

香港聯合交易所有限公司與證券及期貨事務監察委員會對本聆訊後資料集的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何意見，並明確表示概不就因本聆訊後資料集全部或任何部分內容而產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



望塵體育科技

Gala Technology Holding Limited

望塵科技控股有限公司

(「本公司」)

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

的聆訊後資料集

警 告

本聆訊後資料集乃根據香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)及證券及期貨事務監察委員會(「證監會」)的要求而刊發，僅用作提供資訊予香港公眾人士。

本聆訊後資料集為草擬本，其內所載資訊並不完整，亦可能會作出重大變動。閣下閱覽本文件，即代表閣下知悉、接納並向本公司、本公司的獨家保薦人、整體協調人、顧問或包銷團成員表示同意：

- (a) 本文件僅為向香港公眾人士提供有關本公司的資料，概無任何其他目的；投資者不應根據本文件中的資料作出任何投資決定；
- (b) 在聯交所網站登載本文件或其補充、修訂或更換附頁，並不引起本公司、本公司的獨家保薦人、整體協調人、顧問或包銷團成員在香港或任何其他司法權區必須進行發售活動的責任。本公司最終會否進行發售仍屬未知之數；
- (c) 本文件或其補充、修訂或更換附頁的內容可能會亦可能不會在最後正式的上市文件內全部或部分轉載；
- (d) 本聆訊後資料集並非最終的上市文件，本公司可能不時根據《香港聯合交易所有限公司證券上市規則》作出更新或修訂；
- (e) 本文件並不構成向任何司法權區的公眾人士提呈出售任何證券的招股章程、發售通函、通知、通告、小冊子或廣告，亦非邀請公眾人士提出認購或購買任何證券的要約，且不在邀請公眾提出認購或購買任何證券的要約；
- (f) 本文件不應被視為誘使認購或購買任何證券，亦不擬構成該等勸誘；
- (g) 本公司或本公司的任何聯屬公司、獨家保薦人、整體協調人、顧問或包銷團成員概無於任何司法權區透過刊發本文件而發售任何證券或徵求購買任何證券的要約；
- (h) 本文件所述的證券非供任何人士申請認購，即使提出申請亦不獲接納；
- (i) 本公司並無亦不會將本文件所指的證券按《1933年美國證券法》(經修訂)或美國任何州立證券法例註冊；
- (j) 由於本文件的派發或本文件所載任何資訊的發布可能受到法律限制，閣下同意了解並遵守任何該等適用於閣下的限制；及
- (k) 本文件所涉及的上市申請並未獲批准，聯交所及證監會或會接納、發回或拒絕有關的公開發售及／或上市申請。

倘於適當時候向香港公眾人士提出要約或邀請，有意投資者務請僅依據於香港公司註冊處處長註冊的本公司招股章程作出投資決定；招股章程的文本將於發售期內向公眾人士派發。

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。

重要提示

重要提示：閣下對本文件內容如有任何疑問，應諮詢獨立專業意見。



望塵體育科技

Gala Technology Holding Limited

望塵科技控股有限公司

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

[編纂]

[編纂]的[編纂]總數：[編纂]股股份
[編纂]數目：[編纂]股股份(可予重新分配)
[編纂]數目：[編纂]股股份(可予重新分配)
[編纂]：每股[編纂]港元，另加1.0%經紀
佣金、0.0027%證監會交易徵費、
0.00565%香港聯交所交易費及
0.00015%會財局交易徵費
(須於申請時以港元繳足，
多繳股款可按最終[編纂]予以退還)
面值：每股股份0.01港元
股份代號：[編纂]

獨家保薦人、[編纂]、[編纂]、[編纂]及[編纂]

UOB KayHian

大華繼显

[編纂]及[編纂](按字母順序排列)

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

香港交易及結算有限公司、香港聯合交易所有限公司及香港中央結算有限公司對本文件的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並表明不會就本文件全部或部分內容而產生或因依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。

