

---

## 概 要

---

本概要旨在向閣下提供本文件所載資料的概覽。由於本節僅為概要，故並不包含所有對閣下而言可能屬重要的資料。閣下決定是否[編纂]前，務請閱讀本文件全文，尤其是本文件「風險因素」一節，該節載列了[編纂]的若干特定風險。

### 概覽

我們為中國的手機遊戲開發商、發行商及運營商，側重全球市場的手機運動模擬遊戲。於二零二一年，我們按收益計在中國手機運動遊戲市場排名第二，市場份額約為7.9%。手機運動模擬遊戲主要包括手機運動管理模擬遊戲及手機運動動作模擬遊戲。於二零二一年，我們按收益計在中國手機運動模擬遊戲市場亦排名第二，市場份額約為12.4%。整體線上運動遊戲市場包括所有通過互聯網進行的運動主題遊戲，而手機運動模擬遊戲專指通過平板電腦及智能手機等可攜式裝置進行的線上運動模擬遊戲。儘管線上運動遊戲市場於二零二一年僅佔中國整體網絡遊戲市場約2.7%，市場分散，有眾多相對小型的公司，且由最大市場業者主導，但我們相信，憑藉我們在開發及運營手機運動遊戲方面的往績及成功，我們完全有能力把握不斷增長的市場機遇。

### 現有遊戲組合

多年來，我們主要開發及運營手機運動遊戲。截至最後可行日期，我們開發及運營四款手機運動遊戲，其中《足球大師》、《NBA籃球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》為業務支柱，於往績期間貢獻大部分收益。

我們透過二零一四年七月推出的首款旗艦手機運動管理模擬遊戲《足球大師》累積了用戶群。憑藉《足球大師》的成功經驗，我們於二零一七年九月開發及推出第二款手機運動管理模擬遊戲《NBA籃球大師》。《最佳11人 — 冠軍球會》於二零二零年四月推出，畫面更為逼真，對職業球員的動作進行更真實的3D模擬，並獲得廣受世界各地足球迷歡迎的國際知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部的知識產權特許。

由二零一九年至二零二一年，《足球大師》及《NBA籃球大師》為我們貢獻相當大部分的總收益，分別於二零一九年佔46.2%及51.7%、二零二零年佔35.9%及53.5%及二零二一年佔29.4%及38.4%。於二零二零年四月推出後，《最佳11人 — 冠軍球會》分別於二零二零年、二零二一年及截至二零二二年六月三十日止六個月貢獻總收益的約10.2%、32.2%及52.9%。

---

## 概 要

---

出於種種因素，譬如體育運動的流行性經久不衰、忠誠運動迷群體黏性所帶來的持續用戶參與度、我們的遊戲如實描繪現實體壇動態及持續升級更新，以及我們不斷努力透過多種措施延長遊戲的生命週期，預期《足球大師》、《NBA籃球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》於最後可行日期的剩餘生命週期分別約為19個月、57個月及88個月。

於二零二二年七月，我們在中國、新西蘭及澳洲成功推出新的手機運動動作模擬遊戲《最佳球會》。《最佳球會》是我們首款自主開發的手機足球動作模擬遊戲，融合最尖端的3D遊戲場景及更先進的人工智能技術，用戶可通過手動操作技巧，提高在虛擬體育比賽中的感官體驗。憑藉其無縫的遊戲性及精緻的動作動畫，《最佳球會》在Apple iPad型號的展示畫面上獲特別介紹。詳情請參閱「業務 — 遊戲儲備 — 遊戲的生命週期」。現有遊戲組合的更多資料，請參閱「業務 — 現有遊戲組合」一節。

借助我們開發四款招牌手機運動遊戲的經驗，我們努力不懈地把握中國及海外市場的手機運動遊戲行業的市場商機，以擴大我們的手機運動遊戲組合。於最後可行日期，我們正在開發三款新手機運動遊戲，預計分別於二零二二年十二月或二零二三年一月、二零二三年下半年前及二零二四年下半年前推出。為製作出引人入勝的遊戲內容，我們與知識產權持有人建立寶貴的戰略合作關係，包括國際著名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部(如FIFPro、NBA、NBPA、祖雲達斯足球俱樂部、曼城足球俱樂部、拜仁慕尼黑足球俱樂部、巴黎聖日耳門足球俱樂部、多蒙特足球俱樂部及巴塞羅那足球俱樂部)。我們的遊戲開發及運營能力獲該等運動聯盟、運動協會及運動俱樂部認可，使彼等向我們授出智識產權特許，令遊戲得以長期流行。

於往績期間，我們的大部分收益來自於我們在中國及海外市場推出的自主開發手機運動遊戲。我們的所有遊戲均以免費遊戲的形式推出，而我們從用戶在遊戲中購買虛擬道具變現收益。由於我們成功把握手機運動遊戲行業的市場機遇，提高用戶投入度，截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度，我們錄得穩定增長，產生收益分別約人民幣378.6百萬元、人民幣404.7百萬元及人民幣459.9百萬元，由二零一九年至二零二一年的複合年增長率約為10.2%。截至二零二二年六月三十日止六個月，收益由二零二一年同期的約人民幣181.0百萬元進一步大幅增加約人民幣113.8百萬元或62.9%至約人民幣294.8百萬元。

本文件為草擬本。其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

## 概 要

下表載列於所示期間按遊戲劃分的收益明細：

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月			
	二零一九年		二零二零年		二零二一年		二零二一年		二零二二年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
	(未經審核)									
《足球大師》	174,693	46.2	145,369	35.9	134,988	29.4	67,546	37.3	55,264	18.7
《NBA籃球大師》	195,905	51.7	216,479	53.5	176,693	38.4	80,703	44.6	83,715	28.4
《最佳11人 — 冠軍球會》	68	*	41,368	10.2	148,170	32.2	32,725	18.1	155,796	52.9
《冠軍中超OL》 <sup>(1)</sup>	7,205	1.9	857	0.2	—	—	—	—	—	—
《戀愛吧！偶像》 <sup>(1)</sup>	759	0.2	672	0.2	—	—	—	—	—	—
總計	<u>378,630</u>	<u>100.0</u>	<u>404,745</u>	<u>100.0</u>	<u>459,851</u>	<u>100.0</u>	<u>180,974</u>	<u>100.0</u>	<u>294,775</u>	<u>100.0</u>

\* 少於0.1%

附註：

(1) 已終止經營遊戲。更多資料請參閱「業務 — 現有遊戲組合 — 已終止經營遊戲」一節。

除《戀愛吧！偶像》外，我們全部手機遊戲均以運動為主題。下表載列於所示期間按手機遊戲類型劃分的收益、毛利及毛利率明細：

	截至十二月三十一日止年度												截至六月三十日止六個月							
	二零一九年			二零二零年			二零二一年			二零二一年			二零二二年							
	收益	毛利	毛利率	收益	毛利	毛利率	收益	毛利	毛利率	收益	毛利	毛利率	收益	毛利	毛利率					
	(未經審核)																			
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元					
運動手機遊戲	377,871	99.8	176,903	46.8	404,073	99.8	186,738	46.2	459,851	100	221,527	48.2	180,974	100.0	82,642	45.7	294,775	100.0	148,865	50.5
非運動手機遊戲	759	0.2	149	19.6	672	0.2	197	29.3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
其他*	—	—	(5,951)	—	—	—	(6,544)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
總計	<u>378,630</u>	<u>100</u>	<u>171,101</u>	<u>45.2</u>	<u>404,745</u>	<u>100</u>	<u>180,391</u>	<u>44.6</u>	<u>459,851</u>	<u>100</u>	<u>221,527</u>	<u>48.2</u>	<u>180,974</u>	<u>100.0</u>	<u>82,642</u>	<u>45.7</u>	<u>294,775</u>	<u>100.0</u>	<u>148,865</u>	<u>50.5</u>

\* 其他指未分配至不同類型手機遊戲的收益成本，主要包括員工成本、物業、廠房及設備折舊及使用權資產折舊。

有關我們的手機遊戲的更多詳情，請參閱「業務 — 遊戲儲備」一節。

## 概 要

下表載列於所示期間按地理位置<sup>(2)</sup>劃分的充值金額<sup>(1)</sup>明細：

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月			
	二零一九年		二零二零年		二零二一年		二零二一年		二零二二年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
中國	332,882	89.2	379,845	91.3	369,092	76.5	157,717	87.3	230,952	74.2
海外 <sup>(3)</sup>	40,240	10.8	36,162	8.7	113,323	23.5	22,928	12.7	80,159	25.8
總計	<u>373,122</u>	<u>100.0</u>	<u>416,007</u>	<u>100.0</u>	<u>482,415</u>	<u>100.0</u>	<u>180,645</u>	<u>100.0</u>	<u>311,111</u>	<u>100.0</u>

