

財務資料

閣下應將以下討論及分析與本文件附錄一會計師報告所載的綜合財務資料(包括其附註)一併閱讀。我們的綜合財務資料乃根據香港財務報告準則編製，該準則在重大方面可能與其他司法權區公認的會計原則有所出入。閣下應閱讀本文件附錄一所載的會計師報告全文，而不應僅依賴本節所載的資料。

以下討論與分析載有前瞻性陳述，反映我們當前對未來事件及財務表現之觀點。該等陳述乃基於我們根據自身經驗及對過往趨勢、當前狀況及預期未來發展的認知以及我們認為適合當下情形的其他因素而作出的假設與分析。然而，實際結果與發展是否符合我們的預期及預測取決於多項風險與不確定因素。在評估我們的業務時，閣下應審慎考慮本文件所提供之資料，包括「風險因素」及「業務」章節。

就本節而言，除非文義另有所指，否則二零一九年、二零二零年及二零二一年指截至該等年度十二月三十一日止財政年度。除非文義另有所指，否則本節所述財務資料均按綜合基準概述。

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，我們按手機運動模擬遊戲收益計在中國手機運動模擬遊戲市場排名第二，市場份額約為12.4%，而我們按手機運動遊戲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%。

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》積累了用戶群。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。於二零二二年七月，我們於中國、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》為我們首款自主研发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，於最後可行日期，《最佳球會》在最新Apple iPad型號的展示畫面上獲特別介紹。

財務資料

借助我們開發四款招牌手機運動遊戲的成功經驗，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機遇，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，預計將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策略關係，包括著名運動聯盟、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的認可，使彼等向我們授出知識產權特許，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。由於我們努力把握手機運動遊戲行業的市場機遇，提高用戶投入度，截至二零二一年十二月三十一日止三個年度，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，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，我們錄得收益人民幣294.8百萬元，而截至二零二一年六月三十日止六個月為人民幣181.0百萬元，大幅增加約人民幣113.8百萬元或62.9%。於往績期間，純利分別約為人民幣45.7百萬元、人民幣40.7百萬元、人民幣39.4百萬元及人民幣20.3百萬元。扣除[編纂]開支及[編纂]前可換股債券的公平值變動淨額，我們於同期的經調整純利(非香港財務報告準則計量)將分別約為人民幣49.9百萬元、人民幣45.5百萬元、人民幣56.7百萬元及人民幣27.3百萬元。

影響我們經營業績的主要因素

我們的經營業績一直並預期將繼續受到多項因素的影響，當中不少並非我們所能控制，包括以下各項：

開發、發行及經營引人入勝及人氣手機運動遊戲的能力

我們絕大部分的收益來源於我們的自主開發遊戲。我們能否成功發揮專長及開發實力，以吸引的遊戲特色在中國及海外市場豐富遊戲組合對於挽留及擴闊用戶群及維持收益及利潤增長至為關鍵。

於往績期間，手機運動遊戲分別佔收益的約99.8%、99.8%、100.0%及100.0%，且我們擬於可見將來專注於手機運動遊戲。根據弗若斯特沙利文報告，中國手機運動遊戲的市場規模由二零一六年的人民幣16億元增加至二零二一年的人民幣58億元，複合年增長率約為29.4%。預期於二零二一年至二零二六年的市場規模將以複合年增長率12.4%增加至人民幣104億元。因此，我們能否開發及發行吸引的遊戲，部分取決於我們能否緊貼運動市場不斷變化的流行趨勢及最新發展，以及我們能否迅速提升現有遊戲的玩法體驗及開發新遊戲，以把握中國及海外市場的新機遇。

財務資料

變現用戶體驗的能力

我們的經營業績取決於我們將遊戲用戶轉化為付費用戶的能力。於往績期間，我們全部現有遊戲均以免費遊戲形式提供。我們認為，此種免費模式對於吸引更多用戶在初始增長期試玩我們的遊戲至關重要。一旦用戶熟悉並參與我們的遊戲，我們的變現策略則開始奏效，我們提供各種各樣的遊戲內虛擬道具，使用道具可提升、獲得或升級運動員、教練及／或團隊，藉以增強用戶的遊戲體驗，從而吸引彼等成為付費用戶。基於上述原因，我們的業務增長及財務表現依賴我們開發及經營商業上成功的遊戲的能力，以吸引大量願意購買遊戲內虛擬道具的用戶。為此，我們依靠研發能力，為我們的用戶優化用戶體驗，亦依靠我們的市場策略，有效地吸引用戶持續購買我們的遊戲內虛擬道具。我們亦會依賴我們從知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部獲得知識產權特許的能力，以為我們的手機運動遊戲提供逼真的用戶體驗。下表載列於所示期間整個遊戲組合的平均每月付費用戶和每付費用戶平均收益：

	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
	(按單位列示平均每月付費用戶及按人民幣列示 每付費用戶平均收益)				
平均每月付費用戶	67,055	73,059	82,833	65,574	98,755
每付費用戶平均收益	464	475	485	459	525

根據弗若斯特沙利文報告，當一款遊戲推出後，在其穩定及成熟階段，隨著時間的推移，由於熱衷遊戲的玩家的消費意向較大，而熱衷程度較低的玩家的流失較多，故與初始增長期相比，一般平均每日活躍用戶、平均每月活躍用戶及平均每月付費用戶較少，而每付費用戶平均收益相對較高。有關遊戲的累計註冊玩家、平均每日活躍用戶、平均每月活躍用戶、平均每月付費用戶及每付費用戶平均收益的數據及其波動的詳細分析，請參閱本文件「業務 — 用戶」一節。

財務資料

下表載列敏感度分析，說明每付費用戶平均收益的假設波動對溢利的影響，此乃由於我們的收益、平台佣金費、特許費及第三方發行商的收益分成出現相應變動所致，當中假設平均每月付費用戶保持不變且於往績期間並無其他會計影響：

年／期內溢利變動	截至十二月三十一日止年度			截至
	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)	二零二二年 六月三十日 止六個月 (人民幣千元)
增加／減少10%	18,081	19,157	23,833	16,043
增加／減少20%	36,162	38,315	47,666	32,086
增加／減少30%	54,243	57,472	71,500	48,128

未來增長將主要取決於我們能否透過制定更具競爭力的策略留住現有活躍付費用戶及吸納新付費用戶，以提高遊戲變現。我們將繼續透過改善遊戲質素、推出新遊戲功能及服務及遊戲內虛擬道具以及推出額外遊戲內推廣及其他活動，以提高玩家興趣及帶動遊戲內購物。

以優惠條款維持發行網絡的能力

在遊戲發行方面，我們主要倚賴自主發行。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。有關具體安排的詳情，請參閱本文件「業務 — 遊戲發行」一節。用戶群體的增長取決於我們能否提供遊戲予中國及海外用戶下載。我們絕大部分的遊戲乃於第三方發行平台(如華為、小米、OPPO、Vivo、騰訊Appstore、TapTap、Google Play及Apple AppStore)發行。

對於我們自主開發的遊戲在第三方發行平台上產生的收益，第三方發行平台及第三方支付供應商(「平台」)直接向用戶收取款項，平台有權收取佣金(連同任何適用的行政費(如當地間接稅及外幣兌換費等))，該等費用將於向用戶收取的總收益中扣留及扣除，並將淨額繳付予我們。對於第三方發行商通過其自身指定平台(包括網頁版及手機應用市場)發行的遊戲所產生的收益，銷售遊戲內代幣及其他虛擬道具的所得款項由第三方發行商或其指定的分銷及支付平台收取，而收益由我們及該等第三方發行商按預定的比率分佔。第三方發行

財務資料

平台的佣金及與第三方發行商分佔的收益佔我們於往績期間的總收益成本的76.0%、73.7%、72.9%及71.6%。我們與第三方發行平台及發行商的現有及未來遊戲分銷安排可能對經營業績造成重大影響。我們能否以有利條件維持及擴展發行網絡對我們的持續成功而言至關重要。

下表所載敏感度分析顯示支付予第三方發行平台的佣金及與第三方發行商分佔的收益的假設波動對往績期間溢利的影響：

	截至十二月三十一日止年度			截至
	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)	二零二二年 六月三十日 止六個月 (人民幣千元)
年內溢利變動				
增加／減少10%	15,770	16,546	17,378	10,453
增加／減少20%	31,541	33,092	34,756	20,907
增加／減少30%	47,311	49,638	52,134	31,360

影響網絡遊戲及手機運動遊戲行業的整體情況

我們主要專注於網絡遊戲行業，特別是手機運動遊戲市場。因此，我們的經營業績受到影響中國及海外網絡遊戲及手機運動遊戲行業的整體情況所影響，包括整體經濟狀況、當地手機及移動互聯網基建的滲透率、監管環境、對網絡遊戲的需求以及用戶喜好。根據弗若斯特沙利文報告，中國網絡遊戲市場規模過去五年按複合年增長率15.8%增長，由二零一六年的人民幣1,510億元增加至二零二一年的人民幣3,151億元，估計於二零二六年將進一步增加至人民幣4,361億元。市場擴張主要由於手機無處不在，以及在硬件及顯示器、處理、存儲、接口、網絡帶寬及操作系統功能等方面的技術進步發展，尤其促進了中國手機遊戲市場的持續增長，按複合年增長率22.1%由二零一六年的人民幣972億元（佔當時整個網絡遊戲市場的64.4%）增加至二零二一年的人民幣2,639億元（佔當時整個網絡遊戲市場的83.8%），而且鑒於未來5G互聯網的持續技術升級及部署，預期將以複合年增長率7.9%繼續增長至二零二六年的人民幣3,854億元。於過去五年，全球網絡遊戲市場規模亦實現穩定增長，由二零一六年的770億美元增至二零二一年的1,541億美元，複合年增長率為14.9%。隨著前沿技術及升級設備（如VR及3D立體眼鏡）帶來不斷完善的網絡遊戲體驗，預計全球網絡遊戲市場規模將保持上升趨勢，於二零二六年達到2,230億美元。尤其是運動遊戲作為網絡遊戲的類型之一，在全球網絡遊戲市場中約佔總市場規模4%至6%。於中國，手機運動模擬遊戲及手機競技運動遊戲的市場規模於二零一六年至二零二一年期間分別以35.8%及21.3%的複合年增長率迅速增長。更多詳情，請參閱本文件「行業概覽」一節。影響中國及海外網絡遊戲行業的情況如有變動，將對我們的業務及前景造成重大影響。詳情請參閱本文件「風險因素 — 我們未必能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」一節。

財務資料

遊戲的廣告及營銷

為吸引新遊戲玩家及提高品牌知名度，我們旨在制定有效的營銷策略以推廣遊戲。我們的主要廣告工作包括透過於多個社交媒體平台投放線上廣告推廣遊戲。我們亦定期經營社交媒體賬戶，以與所有用戶積極溝通，及推出虛擬道具贈送等推廣活動，以增強用戶互動。雖然我們委聘第三方廣告代理提供廣告服務，惟有關服務主要涉及在各類平台發佈廣告，有關廣告內容乃由我們的內部內容創作團隊連同銷售及營銷團隊所創作。向廣告及營銷代理支付的廣告費用參照廣告貼文量或用戶操作次數，例如每日成本、每次點擊成本、每百萬次顯示成本、每次試玩成本及每次操作成本。

遊戲的廣告及營銷開支亦會隨著其生命週期運行而波動。一般而言，於初始增長期，遊戲的廣告及營銷開支傾向急速上升及維持於較高水平，此乃由於初始階段的全面營銷及推廣活動，其旨在於較短期間內提高遊戲的曝光率及吸引龐大用戶群。於穩定成熟期，遊戲的廣告及營銷開支傾向穩定及低於初始增長期，因為我們為遊戲維持定期廣告及營銷措施。此外，這一階段的廣告工作更多集中在提高忠實付費用戶的變現率上。

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，我們產生廣告及營銷開支約人民幣54.5百萬元、人民幣56.3百萬元、人民幣76.5百萬元及人民幣67.7百萬元，分別佔總收益的約14.4%、13.9%、16.6%及23.0%及銷售及營銷開支總額的約90.4%、89.5%、89.3%及92.3%。

下表所載敏感度分析顯示廣告及營銷開支的假設波動對往績期間溢利的影響：

	截至十二月三十一日止年度			截至
	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)	二零二二年 六月三十日 止六個月 (人民幣千元)
年內溢利變動				
增加／減少10%	5,447	5,631	7,645	6,774
增加／減少20%	10,894	11,262	15,290	13,548
增加／減少30%	16,340	16,893	22,935	20,323

因此，廣告及營銷開支的任何重大變動會對經營業績造成重大影響。

財務資料

研發

由於我們的遊戲絕大部分是自主開發遊戲，鑒於我們業務模式的性質，我們視研發為業務增長的關鍵環節。因此，我們投放大量資源建設內部遊戲開發、研發團隊及開發引人入勝及熱門手機遊戲的獨立能力。於往績期間，我們產生研發開支分別約人民幣40.1百萬元、人民幣45.2百萬元、人民幣62.7百萬元及人民幣37.5百萬元，佔總收益分別約10.6%、11.2%、13.6%及12.7%。截至最後可行日期，我們的研發人員共計227人，佔員工總數約61.9%。由於我們預期繼續加強研發工作，以推出具備更全面遊戲體驗的新遊戲，且力求未來有更多的研發突破，我們計劃聘請更多僱員專門從事研發，這將直接影響研發開支，因為僱員福利及薪金為有關開支的主要組成部分。因此，倘遊戲開發、研發團隊的人員組成和薪酬以及研發開支出現任何重大變動，我們的經營業績會受到重大影響。

外匯

我們因商業交易及以人民幣(為本集團旗下主要經營公司的功能貨幣)之外貨幣計值的已確認資產及負債面臨匯率風險。外幣交易使用交易日期的現行匯率或估值(如項目重新計量)換算為功能貨幣。結付有關交易及按年結日匯率換算以外幣計值的貨幣資產及負債所產生的匯兌收益及虧損按淨額基準於損益確認。

倘美元兌人民幣升值／貶值5%及所有其他變數維持不變，則截至二零一九年、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的除稅後收入應分別增加／減少約人民幣4.2百萬元、人民幣2.4百萬元、人民幣1.6百萬元及人民幣1.7百萬元，此乃換算美元計值貨幣資產淨值的外匯收益／虧損淨額所致。

倘歐元兌人民幣升值／貶值5%及所有其他變數維持不變，則截至二零一九年、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的除稅後收入應分別減少／增加約人民幣0.6百萬元、人民幣0.7百萬元、人民幣0.8百萬元及人民幣0.9百萬元，此乃換算歐元計值貨幣負債淨額的外匯虧損／收益淨額所致。

倘港元兌人民幣升值／貶值5%及所有其他變數維持不變，則截至二零一九年及二零二零年十二月三十一日止年度的除稅後收入應分別增加／減少約人民幣0.3百萬元及人民幣0.5百萬元，此乃換算港元計值貨幣資產淨值的外匯收益／虧損淨額所致，而截至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的除稅後收入應分別減少／增加約人民幣2.8百萬元及人民幣3.2百萬元，此乃換算港元計值貨幣負債淨額的外匯虧損／收益淨額所致。

財務資料

優惠稅務待遇

通常而言，就本集團位於中國的業務，我們根據相關現行法例、詮釋及常規，按25%稅率計算應課稅溢利的所得稅撥備，惟下文所載除外：

於往績期間，我們受惠於中國一系列優惠稅務待遇，其對我們的經營業績有所貢獻。望塵科技已於二零一九年十二月取得「高新技術企業」（「**高新技術企業**」）資格，根據適用於高新技術企業的稅務優惠，其於截至二零一九年及二零二零年十二月三十一日止年度按較低的優惠企業所得稅率15%繳稅。望塵科技於截至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按25%的稅率繳納企業所得稅。有關外商獨資企業符合「深圳前海深港現代服務業合作區企業所得稅優惠政策」的要求，並於截至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按較低的優惠企業所得稅率15%繳稅。根據中國國家稅務總局頒佈自二零一八年生效的相關法律及法規，從事研發活動的企業釐定某一年度的應課稅溢利時可將其所產生的合資格研發開支的最多175%申報為可扣稅開支（「**超額抵扣**」）。

該等優惠稅務待遇及超額抵扣使我們的所得稅開支減低。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，優惠稅率及超額抵扣的稅務影響分別為人民幣9.8百萬元、人民幣10.2百萬元、人民幣10.6百萬元及人民幣5.4百萬元，導致我們同期的實際稅率約為9.6%、9.1%、5.6%及14.9%。然而，概不保證中國稅務政策或行業鼓勵政策不會進一步變動以致對我們的經營業績造成重大不利影響。倘我們於往績期間獲享的優惠稅務待遇有任何進一步變動，我們的所得稅開支可能會大幅增加，因而我們的所得稅開支或會大幅增加，其對我們的財務狀況及盈利能力造成重大不利影響。請參閱「風險因素 — 倘我們於日後無法取得適用於我們的政府補助及補貼或稅務優惠待遇，或任何現時享有的政府補助或稅務優惠待遇終止、減少或延遲，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。」一節。