本文件連同本文件附錄五「送呈公司註冊處處長及展示文件 — A. 送呈公司註冊處處長的文件」一節所述的文件，已根據《公司(清盤及雜項條文)條例》(香港法例第32章)第342C條向香港公司註冊處處長登記。香港證券及期貨事務監察委員會及香港公司註冊處處長對本文件或上述任何其他文件的內容概不負責。

預期[編纂]將由我們與[編纂](代表[編纂])於[編纂]或前後以協議釐定，惟無論如何不遲於[編纂]。倘我們與[編纂](代表[編纂])因任何原因而未於[編纂](香港時間)或之前協定[編纂]，則[編纂](包括[編纂])將不會進行並將告失效。除另有公告外，[編纂]將不超過每股[編纂]港元，目前預期將不低於每股[編纂]港元。申請認購[編纂]的[編纂]須於申請時繳付[編纂]每股[編纂]港元，另加1.0%經紀佣金、0.0027%證監會交易徵費、0.00565%香港聯交所交易費及0.00015%會財局交易徵費，倘[編纂]低於每股[編纂]港元，則多繳股款可予退還。

[編纂](代表[編纂])經我們同意，可於遞交[編纂]申請截止日期上午或之前隨時調減本文件所示的指示性[編纂]範圍及/或根據[編纂][編纂]的[編纂]數目。在該情況下，我們將於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.galasports.com)刊發指示性[編纂]範圍及/或[編纂]數目調減通告。更多詳情載於本文件「[編纂]的架構」及「如何申請[編纂]」各節。有意[編纂]在決定投資前，應仔細考慮本文件所載的全部資料，包括本文件「風險因素」一節所載的風險因素。倘於[編纂]上午八時正前出現若干情況，[編纂](代表[編纂])可終止[編纂]根據[編纂]承擔的責任。有關情況載於本文件「[編纂] — [編纂]安排及開支 — [編纂] — [編纂] — 終止理由」一節。閣下務請參閱該節以了解進一步詳情。

[編纂]並無亦不會根據美國證券法或美國任何州證券法登記，且不得於美國境內或向美籍人士或為其利益[編纂]、出售、質押或轉讓，惟獲豁免或毋須遵守美國證券法的登記規定的交易則除外。[編纂]可於美國境外在根據美國證券法項下S規例進行的離岸交易中[編纂]及出售。

[編纂]

[編纂]

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。

重要提示

[編纂]

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。

預期時間表⁽¹⁾

[編纂]

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。

預期時間表⁽¹⁾

[編纂]

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。

預期時間表⁽¹⁾

[編纂]

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。

預期時間表⁽¹⁾

[編纂]

目 錄

致[編纂]的重要通知

我們僅就[編纂]及[編纂]刊發本文件，除根據[編纂]按本文件[編纂]的[編纂]外，本文件並不構成出售任何其他證券的[編纂]或購買任何有關證券的[編纂]邀請。本文件不可用作亦不構成在任何其他司法權區或任何其他情況的[編纂]或邀請。我們概無採取任何行動以獲准於香港以外的任何司法權區[編纂]或派發本文件。於其他司法權區派發本文件以及[編纂]及銷售[編纂]須受限制，除非根據相關證券監管機構的登記或授權而獲相關司法權區的適用證券法准許或豁免遵守相關法例，否則不得進行有關活動。

閣下應倚賴本文件及[編纂]所載資料作出[編纂]決定。我們並無授權任何人士向閣下提供有別於本文件所載的資料。對於並非載於本文件的任何資料或聲明，閣下不應視為已獲我們、獨家保薦人、[編纂]及[編纂]、[編纂]以及我們或彼等各自的任何董事、高級職員或代表或參與[編纂]的任何其他人士授權而加以倚賴。

	頁碼
預期時間表	iii
目錄	vii
概要	1
釋義	27
技術詞彙	43
前瞻性陳述	46
風險因素	48
豁免嚴格遵守上市規則的規定	111
有關本文件及[編纂]的資料	113
董事及參與[編纂]的各方	117
公司資料	121