附註：

- (1) 充值金額界定為付費用戶作出並計入用戶遊戲賬號的付款。充值金額根據從我們的數據庫摘錄的運營數據計算，故未經審核。本集團確認的充值金額與收益出現差額主要歸因於(i)根據適用會計準則確認遞延收益，導致所確認的充值金額與收益之間出現時間差異；(ii)因本集團及第三方發行平台使用不同匯率而產生的匯兌差異；及(iii)第三方發行平台代表本集團就海外充值金額預扣的適用預扣稅。
- (2) 地理位置由付費用戶首次註冊我們遊戲時的IP地址決定。
- (3) 包括首次註冊遊戲時IP地址不位於中國(包括香港、澳門、台灣、南韓、越南及其他地區)的用戶，以及於註冊或首次登入《冠軍中超OL》時並無記錄IP地址的用戶。

## 業務模式

我們是中國手機運動遊戲開發商、發行商及運營商，業務模式建基於遊戲的開發、推出、發行、經營和變現。

## 遊戲開發

就開發而言，於往績期間，我們與一名第三方遊戲發行商共同開發《冠軍中超》，以及委託一名第三方遊戲開發商兼發行商開發《戀愛吧！偶像》，除此以外，我們的所有遊戲均由內部開發。為開發及發行手機運動遊戲，我們需要多個運動聯盟、運動協會及運動俱樂部的知識產權特許。

## 遊戲註冊

在中國發行遊戲之前，我們會向相關政府機構申請所需的遊戲註冊。國家新聞出版署自二零一八年三月起負責審批網絡遊戲註冊及發放遊戲版號。國家新聞出版署在二零二一年七月在全國範圍暫停審批網絡遊戲註冊及發放遊戲版號，並於二零二二年四月恢復發放遊戲版號。然而，於往績期間及直至最後可行日期，我們在完成遊戲註冊及取得遊戲版號以

## 概 要

於中國推出遊戲上，並無經歷任何重大困難。詳情請參閱本文件「監管概覽 — 關於網絡遊戲出版及運營的法規 — 網絡遊戲審查及出版」及「業務 — 業務模式 — 遊戲註冊」各節。

### 遊戲發行

於往績期間，我們主要依賴自主發行本集團開發的遊戲。我們透過以下方式自主發行遊戲：(i)與應用程序市集等第三方發行平台直接合作，供用戶下載我們的遊戲；(ii)在我們的官方網站上提供二維碼，供訪客下載及安裝我們的遊戲；及(iii)委託廣告及營銷代理宣傳我們的遊戲，通過鏈接將用戶引導至我們的遊戲官方網站或各種第三方發行平台。次之，我們夥拍第三方發行商發行及推廣我們的遊戲。第三方發行商負責透過各種渠道(如社交媒體平台)在指定地區發行、營銷及推廣我們的遊戲及提供客戶服務，而自主發行方面，我們將不時酌情聘請各種廣告及營銷代理。有關我們與第三方發行商、第三方發行平台及廣告及營銷代理的合作詳情，例如應佔收益百分比範圍或支付安排，請參閱「業務 — 業務模式 — 遊戲發行」及「財務資料 — 重大會計政策、判斷及估計 — 遊戲收益確認」各節。

### 推出後運營

遊戲推出以後，我們會定期升級遊戲，藉此回應用戶的反饋意見、所蒐集的市場數據及銷售及營銷團隊進行的分析。整個遊戲開發週期自項目啟動到正式推出通常需時約一年半至三年。

### 按發行模式劃分的收益

下表載列於所示期間按發行模式劃分的收益的實際金額及佔總收益的百分比明細：

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月			
	二零一九年		二零二零年		二零二一年		二零二一年		二零二二年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
自主發行遊戲	360,360	95.2	395,024	97.6	452,672	98.4	176,928	97.8	292,106	99.1
第三方發行遊戲	18,270	4.8	9,721	2.4	7,179	1.6	4,046	2.2	2,669	0.9
總計	<u>378,630</u>	<u>100.0</u>	<u>404,745</u>	<u>100.0</u>	<u>459,851</u>	<u>100.0</u>	<u>180,974</u>	<u>100.0</u>	<u>294,775</u>	<u>100.0</u>

### 收益成本

收益成本主要包括(i)平台的佣金；(ii)許可費，包括我們向知識產權持有人支付的版權費之攤銷費用；(iii)與第三方發行商攤分收益；(iv)日常運營的員工成本；及(v)伺服器使用開支。收益成本由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣207.5百萬元增加約人民幣16.9百萬元或8.1%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣224.4百萬元，

本文件為草擬本。其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

## 概 要

並進一步增加約人民幣13.9百萬元或6.2%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣238.3百萬元。截至二零二二年六月三十日止六個月，收益成本由二零二一年同期的約人民幣98.3百萬元增加約人民幣47.6百萬元或48.4%至約人民幣145.9百萬元。有關收益成本的更多詳細分析，請參閱「財務資料 — 各期間的經營業績比較」一節。

下表載列於所示期間收益成本的實際金額及佔總收益成本的百分比明細：

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月			
	二零一九年		二零二零年		二零二一年		二零二一年		二零二二年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
平台的佣金	142,939	68.9	157,331	70.1	168,098	70.5	69,185	70.4	102,290	70.1
許可費	40,118	19.3	47,711	21.3	47,739	20.0	19,194	19.5	29,813	20.4
與第三方發行商										
攤分收益	14,764	7.1	8,129	3.6	5,682	2.4	3,215	3.3	2,244	1.5
員工成本	5,287	2.5	5,920	2.6	8,503	3.6	3,620	3.7	5,782	4.0
伺服器使用開支	3,757	1.8	4,638	2.1	7,434	3.1	2,830	2.9	5,121	3.5
其他*	664	0.4	625	0.3	868	0.4	288	0.2	660	0.5
<b>總收益成本</b>	<b>207,529</b>	<b>100.0</b>	<b>224,354</b>	<b>100.0</b>	<b>238,324</b>	<b>100.0</b>	<b>98,332</b>	<b>100.0</b>	<b>145,910</b>	<b>100.0</b>

\* 其他主要包括物業、廠房及設備折舊及使用權資產折舊。

## 關鍵運營指標

我們透過九項關鍵運營指標衡量遊戲表現，即(i)註冊用戶總數；(ii)新用戶總數；(iii)平均每日活躍用戶；(iv)平均每月活躍用戶；(v)活躍用戶留存率；(vi)平均每月付費用戶；(vii)付費用戶留存率；(viii)每付費用戶平均收益；及(ix)每吸納一名新用戶成本。

下表載列我們現有遊戲(即《足球大師》、《NBA籃球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》)於往績期間的總活躍用戶留存率及總付費用戶留存率。

	截至十二月三十一日止年度			截至
	二零一九年	二零二零年	二零二一年	二零二二年 六月三十日 止六個月
活躍用戶留存率(%)	8.4	5.2	7.3	5.6
付費用戶留存率(%)	5.0	6.4	5.3	6.7

本文件為草擬本。其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

## 概 要

下表載列《足球大師》#的該等運營指標：

	二零一九年			截至十二月三十一日止年度 二零二零年			二零二一年			截至二零二二年 六月三十日止六個月		
	中國	海外 <sup>(1)</sup>	總計	中國	海外 <sup>(1)</sup>	總計	中國	海外 <sup>(1)</sup>	總計	中國	海外 <sup>(1)</sup>	總計
註冊用戶總數	773,472	1,956,804	2,730,276	1,010,271	3,357,720	4,367,991	1,230,695	4,483,947	5,714,642	1,325,762	4,808,961	6,134,723
新用戶總數	419,490	1,582,887	2,002,377	236,799	1,400,916	1,637,715	220,424	1,126,227	1,346,651	95,067	325,014	420,081
平均每日活躍用戶	25,742	23,340	49,082	24,840	22,896	47,736	17,600	15,912	33,512	16,042	10,839	26,881
平均每月活躍用戶	82,557	173,548	256,105	62,798	145,135	207,933	47,327	115,657	162,984	41,367	68,205	109,572
活躍用戶留存率(%)	26.0	16.8	21.1	14.0	4.1	6.5	17.1	4.4	6.9	12.4	2.6	4.6
平均每月付費用戶	15,744	4,156	19,900	8,234	3,524	11,758	5,506	2,420	7,926	4,653	1,561	6,214
付費用戶留存率(%)	5.8	6.8	6.0	8.6	11.2	9.1	18.7	18.3	18.6	18.0	16.6	17.6
每付費用戶平均收益(人民幣)	772	339	682	1,300	476	1,053	1,626	790	1,371	1,585	1,019	1,442
每吸納一名新用戶成本(人民幣) <sup>(2)</sup>	—	—	8.1	—	—	1.3	—	—	0.1	—	—	*