呈列基準

緊接重組前，本集團的業務乃通過中國經營實體進行。根據重組，中國經營實體通過直接持有股權及合約安排，以及望塵香港由Gala Technology (BVI)實際控制，並由本公司最終控制。本公司及在重組期間新成立的中間控股公司於重組前並無參與任何其他業務且其運營不符合業務的定義。重組僅為本集團的業務的資本重整，該業務的管理並無變動，而本集團的業務的最終擁有人大致相同。因此，重組產生的本集團被視為通過本公司進行的本集團的業務的延續，目前組成本集團的公司的歷史財務資料乃使用各呈列期間本集團的業務的賬面值呈列。

財務資料

公司間的交易、結餘及目前組成本集團的附屬公司之間交易的未變現收益／虧損在匯總後被對銷。

重大會計政策、判斷及估計

有關經營業績及財務狀況的討論及分析乃基於根據香港財務報告準則編製的綜合財務資料。我們的若干會計政策涉及主觀假設及估計以及對有關會計項目的複雜判斷。於應用會計政策時，我們所用的估計及假設和我們所作出的判斷對我們的財務狀況及經營業績構成重大影響。管理層根據過往經驗及其他因素（包括行業慣例以及在相關情況下認為合理的未來事件預測）持續評估有關估計、假設及判斷。管理層的估計或假設與實際結果並無任何重大偏差，而我們於往績期間亦無對該等估計或假設作出任何重大變動。我們預計該等估計及假設不會在可見未來發生任何重大變化。

對理解我們的財務狀況及經營業績而言屬重要的重大會計政策、估計及判斷（包括會計政策及披露資料的任何變動），詳情載於本文件附錄一會計師報告附註2及4。我們於下文載列我們認為涉及於編製財務報表時採用的最重要估計及判斷的該等會計政策。

遊戲收益確認

我們為手機運動遊戲開發商、發行商及運營商。自主開發遊戲所得收益主要來自多項安排，包括我們發行及透過第三方發行平台分銷遊戲，以及其他第三方遊戲發行商根據多項遊戲發行安排發行遊戲。我們的遊戲以免費遊戲模式運營，即用戶可免費下載遊戲，並就透過第三方支付供應商購買遊戲內虛擬道具收費。

就我們發行的遊戲所產生收益而言，第三方發行平台及支付供應商（統稱「平台」）有權收取佣金或手續費（視情況而定），而該等費用會自收取遊戲用戶的總收益中扣留及扣除（連同任何適用的行政費（如當地間接稅及外幣兌換費等）），並將淨額繳付予我們。就第三方發行商透過其自身指定平台（包括網頁版本及透過手機應用市場）發行的遊戲所產生的收益而言，銷售遊戲內代幣及其他虛擬道具的所得款項由第三方發行商或其指定的分銷和支付平台收取，而收益由我們與有關第三方發行商按預定的比率攤分。我們按總額基準確認收益，而平台收取佣金，而分予第三方發行商的收益作為收益成本。

不論是我們發行的遊戲或由第三方發行商根據若干遊戲發行安排發行的遊戲所產生的收益，由於我們有義務在平均遊戲時間內向購買虛擬道具的用戶提供持續服務，因此，我們在付費用戶的估計平均遊戲時間內，從遊戲內代幣或其他虛擬道具交付到用戶賬號的時間點開始，按比例確認收益，並且滿足所有其他收益確認標準。由於遊戲按免費遊戲模式運營，收益來自付費用戶購買遊戲內代幣以獲得遊戲中的虛擬道具，因此我們在估計確認收益的期限時，重點關注付費用戶的遊戲時間。對於以每回合遊戲收取固定費用的形式消耗後消失的可消耗虛擬道具，收益於物品被消耗及提供相關服務時確認（自合約負債解除）。對於用戶可於長時間內使用且有利於用家的可持續虛擬道具（如遊戲角色、遊戲角色球衣及永久性

財務資料

遊戲內工具)，收益於適用遊戲可持續虛擬道具平均有效期內按比例確認，我們對該平均有效期所作出的最佳估計為付費用戶的平均遊戲時間（「用戶關係期」）。就用戶關係期而言，我們會追蹤各付費用戶的購買情況及各主要遊戲的登錄歷史記錄以估計付費用戶的平均遊戲期。倘推出新遊戲且僅可獲得有限期間的付費用戶數據，則我們會考慮其他定性因素，例如具有類似特徵的其他遊戲的付費用戶的遊戲模式。用戶關係期乃根據每個遊戲來評估。

倘我們沒有能力區分某個特定遊戲的可持續虛擬道具及可消耗虛擬道具的收益，我們將在用戶關係期內按比例確認該遊戲的可持續及可消耗虛擬道具的收益。

儘管我們認為根據現有遊戲用戶資訊的估計屬合理，但隨著遊戲運營期的變化，更多充足的個別遊戲資料可供獲取，或者有跡象表明與其他遊戲的特徵相似及遊戲付費用戶的遊戲模式出現變化，我們可能在未來修改該等估計。對因用戶關係期的變化而產生的任何調整可進行前瞻性的應用，前提為該等變化是由顯示用戶行為模式變化的新資料所引起。本集團的用戶關係期的任何變化可能會導致收益的確認基礎與過往期間不同，並可能導致其營業績的波動。

下表載列於所示期間，《足球大師》、《NBA籃球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》的平均用戶關係期。

	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 (按月計)	二零二一年	二零二二年
《足球大師》	2	3	3	3	3
《NBA籃球大師》	2	1	1	1	1
《最佳11人 — 冠軍球會》	— ⁽¹⁾	1 ⁽¹⁾	1	1	1

附註：

- (1) 《最佳11人 — 冠軍球會》於二零二零年四月正式推出。因此，《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三個月的用戶關係期，乃指有關年度／期間的公測期。

財務資料

於往績期間，我們通過跟蹤各類遊戲付費用戶購買及登入記錄，逐款遊戲評估用戶關係期，從而估計付費用戶的平均遊戲時長。於往績期間，遊戲用戶關係期的波動，乃主要由於用戶行為模式(即應用內購買與用戶隨後登錄之間的時間間隔)在相應財政期間的變化所致。手機遊戲的用戶關係期，會因用戶登入活動、不時上傳至遊戲的虛擬道具組合，以及受營銷活動影響的遊戲模式或現實運動賽季，而於某一特定期間延長或縮短。除此之外，於往績期間，遊戲的用戶關係期的評估並無應用其他重大變動。此類用戶關係期的運營數據主要由特定財務期間的用戶行為模式變動引起，應與我們對遊戲生命週期的估計(即遊戲運營的整個時間框架及階段，就本集團的每款遊戲而言，基於遊戲推出時間與模式B遊戲的十年生命週期基準之間的時間差)區分開來。根據弗若斯特沙利文報告，不同手機遊戲的用戶關係期不能直接互相比較，因為有關估計對用戶行為模式、特定遊戲設計和更新計劃的暫時改變極之敏感，且財務期內用戶關係期的暫時波動實屬正常，不能反映手機遊戲的生命週期。雖然如此，但據董事及弗若斯特沙利文所盡知，以其他上市的市場同業為參照對象，本集團遊戲於往績期間的用戶關係期並未超出業內約一至六個月的平均區間。

合約負債及合約成本

合約負債主要包括來自銷售遊戲內代幣及其他虛擬道具(主要包括手機遊戲內的可持續虛擬道具)的未攤銷收益。雖然遊戲內代幣及其他虛擬道具不可退還，且相關交易不可撤銷，但本集團仍有隱含責任維持及容許用戶登入遊戲及使用所購買的遊戲內代幣及其他虛擬道具，因此，遊戲內代幣及其他虛擬道具的付款將於用戶關係期按比例確認為收益。

合約成本主要指獲得合同的增量成本，包括平台收取的未攤銷佣金費用及第三方發行商的未攤銷收益分成，倘該等成本預計被確認，則撥充資本。資本化合約成本按與資產相關的商品或服務的轉讓模式一致的系統化原則進行攤銷。

無形資產

特許

根據我們與知識產權持有人訂立的若干特許安排，我們向知識產權持有人支付前期特許費，以取得於若干期間內在指定地區使用知識產權的非獨家權利。特許設有有限可用年期及按攤銷成本減累計攤銷及累計減值虧損列賬(如有)。其於獲得之時按代價的公平值初步計量。所需代價指為獲得知識產權特許的不可撤銷前期費用及將於其後年度支付的固定版權費的資本化現值。

財務資料

特許根據特許期於一至四年內按直線基準攤銷。該等攤銷支銷至收益成本(如遊戲已在市場上推出)或一般及行政開支(如遊戲尚未在市場上推出)。

可撤銷特許的前期特許費付款於綜合財務狀況表確認為預付款項及根據特許期按直線基準攤銷。

研發開支

研究開支於產生時確認為開支。開發項目產生的成本(有關全新或改良產品的設計及測試)於達成以下確認準則時予以資本化：(i)技術上能夠完成遊戲產品以供使用；(ii)管理層有意完成並使用或銷售遊戲產品；(iii)有能力使用或銷售遊戲產品；(iv)可證明遊戲產品會如何產生可得未來經濟利益；(v)可獲得充分技術、財務及其他資源完成開發及使用或銷售遊戲產品；及(vi)遊戲產品於開發時應佔的開支可準確計量。不符合該等標準的其他開發開支於產生時確認為開支。

先前確認為開支的開發成本不會於後續期間確認為資產。資本化開發成本自資產可供使用的時間點起，於其可使用期間內按直線基準攤銷。研發開支主要包括研究及開發人員的薪金及福利。

於往績期間，所有研發支出於損益確認，因為其不符合資本化的確認標準。

軟件

購買軟件按購買及應用特定軟件所產生的成本進行資本化。該等成本於其估計可使用年期(一至十年)內攤銷。與開發或維持電腦軟件程式有關的成本於產生時確認為開支。

即期及遞延所得稅

期內所得稅開支或抵免為當前期間應課稅收入的應付稅項，此乃根據各司法權區的適用所得稅率並按源於臨時差異及未動用稅務虧損的遞延稅務資產及負債變動調整。即期及遞延所得稅於損益確認，惟其與於其他全面收益或直接於權益確認的項目有關除外。於此情況下，稅項亦分別於其他全面收益或直接於權益確認。

倘有可依法強制執行的權利將即期稅項資產與負債抵銷，以及當遞延稅項結餘涉及同一稅務機關時，則遞延稅項資產與負債互相抵銷。在我們有可依法強制執行抵銷的權利，並有意按淨額基準結算或同時變現資產及清償負債時，即期稅項資產與稅務負債會相互抵銷。

財務資料

權益結算以股份為基礎的付款

我們運作多項權益結算以股份為基礎的補償，據此，我們接受來自僱員的服務，作為本集團權益工具的代價。已接受的僱員服務(作為授出權益工具的交換)的公平值確認為開支。支銷總額乃經參考授出權益工具的公平值予以釐定，包括任何市場表現條件及任何非歸屬條件之影響，但不包括任何服務及非市場表現歸屬條件之影響。

有關預期歸屬之權益工具數目的假設會計入非市場表現及服務條件。支出總額於歸屬期(即所有訂明歸屬條件獲達成之期間)內予以確認。於各報告期末，我們會修訂其對根據非市場化歸屬條件預期歸屬的購股權數量的估計。我們在損益中確認對估計修訂的影響(如有)，並對權益進行相應調整。

按公平值計入損益的金融負債

我們將[編纂]前可換股債券確認為按公平值計入損益的金融負債，按公平值初步計量。任何直接應佔的交易成本於損益確認。初步確認後，與我們自身的信貸風險相關的公平值變動部分於其他全面收益確認。於其他全面收益錄得的與信貸風險相關的金額毋須於損益循環，但於變現時轉撥至保留盈利。與市場風險相關的公平值變動於損益確認。

本集團的管理層採用以下程序對按公平值計入損益的第三級金融負債進行估值：

- (i) 我們的首席財務主管擁有相關專業和充分的會計知識，在對[編纂]前可換股債券的估值進行評估時，已審慎考慮(包括但不限於)估值方法、計算基礎、可比基準、關鍵假設及基本原理；
- (ii) 董事已審慎考慮可得資料(包括但不限於貼現率、風險因素、宏觀經濟和行業狀況)以確定首席財務主管對[編纂]前可換股債券進行估值時所採用的關鍵輸入值、財務數據及假設；
- (iii) 本公司亦已委聘獨立外部估值師評估[編纂]前可換股債券的公平值，並向獨立外部估值師提供必要的財務資料及主要假設，以評估本公司的估值程序，並與獨立外部估值師討論所採納的相關假設是否恰當；
- (iv) 董事及首席財務主管已審閱及討論由獨立外部估值師根據國際估值標準委員會發佈的國際估值標準編製的估值報告，並確認彼等同意本公司所進行的估值的結果；

財務資料

- (v) 本集團的管理層根據香港財務報告準則編製本集團的歷史財務資料；及
- (vi) 本集團的管理層將根據最新的可得資料，定期審閱及評估按公平值計入損益的第三級金融負債的估值。

基於上文所述程序，董事認為，本公司及獨立外部估值師進行的估值分析屬公平合理，本集團的歷史財務資料是妥善編製。本集團的管理層對往績期間對按公平值計入損益的第三級金融負債進行的估值工作感到滿意。

按公平值計入損益的金融負債的公平值估計詳情，包括公平值層級，釐定公平值的估值技巧及關鍵輸入值及重大不能觀察數據輸入(第3級)於本文件附錄一會計師報告附註3.3內披露，本文件由申報會計師根據香港會計師公會頒佈的香港投資通函呈報聘用準則第200號「投資通函內就歷史財務資料出具的會計師報告」來頒佈。申報會計師對本集團於往績期間整體歷史財務資料的意見載於本文件附錄一第I-2頁。

有關本集團按公平值計入損益的第三級金融負債的估值，獨家保薦人已進行(其中包括)以下獨立盡職審查：

- (i) 與本公司管理層(包括熟悉按公平值計入損益的第三級透過損益金融負債的估值的財務總監)商討，以了解(a)按公平值計入損益的第三級透過損益金融負債的性質及詳情，以及履行有關估值的程序；(b)本集團對按公平值計入損益的第三級金融負債的分類及估值評估的內部政策及程序；及(c)本集團對有關估值評估所採用的主要基礎、方法及假設；
- (ii) 與申報會計師及獨立外部估值師分別商討，以了解本集團於往績期間按公平值計入損益的第三級金融負債的相關審核程序及估值分析，及注意到(a)申報會計師在本文件附錄一就本集團在往績期間整體的歷史財務資料發表的無保留意見；及(b)本公司與獨立外部估值師在估值評估方面並無分歧；及
- (iii) 往績期間，審閱會計師報告的相關附註及相關[編纂]前可換股債券認購協議及補充契據有關相應按公平值計入損益的第三級金融負債。

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。

財務資料

綜合全面收益表

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。

	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
其他收益／(虧損)淨額	669	0.2	(4,903)	(1.2)	(1,137)	(0.2)	733	0.4	1,034	0.3
其他收入	962	0.3	1,931	0.5	3,319	0.7	1,354	0.8	3,594	1.2
銷售及營銷開支	(60,278)	(15.9)	(62,889)	(15.5)	(85,590)	(18.6)	(31,992)	(17.7)	(73,445)	(24.9)
一般及行政開支	(23,225)	(6.1)	(21,119)	(5.2)	(34,589)	(7.5)	(22,062)	(12.2)	(17,461)	(5.9)
研發開支	(40,092)	(10.6)	(45,232)	(11.2)	(62,705)	(13.6)	(25,689)	(14.2)	(37,508)	(12.7)
金融資產(減值虧損淨額)／撥回 減值虧損	(129)	*	(3,788)	(0.9)	160	*	2	*	(1,772)	(0.6)
經營溢利	49,008	12.9	44,391	11.0	40,985	8.9	4,988	2.8	23,307	7.9
財務收入淨額	1,524	0.4	401	0.1	741	0.2	183	0.1	570	0.2
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／期內溢利及全面收益 總額，扣除稅項	45,680	12.1	40,726	10.1	39,390	8.6	7,029	3.9	20,326	6.9
以下各方應佔全面收益／(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)	*
	45,680	12.1	40,726	10.1	39,390	8.6	7,029	3.9	20,326	6.9

* 少於0.1%

財務資料

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 (未經審核)
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	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
減：					
按公平值計入損益的金融負債 延期公平值收益	—	—	—	—	(3,065)
經調整純利(非香港財務報告 準則計量)	49,878	45,496	56,726	20,287	27,333

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]前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

財務資料

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。

經營業績主要組成部分說明

收益

於往績期間，收益來自銷售遊戲內代幣及其他虛擬道具。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，總收益分別約為人民幣378.6百萬元、人民幣404.7百萬元、人民幣459.9百萬元及人民幣294.8百萬元。

按遊戲劃分的收益

下表載列於所示期間按遊戲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	%
《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》	7,205	1.9	857	0.2	—	—	—	—	—	—
《戀愛吧！偶像》	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%