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。

目 錄

	頁碼
行業概覽	123
監管概覽	152
歷史、重組及公司架構	187
合約安排	222
業務	241
與最大股東的關係	376
關連交易	379
董事及高級管理層	383
主要股東	397
股本	400
財務資料	403
未來計劃及[編纂]用途	470
[編纂]	474
[編纂]的架構	483
如何申請[編纂]	491
附錄一 — 會計師報告	I-1
附錄二 — 未經審核備考財務資料	II-1
附錄三 — 組織章程及開曼公司法概要	III-1
附錄四 — 法定及一般資料	IV-1
附錄五 — 送呈公司註冊處處長及展示文件	V-1

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	%
《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》 ⁽¹⁾	7,205	1.9	857	0.2	—	—	—	—	—	—
《戀愛吧！偶像》 ⁽¹⁾	759	0.2	672	0.2	—	—	—	—	—	—
總計	378,630	100.0	404,745	100.0	459,851	100.0	180,974	100.0	294,775	100.0

* 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					
	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	%				
	(未經審核)																			
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	378,630	100	171,101	45.2	404,745	100	180,391	44.6	459,851	100	221,527	48.2	180,974	100.0	82,642	45.7	294,775	100.0	148,865	50.5

* 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⁽²⁾劃分的充值金額⁽¹⁾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 ⁽³⁾	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 (未經審核)	%	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
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
				二零二二年
	二零一九年	二零二零年	二零二一年	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 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	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
平均每日常活躍用戶	25,742	23,340	49,082	24,840	22,896	47,736	17,600	15,912	33,512	16,042	10,839	26,881
平均每日常活躍用戶	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) ⁽²⁾	—	—	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 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	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
平均每日常活躍用戶	68,239	6,824	75,063	63,200	4,631	67,831	56,402	3,298	59,700	61,311	2,012	63,323
平均每日常活躍用戶	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) ⁽²⁾	—	—	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》[#]的該等運營指標：

	二零一九年 ⁽¹⁾			截至十二月三十一日止年度 二零二零年 ⁽¹⁾⁽²⁾			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 ⁽³⁾	總計	中國	海外 ⁽³⁾	總計	中國	海外 ⁽³⁾	總計	中國	海外 ⁽³⁾	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 ^(%) ⁽²⁾	—	—	—	—	—	—	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 ^(%) ⁽²⁾	—	—	—	—	—	—	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) ⁽⁴⁾	—	—	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。

[#] 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 (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	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)
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]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 ⁽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
	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	

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
資產				
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
負債				
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
資產淨值(或總權益)	127,339	148,065	107,313	126,599
非控股權益	(637)	(1,409)	(1,879)	(864)
流動資產淨值	<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。

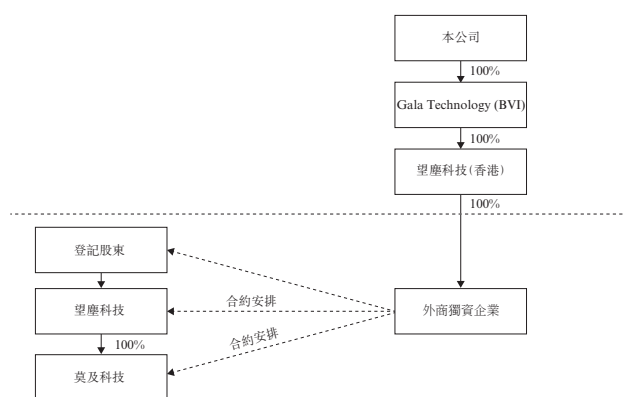
環境、社會及管治

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 ⁽¹⁾	基於[編纂]港元 ⁽²⁾
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 ⁽³⁾⁽⁴⁾	[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。