\* 少於0.01

附註：

- 海外司法權區的遊戲運營數據，包括首次註冊遊戲時IP地址記錄為海外的用戶。僅為方便說明，中國不包括香港、澳門及台灣。
- 投放廣告及進行營銷活動的各大線上平台或渠道，基本上能觸及各國用戶，故我們統一計算每吸納一名新用戶成本，並無區分中國及海外市場用戶。

# 截至最後可行日期，《足球大師》在中國命名為《足球大師 — 黃金一代》，在所有其他海外市場命名為《Football Master》。

下表載列《NBA籃球大師》#的該等運營指標：

	二零一九年			截至十二月三十一日止年度 二零二零年			二零二一年			截至六月三十日止六個月 二零二二年		
	中國	海外 <sup>(1)</sup>	總計	中國	海外 <sup>(1)</sup>	總計	中國	海外 <sup>(1)</sup>	總計	中國	海外 <sup>(1)</sup>	總計
註冊用戶總數	9,257,373	613,248	9,870,621	11,969,705	796,160	12,765,865	16,873,664	969,228	17,842,892	19,291,540	1,006,699	20,298,239
新用戶總數	4,032,101	211,938	4,244,039	2,712,332	182,912	2,895,244	4,903,959	173,068	5,077,027	2,417,876	37,471	2,455,347
平均每日活躍用戶	68,239	6,824	75,063	63,200	4,631	67,831	56,402	3,298	59,700	61,311	2,012	63,323
平均每月活躍用戶	461,653	44,696	506,349	336,416	26,225	362,641	497,465	20,439	517,904	490,429	9,562	499,991
活躍用戶留存率(%)	6.6	10.7	6.8	4.1	12.8	4.6	7.6	6.7	7.6	3.9	3.4	3.8
平均每月付費用戶	42,839	2,474	45,313	44,257	1,545	45,802	31,000	1,104	32,104	34,910	540	35,450
付費用戶留存率(%)	4.5	6.8	4.6	5.3	7.6	5.4	3.7	7.2	3.8	4.7	6.0	4.8
每付費用戶平均收益(人民幣)	362	562	372	389	797	403	454	752	464	395	995	404
每吸納一名新用戶成本(人民幣) <sup>(2)</sup>	—	—	8.9	—	—	11.6	—	—	5.9	—	—	4.3

附註：

- 海外司法權區的遊戲運營數據，包括首次註冊遊戲時IP地址記錄為海外的用戶。僅為方便說明，中國不包括香港、澳門及台灣。
- 投放廣告及進行營銷活動的各大線上平台或渠道，基本上能觸及各國用戶，故我們統一計算每吸納一名新用戶成本，並無區分中國及海外市場用戶。

# 截至最後可行日期，《NBA籃球大師》在中國、香港及澳門命名為《NBA籃球大師》，在台灣命名為《NBA大師Mobile》。

本文件為草擬本。其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

## 概 要

下表載列《最佳11人 — 冠軍球會》<sup>#</sup>的該等運營指標：

	二零一九年 <sup>(1)</sup>			截至十二月三十一日止年度 二零二零年 <sup>(1)(2)</sup>			二零二一年			截至六月三十日止六個月 二零二二年		
	中國	海外 <sup>(3)</sup>	總計	中國	海外 <sup>(3)</sup>	總計	中國	海外 <sup>(3)</sup>	總計	中國	海外 <sup>(3)</sup>	總計
	註冊用戶總數	13,678	11	13,689	880,675	8,350	889,025	1,473,739	3,974,964	5,448,703	1,883,048	5,997,028
新用戶總數	13,678	11	13,689	866,997	8,339	875,336	593,064	3,966,614	4,559,678	409,309	2,022,064	2,431,373
平均每日活躍用戶	2,141	2	2,143	17,016	152	17,168	18,660	62,451	81,111	26,892	105,862	132,754
平均每月活躍用戶	13,677	11	13,688	96,171	861	97,032	82,706	422,341	505,047	110,823	530,272	641,095
活躍用戶留存率 <sup>(2)</sup>	—	—	—	—	—	—	7.5	—	7.5	9.0	7.7	7.9
平均每月付費用戶	1,037	2	1,039	14,264	118	14,382	15,316	27,487	42,803	25,466	31,625	57,091
付費用戶留存率 <sup>(2)</sup>	—	—	—	—	—	—	4.9	—	4.9	9.0	6.3	7.1
每付費用戶平均收益 (人民幣)	69	13	69	256	705	259	505	244	337	680	355	500
每吸納一名新用戶成本 (人民幣) <sup>(4)</sup>	—	—	28.9	—	—	23.7	—	—	10.2	—	—	23.2

附註：

1. 《最佳11人 — 冠軍球會》於截至二零一九年十二月三十一日止年度及截至二零二零年三月三十一日止首三個月的運營數據產生自該年度／期間的公測。
2. 《最佳11人 — 冠軍球會》於二零二零年四月在中國推出，其後於二零二一年在海外市場推出。
3. 海外司法權區的遊戲運營數據，包括首次註冊遊戲時IP地址記錄為海外的用戶。僅為方便說明，中國不包括香港、澳門及台灣。
4. 投放廣告及進行營銷活動的各大線上平台或渠道，基本上能觸及各國用戶，故我們統一計算每吸納一名新用戶成本，並無區分中國及海外市場用戶。

<sup>#</sup> 截至最後可行日期，《最佳11人 — 冠軍球會》在中國命名為《最佳11人 — 冠軍球會》，在越南命名為《Football Master 2》，在日本命名為《ベストイレブン — CHAMPIONS CLUB》，在所有其他海外市場命名為《Football Master 2 — Soccer Star》。

《足球大師》的註冊用戶總數在二零一九年至二零二一年間按複合年增長率約44.7%增長。《足球大師》的每付費用戶平均收益在二零一九年至二零二一年間亦經歷持續增長，複合年增長率為約41.8%，主要歸因於我們有能力持續吸引及保留擁有高支付潛力及可觀購買能力的核心用戶群，以及訂有策略從該等現有付費用戶中變現最大利潤。

《NBA籃球大師》的註冊用戶總數在二零一九年至二零二一年間按複合年增長率約34.5%增長。《NBA籃球大師》的每付費用戶平均收益在二零一九年至二零二一年間亦按複合年增長率約11.7%增長，主要由於我們不斷努力通過提供新內容及添加遊戲內虛擬道具的選擇，以增強及升級遊戲。

《最佳11人 — 冠軍球會》的註冊用戶總數在二零二零年至二零二一年間大幅增加約512.9%，主要由於我們在二零二一年八月及九月期間致力於在香港、越南及南韓推出遊戲所致。《最佳11人 — 冠軍球會》的每付費用戶平均收益在二零二零年至二零二一年間亦增加約30.1%。



---

## 概 要

---

關於各款現有手機運動遊戲的運營表現，詳情請參閱本文件「業務 — 現有遊戲組合」一節。

### 開發中的遊戲

我們一直主要透過自主開發新遊戲及推出現有遊戲的新語言版本來擴大遊戲組合。截至最後可行日期，我們正在開發三款新手機運動遊戲。更多資料請參閱「業務 — 現有遊戲組合 — 新遊戲」一節。

### 業務持續發展

我們相信，本集團現有的四款手機運動遊戲(即《足球大師》、《NBA籃球大師》、《最佳11人 — 冠軍球會》及《最佳球會》)以及我們正在開發的三款新手機運動遊戲具有較長的生命週期，使本集團能夠實現長期及可持續的業務增長，原因如下：