於往績期間，收益大多來自《足球大師》、《NBA籃球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》各現有遊戲，分別產生收益約人民幣370.7百萬元、人民幣403.2百萬元、人民幣459.9百萬元及人民幣294.8百萬元，分別佔我們總收益的97.9%、99.6%、100.0%及100.0%。雖然《最佳11人 — 冠軍球會》於二零二零年四月方正式推出，但《最佳11人 — 冠軍球會》因公測而於二零一九年產生最低收益。

財務資料

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>

於往績期間，我們的遊戲主要從第三方發行平台發行及下載。我們通過(i)各種第三方發行平台發行遊戲，包括應用市場，如華為、小米、OPPO、Vivo、騰訊Appstore、Google Play、TapTap及Apple AppStore，供用戶下載我們的遊戲；(ii)在我們的官方網站上放置二維碼，以供訪問者下載及安裝我們的遊戲；及(iii)委託第三方廣告及營銷機構通過鏈接宣傳我們的遊戲，該等鏈接將連接到我們遊戲的官方網站或各種第三方發行平台。對於由第三方發行商發行的遊戲，我們授予彼等權利作為代理在指定發行平台上發行我們的遊戲，並按預定的比率攤分收益。

收益成本

收益成本主要包括(i)平台的佣金；(ii)特許費，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。於往績期間，收益成本分別約為人民幣207.5百萬元、人民幣224.4百萬元、人民幣238.3百萬元及人民幣145.9百萬元，分別佔相應期間總收益約54.8%、55.4%、51.8%及49.5%。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
特許費	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
總收益成本	<u>207,529</u>	<u>100.0</u>	<u>224,354</u>	<u>100.0</u>	<u>238,324</u>	<u>100.0</u>	<u>98,332</u>	<u>100.0</u>	<u>145,910</u>	<u>100.0</u>

* 其他主要包括物業、廠房及設備折舊及使用權資產折舊。

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。

財務資料

下表載列於所示期間按遊戲劃分的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	%
	(未經審核)									
《足球大師》	93,394	45.0	83,447	37.2	74,284	31.2	37,508	38.1	31,572	21.6
《NBA籃球大師》	102,698	49.5	115,643	51.5	92,952	39.0	42,264	43.0	44,795	30.7
《最佳11人》										
— 冠軍球會	977	0.5	18,019	8.0	61,647	25.9	14,652	14.9	63,102	43.2
《冠軍中超OL》	3,899	1.9	226	0.1	—	—	—	—	—	—
《戀愛吧！偶像》	610	0.3	475	0.2	—	—	—	—	—	—
其他*	5,951	2.8	6,544	3.0	9,441	3.9	3,908	4.0	6,441	4.5
總收益成本	207,529	100.0	224,354	100.0	238,324	100.0	98,332	100.0	145,910	100.0

* 其他主要包括員工成本、物業、廠房及設備折舊及使用權資產折舊。

毛利

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，總毛利分別約為人民幣171.1百萬元、人民幣180.4百萬元、人民幣221.5百萬元及人民幣148.9百萬元，毛利率分別約為45.2%、44.6%、48.2%及50.5%。

下表載列於所示期間按遊戲劃分的毛利及毛利率明細：

	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	
	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率
	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》	81,299	46.5	61,922	42.6	60,704	45.0	30,038	44.5	23,692	42.9
《NBA籃球大師》	93,207	47.6	100,836	46.6	83,741	47.4	38,439	47.6	38,920	46.5
《最佳11人》										
— 冠軍球會	(909)	—	23,349	56.4	86,523	58.4	18,073	55.2	92,694	59.5
《冠軍中超OL》	3,306	45.9	631	73.6	—	—	—	—	—	—
《戀愛吧！偶像》	149	19.6	197	29.3	—	—	—	—	—	—
其他*	(5,951)	—	(6,544)	—	(9,441)	—	(3,908)	—	(6,441)	—
總計	171,101	45.2	180,391	44.6	221,527	48.2	82,642	45.7	148,865	50.5

* 其他指未分配至不同遊戲的收益成本，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。

財務資料

其他收益／(虧損)淨額

其他收益／(虧損)淨額主要包括(i)按公平值計入損益的金融資產的公平值收益；(ii)按公平值計入損益的金融負債延期的公平值收益；(iii)按公平值計入損益的金融負債的公平值虧損；(iv)出售物業、廠房及設備的虧損；及(v)匯兌收益或虧損淨額。下表載列於所示期間其他收益／(虧損)淨額的實際金額及佔總其他收益／(虧損)淨額的百分比明細：

	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	%
按公平值計入損益的金融資產的										
公平值收益	526	78.6	334	(6.8)	485	(42.7)	211	28.8	45	4.4
按公平值計入損益的金融負債延期的										
公平值收益	—	—	—	—	—	—	—	—	3,065	296.4
按公平值計入損益的金融負債的										
公平值虧損	—	—	—	—	(1,479)	130.1	—	—	(4,379)	(423.5)
出售物業、廠房及設備的虧損	—	—	(7)	0.1	(748)	65.8	(26)	(3.6)	—	—
匯兌收益／(虧損)淨額	143	21.4	(5,187)	105.8	145	(12.8)	151	20.6	2,245	217.1
其他	—	—	(43)	0.9	460	(40.4)	397	54.2	58	5.6
總計	669	100.0	(4,903)	100.0	(1,137)	100.0	733	100.0	1,034	100.0

我們按公平值計入損益的金融資產的公平值收益指我們在理財產品投資的公平值變動。按公平值計入損益的金融負債延期的公平值收益乃由於根據本公司與Garena Ventures在二零二二年五月三十一日簽立的補充契據，將[編纂]前可換股債券的到期日由二零二二年六月六日延長至二零二三年六月六日，其他重大條款及條件則維持不變。我們按公平值計入損益的金融負債的公平值虧損指我們在損益確認的[編纂]前可換股債券的公平值虧損。匯兌收益或虧損淨額指將外幣交易按現行匯率換算成我們的功能貨幣(人民幣)所產生的匯兌差額。

財務資料

其他收入

於往績期間，其他收入分別約為人民幣1.0百萬元、人民幣1.9百萬元、人民幣3.3百萬元及人民幣3.6百萬元，佔相應期間總收益約0.3%、0.5%、0.7%及1.2%。下表載列於所示期間的其他收入的實際金額及佔總其他收入的百分比明細：

	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	%
政府補貼	763	79.3	1,593	82.5	2,978	89.7	1,184	87.4	2,706	75.3
其他*	199	20.7	338	17.5	341	10.3	170	12.6	888	24.7
總計	962	100.0	1,931	100.0	3,319	100.0	1,354	100.0	3,594	100.0

* 其他主要包括本集團根據相關中國當局於二零一九年公佈針對納稅實體生產及生活服務的一項特殊政策獲享的增值稅扣減及廣告收入。

其他收入主要包括從地方政府收取的技術創新補助及津貼。於最後可行日期，該等補貼及補助並不附帶未達成條件或其他或然事項。

銷售及營銷開支

於往績期間，銷售及營銷開支分別約為人民幣60.3百萬元、人民幣62.9百萬元、人民幣85.6百萬元及人民幣73.4百萬元，佔相應年度總收益約15.9%、15.5%、18.6%及24.9%。下表載列於所示期間銷售及營銷開支的實際金額及佔銷售及營銷開支總額的百分比明細：

	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	%
廣告及營銷開支	54,468	90.4	56,309	89.5	76,451	89.3	28,325	88.5	67,742	92.3
僱員福利及薪金	5,074	8.4	5,832	9.3	7,795	9.1	3,318	10.4	4,785	6.5
數據分析服務費用	267	0.4	199	0.3	499	0.6	60	0.2	314	0.4
其他*	469	0.8	549	0.9	845	1.0	289	0.9	604	0.8
總計	60,278	100.0	62,889	100.0	85,590	100.0	31,992	100.0	73,445	100.0

* 其他主要包括銷售及營銷員工的租金開支、物業、廠房及設備折舊及使用權資產折舊。

財務資料

銷售及營銷開支主要計有(i)廣告及營銷開支，主要包括就線上廣告服務及品牌代言人應付第三方廣告及營銷代理的費用；(ii)銷售及營銷人員的僱員福利及薪金；及(iii)數據分析服務費，包括就提供市場數據分析以評估營銷工作成效應付第三方服務供應商的費用。

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。下表載列於往績期間五大廣告及營銷渠道應佔的廣告及營銷開支明細：

截至二零一九年十二月三十一日止年度

渠道 ⁽¹⁾	廣告及 營銷開支 (人民幣千元)	佔廣告及 營銷開支總額 的百分比 (%)
渠道A	29,390	54.0
渠道B ⁽²⁾	8,954	16.4
渠道C	4,468	8.2
渠道D	2,107	3.9
渠道E	1,957	3.6
總計	46,876	86.1

附註：

- (1) 由於截至最後可行日期仍未獲得五大廣告及營銷渠道的同意，故並無披露彼等的身份。
- (2) 渠道B為一間數字營銷及廣告服務供應商，在中國各種營銷及廣告渠道上為我們的遊戲發佈線上廣告。

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。

財務資料

截至二零二零年十二月三十一日止年度

渠道 ⁽¹⁾	廣告及 營銷開支 (人民幣千元)	佔廣告及 營銷開支總額 的百分比 (%)
渠道A	31,054	55.1
渠道B ⁽²⁾	7,323	13.0
渠道C	6,858	12.2
渠道F	1,900	3.4
渠道E	854	1.5
總計	47,989	85.2

附註：

- (1) 由於截至最後可行日期仍未獲得五大廣告及營銷渠道的同意，故並無披露彼等的身份。
- (2) 渠道B為一間數字營銷及廣告服務供應商，在中國各種營銷及廣告渠道上為我們的遊戲發佈線上廣告。

截至二零二一年十二月三十一日止年度

渠道 ⁽¹⁾	廣告及 營銷開支 (人民幣千元)	佔廣告及 營銷開支總額 的百分比 (%)
渠道A	40,730	53.3
渠道E	12,388	16.2
渠道G	7,609	10.0
渠道H	4,158	5.4
渠道B ⁽²⁾	1,802	2.4
總計	66,687	87.3

附註：

- (1) 由於截至最後可行日期仍未獲得五大廣告及營銷渠道的同意，故並無披露彼等的身份。
- (2) 渠道B為一間數字營銷及廣告服務供應商，在中國各種營銷及廣告渠道上為我們的遊戲發佈線上廣告。

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。

財務資料

截至二零二二年六月三十日止六個月

渠道 ⁽¹⁾	廣告及 營銷開支 (人民幣千元)	佔廣告及 營銷開支總額 的百分比 (%)
渠道A	23,134	34.2
渠道G	22,453	33.1
渠道E	11,179	16.5
渠道H	2,648	3.9
渠道I	1,509	2.2
總計	60,923	89.9

附註：

(1) 由於截至最後可行日期仍未獲得五大廣告及營銷渠道的同意，故並無披露彼等的身份。

一般及行政開支

於往績期間，一般及行政開支分別約為人民幣23.2百萬元、人民幣21.1百萬元、人民幣34.6百萬元及人民幣17.5百萬元，佔相應期間總收益約6.1%、5.2%、7.5%及5.9%。下表載列於所示期間一般及行政開支的實際金額及佔一般及行政開支總額的百分比明細：

	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	%
僱員福利及薪金	8,413	36.2	9,955	47.1	10,640	30.8	5,011	22.7	6,011	34.4
[編纂]開支	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
稅項及徵費	1,712	7.4	2,061	9.8	2,383	6.9	916	4.2	1,708	9.8
辦公室開支	675	2.9	977	4.6	1,081	3.1	478	2.2	613	3.5
其他專業服務費及核數師薪酬	1,567	6.7	777	3.7	1,900	5.5	1,162	5.3	1,448	8.3
使用權資產折舊	225	1.0	245	1.2	346	1.0	106	0.5	226	1.3
差旅開支	468	2.0	196	0.9	212	0.6	83	0.4	28	0.2
無形資產攤銷	3,328	14.3	153	0.7	158	0.5	78	0.4	132	0.8
物業、廠房及設備折舊	119	0.5	147	0.7	161	0.5	73	0.3	80	0.5
版權費	748	3.2	—	—	—	—	—	—	209	1.2
其他*	1,772	7.7	1,838	8.7	1,851	5.3	897	3.9	1,313	7.4
總計	23,225	100.0	21,119	100.0	34,589	100.0	22,062	100.0	17,461	100.0

* 其他主要包括電信費、招聘費、水電費、大廈管理費及租賃開支。

財務資料

一般及行政開支主要計有(i)一般及行政人員的僱員福利及薪金；(ii)[編纂]開支；(iii)稅項及徵費，主要包括增值稅調整及中國其他相關稅項；(iv)辦公室開支；(v)其他專業服務費及核數師薪酬；(vi)使用權資產折舊；(vii)差旅開支；(viii)無形資產攤銷；(ix)物業、廠房及設備折舊；及(x)版權費，即就尚未推出的遊戲向知識產權持有人應付的特許費。

研發開支

於往績期間，研發開支分別約為人民幣40.1百萬元、人民幣45.2百萬元、人民幣62.7百萬元及人民幣37.5百萬元，佔相應期間總收益約10.6%、11.2%、13.6%及12.7%。下表載列於所示期間研發開支的實際金額及佔研發開支總額的百分比明細：

	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	%
僱員福利及薪金	35,774	89.2	40,789	90.2	55,552	88.6	23,528	91.6	32,580	86.9
使用權資產折舊	1,609	4.0	1,777	3.9	2,594	4.1	781	3.0	1,972	5.3
物業、廠房及設備折舊	851	2.1	1,067	2.4	1,211	1.9	539	2.1	699	1.9
平面設計開支及配音										
費用	1,319	3.3	849	1.9	2,383	3.8	596	2.3	1,791	4.8
其他*	539	1.4	750	1.6	965	1.6	245	1.0	466	1.1
總計	40,092	100.0	45,232	100.0	62,705	100.0	25,689	100.0	37,508	100.0

* 其他主要包括研發目的之水電費及辦公室開支及租賃開支。

研發開支主要計有(i)研發人員的僱員福利及薪金；(ii)使用權資產折舊；(iii)物業、廠房及設備折舊；及(iv)平面設計開支及配音費，包括為有關服務而應付外包服務供應商的開支。

金融資產減值虧損淨額／減值虧損撥回

金融資產的減值虧損乃由於貿易應收款項的估計減值虧損而確認。倘應收款項被視為無法收回，則其將於應收款項撥備中撇銷，而隨後收回先前撇銷的金額則計入減值撥回。截至二零一九年及二零二零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，我們的金融資產減值虧損淨額分別約為人民幣0.1百萬元、人民幣3.8百萬元及人民幣1.8百萬元。截至二零二一年十二月三十一日止年度，我們錄得金融資產減值虧損撥回約人民幣0.2百萬元。

財務資料

財務收入淨額

於往績期間，財務收入淨額分別約為人民幣1.5百萬元、人民幣0.4百萬元、人民幣0.7百萬元及人民幣0.6百萬元。利息收入主要為來自銀行存款的利息，利息開支主要為來自租賃負債的利息。我們亦錄得來自特許費及版權費累計利息的利息收入／開支。下表載列於所示期間的財務收入淨額明細：

	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 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 (未經審核)	二零二二年 人民幣千元
利息收入					
— 銀行存款	1,221	1,013	1,478	562	1,067
— 累計利息	498	—	—	—	—
	<u>1,719</u>	<u>1,013</u>	<u>1,478</u>	<u>562</u>	<u>1,067</u>
利息開支					
— 租賃負債	(195)	(172)	(437)	(79)	(349)
— 累計利息	—	(440)	(300)	(300)	(148)
	<u>(195)</u>	<u>(612)</u>	<u>(737)</u>	<u>(379)</u>	<u>(497)</u>
總計	<u>1,524</u>	<u>401</u>	<u>741</u>	<u>183</u>	<u>570</u>

所得稅開支／(抵免)

下表載列於所示期間的所得稅開支／(抵免)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 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 (未經審核)	二零二二年 人民幣千元
即期稅項	4,593	3,370	820	—	4,470
遞延所得稅	259	696	1,516	(1,858)	(919)
	<u>4,852</u>	<u>4,066</u>	<u>2,336</u>	<u>(1,858)</u>	<u>3,551</u>

開曼群島及英屬維爾京群島稅項

本公司根據開曼群島公司法於開曼群島註冊成立為一家獲豁免有限公司，並因此獲豁免於開曼群島繳納所得稅。此外，根據英屬維爾京群島《國際商業公司法》成立的本集團實體獲豁免繳納英屬維爾京群島所得稅。

財務資料

香港稅項

香港利得稅以應課稅溢利的稅率16.5%計算。由於截至二零一九年、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具有充足結轉可抵銷估計應課稅溢利之累計稅務虧損，故並無就香港利得稅作撥備。

中國稅項

根據往績期間的現行中國企業所得稅法，我們的中國附屬公司、中國經營實體須按法定稅率25%繳稅，惟若干受鼓勵經濟領域的合資格企業可享受稅項優惠待遇。

符合「高新技術企業」(「**高新技術企業**」)資格的企業可享受15%的優惠企業所得稅率。望塵科技於二零一九年十二月取得高新技術企業資格，並可於截至二零一九年及二零二零年十二月三十一日止年度按15%的優惠稅率繳納企業所得稅。望塵科技於截至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按25%的稅率繳納企業所得稅。

