥備(美元)	66,366	10,870	4,676	3,448,108	3,530,020

* 本集團貿易應收款項的虧損撥備類別如下：

- 第一類－最高級別，最低信貸風險
- 第二類－中間級別，低信貸風險
- 第三類－低級別，高信貸風險
- 第四類－高違約可能性，非常高的信貸風險

本集團的貿易應收款項的賬面值乃以下列貨幣計值：

	二零二一年 美元	二零二零年 美元
美元	922,402	958,821
人民幣	79,302	284,534
港元	30,754	39,249
	<u>1,032,458</u>	<u>1,282,604</u>

9. 貿易應付款項

貿易應付款項根據發票日期的賬齡分析如下：

	二零二一年 美元	二零二零年 美元
0至90日	511,790	573,828
91至180日	393,120	602,035
181至360日	652,821	1,179,648
超過360日	231,246	1,510,744
	<u>1,788,977</u>	<u>3,866,255</u>

本集團的貿易應付款項的賬面值乃以下列貨幣計值：

	二零二一年 美元	二零二零年 美元
美元	1,570,977	3,737,235
人民幣	218,000	129,020
	<u>1,788,977</u>	<u>3,866,255</u>

10. 股本及就購股權計劃持有的股份

普通股數目
金額
美元

法定：

每股面值0.001美元(二零二零年：0.001美元)的普通股

於二零二零年一月一日、二零二零年十二月三十一日、

二零二一年一月一日及二零二一年十二月三十一日

4,000,000,000 **4,000,000**

於二零二一年十二月三十一日，本公司已發行普通股總數為每股面值0.001美元(二零二零年：每股面值0.001美元)的2,000,000,000股(二零二零年：2,000,000,000股)，包括就股份激勵計劃持有的138,978,123股股份(二零二零年：144,224,041股)。該等股份已繳足股款。

本公司的股本及就購股權計劃持有的股份概要如下：

	已發行 股份數目	股本 美元	就購股權計劃 持有的股份 美元 (附註)
於二零二一年十二月三十一日	<u>2,000,000,000</u>	<u>2,000,000</u>	<u>(138,978)</u>
於二零二零年十二月三十一日	<u>2,000,000,000</u>	<u>2,000,000</u>	<u>(144,224)</u>

附註：根據日期為二零一五年十一月二日本公司全體股東的書面決議案及日期為二零一七年十一月二十四日的資本化發行，合共150,000,000股普通股已獲授權及保留以根據本公司採納的股份獎勵計劃(「購股權計劃」)發行予本集團的僱員、董事及其他人士。

本公司已委任Core Trust Company Limited作為受託人以協助管理及歸屬根據購股權計劃授出的購股權。於二零一七年五月二十七日，本公司已向股份計劃信託(Core Trust Company Limited的全資附屬公司)配發及發行股份，用以或將用以滿足購股權獲行使時的需要。股份計劃信託持有的股份以就購股權計劃持有的股份呈列為權益減少。

於截至二零二一年十二月三十一日止年度，股份計劃信託已向行使獲獎勵股份的承授人轉讓5,245,918股本公司普通股(二零二零年：股份計劃信託已轉讓3,335,966股本公司普通股)。

本集團管理資本的目標是保障本集團繼續持續經營的能力，從而為股東提供回報及為其他利益相關者提供利益，以及維持最佳的資本結構以減低資本成本。

本集團透過定期檢討資本結構以監察資本(包括股本及資本儲備)。作為是項檢討的一部份，本公司董事考慮資本成本。為維持或調整資本結構，本集團或會調整向股東派付的股息金額、向股東退還資本、發行新股份或出售資產以減低債務。董事認為，本集團的資本風險低。

11. 報告期後事項

於二零二二年一月二十日，廣州遊萊(本公司的間接全資附屬公司)與廣州紅圈信息科技有限公司(「合營夥伴」)訂立投資合作協議，據此，廣州遊萊與合營夥伴已同意在中國成立項目公司以進行投資項目，其中包括在公開拍賣中通過競標進行的擬議收購，以及一旦競拍成功後對目標項目進行的潛在後續運營管理。

刊發全年業績公告及年報

本公告在聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.gamehollywood.com/company/)刊發。本公司二零二一財政年度的年報將於適當時候寄發予股東及在上述網站刊發。

鳴謝

本人謹代表董事會感謝全體同事的努力、專注、忠心及誠信。本人亦對各位股東、客戶、銀行及其他商界友好的信任及支持深表謝意。

承董事會命
遊萊互動集團有限公司*
主席兼首席執行官
陸源峰

香港，二零二二年三月二十八日

於本公告日期，執行董事為陸源峰先生、黃國湛先生及黃德強先生；而獨立非執行董事為周志偉教授、李毅文先生及盧啟波先生。

* 僅供識別