- 我們的手機運動遊戲享有相對較長的生命週期；
- 我們已有計劃維持現有及新手機運動遊戲的盈利能力；及
- 推出新手機運動遊戲可促進業務增長及提升市場地位。

詳情請參閱「業務 — 遊戲儲備 — 業務持續發展」一節。

### 競爭優勢

我們相信下列競爭優勢有助我們取得成功並爭取持續增長：

- 我們為位於中國的手機運動遊戲開發商及運營商，側重於運動模擬遊戲；
- 我們與知識產權持有人(包括知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部)建立了寶貴的戰略合作關係，以製作出引人入勝的遊戲內容；
- 我們擁有的研發及數據分析能力，令我們可製作出具吸引力的手機運動遊戲及提高用戶投入度；
- 我們能實施有效的盈利策略，能挽留忠誠和付費的核心用戶群體，將彼等於遊戲內的消費提到最高；及掌握具成本效益的廣告營銷能力以吸引新用戶；及
- 我們由經驗豐富及竭誠投入的管理團隊帶領。

更多資料請參閱「業務 — 競爭優勢」一節。

---

## 概 要

---

### 策略

我們擬採取以下策略，實現進一步業務增長：

- 與運動聯盟、運動協會及運動俱樂部重續現有知識產權特許及取得額外知識產權特許，以開發現有及新手機運動遊戲；
- 進一步加強營銷力度，積極向中國及海外市場推廣遊戲；及
- 進一步加強人才庫，以支持新手機運動遊戲的開發及進一步完善研發實力。

更多資料請參閱「業務 — 策略」一節。

### 競爭格局

根據弗若斯特沙利文報告，於二零二一年十二月三十一日，中國的線上運動遊戲市場大約有480間公司。該市場分散，有眾多相對小型且市場影響力不大的公司，按二零二一年線上運動遊戲的收益計，最大市場業者在市場佔據主導地位，佔有約19.6%的市場份額。具體而言，中國手機遊戲行業發展迅速，競爭激烈，這表現於新產品及服務推出頻繁、若干遊戲模型的產品生命週期有限、新技術及設備的引進提升迅速、行業標準不斷變化以及用戶需求及偏好不斷轉變。除本地運動遊戲開發商及發行商外，如若干領先的海外運動遊戲開發商的遊戲在中國進行本地化及發行，我們亦會與彼等競爭。我們的競爭主要基於多種因素，包括開發能力、獲得合適的知識產權特許的能力、先進技術的應用、延長遊戲生命週期的能力、用戶群及參與度、營銷及推廣策略、與主要第三方發行平台及發行商的關係以及我們的收益變現策略。我們相信，在此等因素上，我們具備競爭優勢。然而，其他手機遊戲公司可能擁有更多財務、技術及營銷資源，可讓彼等發行更多高質遊戲與我們競爭，對我們吸引及保留用戶的能力造成不利影響。該等公司(包括其他潛在新入行者)可能會出現，並利用社交媒體的影響力，獲得龐大的用戶群體及網絡效應，以迅速增長。

更多資料請參閱「行業概覽 — 競爭格局分析」及「業務 — 競爭」各節。

### 用戶

遊戲用戶是我們的最終客戶，由於我們目前推出的遊戲性質，用戶通常為手機運動遊戲愛好者。隨著我們繼續向市場推出更多手機運動遊戲，我們在中國和海外市場的用戶群穩健壯大。由於客戶群龐大，於往續期間五名最高付費用戶合計的貢獻低於各年度總收益的5%。

更多資料請參閱「業務 — 用戶」一節。

---

## 概 要

---

### 用戶集中情況及我們的緩解措施

由於本集團的策略是不斷吸引及留住表現出高支付潛力及高額消費能力的核心用戶群體以及儘量提高該等付費用戶收益變現，我們最大的1%付費用戶（按充值金額劃分）於相應期間為本集團充值總額貢獻約71.7%、75.0%、71.5%及64.7%。根據弗若斯特沙利文報告及據董事所深知，一小群付費用戶貢獻所得總收益的重大部分在網絡遊戲行業很常見。

為減輕我們的收益貢獻集中於一小部分付費用戶的風險，本集團已採取多項措施，包括(i)繼續在中國及海外市場開發及推出新遊戲（包括《MLB棒球大師》、《NBA操作籃球》及《NFL橄欖球大師》），以獲得更多新用戶，擴大我們的付費用戶基礎；及(ii)進一步加強我們的營銷工作，維持現有手機運動遊戲的受歡迎程度及推廣新的手機運動遊戲，並鼓勵我們所有的付費用戶在遊戲中消費更多，以分散最高付費用戶的收益貢獻。詳情請參閱本文件「業務 — 用戶 — 用戶集中情況及我們的緩解措施」一節。

### 供應商

#### 五大供應商

於往績期間各年度／期間來自五大供應商的採購額分別約為人民幣141.1百萬元、人民幣152.6百萬元、人民幣158.5百萬元及人民幣126.4百萬元，分別佔我們於相關年度／期間的採購總額約52.4%、54.1%、50.0%及58.4%，而於往績期間各年度／期間來自最大供應商的採購額分別約為人民幣57.2百萬元、人民幣51.6百萬元、人民幣57.9百萬元及人民幣42.2萬百元，分別佔我們於相關年度／期間的採購總額約21.2%、18.3%、18.3%及19.5%。供應商主要包括第三方發行平台、第三方發行商、第三方廣告及營銷服務供應商、伺服器供應商及知識產權持有人。詳情請參閱本文件「業務 — 供應商」一節。

#### 五大廣告及營銷渠道

於往績期間，廣告及營銷開支總額分別約86.1%、85.2%、87.3%及89.9%源自透過五大廣告及營銷渠道宣傳及推廣本集團的遊戲。詳情請參閱本文件「業務 — 供應商 — 五大廣告及營銷渠道」及「財務資料 — 經營業績主要組成部分說明 — 銷售及營銷開支」各節。

### 近期監管發展

於二零一九年七月十日，文化和旅遊部頒佈《文化和旅遊部關於廢止〈網絡遊戲管理暫行辦法〉和〈旅遊發展規劃管理辦法〉的決定》，其指明《網絡遊戲管理暫行辦法》（「網絡遊戲管理辦法」）已於二零一九年七月十日遭文化和旅遊部廢除。自廢除網絡遊戲管理辦法起及

---

## 概 要

---

於最後可行日期，中國概無新頒佈或更新全面規範網絡遊戲運營活動的相關法律法規（包括官方指引）。更多詳情請參閱「監管概覽 — 關於網絡遊戲出版及運營的法規」一節。

於二零二一年八月三十日，國家新聞出版署發佈《關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，於二零二一年九月一日生效。相較於國家新聞出版署於二零一九年十月二十五日發佈的《國家新聞出版署關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，《關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》對未成年人（未滿18歲人士）玩網絡遊戲施加更嚴格的時間限制，並要求所有網絡遊戲必須連接國家新聞出版署的實名登記及遊戲防沉迷機制。於二零二二年三月十四日，網信辦發佈經修訂《未成年人網絡保護條例（徵求意見稿）》，詳細列出線上平台、線上產品或服務提供商、個人信息處理者，以及智能終端產品製造商及銷售商的責任。於最後可行日期，未成年人保護草案尚未正式採納。更多詳情請參閱「監管概覽 — 關於防沉迷機制及防控近視的法規」一節。

於二零二一年十二月二十八日，網信辦及其他12個政府機關頒佈《網絡安全審查辦法》的新版本（「**網絡安全審查辦法（二零二二年）**」），於二零二二年二月十五日生效。網絡安全審查辦法（二零二二年）規定，在以下情況，相關運營者應當向網信辦網絡安全審查辦公室申報網絡安全審查：(i)掌握超過一百萬用戶個人信息的互聯網平台運營者赴國外上市；(ii)「關鍵信息基礎設施」運營者擬採購影響或可能影響國家安全的互聯網產品和服務；或(iii)互聯網平台運營者開展影響或可能影響國家安全的數據處理活動。更多詳情請參閱「監管概覽 — 關於信息保護及審查的法規」一節。

於二零二一年十一月十四日，網信辦發佈《網絡數據安全管理條例（徵求意見稿）》（「**網絡數據安全條例草案**」），公開徵求意見。網絡數據安全條例草案載列涵蓋個人信息保護、重要數據安全、數據出境安全管理、互聯網平台運營者責任、監督管理及網絡數據安全的法律責任等事宜的一般指引。特別是，網絡數據安全條例草案規定，數據處理者赴香港上市，影響或者可能影響國家安全的，應當向網信辦申報網絡安全審查。於最後可行日期，網絡數據安全條例草擬稿尚未正式採納。更多詳情請參閱「監管概覽 — 關於隱私保護的法規」一節。