位於前海深港合作區的企業，如果其主要業務屬前海深港合作區企業所得稅指數(二零二一年)中所列的業務，且該主要業務的收益佔總收益的60%以上，則可享有15%的優惠企業所得稅率。外商獨資企業符合「深圳前海深港現代服務業合作區企業所得稅優惠政策」的要求及於截至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按較低的優惠企業所得稅率15%繳稅。

自二零一八年起，根據中國國家稅務總局頒佈的相關法律及法規，從事研發活動的企業亦有權於釐定年內的應課稅溢利時，要求將所產生的合資格研發開支最多175%作為可扣稅開支。於往績期間，本集團已於釐定應課稅溢利時就中國經營實體的相關扣減作出最佳估計。

根據適用中國稅項規例，就因二零零八年一月一日後所得溢利向外國投資者分派來自於中國成立之企業的股息徵收10%預扣稅。倘中國與外國投資者所屬司法權區之間定有稅務條約，則可按較低預扣稅率繳稅。就本集團而言，適用稅率為10%及或會減少至5%(倘若干標準能符合中國與香港的雙重徵稅安排項下的要求)。因此，本集團須就中國附屬公司就二零零八年一月一日起所得溢利而向海外投資者分派之股息繳交預扣稅。

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，所得稅開支分別約為人民幣4.9百萬元、人民幣4.1百萬元、人民幣2.3百萬元及人民幣3.6百萬元。同期的實際稅率分別約為9.6%、9.1%、5.6%及14.9%。

財務資料

各期間的經營業績比較

截至二零二二年六月三十日止六個月與截至二零二一年六月三十日止六個月比較

收益

收益由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣181.0百萬元增加約人民幣113.8百萬元或62.9%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣294.8百萬元，主要由於本集團自二零二一年下半年起一直在向海外市場(例如香港、南韓、越南及日本)拓展《最佳11人 — 冠軍球會》，大幅提升期內註冊用戶總數、平均每日活躍用戶、平均每月活躍用戶、平均每月付費用戶及每付費用戶平均收益，導致來自《最佳11人 — 冠軍球會》的收益從截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣32.7百萬元增加約人民幣123.1百萬元或376.5%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣155.8百萬元。有關《最佳11人 — 冠軍球會》在往績期間的運營數據的更多詳情，請參閱本文件「業務 — 遊戲組合 — 現有遊戲組合」一節。截至二零二二年六月三十日止六個月，來自《NBA籃球大師》的收益亦由二零二一年同期的約人民幣80.7百萬元輕微增加約人民幣3.0百萬元或3.7%至約人民幣83.7百萬元。該等收益增長貢獻被來自《足球大師》的收益由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣67.5百萬元減少約人民幣12.2百萬元或18.1%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣55.3百萬元所部分抵銷，因為本集團在遊戲生命週期的後期穩定成熟期，將較少的廣告及營銷開支用於挽留及在遊戲方面付費傾向及購買能力較低的非活躍及忠誠度較低的用戶。儘管來自遊戲的收益減少，《足球大師》的每付費用戶平均收益於截至二零二二年六月三十日止六個月保持持續增長，達到人民幣1,442元，而二零二一年的每付費用戶平均收益則為人民幣1,371元。

收益成本

收益成本由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣98.3百萬元增加約人民幣47.6百萬元或48.4%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣145.9百萬元。收益成本增加主要歸因於(i)應付平台佣金開支增加約人民幣33.1百萬元或47.8% (與我們的收益增長一致)，其主要歸因於自二零二一年下半年起在海外市場(如香港、南韓、越南及日本)推出《最佳11人 — 冠軍球會》，大大刺激了遊戲於截至二零二二年六月三十日止六個月的平均每月付費用戶及每付費用戶平均收益；(ii)特許權開支增加約人民幣10.6百萬元或55.3% (與我們的收益增長一致)，因我們的若干知識產權特許安排訂明我們產生的收入的收益分成；(iii)員工成本增加約人民幣2.2百萬元或59.7%，其主要由於截至二零二二年六月三十日止六個月的維護、運營及客戶服務部門員工人數增加；及(iv)服務器使用費用增加約人民幣2.3百萬元或81.0%，其主要歸因於我們擴大雲服務器服務的容量，以支持我們在中國及海外市場推出現有遊戲及正在籌備的新遊戲後對服務器使用的預期需求激增。由於截至二零二二年六月三十日止六個月內，我們與第三方出版商的合作減少，導致對第三方出版商的收益分成減少約人民幣1.0百萬元或30.2%，部分抵消了這一增長。

財務資料

毛利及毛利率

基於上述原因，毛利由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣82.6百萬元增加約人民幣66.3百萬元或80.3%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣148.9百萬元。毛利率由截至二零二一年六月三十日止六個月的約45.7%增加至截至二零二二年六月三十日止六個月的約50.5%。毛利率增加主要由於我們成功拓展海外市場，特別是自二零二一年下半年起在香港、南韓、越南及日本推出《最佳11人 — 冠軍球會》。如上所述，支付平台的佣金費用在收益成本中的佔比最大，於截至二零二二年六月三十日止六個月佔總收益成本約70.1%。因此，加上我們來自海外市場的收入比例增加，而海外發行平台收取的佣金費率又較中國本地發行平台低約30個基點，我們向平台支付的佣金費用增幅相對低於截至二零二二年六月三十日止六個月的收益增幅，使毛利率有所提升。

其他收益／(虧損)淨額

其他淨收益由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣0.7百萬元增加約人民幣0.3百萬元或42.9%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣1.0百萬元，主要由於與二零二一年同期相比，我們於截至二零二二年六月三十日止六個月的匯兌收益淨額增加約人民幣2.1百萬元，惟被[編纂]前可換股債券的公平值虧損淨額約人民幣1.3百萬元(根據按公平值計入損益的[編纂]前可換股債券延期的公平值收益抵銷按公平值計入損益的[編纂]前可換股債券的公平值虧損計算)，產生自根據本公司與Garena Ventures於二零二二年五月三十一日簽署的補充契據，將[編纂]前可換股債券的到期日從二零二二年六月六日延長至二零二三年六月六日所部分抵銷。

其他收入

其他收入由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣1.4百萬元增加約人民幣2.2百萬元或157.1%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣3.6百萬元，主要原因是(i)我們從當地政府部門獲得若干新的補助及／或津貼，例如來自深圳市政府為獎勵具有合資格研發能力的企業所提供的約人民幣1.5百萬元補助；及(ii)我們於截至二零二二年六月三十日止六個月，獲得的廣告收入約人民幣0.4百萬元。

財務資料

銷售及營銷開支

銷售及營銷開支由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣32.0百萬元增加約人民幣41.4百萬元或129.4%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣73.4百萬元，主要歸因於(i)廣告及營銷開支增加約人民幣39.4百萬元或139.2%，因為我們於截至二零二二年六月三十日止六個月為推廣《最佳11人 — 冠軍球會》在如香港、南韓、越南及日本等海外市場展開大型線上廣告活動。截至二零二二年六月三十日止六個月，在海外市場推廣《最佳11人 — 冠軍球會》的主要線上廣告活動，包括於整個期間在下列平台持續播放大型廣告影片：(i)Facebook，開銷約人民幣11.2百萬元，產生約513.1百萬次顯示(廣告在屏幕上顯示的次數)；(ii)Google，開銷約人民幣22.5百萬元，產生約880.0百萬次顯示；(iii)Tiktok，開銷約人民幣2.7百萬元，產生約316.3百萬次顯示；及(iv)Twitter，開銷約人民幣1.5百萬元，產生約220.1百萬次顯示；及(ii)銷售及營銷員工的僱員福利及薪金增加約人民幣1.5百萬元或44.2%，因銷售及營銷團隊從截至二零二一年六月三十日止六個月的34名員工擴大到截至二零二二年六月三十日止六個月的46名員工。

一般及行政開支

一般及行政開支由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣22.1百萬元減少約人民幣4.6百萬元或20.8%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣17.5百萬元，主要歸因於[編纂]開支減少大約人民幣[編纂]元或[編纂]，被以下各項部分抵銷：(i)一般及行政人員的僱員福利及薪金增加約人民幣1.0百萬元或20.0%，主要歸因於期內宣佈的相關員工花紅增加；及(ii)稅項及徵費增加約人民幣0.8百萬元或86.5%，主要由於截至二零二二年六月三十日止六個月收益增加導致應付相關知識產權持有人的版權費用預扣稅增加。

研發開支

研發開支由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣25.7百萬元增加約人民幣11.8百萬元或45.9%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣37.5百萬元，主要歸因於(i)研發人員的僱員福利及薪金增加約人民幣9.1百萬元或38.5%，主要由於研發人員的數量從截至二零二一年六月三十日止六個月的163名增加至截至二零二二年六月三十日止六個月的203名，以開發我們正在開發中的新手機運動遊戲，且我們為獎勵優秀研發人員而提供加薪；(ii)使用權資產折舊增加約人民幣1.2百萬元或152.5%，因為我們於截至二零二二年六月三十日止六個月簽訂新租賃協議；及(iii)增加平面設計開支及配音費約人民幣1.2百萬元或200.5%，以支持我們的新手機運動遊戲的發展。

財務資料

金融資產減值虧損撥回／減值虧損淨額

我們於截至二零二一年六月三十日止六個月錄得金融資產減值虧損撥回約人民幣2,000萬元，而我們於截至二零二二年六月三十日止六個月錄得金融資產減值虧損淨額約人民幣1.8百萬元，因我們於期內就來自其中一名支付供應商的逾期未付款項約人民幣1.8百萬元計提貿易應收款項減值撥備。我們已採取措施，通過向支付供應商發出付款要求以收回欠款，我們的財務團隊密切關注有關款項的可收回性，並將繼續與支付供應商溝通，以獲得其預期結算的最新資訊。

財務收入淨額

財務收入淨額由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣0.2百萬元增加約人民幣0.4百萬元或200.0%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣0.6百萬元，主要歸因於銀行存款利息收入增加約人民幣0.5百萬元或89.9%。

除所得稅開支前溢利

除所得稅開支前溢利由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣5.2百萬元增加約人民幣18.7百萬元或359.6%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣23.9百萬元，這主要是由於以下各項的累計影響：(i)毛利大幅增加約人民幣66.3百萬元，主要歸因於《最佳11人 — 冠軍球會》成功擴展至其他海外市場；及(ii)一般及行政開支減少約人民幣4.6百萬元，主要由於[編纂]開支減少，被銷售及營銷開支增加約人民幣41.4百萬元以及研發開支增加約人民幣11.8百萬元部分抵銷，主要由於我們增加了廣告及營銷開支以在海外市場推廣《最佳11人 — 冠軍球會》及於截至二零二二年六月三十日止六個月內致力加強研發能力。

所得稅開支／抵免

我們於截至二零二一年六月三十日止六個月錄得所得稅抵免約人民幣1.9百萬元，因為望塵科技適用的企業所得稅率由二零二零年的15%變為二零二一年的25%，導致遞延稅項資產一次性增加。由於外商獨資企業在合約安排實施後自二零二一年七月一日起向望塵科技承擔與遊戲設計及開發有關的關鍵職能活動，望塵科技不再適用15%較低的優惠企業所得稅率。截至二零二二年六月三十日止六個月，我們錄得所得稅開支約人民幣3.6百萬元，主要由於截至二零二二年六月三十日止六個月的除所得稅前溢利較二零二一年同期增加約人民幣18.7百萬元或359.6%。

期內溢利

基於上述原因，期內溢利由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣7.0百萬元增加約人民幣13.3百萬元或190.0%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣20.3百萬元，主要由於上述除所得稅前溢利增加。

財務資料

截至二零二一年十二月三十一日止年度與截至二零二零年十二月三十一日止年度比較

收益

收益由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣404.7百萬元增加約人民幣55.2百萬元或13.6%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣459.9百萬元，主要由於來自《最佳11人 — 冠軍球會》的收益由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣41.4百萬元增加約人民幣106.8百萬元或258.0%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣148.2百萬元，因為(i)《最佳11人 — 冠軍球會》自二零二零年四月推出後，為一款處於生命週期初始增長期的遊戲，於二零二零年至二零二一年，在其註冊用戶總數、平均每日活躍用戶、平均每月活躍用戶、平均每月付費用戶及每付費用戶平均收益方面經歷快速增長；及(ii)本集團於二零二一年八月及九月在香港、南韓及越南推出《最佳11人 — 冠軍球會》，擴大海外市場。有關《最佳11人 — 冠軍球會》於往績期間的經營數據的進一步詳情，請參閱本文件「業務 — 遊戲組合 — 現有遊戲組合」一節。收益的增幅被以下各項部分抵銷：(i)來自《NBA籃球大師》的收益由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣216.5百萬元減少約人民幣39.8百萬元或18.4%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣176.7百萬元，因為本集團於二零二一年投入更多資源用於籌備及推出《最佳11人 — 冠軍球會》的各種外語版本，以及規劃我們正在開發的新手機運動遊戲，因此分散了管理層的精力以及我們為轉化更多《NBA籃球大師》非付款用戶為付費用戶而構思更多變現策略的資源。此外，因為本集團將繼續優化用戶體驗，遊戲於二零二一年上半年推出的若干新遊戲玩法逐漸於二零二一年下半年實現其預期的回報；及(ii)來自《足球大師》的收益由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣145.4百萬元減少約人民幣10.4百萬元或7.2%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣135.0百萬元，因為本集團有意於遊戲的生命週期穩定成熟期後期減少針對保留不活躍及忠誠度較低用戶的廣告及營銷開支，該等用戶付費傾向低及購買能力弱。

收益成本

收益成本由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。收益成本增加主要是由於：(i)應付平台的佣金增加約人民幣10.8百萬元或6.8%，與收益增長一致，主要由於《最佳11人 — 冠軍球會》在香港、南韓及越南等海外市場首次推出，大大刺激了二零二一年的遊戲平均每月付費用戶及每付費用戶平均收益；(ii)伺服器使用開支增加約人民幣2.8百萬元或60.3%，此乃主要由於雲伺服器的服務容量增加，以應付我們的海外

財務資料

市場擴張計劃，以支援我們在海外市場推出現有遊戲及正在開發的新遊戲後對伺服器使用的預計需求激增；及(iii)員工成本增加約人民幣2.6百萬元或43.6%，主要由於二零二一年我們的維護、運營及客戶服務部的員工人數增加。該增幅被我們於二零二一年與第三方發行商較少合作，導致與第三方發行商的收益分成減少約人民幣2.4百萬元或30.1%所部分抵銷。

毛利及毛利率

基於上述原因，毛利由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣180.4百萬元增加約人民幣41.1百萬元或22.8%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣221.5百萬元。毛利率由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約44.6%增加至截至二零二一年十二月三十一日止年度的48.2%。毛利率增加主要由於截至二零二一年十二月三十一日止年度，我們成功擴展到海外市場。加上截至二零二一年十二月三十一日止年度，我們來自海外市場的收入比例增加，而海外發行平台收取的佣金費率又較中國本地發行平台低約30個基點，我們向平台支付的佣金費用增幅相對低於截至二零二一年十二月三十一日止年度的收益增幅。

其他收益／(虧損)淨額

其他虧損淨額由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣4.9百萬元減少約人民幣3.8百萬元至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣1.1百萬元，主要由於我們於二零二一年錄得匯兌收益淨額約人民幣0.1百萬元，而二零二零年錄得匯兌虧損淨額約人民幣5.2百萬元。截至二零二一年十二月三十一日止年度，因[編纂]前可換股債券的公平值虧損而導致我們錄得按公平值計入損益的金融負債的公平值虧損約人民幣1.5百萬元。

其他收入

其他收入由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣1.9百萬元增加約人民幣1.4百萬元或73.7%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣3.3百萬元，主要由於我們從當地政府部門收到若干新補助及／或補貼所致，如工業和信息化部為支持企業提高服務或產品品質及品牌知名度而提供的人民幣0.8百萬元資助，以及深圳市科學技術協會為支持深圳高科技及創新公司的研發活動而提供的約人民幣0.8百萬元的補貼。

銷售及營銷開支

銷售及營銷開支由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣62.9百萬元增加約人民幣22.7百萬元或36.1%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣85.6百萬元，主要由於(i)廣告及營銷開支增加約人民幣20.1百萬元或35.8%，因為加大營銷力度來宣傳《最佳11人 — 冠軍球會》，例如(i)我們於二零二一年八月推出《最佳11人 — 冠軍球會》越南版後，委聘一名遊戲大使；及(ii)於二零二一年八月及九月在香港、越南及南韓推出《最佳

財務資料

11人 — 冠軍球會》外語版本時，於二零二一年下半年進行大規模線上廣告活動；及(iii)繼我們的銷售及營銷團隊由截至二零二零年十二月三十一日止年度的33名員工擴大至截至二零二一年十二月三十一日止年度的41名員工後，僱員福利及薪金增加約人民幣2.0百萬元或33.7%。