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。

釋 義

於本文件中，除非文義另有所指，否則以下詞彙應具有下文所載的涵義。

「二零一九年外商投資法」	指	第13屆全國人民代表大會第二次會議於二零一九年三月十五日採納並於二零二零年一月一日生效的《中華人民共和國外商投資法》
「二零二一年負面清單」	指	《外商投資准入特別管理措施(負面清單)(2021年版)》
「會計師報告」	指	日期為二零二二年十二月三十日的本公司會計師報告，其全文載於本文件附錄一
「聯屬人」	指	直接或間接控制指定人士或受其控制，或與該指定人士受直接或間接共同控制的任何其他人士
「會財局」	指	會計及財務匯報局
「防沉迷通知」	指	《關於保護未成年人身心健康實施網絡遊戲防沉迷系統的通知》
「細則」或「組織章程細則」	指	本公司於二零二二年十二月二十一日有條件採納的組織章程細則(經不時修訂)，並自[編纂]起生效，其概要載於本文件附錄三
「聯繫人」或「緊密聯繫人」	指	具有上市規則賦予該詞的涵義
「抱團」	指	成都抱團創業投資有限公司(前稱：成都抱團科技有限公司)，一間於二零一三年八月二十七日在中國成立的有限公司，並為曾經退出本集團股權投資的前[編纂]前投資者之一
「董事會」	指	本公司董事會
「營業日」	指	香港銀行一般開門經營正常銀行業務的任何日子(星期六、星期日或公眾假期除外)
「英屬維爾京群島」	指	英屬維爾京群島
「複合年增長率」	指	複合年增長率

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。

釋 義

「資本市場中介人」 指 本文件「董事及參與[編纂]的各方」一節提及的資本市場中介人

[編纂] [編纂]

「開曼群島公司法」或「公司法」 指 開曼群島《公司法》(經修訂)，經不時修訂、補充或以其他方式修改

[編纂] [編纂]

[編纂] [編纂]

[編纂] [編纂]

[編纂] [編纂]

[編纂] [編纂]

釋 義

[編纂]	[編纂]
[編纂]	[編纂]
「聘望投資」	指 深圳市聘望投資中心(有限合夥)，一間於二零一六年四月七日在中國成立的有限合夥企業，其為登記股東之一，持有望塵科技股權以用於員工股權獎勵
「中國」	指 中華人民共和國，就本文件而言不包括香港、澳門及台灣
「創新壹舟」	指 北京創新壹舟投資中心(有限合夥)，一間於二零一四年六月二十日在中國成立的有限合夥企業，並為曾經退出本集團股權投資的前[編纂]前投資者之一
「創新谷」	指 深圳創新谷投資管理有限公司，一間於二零一三年一月三十一日在中國成立的有限公司，並為原有股東之一，於最後可行日期，創新谷的控股股東為獨立第三方龔傳軍先生
「創真視界」	指 深圳市創真視界科技有限公司，一間於二零一六年十二月二十一日在中國成立的有限公司，並為本公司間接附屬公司
「13號文」	指 《關於進一步簡化和改進直接投資外匯管理政策的通知》
「37號文」	指 《關於境內居民通過特殊目的公司境外投融資及返程投資外匯管理有關問題的通知》
「公司條例」	指 香港法例第622章《公司條例》，經不時修訂、補充或以其他方式修改
「公司(清盤及雜項條文)條例」	指 香港法例第32章《公司(清盤及雜項條文)條例》，經不時修訂、補充或以其他方式修改

釋 義

「本公司」	指	望塵科技控股有限公司，一間於二零一八年六月十二日根據開曼群島法律註冊成立的獲豁免有限公司
「關連人士」或「核心關連人士」	指	具有上市規則賦予該詞的涵義
「關連交易」	指	具有上市規則賦予該詞的涵義
「合約安排」	指	由(其中包括)(i)望塵科技、登記股東及外商獨資企業，以及(ii)莫及科技及其唯一股東望塵科技與外商獨資企業訂立的一系列合約安排，詳情載於本文件「合約安排」一節
「中國證監會」	指	中國證券監督管理委員會
「彌償契據」	指	最大股東於二零二二年十二月二十一日簽立以本公司(為其本身及作為其附屬公司的受託人)為受益人的彌償契據，詳情載於本文件附錄四「法定及一般資料 — D.其他資料 — 2.遺產稅及稅務彌償」一節
「董事」	指	本公司董事
「東亞」	指	就本文件而言指日本及南韓
「企業所得稅」	指	企業所得稅
「企業所得稅法」	指	《中華人民共和國企業所得稅法》，由全國人民代表大會於二零零七年三月十六日採納及於二零零八年一月一日生效及於二零一七年二月二十四日及二零一八年十二月二十九日修訂
「歐盟」	指	歐洲聯盟
「極端情況」	指	香港政府宣佈之因超強颱風導致的極端情況
「創辦人」	指	本公司創辦人賈先生及黃先生