---

## 概 要

---

董事確認，於往績期間及直至最後可行日期，本集團並無收到相關中國政府當局就發行及運營網絡遊戲的任何重大方面，向我們發出任何重大通知或處以任何罰款。另外，中國法律顧問認為，於往績期間及直至最後可行日期，本集團已在所有重大方面遵守於中國發行及運營網絡遊戲的相關法律及法規。由於(i)本集團在中國的核心付費用戶群大多不是未成年人；(ii)誠如中國法律顧問告知，如無影響或可能影響國家安全的因素，網絡安全審查辦法(二零二二年)下「赴國外上市」一詞很可能會豁免在香港上市的事先申報網絡安全審查的強制性義務；(iii)經修訂《未成年人網絡保護條例(徵求意見稿)》及網絡數據安全條例草案(合稱「草案」)尚未正式採納；及(iv)於往績期間及直至最後可行日期，相關當局並無就未成年人保護、數據安全及網絡安全審查的任何重大方面，對我們展開任何調查或發出任何通知或處以任何罰款，董事預期，截至最後可行日期，草案不會對我們的[編纂]、業務運營或財務表現造成任何重大不利影響。當草案最終確定並在未來生效時，我們將(i)立即採取措施，確保在合理時間內遵守新的監管要求，包括徹底審查我們的商業慣例及運營政策，優化私隱政策以及與我們的用戶及服務提供者的服務協議，建立應對數據安全事件的相關機制，申報網絡安全審查(如適用)，向主管部門提交重要數據並按規定提交相關數據安全評估報告；(ii)按規定主動與法律顧問及當地相關部門保持溝通，並不斷改進我們的操作程序，採取預防措施，以避免任何潛在違規行為；及(iii)繼續提升我們的未成年人保護、數據安全及網絡安全保護技術及措施，以保持符合監管規定，並繼續監察中國相關法規的發展，在必要時聘請外部專業顧問就相關議題向我們提供建議。基於我們為確保持續遵守監管規定而採取的上述措施，以及於往績期間及直至最後可行日期，(i)我們並無因違反有關未成年人保護、數據安全及網絡安全的法律及法規而受到相關中國政府當局處以任何重大罰款或行政處罰；及(ii)我們並無經歷任何重大數據或個人資料洩露的事件、網絡攻擊或因未成年人保護措施不足而遭到索償，董事及中國法律顧問認為，倘草案以目前的形式全面實施，預計草案將不會對我們的業務運營造成任何重大不利影響。

本文件為草擬本。其所載資料並不完整及可作更改。閱讀本文件有關資料時，必須一併細閱本文件首頁「警告」一節。

## 概 要

### 歷史財務資料概要

#### 綜合全面收益表概要

下表列示本集團於所示期間的綜合全面收益表項目的實際金額及佔總收益的百分比概要。

	截至十二月三十一日止年度						截至六月三十日止六個月			
	二零一九年		二零二零年		二零二一年		二零二一年		二零二二年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%	人民幣千元	%
收益	378,630	100.0	404,745	100.0	459,851	100.0	180,974	100.0	294,775	100.0
收益成本	(207,529)	(54.8)	(224,354)	(55.4)	(238,324)	(51.8)	(98,332)	(54.3)	(145,910)	(49.5)
毛利	171,101	45.2	180,391	44.6	221,527	48.2	82,642	45.7	148,865	50.5
除所得稅前溢利	50,532	13.3	44,792	11.1	41,726	9.1	5,171	2.9	23,877	8.1
所得稅(開支)/抵免	(4,852)	(1.3)	(4,066)	1.0	(2,336)	(0.5)	1,858	1.0	(3,551)	(1.2)
年內溢利及全面收益總額， 扣除稅項	<u>45,680</u>	<u>12.1</u>	<u>40,726</u>	<u>10.1</u>	<u>39,390</u>	<u>8.6</u>	<u>7,029</u>	<u>3.9</u>	<u>20,326</u>	<u>6.9</u>
下列各方應佔全面收益/ (虧損)：										
本公司擁有人	46,627	12.3	41,498	10.3	39,986	8.7	7,404	4.1	20,374	6.9
非控股權益	(947)	(0.2)	(772)	(0.2)	(596)	(0.1)	(375)	(0.2)	(48)	*
	<u>45,680</u>	<u>12.1</u>	<u>40,726</u>	<u>10.1</u>	<u>39,390</u>	<u>8.6</u>	<u>7,029</u>	<u>3.9</u>	<u>20,326</u>	<u>6.9</u>

\* 少於0.1%

## 概 要

### 非香港財務報告準則計量

為了補充根據香港財務報告準則呈列的綜合財務報表，我們於下表載列經調整[編纂]前可換股債券的公平值變動淨額及[編纂]開支後，本集團於所示期間的經調整純利(非香港財務報告準則計量)，作為非香港財務報告準則計量：

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日 止六個月	
	二零一九年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元	二零二二年 人民幣千元
溢利及全面收益總額(已扣稅)	45,680	40,726	39,390	7,029	20,326
加：					
按公平值計入損益的金融負債的 公平值虧損	—	—	1,479	—	4,379
[編纂]開支	4,198	4,770	15,857	13,258	5,693
減：					
按公平值計入計量的金融負債延期 公平值收益	—	—	—	—	(3,065)
<b>經調整純利(非香港財務報告準則 計量)</b>	<b>49,878</b>	<b>45,496</b>	<b>56,726</b>	<b>20,287</b>	<b>27,333</b>

本集團將經調整純利(非香港財務報告準則計量)定義為期內溢利及全面收益總額(已扣稅)，並就[編纂]前可換股債券的公平值變動淨額(即加回[編纂]前可換股債券的公平值虧損，並減去[編纂]前可換股債券延期的公平值收益)及[編纂]開支予以調整。本集團預期，之後將不會再因[編纂]可換股債券的公平值變動而錄得任何進一步收益或虧損。此外，由於[編纂]開支為與[編纂]有關的開支，故將[編纂]開支加回至經調整純利(非香港財務報告準則計量)。因此，本集團消除了相關項目(與[編纂]有關的開支)的潛在影響。

本集團相信，將該等非香港財務報告準則計量與相應的香港財務報告準則計量共同呈報，可通過消除[編纂]前可換股債券的公平值變動淨額及[編纂]開支的潛在影響，為潛在的投資者和管理層提供有用的信息，便於比較我們不同時期的經營業績。與任何其他分析工具

## 概 要

一樣，使用非香港財務報告準則計量有其局限性，閣下不應將該計量與根據香港財務報告準則呈報的經營業績或財務狀況分析分開考慮，或將該計量視作替代或優於後者。此外，我們對非香港財務報告準則計量的定義，可能與其他公司使用的類似詞彙不同。

純利由二零一九年的約人民幣45.7百萬元減少約人民幣5.0百萬元或10.9%至二零二零年的人民幣40.7百萬元，乃主要由於以下各項的綜合影響：(i)產生匯兌虧損淨額；(ii)研發開支增加；及(iii)金融資產減值虧損淨額增加，並進一步減少約人民幣1.3百萬元或3.2%至二零二一年的人民幣39.4百萬元，乃主要由於以下各項的綜合影響：(i)銷售及營銷開支增加；(ii)研發開支增加；及(iii)一般及行政開支增加。純利率由二零一九年的12.1%輕微下降至二零二零年的10.1%，並進一步下降至二零二一年的8.6%。截至二零二二年六月三十日止六個月，純利從二零二一年同期的約人民幣7.0百萬元增加約人民幣13.3百萬元或190.0%至約人民幣20.3百萬元，乃主要由於以下各項的綜合影響：(i)主要由於我們的《最佳11人——冠軍球會》成功地擴展至其他海外市場，導致毛利顯著增加；及(ii)一般及行政開支減少。同期，純利率由約3.9%增至6.9%。於往績期間，我們錄得經調整純利率(非香港財務報告準則計量)分別約13.2%、11.2%及9.3%。有關上述波動的詳細原因，請參閱「財務資料——各期間的經營業績比較」、「財務資料——綜合全面收益表」及附錄一「會計師報告」各節，以了解更多資料。