一般及行政開支

一般及行政開支由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣21.1百萬元增加約人民幣13.5百萬元或64.0%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣34.6百萬元。該增加主要是由於(i)為籌備[編纂]，[編纂]開支增加約人民幣[編纂]元或[編纂]；及(ii)其他專業服務費及核數師薪酬增加約人民幣1.1百萬元或144.5%。

研發開支

研發開支由截至二零二零年十二月三十一日止年度的人民幣45.2百萬元增加約人民幣17.5百萬元或38.7%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣62.7百萬元。該增長主要是由於(i)僱員福利及薪金增加約人民幣14.8百萬元或36.2%，原因是研發人員的人數由截至二零二零年十二月三十一日止年度的169人增加至截至二零二一年十二月三十一日止年度的186人，以及研發人員的平均薪金增加，以保持研發實力；(ii)平面設計開支及配音費用增加約人民幣1.5百萬元或約180.7%，以支持開發新的手機運動遊戲；及(iii)使用權資產折舊增加約人民幣0.8百萬元或46.0%，因為我們於二零二一年為位於前海的新辦公室簽訂新租賃協議。

金融資產減值虧損撥回／減值虧損淨額

截至二零二一年十二月三十一日止年度，我們錄得金融資產減值虧損撥回約人民幣0.2百萬元，而截至二零二零年十二月三十一日止年度則為減值虧損淨額約人民幣3.8百萬元，主要是由於我們於截至二零二零年十二月三十一日止年度為其中一名過往主要供應商的逾期款項計提減值撥備，而截至二零二一年十二月三十一日止年度並無作出有關撥備。有關其中一名過往主要供應商的逾期款項的更多詳情，載於本節「各期間的經營業績比較 — 截至二零二零年十二月三十一日止年度與截至二零一九年十二月三十一日止年度比較 — 金融資產減值虧損淨額」一段。

財務收入淨額

財務收入淨額由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣0.4百萬元增加約人民幣0.3百萬元或75.0%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣0.7百萬元，主要由於銀行存款的利息收入增加約人民幣0.5百萬元或45.9%。

財務資料

除所得稅開支前溢利

除所得稅開支前溢利由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣44.8百萬元減少約人民幣3.1百萬元或6.9%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣41.7百萬元，主要由於以下各項的累計影響：(i)銷售及營銷開支增加約人民幣22.7百萬元，主要由於我們就在海外市場推出《最佳11人 — 冠軍球會》涉及的支援廣告及營銷開支上升；(ii)研發開支增加約人民幣17.5百萬元，主要由於研發人員的僱員福利及薪金增加；及(iii)一般及行政開支增加約人民幣13.5百萬元，主要由於[編纂]開支增加，惟被毛利增加約人民幣41.1百萬元部分抵銷，主要由於我們於截至二零二一年十二月三十一日止年度成功擴大《最佳11人 — 冠軍球會》的海外市場。

所得稅開支

所得稅開支由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣4.1百萬元減少約人民幣1.8百萬元或43.9%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣2.3百萬元，乃由於合資格研發開支增加，導致超額抵扣的稅務影響由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣4.9百萬元增加約人民幣3.4百萬元或69.0%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣8.3百萬元。

年內溢利

基於上述原因，年內溢利由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣40.7百萬元減少約人民幣1.3百萬元或3.2%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣39.4百萬元。我們的純利率由二零二零年的約10.1%下降至二零二一年的8.6%，主要由於上述除所得稅前溢利減少。

截至二零二零年十二月三十一日止年度與截至二零一九年十二月三十一日止年度比較

收益

收益由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣378.6百萬元增加約人民幣26.1百萬元或6.9%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣404.7百萬元，此乃由於以下綜合影響所致：(i)自二零二零年四月推出以來，截至二零二零年十二月三十一日止年度，《最佳11人 — 冠軍球會》所得收益約為人民幣41.4百萬元；及(ii)經我們成功爭取到著名NBA籃球員Carmelo Anthony擔任遊戲大使，以及相應推出新遊戲內的推廣活動及若干遊戲更新以提升用戶的遊戲體驗後，《NBA籃球大師》所得收益由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣195.9百萬元增加約人民幣20.6百萬元或10.5%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣216.5百萬元，惟被以下各項部分抵銷：(i)《足球大師》所

財務資料

得收益由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣174.7百萬元減少約人民幣29.3百萬元或16.8%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣145.4百萬元，因為本集團年內對該遊戲的營銷工作較少；及(ii)《冠軍中超OL》所得收益由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣7.2百萬元減少約人民幣6.3百萬元至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣0.9百萬元，乃由於該遊戲於二零二零年八月終止運營。

收益成本

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。收益成本的增加主要由於二零二零年四月推出《最佳11人 — 冠軍球會》導致(i)應付予平台的佣金增加約人民幣14.4百萬元或10.1%；(ii)我們的許可費增加約人民幣7.6百萬元或18.9%；及(iii)伺服器使用開支增加約人民幣0.9百萬元或23.4%。這一增長被與第三方發行商攤分收益由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣14.8百萬元減少約人民幣6.7百萬元或45.3%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣8.1百萬元所部分抵銷，因《冠軍中超OL》於二零二零年八月終止運營。

毛利及毛利率

基於上述原因，毛利由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣171.1百萬元增加約人民幣9.3百萬元或5.4%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣180.4百萬元。毛利率維持相對穩定，於截至二零一九年及二零二零年十二月三十一日止兩個年度分別為45.2%及44.6%。

其他收益／(虧損)淨額

截至二零一九年十二月三十一日止年度，我們錄得其他收益淨額約人民幣0.7百萬元，而截至二零二零年十二月三十一日止年度則為其他虧損淨額約人民幣4.9百萬元。此乃主要由於二零二零年產生匯兌虧損淨額約人民幣5.2百萬元，主要由於我們等值約人民幣67.4百萬元的美元現金存款在美元與人民幣之間出現匯率波動。

其他收入

其他收入由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣1.0百萬元增加約人民幣0.9百萬元至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣1.9百萬元，因為我們從當地政府部門收到若干新補助及／或補貼。

銷售及營銷開支

銷售及營銷開支由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣60.3百萬元增加約人民幣2.6百萬元或4.3%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣62.9百萬元，主要由於(i)廣告及營銷開支增加約人民幣1.8百萬元，因為我們實施更多營銷措施宣傳我們的遊戲，我們邀請Fernando Torres及Carmelo Anthony成為我們的品牌大使，出現在

財務資料

我們的社交媒體頻道及其他視頻直播平台上；及(ii)銷售及營銷團隊由截至二零一九年十二月三十一日止年度的22人擴大至截至二零二零年十二月三十一日止年度的29人後，僱員福利及薪金增加約人民幣0.8百萬元。

一般及行政開支

一般及行政開支由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣23.2百萬元減少約人民幣2.1百萬元或9.1%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣21.1百萬元，主要由於(i)無形資產攤銷減少約人民幣3.2百萬元，因為《最佳11人 — 冠軍球會》已於二零二零年四月起推出，而於年內餘下時間內，並無為未推出的遊戲簽署新知識產權特許協議；及(ii)其他法律及專業顧問費減少約人民幣0.8百萬元，惟被一般及行政員工的僱員福利及薪金增加約人民幣1.5百萬元所部分抵銷。

研發開支

研發開支由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣40.1百萬元增加約人民幣5.1百萬元或12.7%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣45.2百萬元，主要由於研發員工的僱員福利及薪金增加約人民幣5.0百萬元。

金融資產減值虧損淨額

金融資產減值虧損淨額由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣0.1百萬元增加約人民幣3.7百萬元至截至二零二零年十二月三十一日止年度的人民幣3.8百萬元，主要是由於在二零二零年就其中一名過往主要供應商結欠本公司未付金額約人民幣3.7百萬元之逾期款項而計提貿易應收款項的減值撥備。由於該款項已長期未獲償還，有關欠款違反該供應商與我們之間的合作協議，我們採取措施，通過向該供應商重複發出付款要求收回約人民幣3.7百萬元之未償還款項。我們的財務團隊密切監察這筆款項的可收回性，並持續與該供應商溝通，以獲得其預期結算的最新情況。然而，於二零二零年十二月三十一日，該供應商仍無法遵照其建議結付時間表，而我們未有向該供應商收回未償付金額。有鑒於此，我們於截至二零二零年十二月三十一日止年度就此金額計提減值撥備。於往績期間，我們已與該供應商訂立第三方發行協議，以通過其平台發行《足球大師》、《NBA籃球大師》及《冠軍中超OL》。在上述第三方發行協議到期後，董事確認，本集團不打算重續或延長有關協議，亦不擬繼續與該供應商維持業務關係。

財務收入淨額

財務收入淨額由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣1.5百萬元減少約人民幣1.1百萬元至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣0.4百萬元，主要是由

財務資料

於(i)從二零一九年應付特許費及版權費的利息增加的利息收入淨額，轉為於二零二零年應付特許費及版權費的利息增加的利息開支淨額；及(ii)銀行存款的利息收入減少約人民幣0.2百萬元。

除所得稅開支前溢利

除所得稅開支前溢利由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣50.5百萬元減少約人民幣5.7百萬元或11.3%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣44.8百萬元，主要是由於以下各項的累計影響所致：(i)因美元與人民幣之間的匯率波動而產生約人民幣5.2百萬元匯兌虧損淨額；(ii)研發開支增加約人民幣5.1百萬元，主要由於研發員工的僱員福利及薪金增加約人民幣5.0百萬元；及(iii)金融資產減值虧損淨額增加約人民幣3.7百萬元，原因為在二零二零年，其中一名過往主要供應商結欠本公司未支付金額約人民幣3.7百萬元之逾期款項而計提貿易應收款項的減值撥備，主要被截至二零二零年十二月三十一日止年度推出《最佳11人 — 冠軍球會》所增加的毛利約人民幣9.3百萬元所部分抵銷。

所得稅開支

所得稅開支由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣4.9百萬元減少約人民幣0.8百萬元或16.3%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣4.1百萬元，乃由於二零二零年的除稅前溢利減少。

年內溢利

基於上述原因，年內溢利由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣45.7百萬元減少約人民幣5.0百萬元或10.9%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣40.7百萬元。我們的純利率由二零一九年的約12.1%略微下降至二零二零年的10.1%，主要由於上述除所得稅開支前溢利減少。

流動資金及資本資源

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[編纂])撥付我們的現金需求。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。就呈列綜合現金流量表而言，現金及現金等價物包括手頭現金及活期存款，其價值變動風險極微。我們一般將多餘現金存入計息銀行賬戶及活期賬戶。

我們需要現金主要用於運營及一般運營資金需要。展望未來，我們相信，我們的流動資金需求將通過以下各項滿足：動用經營活動所得現金、現有現金及銀行結餘、[編纂]以及不時及適時從資本市場籌集的其他可能股權及債務融資。

財務資料

現金流量

下表載列我們於所示期間的現金流量概要：

	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 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
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)
現金及現金等價物的增加／ (減少)淨額	74,273	24,362	26,021	(38,255)	(1,284)
於年／期終的現金及現金等價物	145,032	163,723	188,410	124,776	188,493

經營活動所得現金淨額

經營活動所得現金的主要來源包括遊戲產生的收益。經營活動所用現金主要用於資助遊戲的開發、發行及運營。

截至二零二二年六月三十日止六個月，經營活動所得現金淨額約為人民幣11.8百萬元，主要反映以下各項的綜合影響：(i)除所得稅前溢利約人民幣23.9百萬元；(ii)無形資產攤銷調整約人民幣9.0百萬元，主要歸因於現有及新知識產權特許協議(如就《NBA籃球大師》與NBA及NBPA的協議以及《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》與FIFPro的協議)項下的攤銷；(iii)運營資金變動，主要包括貿易應收款項、預付款項及其他應收款項增加約人民幣28.6百萬元及合約負債增加約人民幣7.0百萬元；及(iv)使用權資產折舊約人民幣3.1百萬元，主要由於期內簽訂新租賃協議，惟被已付所得稅約人民幣4.2百萬元部分抵銷。

截至二零二一年十二月三十一日止年度，經營活動所得現金淨額約為人民幣67.8百萬元，主要反映以下各項的綜合影響：(i)除所得稅前溢利約人民幣41.7百萬元；(ii)無形資產攤銷的調整約人民幣19.4百萬元，主要由於現有及新知識產權特許協議項下的攤銷所致，例如與NBA及NBPA的《NBA籃球大師》及與FIFPro的《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》；(iii)運營資金變動，主要包括貿易應收款項、預付款項及其他應收款項增加約為人民幣16.8百萬元、貿易及其他應付款項增加約人民幣10.4百萬元，以及合約負債增加約人民幣6.9百萬元；(iv)使用權資產折舊約人民幣4.1百萬元，主要由於我們於二零二一年為位於前海的新辦公室簽訂新租賃協議；及(v)調整匯兌差額約人民幣3.1百萬元，惟被約人民幣3.6百萬元的已付所得稅所部分抵銷。

財務資料

截至二零二一年六月三十日止六個月，本公司經營活動所得現金淨額約為人民幣2.3百萬元，主要反映以下綜合影響：(i)本公司除所得稅前溢利約人民幣5.2百萬元；(ii)無形資產攤銷調整約人民幣9.7百萬元，主要由於根據我們現有及新的知識產權特許協議(例如《NBA籃球大師》的NBA及NBPA以及《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》的FIFPro)進行攤銷；(iii)運營資金變動，主要包括貿易應收款項、預付款項及其他應收款項增加約人民幣13.4百萬元，貿易及其他應付款項增加約人民幣1.1百萬元；(iv)使用權資產折舊約人民幣1.2百萬元；及(v)匯兌差額調整約人民幣1.4百萬元，已就已付所得稅部分抵銷約人民幣3.4百萬元。

截至二零二零年十二月三十一日止年度，經營活動所得現金淨額約為人民幣77.7百萬元，主要反映以下各項的綜合影響：(i)錄得除所得稅前溢利約人民幣44.8百萬元；(ii)與FIFPro就《足球大師》重續知識產權特許協議，加上與兩個足球俱樂部就《最佳11人 — 冠軍球會》及《足球大師》簽訂知識產權特許協議，產生無形資產攤銷調整約人民幣19.3百萬元；(iii)運營資金變動，主要包括貿易應收款項、預付款項及其他應收款項減少約人民幣4.2百萬元及合約負債增加約人民幣8.4百萬元；及(iv)匯兌差額調整約人民幣6.7百萬元，惟被已付所得稅約人民幣7.2百萬元所部分抵銷。

截至二零一九年十二月三十一日止年度，經營活動所得現金淨額約為人民幣90.6百萬元，主要由於(i)除所得稅前溢利約人民幣50.5百萬元；(ii)無形資產攤銷調整約人民幣18.5百萬元，由於我們就《NBA籃球大師》與NBA及NBPA重續知識產權特許協議，並與一個新足球俱樂部就《最佳11人 — 冠軍球會》訂立知識產權特許協議；及(iii)運營資金變動，主要包括貿易應收款項、預付款項及其他應收款項減少約人民幣12.2百萬元及貿易及其他應付款項增加約人民幣14.9百萬元，惟被已付所得稅約人民幣5.4百萬元部分抵銷。

投資活動所用現金淨額

投資活動所用現金淨額主要反映購買按公平值計入損益的金融資產；購買物業、廠房及設備；購買無形資產所用現金；惟被出售按公平值計入損益的金融資產所得款項所抵銷。

截至二零二二年六月三十日止六個月，投資活動所用現金淨額約為人民幣8.9百萬元，主要反映以下各項的綜合影響：(i)因投資理財產品購買按公平值計入損益的金融資產約人民幣19.8百萬元；(ii)購買無形資產約人民幣6.5百萬元，代表從運動聯盟、運動協會及運動俱樂部取得使用其商標及產品的知識產權，包括但不限於使用其品牌名稱、體育場館形象、品牌應用手冊、球衣、個別球員姓名及形象的權利；及(iii)購買物業、廠房及設備約人民幣2.5百萬元，惟因截至二零二二年六月三十日止六個月銷售所購買的理財產品而被出售按公平值計入損益的金融資產的所得款項約人民幣19.8百萬元部分抵銷。

財務資料

截至二零二一年十二月三十一日止年度，投資活動所用現金淨額約為人民幣18.5百萬元，主要反映投資理財產品而購買的按公平值計入損益的金融資產人民幣111.5百萬元，、購買無形資產約人民幣19.5百萬元，指向著名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部獲得的使用其商標及產品的知識產權，包括但不限於使用其品牌名稱、運動場館形象、品牌的應用手冊、球衣、個別球員的名字及形象的權利，以及購買物業、廠房及設備約人民幣4.6百萬元的綜合影響，惟被年內出售所購買的理財產品，導致出售按公平值計入損益的金融資產的所得款項約人民幣113.0百萬元以及關聯方還款人民幣4.1百萬元所部分抵銷。

截至二零二一年六月三十日止六個月，投資活動所用現金淨額約為人民幣20.8百萬元，主要反映以下綜合影響：(i)因投資理財產品而購買按公平值計入損益的金融資產人民幣74.6百萬元；(ii)購買無形資產約人民幣8.5百萬元，即從運動聯盟、運動協會及運動俱樂部取得知識產權以使用其商標及產品，包括但不限於使用其品牌名稱、體育場形象、品牌應用手冊、球衣、個別球員姓名及形象的權利，惟被於截至二零二一年六月三十日止六個月內出售所購理財產品而出售按公平值計入損益的金融資產所得款項約人民幣59.8百萬元；及來自關聯方的還款約人民幣4.1百萬元部分抵銷。