釋 義

「弗若斯特沙利文」	指	弗若斯特沙利文(北京)諮詢有限公司上海分公司，一間市場研究及諮詢公司及獨立第三方，其編製弗若斯特沙利文報告
「弗若斯特沙利文報告」	指	本文件「行業概覽」一節所述，本公司委託弗若斯特沙利文就中國及全球網絡遊戲市場所編製的行業報告
「望塵香港」	指	望塵體育科技有限公司(前稱再造時空(香港)科技有限公司)，一間於二零一二年四月十七日在香港註冊成立的有限公司，並為本公司的間接全資附屬公司
「Gala Technology (BVI)」	指	Gala Technology International Limited，一間於二零一八年七月四日在英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，並為本公司直接全資附屬公司
「望塵科技(香港)」	指	望塵科技(香港)有限公司，一間於二零一八年八月六日在香港註冊成立的有限公司，並為本公司間接全資附屬公司
「新聞出版總署」	指	新聞出版總署
「新聞出版總署網絡遊戲通知」	指	新聞出版總署、國家版權局與全國「掃黃打非」工作小組辦公室於二零零九年九月二十八日共同頒佈的《關於貫徹落實國務院〈「三定」規定〉和中央編辦有關解釋，進一步加強網絡遊戲前置審批和進口網絡遊戲審批管理的通知》(新出聯[2009]13號)
「Garena」	指	Garena Online Private Limited，一間於二零零九年五月八日在新加坡註冊成立的有限公司
「Garena Ventures」	指	Garena Ventures Private Limited，一間於二零一五年二月二十三日在新加坡註冊成立的有限公司，並為現有[編纂]前投資者之一
[編纂]		[編纂]
「Great Shine」	指	Great Shine Holding Limited，一間於二零一八年六月六日在英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，由賈先生全資擁有
[編纂]		[編纂]

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。

釋 義

「本集團」或「我們」	指	本公司、附屬公司與中國經營實體，或倘文義另有所指，就本公司成為其現時附屬公司的控股公司之前期間，則指於相關時間猶如本公司附屬公司的該等附屬公司
「合光投資」	指	上海合光投資中心(有限合夥)，一間於二零零五年二月十三日在中國成立的有限合夥企業，並為曾經退出本集團股權投資的前[編纂]前投資者之一
「High Triumph」	指	High Triumph Holding Limited，一間於二零一八年六月六日在英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，由黃先生全資擁有
「香港財務報告準則」	指	香港會計師公會頒佈的香港財務報告準則
[編纂]		[編纂]
[編纂]		[編纂]
「香港」	指	中國香港特別行政區
「港元」	指	香港法定貨幣港元
[編纂]		[編纂]
[編纂]		[編纂]
[編纂]		[編纂]
「香港聯交所」或「聯交所」	指	香港聯合交易所有限公司，香港交易及結算所有限公司的全資附屬公司
[編纂]		[編纂]
[編纂]		[編纂]
「互聯網信息經營許可證」	指	有關中國政府當局就互聯網信息服務的服務範疇發出的增值電信業務經營許可證