### 主要財務比率

下表載列於所示期間的主要財務指標：

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日止六個月	
	二零一九年	二零二零年	二零二一年	二零二一年	二零二二年 (未經審核)
毛利率	45.2%	44.6%	48.2%	45.7%	50.5%
純利率 <sup>(1)</sup>	12.1%	10.1%	8.6%	3.9%	6.9%
股本回報率 <sup>(2)</sup>	36.4%	27.8%	36.6%	不適用	不適用
資產回報率 <sup>(3)</sup>	19.3%	16.1%	13.5%	不適用	不適用
利息覆蓋率 <sup>(4)</sup>	251.3倍	72.5倍	55.6倍	13.2倍	46.9倍
	於十二月三十一日			於二零二二年	
	二零一九年	二零二零年	二零二一年	六月三十日	
流動比率 <sup>(5)</sup>	1.9倍	2.1倍	1.4倍	1.5倍	
速動比率 <sup>(6)</sup>	1.9倍	2.1倍	1.4倍	1.5倍	
債務對權益比率 <sup>(7)</sup>	不適用	不適用	不適用	不適用	



---

## 概 要

---

附註：

1. 純利率等於年／期內溢利除以年／期內收益，乘以100%。
2. 股本回報率等於年內本公司擁有人應佔溢利除以本公司擁有人應佔股本的年末結餘，乘以100%。
3. 資產回報率等於年內溢利除以總資產的年末結餘，乘以100%。
4. 利息覆蓋率等於年／期內經營溢利除以年／期內利息開支。
5. 流動比率等於年度／期間結算日總流動資產除以總流動負債。
6. 速動比率等於年度／期間結算日總流動資產(扣除存貨)除以總流動負債。
7. 債務對權益比率等於年度／期間結算日淨債務除以總股本。淨債務被界定為包括所有計息銀行借款及按公平值計入損益的金融負債(扣除現金及現金等價物)。

股本回報率由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約36.4%減少至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約27.8%，主要由於保留盈利增加，導致本公司擁有人應佔權益增加。股本回報率由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約27.8%增至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約36.6%，主要由於保留盈利減少，導致本公司擁有人應佔權益減少，而此乃主要由於二零二一年宣派及分派股息人民幣80.0百萬元。

資產回報率由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約19.3%下跌至截至二零二零年十二月三十一日止年度的16.1%，並進一步跌至約13.5%，主要由於總資產於往績期間有所增加。

利息覆蓋率由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約251.3倍大幅下跌至截至二零二零年十二月三十一日止年度的72.5倍，主要因為二零二零年經營溢利減少及利息開支增加。利息覆蓋率進一步跌至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約55.6倍，主要由於二零二一年的經營溢利減少。截至二零二二年六月三十日止六個月，利息覆蓋率由二零二一年同期的約13.2倍上升至約46.9倍，主要是由於經營溢利增加。

流動比率由二零一九年十二月三十一日的約1.9倍輕微上升至二零二零年十二月三十一日的2.1倍，主要因為現金及現金等價物增加。流動比率由二零二零年十二月三十一日的約2.1倍跌至二零二一年十二月三十一日約1.4倍，主要由於按公平值計入損益的金融負債因我們於截至二零二一年十二月三十一日止年度確認[編纂]前可換股債券為流動金融負債而有所增加。流動比率於二零二二年六月三十日維持相對穩定，約為1.5倍。

於二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日及二零二二年六月三十日，速動比率與流動比率相同，原因為我們於同期並無保持存貨。

## 概 要

本集團於二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日以及二零二二年六月三十日並無任何計息銀行借款。儘管我們已確認於二零二一年十二月三十一日及二零二二年六月三十日的[編纂]前可換股債券為按公平值計入損益的金融負債分別約人民幣65.6百萬元及人民幣67.0百萬元，我們於二零二一年十二月三十一日及二零二二年六月三十日擁有充足的現金及現金等價物分別約人民幣188.4百萬元及人民幣188.5百萬元，足以覆蓋金融負債狀況。由於我們於往績期間並無錄得任何淨債務，於相關期間，債務對權益比率並不適用。

更多資料請參閱「財務資料 — 各期間的經營業績比較」、「財務資料 — 主要財務比率」及附錄一「會計師報告」各節。

### 綜合財務狀況表之摘錄項目

	於十二月三十一日			於二零二二年
	二零一九年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元	六月三十日 人民幣千元
<b>資產</b>				
流動資產	191,675	211,594	255,459	277,290
非流動資產	45,059	41,141	36,903	44,711
<b>負債</b>				
流動負債	99,012	102,978	176,913	186,961
非流動負債	10,383	1,692	8,136	8,441
<b>資產淨值(或總權益)</b>	127,339	148,065	107,313	126,599
非控股權益	(637)	(1,409)	(1,879)	(864)
<b>流動資產淨值</b>	<u>92,663</u>	<u>108,616</u>	<u>78,546</u>	<u>90,329</u>

流動資產淨值由二零一九年十二月三十一日的約人民幣92.7百萬元增加約人民幣15.9百萬元或17.2%至二零二零年十二月三十一日的約人民幣108.6百萬元，主要由於(i)現金及現金等價物增加，乃源自經營活動所得現金增加；及(ii)即期所得稅負債減少；(iii)合約成本增加，惟被合約負債增加及貿易應收款項減少部分抵銷。流動資產淨值由二零二零年十二月三十一日的約人民幣108.6百萬元減少約人民幣30.1百萬元或27.7%至二零二一年十二月三十一日的約人民幣78.5百萬元，主要由於(i)結付二零二一年內宣派的股息人民幣80.0百萬元；及(ii)其他應付款項及應計費用增加，惟被貿易應收款項增加及現金及現金等價物增加、預付款項、按金及其他應收款項的即期部分增加及貿易應付款項減少部分抵銷。其後於二零二二年六月三十日，流動資產淨值增加約人民幣11.8百萬元或15.0%至約人民幣90.3百萬元，主要由於(i)貿易應收款項增加；(ii)預付款項、按金及其他應收款項的即期部分增加；(iii)即期所得稅應收款項增加；及(iv)其他應付款項及應計費用減少，惟被合約負債增加及即期所得稅負債增加部分抵銷。於二零二二年十月三十一日，我們維持未經審核流動資產淨值約人民幣100.6百萬元。

## 概 要

資產淨值(或總權益)由二零一九年十二月三十一日的約人民幣127.3百萬元增加約人民幣20.8百萬元或16.3%至二零二零年十二月三十一日的約人民幣148.1百萬元，主要由於產生純利約人民幣40.7百萬元，惟被望塵科技於二零二零年分派予其股東的股息人民幣20.0百萬元部分抵銷。資產淨值由二零二零年十二月三十一日的約人民幣148.1百萬元減少約人民幣40.8百萬元或27.5%至二零二一年十二月三十一日的約人民幣107.3百萬元，主要由於產生純利約人民幣39.4百萬元，惟被望塵科技於二零二一年分派予其股東的股息人民幣80.0百萬元抵銷。資產淨值由二零二一年十二月三十一日的約人民幣107.3百萬元增加約人民幣19.3百萬元或18.0%至二零二二年六月三十日的約人民幣126.6百萬元，主要由於截至二零二二年六月三十日止六個月產生純利約人民幣20.3百萬元。

更多資料請參閱「財務資料 — 關於若干主要綜合財務狀況表討論」及附錄一「會計師報告」各節。

### 綜合現金流量表之摘錄項目

	截至十二月三十一日止年度			截至六月三十日	
	二零一九年 人民幣千元	二零二零年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元	二零二二年 人民幣千元 (未經審核)
經營活動所得現金淨額	90,633	77,715	67,831	2,291	11,835
投資活動所用現金淨額	(4,348)	(30,179)	(18,484)	(20,805)	(8,854)
融資活動所用現金淨額	(12,012)	(23,174)	(23,326)	(19,741)	(4,265)
現金及現金等價物增加／(減少)淨額	74,273	24,362	26,021	(38,255)	(1,284)
年／期末現金及現金等價物	145,032	163,723	188,410	124,776	188,493

於二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日及二零二二年六月三十日，我們的現金及現金等價物分別約為人民幣145.0百萬元、人民幣163.7百萬元、人民幣188.4百萬元及人民幣188.5百萬元。於往績期間及直至最後可行日期，我們主要以經營活動所得現金以及現金及銀行結餘(包括Garena Ventures認購[編纂]前可換股債券的[編纂])撥付我們的現金需求。於二零二二年十月三十一日，現金及現金等價物增加至約人民幣218.0百萬元。

更多資料請參閱「財務資料 — 流動資金及資本資源」及附錄一「會計師報告」各節。

### 股息

根據組織章程細則，本公司可以任何貨幣向股東宣派股息，惟所宣派的股息不得超出董事會建議的金額。組織章程細則規定，股息可自本公司的已變現或未變現的溢利或任何轉撥自溢利而董事認為不再需要的儲備中宣派及支付。經普通決議案批准，股息亦可從股份溢價賬或根據公司法可獲准作派息用途的任何其他資金或賬戶中宣派及支付。截至二零二零