截至二零二零年十二月三十一日止年度，投資活動所用現金淨額約為人民幣30.2百萬元，主要反映以下各項的綜合影響：購買按公平值計入損益的金融資產約人民幣104.7百萬元，乃由於投資理財產品、購買無形資產約人民幣23.6百萬元，即知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部使用其商標及產品的知識產權，包括但不限於使用其品牌名稱、球場圖像、品牌應用手冊、球衣、個別球員姓名及圖像的權利、墊款予關聯方人民幣4.0百萬元及購買物業、廠房及設備約人民幣2.1百萬元，惟被出售按公平值計入損益的金融資產的所得款項約人民幣104.0百萬元所部分抵銷，乃由於年內出售已購入的理財產品。

截至二零一九年十二月三十一日止年度，投資活動所用現金淨額約為人民幣4.3百萬元，主要反映下列各項的綜合影響：投資理財產品導致購買按公平值計入損益的金融資產約人民幣55.5百萬元；及主要由於NBA及NBPA及FIFPro的知識產權特許分別約人民幣8.0百萬元及約人民幣3.2百萬元，導致購買無形資產約人民幣13.6百萬元，惟被因年內出售已購入的理財產品而出售按公平值計入損益的金融資產所得款項約人民幣65.8百萬元所部分抵銷。

融資活動所用現金淨額

融資活動所用現金主要反映已付股息、[編纂]開支付款及租賃負債本金部分付款，部分被發行按公平值計入損益的金融負債(即[編纂]前可換股債券)的[編纂]所抵銷。

財務資料

截至二零二二年六月三十日止六個月，融資活動所用現金淨額約為人民幣4.3百萬元，主要反映支付租賃負債的本金部分約人民幣2.7百萬元及支付[編纂]開支約人民幣[編纂]元的合併影響。

截至二零二一年十二月三十一日止年度，融資活動所用現金淨額約為人民幣23.3百萬元，主要反映已付股息人民幣80.0百萬元、支付租賃負債本金部分約人民幣4.2百萬元以及支付[編纂]開支約人民幣2.9百萬元的綜合影響，惟被發行[編纂]前可換股債券的[編纂]約人民幣[編纂]元所部分抵銷。

截至二零二一年六月三十日止六個月，融資活動所用現金淨額約為人民幣19.7百萬元，主要反映已付股息人民幣80.0百萬元、支付[編纂]開支約人民幣[編纂]元的綜合影響，惟被發行[編纂]前可換股債券[編纂]約人民幣64.2百萬元部分抵銷。

截至二零二零年十二月三十一日止年度，融資活動所用現金淨額約為人民幣23.2百萬元，主要反映已付股息人民幣20.0百萬元、租賃負債本金部分付款約人民幣2.4百萬元及[編纂]開支付款約人民幣[編纂]元的綜合影響。

截至二零一九年十二月三十一日止年度，融資活動所用現金淨額約為人民幣12.0百萬元，主要反映已付股息人民幣8.0百萬元、支付租賃負債本金部分約人民幣2.7百萬元及[編纂]開支付款約人民幣[編纂]元的綜合影響。

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。

財務資料

關於若干主要綜合財務狀況表討論

下表載列截至所示日期來自綜合財務狀況表的甄選資料，其摘錄自本文件附錄一會計師報告所載綜合財務報表。

	於十二月三十一日			於二零二二年	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	十月三十一日
	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
	(經審核)	(經審核)	(經審核)	(經審核)	(未經審核)
流動資產					
貿易應收款項	27,392	20,321	35,598	52,251	43,210
預付款項、按金及其他應收款項	8,221	8,535	15,942	18,073	16,571
即期所得稅應收款項	—	250	567	2,928	688
應收非控股權益款項	1,865	1,865	1,715	675	675
應收股東款項	120	48	—	—	—
應收關聯方款項	232	4,136	36	—	—
按公平值計入損益的金融資產	—	999	—	—	7,500
合約費用	8,723	11,632	13,108	14,870	16,506
短期銀行存款	90	85	83	—	—
現金及現金等價物	145,032	163,723	188,410	188,493	218,002
	191,675	211,594	255,459	277,290	303,152
流動負債					
貿易應付款項	43,307	41,031	30,617	31,982	38,481
其他應付款項及應計費用	26,690	27,810	39,632	35,202	39,051
合約負債	20,541	28,934	35,853	42,823	47,642
即期所得稅負債	6,737	3,121	611	3,262	3,691
租賃負債	1,737	2,082	4,558	6,736	6,730
按公平值計入損益的金融負債	—	—	65,642	66,956	66,956
	99,012	102,978	176,913	186,961	202,551
流動資產淨值	92,663	108,616	78,546	90,329	100,601

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，流動資產淨值分別約為人民幣92.7百萬元、人民幣108.6百萬元、人民幣78.5百萬元及人民幣90.3百萬元。

財務資料

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)經營活動所得現金及現金等價物增加約人民幣18.7百萬元，主要源於我們於二零二零年當時新推出的遊戲《最佳11人 — 冠軍球會》；(ii)即期所得稅負債減少約人民幣3.6百萬元；及(iii)合約成本增加約人民幣2.9百萬元，惟部分被合約負債增加約人民幣8.4百萬元及貿易應收款項減少約人民幣7.1百萬元所抵銷。

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約人民幣11.8百萬元，惟被貿易應收款項增加約人民幣15.3百萬元以及現金及現金等價物增加約人民幣24.7百萬元，主要由於我們的遊戲產生的收益及Garena Ventures認購[編纂]前可換股債券的[編纂]、預付款項、按金及其他應收款項的流動部分增加約人民幣7.4百萬元及貿易應付款項減少約人民幣10.4百萬元所部分抵銷。

流動資產淨值由二零二一年十二月三十一日的約人民幣78.5百萬元增加約人民幣11.8百萬元或15.0%至二零二二年六月三十日的約人民幣90.3百萬元，主要由於(i)貿易應收款項增加約人民幣16.7百萬元，與期內收益增幅一致；(ii)預付款項、按金及其他應收款項的流動部分增加約人民幣2.1百萬元；(iii)即期所得稅應收款項增加約人民幣2.4百萬元；及(iv)其他應付款項及應計費用減少約人民幣4.4百萬元，被合約負債增加約人民幣7.0百萬元及即期所得稅負債增加約人民幣2.7百萬元所部分抵銷。

於二零二二年十月三十一日，我們的未經審核流動資產淨值增加至約人民幣100.6百萬元。

物業、廠房及設備

下表載列本集團物業、廠房及設備各自於所示日期的賬面淨值：

	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
電腦及其他設備	1,590	1,285	1,837	3,123
傢俱及固定裝置	220	373	512	700
租賃裝修	303	872	2,158	2,082
總計	2,113	2,530	4,507	5,905

財務資料

本集團的物業、廠房及設備主要包括電腦及其他設備以及租賃裝修。於二零一九年及二零二零年十二月三十一日，物業、廠房及設備的賬面淨值相對穩定，分別約為人民幣2.1百萬元及人民幣2.5百萬元。物業、廠房及設備的賬面淨值由二零二零年十二月三十一日的約人民幣2.5百萬元增加約人民幣2.0百萬元至二零二一年十二月三十一日的約人民幣4.5百萬元，因為我們為位於前海的新辦公室簽訂新租賃協議，並增加用於新辦公室的電腦及其他設備的開支。物業、廠房及設備的賬面淨值由二零二一年十二月三十一日的約人民幣4.5百萬元進一步增加約人民幣1.4百萬元至二零二二年六月三十日的約人民幣5.9百萬元，此乃由於我們於截至二零二二年六月三十日止六個月內就辦公室使用簽署一份新的租賃協議及招聘更多僱員，因而添置額外的電腦及其他設備。

無形資產

於往績期間，無形資產包括特許及軟件。下表載列我們於所示日期的各無形資產賬面淨值：

	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
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
特許	33,729	25,945	14,727	9,767
軟件	<u>300</u>	<u>285</u>	<u>291</u>	<u>1,031</u>
總計	<u>34,029</u>	<u>26,230</u>	<u>15,018</u>	<u>10,798</u>

無形資產賬面淨值由二零一九年十二月三十一日的約人民幣34.0百萬元減少約人民幣7.8百萬元至約人民幣26.2百萬元，主要由於現有知識產權特許攤銷及二零二零年並無從其他運動聯盟、運動協會及運動俱樂部獲得新知識產權特許。無形資產的賬面淨值由二零二零年十二月三十一日的約人民幣26.2百萬元進一步減少約人民幣11.2百萬元至二零二一年十二月三十一日的約人民幣15.0百萬元，主要由於以下各項的綜合影響：(i)攤銷現有知識產權特許；(ii)與FIFPro重續《最佳11人 — 冠軍球會》的知識產權特許；及(iii)從巴黎聖日耳門足球俱樂部獲得新知識產權特許。無形資產的賬面淨值由二零二一年十二月三十一日的約人民幣15.0百萬元進一步減少約人民幣4.2百萬元至二零二二年六月三十日的約人民幣10.8百萬元，主要由於現有知識產權特許(主要來自FIFPro、NBA及NBPA)的攤銷，惟被截至二零二二年六月三十日止六個月從多蒙特足球俱樂部為《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》及從巴塞羅那足球俱樂部為《最佳11人 — 冠軍球會》獲得的新知識產權特許以及從FIFPro為《足球大師》延長知識產權特許所部分抵銷。

無形資產的攤銷開支於綜合全面收益表的收益成本及一般及行政開支中扣除。

財務資料

貿易應收款項

貿易應收款項主要包括就向付費用戶出售遊戲內代幣及其他虛擬道具所產生的銷售所得款項而應收平台及第三方發行商的未支付款項。

第三方發行平台一般在收到我們的發票後一至三個月內以銀行匯款向我們結算付款，通常允許於往績期間具良好還款記錄的平台享有上述信貸期。下表載列於所示日期的貿易應收款項明細：

	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
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
貿易應收款項	28,957	24,310	39,427	57,852
減：貿易應收款項減值虧損淨額	<u>(1,565)</u>	<u>(3,989)</u>	<u>(3,829)</u>	<u>(5,601)</u>
貿易應收款項，淨額	<u>27,392</u>	<u>20,321</u>	<u>35,598</u>	<u>52,251</u>

貿易應收款項淨額由二零一九年十二月三十一日的約人民幣27.4百萬元減少至二零二零年十二月三十一日的人民幣20.3百萬元，乃由於(i)供應商C提前結付貿易應收款項約人民幣1.9百萬元；及(ii)就過往其中一名主要供應商結欠我們的總數約人民幣3.7百萬元逾期付款計提貿易應收款項減值撥備。貿易應收款項淨額由二零二零年十二月三十一日的約人民幣20.3百萬元增加至二零二一年十二月三十一日的約人民幣35.6百萬元，主要由於我們於二零二一年八月及九月在香港、越南及南韓等海外市場推出《最佳11人 — 冠軍球會》，導致用戶於二零二一年第四季度通過各個第三方發行平台進行的遊戲中的消費增加。貿易應收款項淨額由二零二一年十二月三十一日的約人民幣35.6百萬元增加至二零二二年六月三十日的約人民幣52.3百萬元，這與我們於截至二零二二年六月三十日止六個月通過平台進行付款的用戶產生的收益增長相一致。

下表載列於所示日期的貿易應收款項平均周轉天數：

	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
貿易應收款項平均周轉天數 ⁽¹⁾	<u>35</u>	<u>24</u>	<u>25</u>	<u>30</u>

- (1) 貿易應收款項平均周轉天數等於有關期間的貿易應收款項總額期初及期末結餘平均數除以有關期間的收益再乘以365天(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各年)及182天(截至二零二二年六月三十日止六個月)。

財務資料

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，貿易應收款項平均周轉天數分別為35天、24天、25天及30天，符合我們授出的一至三個月信貸期。貿易應收款項平均周轉天數由二零一九年的35天減少至二零二零年的24天，主要由於二零二零年的貿易應收款項減少，部分原因是供應商C提前結付貿易應收款項約人民幣1.9百萬元。我們於二零二一年的貿易應收款項平均周轉天數保持在二零二零年的穩定水平。貿易應收款項平均周轉天數於二零二二年六月三十日為30天，較二零二一年十二月三十一日的25天為高，主要由於貿易應收款項增加，這與我們於截至二零二二年六月三十日止六個月通過平台付款的用戶產生的收益增長相一致。

於最後可行日期，二零二二年六月三十日的貿易應收款項約人民幣51.4百萬元或98.3%已於其後結付。

下表載列於所示日期的貿易應收款項賬齡分析：

	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
三個月內	20,920	19,607	34,398	52,389
三個月至一年	4,139	762	1,305	1,811
超過一年	<u>3,898</u>	<u>3,941</u>	<u>3,724</u>	<u>3,652</u>
	<u>28,957</u>	<u>24,310</u>	<u>39,427</u>	<u>57,852</u>

下表載列於所示日期貿易應收款項減值虧損的變動：

	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
年／期初	1,436	1,565	3,989	3,829
減值撥備／(撥回)	129	3,788	(160)	1,772
撇銷	<u>—</u>	<u>(1,364)</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
年／期末	<u>1,565</u>	<u>3,989</u>	<u>3,829</u>	<u>5,601</u>

我們採用香港財務報告準則第9號簡化法計量預期信貸虧損，就貿易應收款項使用全期預期虧損撥備。為計量預期信貸虧損，對與已知存在財務困難或收回應收款項有重大疑問的平台或第三方發行商有關的貿易應收款項進行個別評估，以計提減值撥備，餘下貿易應收款項已根據共同信貸風險特徵進行分組。於二零一九年及二零二零年十二月三十一日及二零

財務資料

二二年六月三十日，本集團錄得貿易應收款項減值撥備分別約人民幣0.1百萬元、人民幣3.8百萬元及人民幣1.8百萬元。於二零二一年十二月三十一日，我們錄得貿易應收款項減值撥備撥回約人民幣0.2百萬元。於二零二零年十二月三十一日，已就中國第三方發行平台長期拖欠的應收款項，撇銷貿易應收款項減值約人民幣1.4百萬元。

預付款項、按金及其他應收款項

我們的預付款項、按金及其他應收款項主要包括(i)[編纂]開支預付款項；(ii)版權費預付款項，即在特許期開始前應向知識產權持有人支付的預付許可費；及(iii)廣告及營銷開支預付款項。下表載列於所示日期我們的即期及非即期預付款項、按金及其他應收款項概要：

	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
[編纂]開支預付款項	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
版權費預付款項	275	3,516	363	6,903
廣告及營銷開支預付款項	908	1,966	5,666	4,045
裝修成本預付款項	—	—	—	513
其他預付款項	1,000	1,071	1,481	2,086
按金	268	312	1,235	1,526
提供予僱員的貸款	642	152	466	398
其他應收款項	478	106	532	475
	<u>8,661</u>	<u>12,204</u>	<u>17,177</u>	<u>27,062</u>

預付款項、按金及其他應收款項總額由二零一九年十二月三十一日的約人民幣8.7百萬元增加約人民幣3.5百萬元至二零二零年十二月三十一日的約人民幣12.2百萬元，主要由於版權費預付款項增加約人民幣3.2百萬元，即將《最佳11人 — 冠軍球會》的相關知識產權特許協議重續兩年的新特許期(自二零二一年九月一日開始)後，須於截至二零二零年十二月三十一日止年度向FIFPro支付的前期特許費，以及廣告及營銷開支預付款項增加約人民幣1.1百萬元，乃由於與Carmelo Anthony及Fernando Torres訂立品牌大使協議所致。預付款項、按金及其他應收款項總額由二零二零年十二月三十一日的約人民幣12.2百萬元進一步增加約人民幣5.0百萬元至二零二一年十二月三十一日的約人民幣17.2百萬元，乃由於為籌備[編纂]，[編纂]開支預付款項增加約人民幣[編纂]元；及廣告及營銷開支預付款項增加約人民幣3.7百萬元，源於我們在海外市場推廣《最佳11人 — 冠軍球會》而進行的廣告及營銷工

財務資料

作，包括約人民幣2.3百萬元用於聘請Andrés Iniesta Luján作為遊戲大使。預付款項、按金及其他應收款項總額由二零二一年十二月三十一日的約人民幣17.2百萬元增加約人民幣9.9百萬元至二零二二年六月三十日的約人民幣27.1百萬元，乃由於截至二零二二年六月三十日止六個月，為籌備[編纂]，[編纂]開支預付款項增加約人民幣[編纂]元，以及為我們於二零二二年七月新推出的足球動作模擬遊戲《最佳球會》從FIFPro獲取知識產權特許，版權費預付款項增加約人民幣6.5百萬元。