釋 義

「獨立第三方」	指	與我們、附屬公司或任何相關聯營公司的任何董事、最高行政人員或主要股東(定義見上市規則)並無關連(定義見上市規則)的個人或公司
[編纂]		[編纂]
[編纂]		[編纂]
「國際制裁」	指	對國際貿易及投資相關活動施加的經濟制裁、出口控制、貿易禁運及更廣泛禁制及限制相關的所有適用法律法規，包括美國政府、歐盟及其成員國、聯合國、英國或澳洲政府所採納執行及實施者
「國際制裁法律顧問」	指	霍金路偉，國際制裁法律的法律顧問
[編纂]		[編纂]
[編纂]		[編纂]
「網絡出版服務許可證」	指	為於互聯網進行出版業務的網絡出版服務許可證
「嘉道功程」	指	深圳嘉道功程股權投資基金(有限合夥)，一間於二零一四年十一月十日在中國成立的有限合夥企業，並為現有[編纂]前投資者之一
「Joyful Treasure」	指	Joyful Treasure Holding Limited，一間於二零一八年六月六日在英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，由本集團高級管理層曾科先生全資擁有
「最大股東」	指	賈先生，本公司的最大股東，其透過Great Shine實益擁有及控制本公司截至最後可行日期的已發行股本約27.56%
「最後可行日期」	指	二零二二年十二月二十一日，即就本文件付印前確定本文件所載若干資料的最後可行日期

釋 義

[編纂]	[編纂]
[編纂]	[編纂]
[編纂]	[編纂]
「上市規則」	指 香港聯合交易所有限公司證券上市規則，經不時修訂或補充
「龍淵天啟」	指 北京龍淵天啟投資管理中心(有限合夥)，一間於二零一三年八月五日在中國成立的有限合夥企業，並為原有股東之一，於最後可行日期，龍淵天啟的普通合夥人為獨立第三方高波先生
「龍淵雲騰」	指 天津龍淵雲騰投資管理合夥企業(有限合夥)，一間於二零一四年五月七日在中國成立的有限合夥企業，並為現有[編纂]前投資者之一
「併購規定」	指 《關於外國投資者併購境內企業的規定》
「澳門」	指 中國澳門特別行政區
「文化和旅遊部」	指 中華人民共和國文化和旅遊部
「大綱」或「組織章程大綱」	指 本公司於二零二二年十二月二十一日有條件採納的組織章程大綱(經不時修訂)，自[編纂]起生效，其概要載於附錄三
「Mighty Yellow」	指 Mighty Yellow Holding Limited，一間於二零一八年六月六日在英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，由其中一名[編纂]前投資者及望塵科技的董事張栗滔先生全資擁有
「工信部」	指 中華人民共和國工業和信息化部
「文化部」	指 中華人民共和國文化部，經重組及自二零一八年三月起稱為中華人民共和國文化和旅遊部
「教育部」	指 中華人民共和國教育部

釋 義

「財政部」	指	中華人民共和國財政部
「商務部」	指	中華人民共和國商務部
「莫及科技」	指	深圳市莫及科技有限公司，一間於二零一六年七月八日在中國成立的有限公司，並為中國經營實體之一
「公安部」	指	中華人民共和國公安部
「黃先生」	指	黃翔先生，創辦人之一、執行董事、本公司主要股東之一及原有股東之一
「賈先生」	指	賈小東先生，創辦人之一、執行董事、董事會主席、行政總裁、最大股東及原有股東之一
「汪先生」	指	汪洋先生，原有股東之一
「國家版權局」	指	中華人民共和國國家版權局
「國家發改委」	指	中華人民共和國國家發展和改革委員會
「Neo Honour」	指	Neo Honour Holding Limited，一間於二零一八年六月六日在英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，由執行董事李欣先生全資擁有
「國家新聞出版署」	指	中國共產黨中央委員會宣傳部國家新聞出版署(國家版權局)，自二零一八年三月起負責網絡遊戲註冊及發佈版號的機關
[編纂]		[編纂]
[編纂]		[編纂]
「在岸[編纂]前投資」	指	具有本文件「歷史、重組及公司架構 — [編纂]前投資」一節所賦予之涵義