---

## 概 要

---

年十二月三十一日止年度，本集團宣派及批准的股息金額約為人民幣20.0百萬元，其後於截至二零二零年十二月三十一日止年度全數結付。截至二零二一年十二月三十一日止年度，本集團宣派及批准股息人民幣80.0百萬元，已於截至二零二一年十二月三十一日止年度全數結付。

我們為根據開曼群島法律註冊成立的控股公司。因此，派付任何未來股息及其金額亦將視乎能否自我們的附屬公司獲取股息而定。中國法律規定，股息僅可自根據中國會計原則計算的年度溢利中派付，而中國會計原則在許多方面與其他司法權區的公認會計原則(包括香港財務報告準則)不同。中國法律亦規定，外資企業須撥出其至少10%的除稅後溢利(如有)為其法定儲備提供資金，有關法定儲備不得用作現金股息分派。我們及我們附屬公司的分派亦可能受到銀行信貸融資、可換股債券文據或我們或我們附屬公司日後可能訂立的其他協議的任何限制性契諾規限。

實際分派予股東的股息金額將視乎我們的盈利及財務狀況、運營需求、資本需求及董事可能認為相關的任何其他條件而定，並須經股東批准。董事會可全權酌情建議派付任何股息。我們以往的派息記錄不應作為釐定本公司日後可能宣派或派付股息的水平的參考或基準，且概不保證任何年度將宣派或分派任何金額的股息。目前，我們並無正式股息政策或固定派息率。

更多資料請參閱「財務資料 — 股息」一節。

### 風險因素

我們的業務及[編纂]涉及本文件「風險因素」一節所載的若干風險。閣下決定[編纂]股份之前，應細閱該節的全部內容。我們面臨的若干主要風險包括：

- 我們於最近幾個財政期間的絕大部分收益來自少數遊戲。
- 我們可能無法成功延長現有手機運動遊戲的生命週期。
- 倘我們未能按照擬定時間表或完全無法成功開發新遊戲或正式推出新遊戲，或倘新遊戲的正式推出時間與第三方發佈的其他熱門遊戲相同，我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。
- 我們於往績期間的收益增長未必代表我們未來的增長，我們較短的運營歷史使我們難以評估增長前景及未來財務業績。
- 我們未必能夠預測或成功適應手機遊戲行業的新趨勢且可能面臨越來越激烈的競爭，令我們難以評估業務及前景。

## 概 要

- 倘我們未能與知識產權持有人重續知識產權特許協議或取得新知識產權特許，則我們的遊戲質素及吸引力可能會大幅下滑。

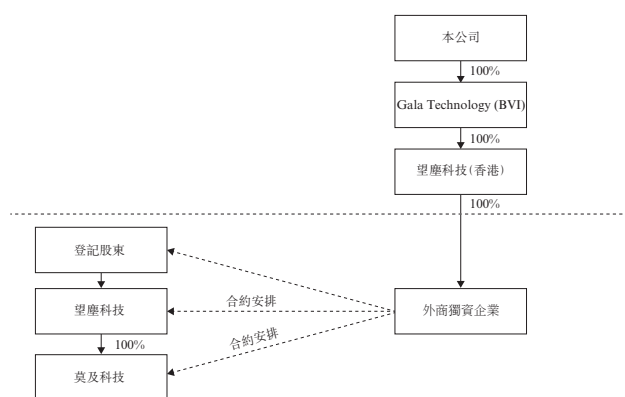
### 環境、社會及管治

我們已制定一項環境、社會及管治政策，訂明與環境、社會及管治有關的主要目標及責任。根據環境、社會及管治政策，我們將在董事會轄下設立一個環境、社會及管治監督委員會。該環境、社會及管治監督委員會將負責識別、評估、優先處理及管理與環境、社會及管治有關的重大事項。此外，我們將繼續監察及評估任何可能影響我們業務的潛在氣候相關問題及風險，並將及時作出應對，以儘量減少有關影響。更多詳情，請參閱本文件「業務 — 環境、社會及管治」一節。

### 合約安排

由於我們當前運營所在行業若干領域的外商投資受中國法律法規的限制及禁止，我們確定本公司直接通過股本所有權持有中國經營實體並不可行。取而代之，按照中國受限於外商投資限制及禁令的增值電信服務業的慣例，我們將通過(i)外商獨資企業(為一方)與望塵科技及登記股東(為另一方)，及(ii)外商獨資企業(為一方)與莫及科技及其唯一股東望塵科技(為另一方)之間的合約安排，獲取當前由中國經營實體經營的業務的實際控制權及收取其產生的絕大部分經濟利益。為了遵守中國法律及法規，同時利用國際資本市場及保持對我們所有業務的有效控制，我們實施了涉及中國經營實體的合約安排。

以下簡化圖表顯示合約安排所規定由中國經營實體至本集團的經濟利益流向。



更多資料請參閱「合約安排」一節。

---

## 概 要

---

### 最大股東

緊隨[編纂]、[編纂]及悉數轉換[編纂]前可換股債券完成後，且不計及因根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使而可能發行的任何股份，賈先生將透過Great Shine實益擁有及控制本公司已發行股本約[編纂]，並將為我們的最大股東。

Great Shine 為投資控股公司，由賈先生全資擁有。賈先生為創始人之一、董事會主席、執行董事之一及行政總裁。有關賈先生的背景資料，請參閱本文件「董事及高級管理層」。賈先生或其任何緊密聯繫人(包括Great Shine但不包括本集團任何成員公司)概無於任何直接或間接與我們的業務構成競爭的業務中擁有權益。

### 關連交易

我們已訂立合約安排並預計在[編纂]後繼續執行，[編纂]後，合約安排將構成上市規則第14A章規定的非豁免持續關連交易。請參閱本文件「關連交易」及「豁免嚴格遵守上市規則的規定」兩節。

### [編纂]前投資

在岸[編纂]前投資者對望塵科技進行[編纂]前投資，有關代價已於二零一五年三月至二零二一年四月結付。根據現有在岸[編纂]前投資者就彼等各自的在岸[編纂]前投資支付的總代價，以及緊隨[編纂]完成(假設悉數轉換[編纂]前可換股債券)後彼等各自(通過其離岸投資實體)於本公司的股權，各項在岸[編纂]前投資較[編纂]範圍中位數折讓約[編纂]至[編纂]。根據重組，本公司向望塵科技實益擁有人(其中包括現有在岸[編纂]前投資者)的離岸投資實體發行及配發股份，以於本公司層面大致上反映彼等於望塵科技的原有實益持股。請參閱本文件「歷史、重組及公司架構」一節的「[編纂]前投資 — 在岸[編纂]前投資」及「重組 — 7. 發行股份予若干離岸投資實體以大致上反映於望塵科技的原有實益持股」。

Garena Ventures為Sea Limited(紐約證券交易所上市公司(股份代號：SE))的一間全資附屬公司，以認購[編纂]前可換股債券的方式對本公司作出[編纂]前投資，代價為[編纂]港元，於二零二一年六月二十一日結付。[編纂]前可換股債券的本金總額為[編纂]港元，轉換價每股[編纂]港元(與[編纂]範圍中位數相若)，可轉換為[編纂]股股份，佔緊隨[編纂]後本公司已發行股本的約[編纂](假設並無調整轉換價及假設[編纂]前可換股債券獲悉數轉換及未計及根據購股權計劃可能授出之購股權獲行使而可能發行的任何股份)。  
[編纂]前可換股債券項下的股份設有自[編纂]起計180日的禁售期，惟(a)股份可轉讓予Garena Ventures的全資

---

## 概 要

---

附屬公司或聯屬公司，條件為該全資附屬公司或聯屬公司須承諾遵守該禁售承諾，且其仍為Sea Limited的附屬公司；及(b)Sea Limited的股份或其他證券的任何轉讓不受限制。請參閱本文件「歷史、重組及公司架構 — [編纂]前投資 — [編纂]前可換股債券認購」一節。

### 禁售承諾

各現有股東已自願承諾，未經本公司及[編纂]事先書面同意，彼於[編纂]後六或十二個月(視乎情況而定)期間內任何時間，將不會出售彼於緊隨[編纂]後所持的任何股份，亦不會訂立任何協議以借出、出售或以其他方式增設任何購股權、認股權證、權利、權益或產權負擔。更多詳情請參閱本文件「歷史、重組及公司架構 — 公司及持股架構 — 禁售承諾」一節。