於最後可行日期，於二零二二年六月三十日的約人民幣10.3百萬元或38.0%的預付款項、押金及其他應收款項已期後結清。

應收非控股權益款項

於往績期間，應收非控股權益款項分別約為人民幣1.9百萬元、人民幣1.9百萬元、人民幣1.7百萬元及人民幣0.7百萬元，為非貿易性質、不計息、無抵押及須按要求償還。更多資料請參閱本文件附錄一會計師報告的附註20。應收非控股權益款項將於[編纂]前結清。

應收股東款項

於二零二零年十二月三十一日，我們有應收李欣先生的未償還款項約人民幣48,000元。應收股東款項乃非貿易性質、無抵押、不計息及須按要求償還且於二零二一年十二月三十一日已全數結清。更多資料請參閱本文件附錄一會計師報告的附註31。

應收關聯方款項

往績期間，我們應收關聯方款項屬非貿易性質。應收關聯方款項由二零一九年十二月三十一日的約人民幣0.2百萬元增加約人民幣3.9百萬元至二零二零年十二月三十一日的約人民幣4.1百萬元，主要由於向高級管理層之一郭先生墊付金額為人民幣4.0百萬元的貸款，該金額已於二零二一年結付。於二零二一年十二月三十一日，應收郭先生的未償還款項為人民幣36,000元，其後已於截至二零二二年六月三十日止六個月結付。

按公平值計入損益的金融資產

於二零一九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，我們並無按公平值計入損益的金融資產，因為我們於各期間末前悉數贖回到期的理財產品。於二零二零年十二月三十一日，按公平值計入損益的金融資產約為人民幣1.0百萬元，主要包含已購入的理財產品約人民幣104.7百萬元，被其後年內出售約人民幣104.0百萬元抵銷。我們購買的大部分理財產品為短期工具，並由中國持牌銀行發行。儘管該等理財產品無本金擔保，發行銀行刊發的產品說明手冊內一般將其描述為低風險。在[編纂]後，本集團對理財產品的任何投資均必須遵守上市規則第14章的適用要求。

我們面臨與投資該等理財產品的利息風險、違約風險及市場風險，而本集團無法排除就此招致潛在虧損的可能性。本集團的財務總監朱啟智先生負責審核理財產品等一切金融資產投資，彼會考慮多種因素，如理財產品的結構性風險、發行金融機構的信譽、理財產品

財務資料

的歷史財務表現及本集團現金流量。朱先生在香港理工大學獲得會計及金融服務學士學位，並擁有逾13年的金融經驗，自二零一一年一月起為執業會計師。彼加入本集團前擔任多間公司的財務總監及財務經理，累積策略、投資規劃及合併收購方面的經驗，因此，彼有能力評核及評估不同投資產品的投資風險及收益。有關朱先生過往經驗的更多詳情，請參閱本文件「董事及高級管理層 — 高級管理層」一節。

根據我們的內部財資政策，我們對金融資產投資的審批程序包括(i)我們的財務團隊首先會物色和推薦合適的金融資產，如來自中國及香港的持牌銀行或知名金融機構的理財產品；(ii)本集團的首席財務主管會逐一審查建議，並適當及仔細考慮多項因素，包括市場狀況、投資回報、潛在投資風險、投資成本及投資期；(iii)本集團的首席財務主管其後會在進行有關投資前與董事會商討並獲得批准；及(iv)一旦董事會決定投資金融資產，我們的財務團隊會聯同本集團的首席財務主管負責執行投資，管理投資組合併監察投資狀況至期滿。

此外，本集團已制定投資政策，在確保有充足資金用於經營及投資活動的情況下，本集團的財務團隊應制定財務計劃，並在投資任何理財產品前獲得董事會(成員包括總經理)批准。理財產品的投資資金應為本公司的盈餘現金，不會影響本集團的資金需求。此類理財產品只能為銀行及金融機構發售的理財產品，而不包括與利率、匯率或其他證券掛鈎的任何結構性衍生工具。

貿易應付款項

貿易應付款項總額主要包括就我們開發的遊戲的知識產權使用權而應付知識產權持有人的許可費及版權費。

	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
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
非即期 — 第三方	9,715	—	—	—
即期 — 第三方	<u>43,307</u>	<u>41,031</u>	<u>30,617</u>	<u>31,982</u>
	<u>53,022</u>	<u>41,031</u>	<u>30,617</u>	<u>31,982</u>

貿易應付款項總額由二零一九年十二月三十一日的約人民幣53.0百萬元減少約人民幣12.0百萬元至二零二零年十二月三十一日的約人民幣41.0百萬元，主要由於截至二零二零年十二月三十一日止年度結付與NBA及NBPA所簽訂合約相關的非即期第三方貿易應付款項。貿易應付款項總額由二零二零年十二月三十一日的約人民幣41.0百萬元進一步減少約人

財務資料

人民幣10.4百萬元至二零二一年十二月三十一日的約人民幣30.6百萬元，乃主要由於結付與NBA及NBPA所簽訂合約相關的即期第三方貿易應付款項。於二零二二年六月三十日，貿易應付款項總額保持穩定，從二零二一年十二月三十一日的約人民幣30.6百萬元略微增加約人民幣1.4百萬元至二零二二年六月三十日的人民幣32.0百萬元。

下表載列於所示年度的貿易應付款項平均周轉天數：

	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
貿易應付款項平均周轉天數 ⁽¹⁾	<u>66</u>	<u>77</u>	<u>55</u>	<u>39</u>

- (1) 貿易應付款項平均周轉天數等於有關期間的貿易應付款項期初及期末結餘平均數除以有關期間的收益成本再乘以365天(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各年)及182天(截至二零二二年六月三十日止六個月)。

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，貿易應付款項平均周轉天數分別約為66天、77天、55天及39天。貿易應付款項平均周轉天數由二零一九年的66天增加至二零二零年的77天，乃由於上述NBA及NBPA許可合約導致二零二零年貿易應付款項的期初結餘為高。貿易應付款項平均周轉天數由二零二零年的77天減少至二零二一年的55天，主要由於結付上述與NBA及NBPA所簽訂合約相關的即期第三方貿易應付款項所致。貿易應付款項平均周轉天數由二零二一年十二月三十一日的55天進一步減少至二零二二年六月三十日的39天，主要由於收益成本的增長與截至二零二二年六月三十日止六個月的收益增長一致，而貿易應付款項於二零二二年六月三十日維持相對穩定。我們一般獲供應商授予多達45天的信貸期。我們於二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日錄得的貿易應付款項周轉天數高於供應商授予我們的一般信貸期，因為確認供應商向我們提供服務的日期與發票日期之間存在時間差。我們於接受服務時錄得貿易應付款項，但我們信貸期從發票日期開始，有關發票可能在接受服務後的數天或數週內開出，視乎供應商的開票週期而定。於二零二零年、二零二一年十二月三十一日及二零二二年六月三十日，賬齡超過兩年的貿易應付款項主要包括應付知識產權持有人但尚未向其開具發票的最低擔保費及版權費。本集團將於收到相應發票後向相關知識產權持有人結付款項。截至最後可行日期，我們並無貿易應付款項的未償還結餘與債權人存在糾紛。

截至最後可行日期，二零二二年六月三十日的貿易應付款項約人民幣11.0百萬元或34.4%其後已結付。

財務資料

下表載列於所示日期的貿易應付款項總額賬齡分析：

	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
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
0至90日	37,427	22,114	17,155	22,740
91至365日	9,985	4,787	2,172	1,078
1至2年	5,610	9,114	4,546	1,389
2年以上	—	5,016	6,744	6,775
	<u>53,022</u>	<u>41,031</u>	<u>30,617</u>	<u>31,982</u>

其他應付款項及應計費用

其他應付款項及應計費用主要包括：(i)應付薪金及福利；(ii)其他應付稅項；及(iii)應計費用。

	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
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
應付薪金及福利	12,157	12,669	12,426	7,735
其他應付稅項	8,611	11,197	11,065	13,772
應計費用	5,184	3,235	15,645	13,321
其他	806	917	802	829
減：非即期部分	<u>(68)</u>	<u>(208)</u>	<u>(306)</u>	<u>(455)</u>
即期部分	<u>26,690</u>	<u>27,810</u>	<u>39,632</u>	<u>35,202</u>

於二零一九年及二零二零年十二月三十一日，其他應付款項及應計費用的即期部分保持相對穩定，約為人民幣26.7百萬元及人民幣27.8百萬元。其他應付款項及應計費用的即期部分由二零二零年十二月三十一日的約人民幣27.8百萬元增加約人民幣11.8百萬元至二零二一年十二月三十一日的約人民幣39.6百萬元，主要由於廣告費導致應計費用增加約人民幣12.4百萬元。其他應付款項及應計費用的即期部分由二零二一年十二月三十一日的約人民幣39.6百萬元減少約人民幣4.4百萬元至二零二二年六月三十日的約人民幣35.2百萬元，主要由於應付薪金及福利減少約人民幣4.7百萬元，原因是我們於截至二零二二年六月三十日止六個月結付二零二一年十二月三十一日前向員工宣派的年終花紅。

於最後可行日期，二零二二年六月三十日的約人民幣16.5百萬元或46.9%其他應付款項及應計費用的即期部分其後已結清。

財務資料

合約負債及合約成本

合約負債主要包括於遊戲內銷售代幣及其他虛擬道具的未攤銷收益，本集團於銷售時尚有隱含的責任需要履行，而有關款項會於達成確認收益的所有標準後確認為收益。於往績期間，我們分別錄得合約負債約人民幣20.5百萬元、人民幣28.9百萬元、人民幣35.9百萬元及人民幣42.8百萬元。於往績期間，合約負債增加與我們現有遊戲的用戶在遊戲內的消費水平穩定增長一致。特別是，於二零二一年八月及九月在香港、南韓及越南推出《最佳11人 — 冠軍球會》，大幅提升該等新海外市場的付費用戶的遊戲內消費。鑒於往績期間採用的收益確認標準相同，遊戲銷售的整體增長導致合約負債增加。截至最後可行日期，二零二二年六月三十日的人民幣42.8百萬元或100.0%合約負債其後確認為收益。合約成本主要為取得合約的增量成本，包括平台收取的未攤銷佣金，以及第三方發行商分佔的未攤銷收益，倘預期錄得則被資本化。於往績期間，合約成本分別約為人民幣8.7百萬元、人民幣11.6百萬元、人民幣13.1百萬元及人民幣14.9百萬元。資本化合約成本按照與資產相關的商品或服務的轉讓模式一致的系統化原則進行攤銷。與往績期間合約負債增加相似，於往績期間，合約成本增加與我們銷售遊戲內代幣及其他虛擬道具的銷售額穩定增長一致，從而導致平台收取更多未攤銷佣金費用。

即期所得稅應收款項及即期所得稅負債

即期所得稅應收款項及即期所得稅負債主要包括中國及香港稅項。於往績期間，我們錄得即期所得稅應收款項分別約為零、人民幣0.3百萬元、人民幣0.6百萬元及人民幣2.9百萬元，以及即期所得稅負債分別約為人民幣6.7百萬元、人民幣3.1百萬元、人民幣0.6百萬元及人民幣3.3百萬元。於二零二二年六月三十日，即期所得稅應收款項增加主要是由於外商獨資企業作出的即期所得稅預付款項增加所致。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，即期所得稅負債減少主要是由於以下各項的綜合影響：(i)本公司償還更多稅務負債；及(ii)本公司於截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度因研發開支持續增加而申報更多可扣稅開支。於二零二二年六月三十日，即期所得稅負債回升至約人民幣3.3百萬元，主要由於截至二零二二年六月三十日止六個月，望塵科技適用的企業所得稅率提高至25%。

財務資料

使用權資產及租賃負債

於往績期間，本集團的中國租賃物業主要用作業務及辦公室用途。下表載列我們於所示日期的使用權資產及租賃負債：

	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
使用權資產	2,610	3,541	12,488	14,445
流動租賃負債	1,737	2,082	4,558	6,736
非流動租賃負債	<u>600</u>	<u>1,484</u>	<u>7,830</u>	<u>7,986</u>
租賃負債總額	<u>2,337</u>	<u>3,566</u>	<u>12,388</u>	<u>14,722</u>

於二零二零年十二月三十一日，使用權資產及租賃負債較二零一九年分別增加約人民幣0.9百萬元及人民幣1.2百萬元，因我們重續與深圳辦公室有關的租約，且我們年內簽訂一份新租約。於二零二一年十二月三十一日，使用權資產及租賃負債較二零二零年分別增加約人民幣8.9百萬元及人民幣8.8百萬元，因為我們於年內將總部遷至深圳前海深港現代服務業合作區，並簽訂相應的新租賃協議。於二零二二年六月三十日，使用權資產及租賃負債分別較二零二一年十二月三十一日分別增加約人民幣2.0百萬元及人民幣2.3百萬元，因為我們於截至二零二二年六月三十日止六個月簽署一份新的辦公室使用租賃協議。

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 ⁽¹⁾	12.1%	10.1%	8.6%	3.9%	6.9%
股本回報率 ⁽²⁾	36.4%	27.8%	36.6%	不適用	不適用
資產回報率 ⁽³⁾	19.3%	16.1%	13.5%	不適用	不適用
利息覆蓋率 ⁽⁴⁾	251.3倍	72.5倍	55.6倍	13.2倍	46.9倍

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。

財務資料

	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 ⁽⁵⁾	1.9倍	2.1倍	1.4倍	1.5倍
速動比率 ⁽⁶⁾	1.9倍	2.1倍	1.4倍	1.5倍
債務對權益比率 ⁽⁷⁾	不適用	不適用	不適用	不適用

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

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%，主要由於與對上一年相比，保留盈利率於截至二零二零年十二月三十一日止年度增加約人民幣14.3百萬元，導致本公司擁有人應佔權益由二零一九年十二月三十一日的人民幣128.0百萬元，增加約人民幣21.5百萬元或16.8%至二零二零年十二月三十一日的人民幣149.5百萬元。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%，主要由於本公司擁有人應佔權益由二零二零年十二月三十一日的人民幣149.5百萬元減少約人民幣40.3百萬元或26.9%至二零二一年十二月三十一日的人民幣109.2百萬元，原因為截至二零二一年十二月三十一日止年度，保留盈利較去年減少約人民幣45.9百萬元，主要由於二零二一年已宣派及分配股息約人民幣80.0百萬元。

財務資料

資產回報率

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%減少至截至二零二零年十二月三十一日止年度的16.1%，主要由於與去年相比，截至二零二零年十二月三十一日止年度主要由經營活動產生的現金及現金等價物增加約人民幣18.7百萬元，導致資產總額由二零一九年十二月三十一日的約人民幣236.7百萬元，增加約人民幣16.0百萬元或6.8%至二零二零年十二月三十一日的約人民幣252.7百萬元。資產回報率由截至二零二零年十二月三十一日止年度約16.1%進一步減至截至二零二一年十二月三十一日止年度約13.5%，主要由於總資產由二零二零年十二月三十一日的約人民幣252.7百萬元增加約人民幣39.6百萬元或15.7%至二零二一年十二月三十一日的約人民幣292.4百萬元，乃由於截至二零二一年十二月三十一日止年度，主要由經營活動產生的現金及現金等價物及貿易應收款項較去年分別增加約人民幣24.7百萬元及人民幣15.3百萬元。

利息覆蓋率

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倍急跌至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約72.5倍，原因為(i)上文所述經營溢利由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣49.0百萬元減少約人民幣4.6百萬元或9.4%至截至二零二零年十二月三十一日止年度的人民幣44.4百萬元；及(ii)由於非即期貿易應付款項貼現而產生的利息遞增，利息開支增加人民幣0.4百萬元或213.8%。利息覆蓋率由截至二零二零年十二月三十一日止年度約72.5倍進一步減至截至二零二一年十二月三十一日止年度約55.6倍，主要由於誠如上文所述，經營溢利由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣44.4百萬元減少約人民幣3.4百萬元或7.7%至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣41.0百萬元。利息覆蓋率由截至二零二一年六月三十日止六個月的約13.2倍上升至截至二零二二年六月三十日止六個月的約46.9倍，主要由於經營溢利由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣5.0百萬元增加約人民幣18.3百萬元或366.0%至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣23.3百萬元。

流動比率

流動比率由截至二零一九年十二月三十一日止年度的約1.9倍微升至二零二零年十二月三十一日的2.1倍，乃由於現金及現金等價物增加約人民幣18.7百萬元，惟被(i)合約負債增加約人民幣8.4百萬元；及(ii)貿易應收款項減少約人民幣7.1百萬元部分抵銷。流動比率由二零二零年十二月三十一日約2.1倍減至二零二一年十二月三十一日約1.4倍，主要由於我們於截至二零二一年十二月三十一日止年度將[編纂]前可換股債券確認為按公平值計入損益的流動金融負債，導致按公平值計入損益的金融負債增加約人民幣65.6百萬元。流動比率維持穩定，於二零二二年六月三十日約為1.5倍，而二零二一年十二月三十一日則約為1.4倍。

財務資料

速動比率

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的速動比率與流動比率相同，因為我們於該等期間並無維持存貨。

債務對權益比率

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。儘管我們於二零二一年十二月三十一日及二零二二年六月三十日將[編纂]前可換股債券確認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，但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有足以應付任何負債的現金及現金等價物，分別約為人民幣188.4百萬元及人民幣188.5百萬元。因此，於往績期間，由於我們並無錄得任何淨債務，債務對權益比率於相關期間對我們並不適用。