### 合規

除於「業務 — 法律訴訟及合規 — 有關社會保險及住房公積金供款的不合規事件」一節所披露者外，董事確認，於往績期間及直至最後可行日期，我們並無其他重大及系統性違反中國適用法律及法規的行為，並因此已經或合理預期會對業務產生重大財務或運營影響。於往績期間及直至最後可行日期，我們認為我們已於各重大方面遵守主要經營所在司法權區的相關法律及法規。

### 近期發展

身為手機運動遊戲開發商、發行商及運營商，我們的業務及經營業績視乎我們能否有效應對疫情爆發、自然災害及其他特殊事件。舉例而言，自全中國及其他國家及地區爆發COVID-19疫情以來，全球已實施多項防控措施以阻止病毒蔓延。阻止COVID-19疫情蔓延的政府措施(包括封城或「居家」令、大範圍停業、旅遊限制及緊急隔離)已對全球經濟及各個行業及國家的正常業務運營造成嚴重及前所未有的打擊。然而，截至最後可行日期，COVID-19疫情對我們於二零二二年的業務影響甚微。根據本集團的未經審核綜合管理賬目，我們於截至二零二二年十月三十一日止十個月錄得較二零二一年同期增加約51.0%的收益，主要由於《最佳11人 — 冠軍球會》於二零二一年下半年起擴展至海外市場及於二零二二年七月正式推出新手機運動動作模擬遊戲《最佳球會》所帶來的重大收益增長。董事預計，相比截至二零二一年十二月三十一日止年度，我們於截至二零二二年十二月三十一日止年度的純利可能有所下降，主要由於(i)研發開支預期會增加，此乃因我們加強研發人才庫，以開發新手機運動遊戲，及進一步改善我們的研發能力；(ii)我們在海外市場推廣《最佳11人 —

## 概 要

《冠軍球會》以及在中國及海外市場推出／預期將會推出的新遊戲(即二零二二年七月推出的《最佳球會》及二零二二年十二月或二零二三年一月推出的《MLB棒球大師》)的廣告及營銷開支預期會增加；(iii)我們應付知識產權持有人的許可費因我們於年內推出新遊戲《最佳球會》而預期會增加；及(iv)年內[編纂]開支預計會增加，此情況與本集團的擴張計劃及業務策略相一致。有關本集團維持市場地位及擴大市場份額以實現可持續增長的策略之詳情，請參閱「業務 — 策略」一節。

於二零二二年七月，我們在中國、新西蘭及澳洲推出新的手機運動動作模擬遊戲《最佳球會》。《最佳球會》是我們首款自主開發的手機足球動作模擬遊戲，融合最尖端的3D遊戲場景及更先進的人工智能技術，用戶可通過手動操作技巧，提高在虛擬體育比賽中的感官體驗。憑藉其無縫的遊戲性及精緻的動作動畫，《最佳球會》在Apple iPad型號的展示畫面上獲特別介紹。

據弗若斯特沙利文所述及據董事所深知，由於疫情控制措施放寬，經濟衰退導致應用程式內購買的消費開支下降，加之廣告成本上漲，全球及中國手機遊戲市場在短期內可能面臨下行壓力。然而，市場有若干利好因素，包括但不限於：(i)經濟逐漸從COVID-19疫情中復甦；(ii)全球網絡遊戲用戶人數增加，彼等在疫情期間養成玩網絡遊戲的習慣，儘管疫情控制措施放寬，該習慣仍可能持續；及(iii)技術持續革新及5G互聯網、人工智能及3D技術的部署增加，進而可提升網絡遊戲的吸引力，將促進全球及中國手機遊戲市場的長期增長。考慮到上述短期及長期的利好及利淡因素，預期於二零二一年至二零二六年，全球及中國手機遊戲市場將維持上升勢頭，惟與二零一六年至二零二一年相比，增長速度放緩。

### [編纂]統計數據

下表載列緊隨[編纂]完成後的[編纂]統計數據。

	基於[編纂]港元 <sup>(1)</sup>	基於[編纂]港元 <sup>(2)</sup>
股份市值	[編纂]港元	[編纂]港元
每股未經審核備考經調整有形資產淨值 <sup>(3)(4)</sup>	[編纂]港元 (人民幣[編纂]元)	[編纂]港元 (人民幣[編纂]元)



---

## 概 要

---

附註：

- (1) 計算市值及每股未經審核備考經調整有形資產淨值時，已假設概無[編纂]前可換股債券獲轉換，因此，緊隨[編纂]完成後，預計將有[編纂]股已發行股份，[編纂]為每股[編纂]港元，低於轉換價每股[編纂]港元。
- (2) 計算市值及每股未經審核備考經調整有形資產淨值時，已假設概無[編纂]前可換股債券獲轉換，因此，緊隨[編纂]完成後，預計將有[編纂]股已發行股份，[編纂]為每股[編纂]港元。
- (3) 有關每股未經審核備考經調整有形資產淨值的詳情，請參閱本文件「附錄二 — 未經審核備考財務資料 — A. 未經審核備考經調整綜合有形資產淨值報表」。
- (4) 假設[編纂]前可換股債券於[編纂]完成後獲悉數轉換，備考有形資產淨值於二零二二年六月三十日將為人民幣[編纂]元，基於[編纂]每股[編纂]港元，每股未經審核備考經調整有形資產淨值將為人民幣[編纂]元（相當於[編纂]港元），而基於[編纂]每股[編纂]港元，每股未經審核備考經調整有形資產淨值將為人民幣[編纂]元（相當於[編纂]港元）。

### [編纂]開支

[編纂]開支指就[編纂]及[編纂]產生的專業費用、[編纂]佣金及其他費用。我們估計[編纂]開支（包括[編纂]佣金）將約為人民幣[編纂]元（假設[編纂]為每股[編纂]港元，即指示性[編纂]範圍中位數），其中約人民幣[編纂]元直接源於向公眾發行股份及從權益中扣除，而約人民幣[編纂]元已經或預期於綜合全面收益表內支銷，當中，已於往績期間前就截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度及截至二零二二年六月三十日止六個月分別支銷約人民幣[編纂]元、人民幣[編纂]元、人民幣[編纂]元、人民幣[編纂]元及人民幣[編纂]元，該等金額已就匯兌差額約人民幣[編纂]元予以調整。預計於[編纂]時或之前將在綜合全面收益表中確認額外金額約人民幣[編纂]元。

假設[編纂]為每股[編纂]港元（即指示性[編纂]範圍的中位數），[編纂]開支約人民幣[編纂]元將佔[編纂]總額的約[編纂]，其中[編纂]及非[編纂]部分將分別約為人民幣[編纂]元及人民幣[編纂]百萬元。在[編纂]開支的非[編纂]部分當中，約人民幣[編纂]元將列賬為專業人士開支及餘下的人民幣[編纂]元將列賬為非專業人士開支。

更多資料請參閱「財務資料 — [編纂]開支」一節。

---

## 概 要

---

### [編纂]用途

假設[編纂]為每股[編纂]港元(即指示性[編纂]範圍每股[編纂]港元至[編纂]港元的中位數)，我們預期自[編纂]取得的總[編纂](經扣除有關[編纂]的[編纂]費用及[編纂]及其他估計開支)將約為[編纂]港元(相當於人民幣[編纂]元)。我們擬將[編纂]用作下列用途：

- 估計總[編纂]約[編纂]或[編纂]港元(相當於人民幣[編纂]元)將用於與運動聯盟、運動協會及運動俱樂部重續現有知識產權特許及取得額外知識產權特許，以開發現有及新手機運動遊戲；
- 估計總[編纂]約[編纂]或[編纂]港元(相當於人民幣[編纂]元)將用於加強營銷力度，積極向中國及海外市場推廣遊戲；
- 估計總[編纂]約[編纂]或[編纂]港元(相當於人民幣[編纂]元)將用於進一步加強人才庫及進一步完善研發實力；及
- 估計總[編纂]約[編纂]或[編纂]港元(相當於人民幣[編纂]元)將用於運營資金及一般企業用途。

更多資料請參閱本文件「未來計劃及[編纂]用途」一節。

### 並無重大不利變動

董事確認，自二零二二年六月三十日起至本文件日期，我們的財務或經營狀況概無重大不利變動，亦無對本文件附錄一會計師報告所載綜合財務報表所示的資料構成重大影響的事件。