運營資金

我們擬繼續透過運營產生的現金、現有現金及銀行結餘、[編纂]及不時及適時從資本市場籌得的其他可能股權及債務融資為運營資金撥付資金。我們將密切監察運營資金水平，尤其是基於我們的策略為繼續擴大遊戲組合以及試圖接觸更多中國及海外市場的玩家。

於往績期間及直至最後可行日期，我們主要透過經營活動產生的現金以及現有現金及銀行結餘(包括Garena Ventures認購[編纂]前可換股債券的[編纂])為運營撥付資金。

考慮到我們可得的財務資源，包括現金及現金等價物、運營活動所得現金流量及估計[編纂]，董事認為我們有充裕運營資金應付自本文件日期起計至少未來十二個月的需求。

債務、或然負債及資產負債表外承擔及安排

債務

債務主要包括租賃負債及按公平值計入損益的金融負債。於往績期間，我們按公平值計入損益確認[編纂]前可換股債券為金融負債。有關本集團租賃負債於往績期間波動原因的詳情，請參閱「使用權資產及租賃負債」一節。於二零二二年十月三十一日(即以下債務聲明之最後可行日期)，除了債務約人民幣79.3百萬元(包括流動租賃負債約人民幣6.7百萬元及非流動租賃負債約人民幣5.7百萬元以及按公平值計入損益的金融負債約人民幣67.0百萬元)外，在綜合基礎上，我們並無任何未償還債務證券、抵押、按揭或其他類似債務、融資租賃

財務資料

承諾、擔保或其他重大或然負債或借款及其他銀行融資。自二零二二年十月三十一日起及直至最後可行日期，我們的負債並無重大不利變動。下表載列我們於所示日期的債務組成部分。

	於十二月三十一日		二零二一年 人民幣千元	於二零二二年	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		六月三十日 人民幣千元	十月三十一日 人民幣千元 (未經審核))
租賃負債	2,337	3,566	12,388	14,722	12,384
— 流動	1,737	2,082	4,558	6,736	6,730
— 非流動	600	1,484	7,830	7,986	5,654
按公平值計入損益的 金融負債	—	—	65,642	66,956	66,956
總計	2,337	3,566	78,030	81,678	79,340

董事確認，自二零二二年六月三十日起及直至二零二二年十月三十一日(即本文件債務聲明之最後可行日期)，我們的債務狀況並無重大變動。截至最後可行日期，本集團概無未使用銀行融資。

或然負債

截至二零二二年十月三十一日(即本文件債務聲明之最後可行日期)，我們並無任何或然負債、擔保或本集團任何成員公司尚未了結或面臨威脅的任何重大訴訟或索償。董事確認，自二零二二年六月三十日起，我們的或然負債並無任何變動。除前文所述者外及包括[編纂]前可換股債券，截至二零二二年十月三十一日(即本文件債務聲明之最後可行日期)，我們並無任何其他已發行及尚未償還貸款或任何同意將予發行的貸款、銀行透支、貸款及其他類似債務、承兌負債或承兌信貸(一般貿易相關票據除外)、債權證、抵押、押記、租購承擔、擔保或其他重大或然負債。

董事確認，截至二零二二年十月三十一日(即本文件債務聲明之最後可行日期)，於往績期間內及直至二零二二年十月三十一日，概無有關我們任何未償還債務的契諾，且並無違反任何契諾。董事進一步確認，於往績期間內及直至二零二二年十月三十一日，我們在取得銀行貸款或其他借款方面並無遭遇任何困難、並無拖欠支付銀行貸款及其他借款或違反任何契諾。

[編纂]前可換股債券

於二零二一年六月十六日，本公司與(其中包括)Garena Ventures訂立[編纂]前可換股債券認購協議，據此，Garena Ventures同意認購本金額為[編纂]港元的[編纂]前可換股債券，而本公司向Garena Ventures發行[編纂]前可換股債券已於二零二一年六月二十一日完

財務資料

成。於二零二二年五月三十一日，本公司及Garena Ventures簽立一份補充契據，將[編纂]前可換股債券的到期日由二零二二年六月六日延長至二零二三年六月六日。

假設[編纂]前可換股債券於緊接[編纂]前獲悉數轉換，Garena Ventures將獲發行[編纂]股股份，相當於緊隨[編纂]後本公司已發行股本的約[編纂]%（並無計及根據購股權計劃可能授予的任何購股權獲行使而可能發行的任何股份，且假設並無調整轉換價）。

如果在到期日前進行轉換，[編纂]前可換股債券乃不計利息。否則，[編纂]前可換股債券將按年利率5%的單利計息（按一年365日及實際經過的日數為基礎），由[編纂]前可換股債券的發行日期起計，直至悉數支付未償還本金額及於[編纂]前可換股債券到期或贖回時應付的任何應計及未付利息為止。倘(i)預期本公司將不會於到期日或之前在聯交所或其他聲譽良好的證券交易所[編纂]；或(ii)出現控制權變更，則債券持有人可選擇按相當於將贖回的[編纂]前可換股債券的未償還本金額及任何應計及未付利息總和的金額，贖回[編纂]前可換股債券。因此，在任何贖回[編纂]前可換股債券的情況下，我們的現金流量及現金狀況將因該本金額及應計及未付的利息而減少。有關[編纂]前可換股債券條款（包括有關利率、到期日、贖回及轉換的條款）的更多詳情，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」及「風險因素 — 與[編纂]有關的風險 — 現有股東的股權百分比將於[編纂]前轉換[編纂]前可換股債券後被攤薄」各節。

資產負債表外承擔及安排

截至二零二二年十月三十一日（即本文件債務聲明之最後可行日期），我們並無訂立任何資產負債表外交易。

資本承諾

年末已訂約但尚未確認為負債的資本開支如下：

	截至十二月三十一日			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
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
無形資產	—	3,306	10,830	4,100

資本承諾主要包括購買無形資產。截至二零二零年十二月三十一日，無形資產乃與根據我們於二零二零年四月訂立的知識產權特許協議就《最佳11人 — 冠軍球會》應付予FIFPro的特許費有關的未償還承諾。於二零二一年十二月三十一日，資本承諾較二零二零

財務資料

年增加約人民幣7.5百萬元，因為我們就推出《最佳球會》與FIFPro訂立知識產權特許協議，並於二零二一年向多蒙特足球俱樂部取得新知識產權特許。於二零二二年六月三十日，資本承諾減少至約人民幣4.1百萬元，此乃由於截至二零二二年六月三十日止六個月，我們如上所述根據與FIFPro訂立的知識產權特許協議支付款項。

經營租賃承擔

下表載列我們於所示日期根據不可撤銷短期經營租賃之未來最低租賃付款總額的承擔總額。

	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
不超過一年	<u>75</u>	<u>57</u>	<u>—</u>	<u>12</u>

重大關聯方交易

董事認為，於往績期間，下列關聯方與本集團有交易或結餘：

關聯方名稱	與本集團的關係
賈小東先生	本公司主要股東及執行董事
黃翔先生	本公司主要股東及執行董事
李欣先生	本公司股東及執行董事
郭宇恆先生	本公司高級管理層成員
趙鑫先生	本公司高級管理層成員
曾科先生	本公司高級管理層成員
朱啟智先生	本公司高級管理層成員

有關我們於往績期間的關聯方交易的進一步詳情，請參閱本文件附錄一的附註31。

董事認為，我們於往績期間與關聯方的交易乃按公平基準進行，其並無扭曲我們的經營業績，亦無使我們的歷史業績不能反映我們的未來表現。

財務風險披露

我們面臨各種財務風險：市場風險(包括外匯風險、現金流量及公平值利率風險及價格風險)、信貸風險及流動資金風險。我們定期監察我們所面臨的該等風險及嘗試儘量減低其對本集團財務表現的潛在不利影響。風險管理由高級管理層進行。

財務資料

外匯風險

本集團的外幣交易主要以美元、歐元及港元計值。大部分資產及負債以人民幣、美元、歐元及港元計值，概無重大資產及負債以其他貨幣計值。本集團因日後進行的商業交易及以人民幣(為本集團內主要運營公司的功能貨幣)以外的貨幣計值的已確認資產及負債而須承受外匯匯率風險。於往績期間，本集團並無對沖其外幣風險。

價格風險

本集團所面臨的股價風險來自於其對分類為按公平值計入損益的金融資產的理財產品的投資。於二零二零年十二月三十一日，倘投資的市場買入價上升／下降10%，在所有其他變量保持不變的情況下，本集團有關年度的除稅後收入將增加／減少約人民幣100,000元。在向管理層內部報告價格風險時，採用10%的變動。於二零一九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，本集團並無面臨價格風險，因為我們並無擁有按公平值計入損益的金融資產。

為管理由該等投資所產生的價格風險，管理層不斷審閱投資組合，並將本集團的價格風險保持在可接受水平內。

現金流量及公平值利率風險

利率風險與金融工具的公平值或現金流量因市場利率的變化而波動的風險有關。浮動利率的金融工具使本集團面臨現金流量利率風險。固定利率的金融工具使我們面臨公平值利率風險。由於我們並無重大計息資產或負債(存放於銀行的存款及[編纂]前可換股債券除外)，收益及經營現金流量大部分不受市場利率變動影響。更多資料請參閱本文件附錄一會計師報告的附註3.1(a)(iii)。

信貸風險

信貸風險來自短期銀行存款、現金及現金等價物、按攤銷成本列賬的債務工具的合約現金流量以及按公平值計入損益的金融資產。

財務資料

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，本集團的現金及銀行結餘以下列貨幣計值：

	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
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
人民幣	25,848	87,996	152,758	167,083
美元	114,946	67,398	33,026	18,351
港元	4,324	8,410	2,709	3,059
其他	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
	<u>145,122</u>	<u>163,808</u>	<u>188,493</u>	<u>188,493</u>

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，我們的資金分別約為人民幣25.8百萬元、人民幣38.0百萬元、人民幣29.8百萬元及人民幣28.7百萬元存放在位於中國之銀行的銀行賬戶中，資金匯款受外匯管制規限。

短期銀行存款、現金及現金等價物及按攤銷成本列賬的債務工具的合約現金流量以及按公平值計入損益的金融資產的賬面值指本集團就金融資產面臨的最大信貸風險。

信貸風險按集團基礎管理。為管理信貸風險，我們主要將銀行存款及按公平值計入損益的金融資產存放於信譽良好的金融機構。

就貿易應收款項而言，管理層根據過往結算記錄及以往經驗，定期對應收款項的可收回性進行集體評估及個別評估。於各報告期末的貿易應收款項為應收第三方平台及第三方發行商的款項。倘與第三方平台及第三方發行商的策略合作關係終止或縮減，或第三方平台及第三方發行商更改合作安排，或彼等處於財政困境難以向本集團支付款項，則我們相應的貿易應收款項的可收回性可能會受到不利影響。

為管理此風險，我們與第三方平台及第三方發行商保持頻繁溝通，以確保信貸控制行之有效。鑒於與第三方平台及第三方發行商的合作歷史，以及對其大多應收款項的穩健收回記錄，董事相信，本集團應收第三方平台及第三方發行商的未償還貿易應收款項結餘的固有信貸風險較低。有關信貸風險的更多資料，請參閱本文件附錄一會計師報告附註3.1(b)。

財務資料

流動資金風險

本集團旨在保持充足的現金及現金等價物。由於相關業務的活躍性質，本集團的財務部門透過保持充足的現金及現金等價物保持資金的靈活性。請參閱本文件附錄一會計師報告附註3.1(c)。

公平值估計

我們採用以下可反映計量時所用輸入數據的可觀察性及重要性的公平值等級計量金融工具的公平值：

- 第1級：金融工具的公平值基於相同資產或負債在活躍市場上的報價(未經調整)。
- 第2級：金融工具的公平值基於除第1級所包括的報價以外的資產或負債可觀察輸入數據，可為直接(即例如價格)或間接(即源自價格)。
- 第3級：金融工具的公平值基於並非依據可觀察市場資料的資產或負債的輸入數據。

於往績期間，本集團的金融負債使用第3級輸入數據按公平值計量，本集團的金融資產使用第2級輸入數據按公平值計量。更多資料請參閱本文件附錄一會計師報告附註3.3(a)。

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，其後於同年全數結付。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，已於同年全數結付。

財務資料

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。

可供分派儲備

於二零二二年六月三十日，本公司並無任何可供分派儲備。

[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]為每股股份[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]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費用及餘下的人民幣[編纂]元將列賬為非專業人士費用。

財務資料

未經審核備考經調整有形資產淨值

下文所載根據上市規則第4.29條編製的本公司未經審核備考經調整綜合有形資產淨值報表僅供說明用途，未必可切實反映我們於[編纂]後的有形資產淨值。下文所載本公司未經審核備考經調整綜合有形資產淨值表旨在說明假設[編纂]於二零二二年六月三十日發生，[編纂]對我們於二零二二年六月三十日的本公司股東應佔有形資產淨值所構成的影響，且基於本文件附錄一會計師報告所載財務報表中的本公司經審核資產淨值編製並作出如下調整。

	於二零二二年 六月三十日 本公司擁有人 應佔經審核綜合 有形資產淨值 ⁽¹⁾ (人民幣千元)	[編纂]的 估計[編纂] ⁽²⁾ (人民幣千元)	於二零二二年 六月三十日 本公司擁有人 應佔未經審核 備考經調整 有形資產淨值 (人民幣千元)	每股未經審核備考經調整 有形資產淨值 ⁽³⁾⁽⁴⁾ (人民幣元)	[編纂] (港元)
按[編纂]每股[編纂]港元(即最低價格)	116,665	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
按[編纂]每股[編纂]港元(即最高價格)	116,665	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]

附註：

- (1) 於二零二二年六月三十日本公司權益持有人應佔經審核綜合有形資產淨值乃摘錄自本文件附錄一所載會計師報告，此乃根據於二零二二年六月三十日本公司權益持有人應佔本集團經審核綜合資產淨值約人民幣127.5百萬元，並已就二零二二年六月三十日的無形資產約人民幣10.8百萬元作出調整。
- (2) 本公司自[編纂]獲得的估計[編纂]乃根據指示性[編纂]分別每股[編纂]港元及每股[編纂]港元，已扣除本公司支付／應付的[編纂]費用及其他相關開支(不包括於二零二二年六月三十日前已於綜合全面收益表確認的約人民幣[編纂]元)，且並無計及根據購股權計劃可予發行的任何股份或本公司根據本文件「股本」一節所述發行股份的一般授權及購回股份的一般授權可能發行或購回的任何股份。

財務資料

- (3) 於二零二一年六月二十一日，本公司向Garena Ventures Private Limited（「**Garena Ventures**」）發行本金額為77,112,000港元（相當於人民幣64,163,000元）的可換股債券（「**[編纂]前可換股債券**」），轉換價為每股**[編纂]**港元（「**轉換價**」，亦與指示性**[編纂]**範圍的中位數相若）。倘最終**[編纂]**低於轉換價，將不會觸發自動轉換，於**[編纂]**之前或之後，但在任何情況下，於到期日（即二零二三年六月六日）之前，Garena Ventures可選擇按轉換價贖回、轉換**[編纂]**前可換股債券的全部或部分未行使的本金額。

每股未經審核備考經調整綜合有形資產淨值乃經作出上述段落中所載調整後根據已發行股份為**[編纂]**股股份計算得出，假設**[編纂]**及**[編纂]**已於二零二二年六月三十日完成，並未計及根據「歷史、重組及公司架構」一節所述於二零二一年六月二十一日發行的**[編纂]**前可換股債券的轉換或贖回而予以發行的任何股份、根據購股權計劃可能發行的任何股份或本文件「股本」一節所述本公司根據發行股份的一般授權及回購股份的一般授權可能發行或回購的任何股份。由於**[編纂]**於本文件日期尚未確定，故並無計及因**[編纂]**前可換股債券悉數或部分轉換或贖回而予以發行的任何股份。

假設**[編纂]**前可換股債券於上市完成後獲悉數轉換，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，每股備考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，每股備考有形資產淨值將為人民幣**[編纂]**元（相當於**[編纂]**港元）。

- (4) 就此未經審核備考經調整有形資產淨值而言，人民幣列值金額按人民幣0.8552元兌1港元的匯率換算為港元。概不表示人民幣金額已經、曾經或可能按該匯率換算為港元，反之亦然。
- (5) 概無作調整以反映二零二二年六月三十日後本集團的任何**[編纂]**結果或所訂立的其他交易。

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**[編纂]**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。

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，全球已實施多項預防及控制措施以阻止病毒蔓延。阻止COVID-19疫

財務資料

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。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%的收益總額，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。

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，用戶可通過手動操控技巧，提高在虛擬體育比賽中的感官體驗。憑藉無縫的遊戲性及細緻的動作動畫，截至最後可行日期，《最佳球會》在Apple iPad最新型號的展示畫面上獲特別介紹。

根據上市規則第13.13至13.19條作出披露

董事確認，截至最後可行日期，概無根據上市規則第13.13至13.19條的披露規定須作出披露的情況。