釋 義

「在岸[編纂]前投資者」	指	具有本文件「歷史、重組及公司架構 — [編纂]前投資」一節所賦予之涵義
「原有股東」	指	望塵科技於二零一三年十二月成立時的股東，即賈先生、黃先生、汪先生、創新谷及龍淵天啟
「中國政府」或「國家」	指	中國中央政府，包括所有政治部門（包括省、市及其他地區或地方政府實體）及其機構，或如文義所指任何部門及機構
「中國法律顧問」	指	本公司的中國法律顧問漢坤律師事務所
「中國經營實體」	指	我們透過合約安排控制的實體，即望塵科技及莫及科技
「[編纂]前可換股債券認購」	指	Garena Ventures透過認購[編纂]前可換股債券對本公司進行[編纂]前投資
「[編纂]前可換股債券認購協議」	指	本公司（作為發行人）、Garena Ventures（作為認購人）、賈先生、黃先生、外商獨資企業、望塵科技、Gala Technology (BVI)、望塵科技（香港）及望塵香港就[編纂]前可換股債券認購所訂立日期為二零二一年六月十六日的協議
「[編纂]前可換股債券」	指	本公司根據[編纂]前可換股債券認購協議向Garena Ventures發行本金額為[編纂]港元的可換股債券
「[編纂]前投資」	指	在岸[編纂]前投資及[編纂]前可換股債券認購
「[編纂]前投資者」	指	透過[編纂]前投資對本集團作出投資的[編纂]前投資者
[編纂]		[編纂]
「一級制裁活動」	指	在受制裁國家的任何活動，或倘本公司註冊成立於或位於相關司法權區（如適用），本公司(i)與受制裁目標進行的活動；或(ii)直接或間接有益於受制裁目標，或涉及其資產或資產權益的活動，或以其他形式就有關活動與相關司法權區有所關連，因而受相關制裁法律法規規管的活動

釋 義

「登記股東」	指 望塵科技於最後可行日期的直接股東，即(1)賈先生、(2)黃先生、(3)蘇州富德博、(4)追遠財富、(5)望諾坎普、(6)望伯納烏、(7)亞商莫貝爾、(8) Tap4fun、(9)亞商諾輝、(10)騁望投資、(11)深圳昀達、(12)創新谷、(13)龍淵天啟、(14)張栗滔先生、(15)李欣先生、(16)龍淵雲騰、(17)嘉道功程、(18)望聖西羅，及(19) 馬國琳先生
「S規例」	指 美國證券法S規例(經不時修訂)
「相關司法權區」	指 與本公司有關的任何司法權區，而該司法權區訂有制裁相關的法律或法規，限制(其中包括)其國民及／或註冊成立於或位於該司法權區的實體直接或間接向該法律或法規針對的若干國家、政府、人士或機構提供資產或服務，或買賣其資產。就本文件而言，相關司法權區包括美國、歐盟、聯合國、英國及澳洲
「相關人士」	指 本公司連同其投資者及股東，以及可能直接或間接涉及批准其股份[編纂]、買賣、結算及交收的人士
「重組」	指 本集團為籌備[編纂]而進行之重組，詳情載於本文件「歷史、重組及企業架構」一節
「申報會計師」	指 羅兵咸永道會計師事務所
「人民幣」	指 中國法定貨幣人民幣
「外管局」	指 中華人民共和國國家外匯管理局
「國家工商管理總局」	指 中華人民共和國國家工商管理總局，經重組及自二零一八年三月起稱為中華人民共和國國家市場監督管理總局
「受制裁國家」	指 相關司法權區按制裁相關法律法規對其施加一般及全面出口、入口、金融或投資禁制的任何國家或地區，目前有古巴、伊朗、北韓、敘利亞、烏克蘭／俄羅斯克里米亞地區以及自稱的盧甘斯克人民共和國及自稱的頓涅茨克人民共和國地區(蘇丹於二零一七年十月十二日之前為受制裁國家)

釋 義

「受制裁人士」	指	美國財政部外國資產管制辦公室特別指認國民和被阻禁者名單及美國、歐盟、聯合國或澳洲存置的其他受限制人士名單上列明的若干人士及身份
「受制裁目標」	指	任何屬以下類別的人士或實體：(i)被相關司法權區按制裁相關法律法規列入任何目標人士或實體名單；(ii)本身為又或擁有者為或受控於受制裁國家政府；或(iii)因與(i)或(ii)所述人士或實體有擁有權、控制或代理關係，而被相關司法權區按法律法規規定為制裁目標
「國家新聞出版廣電總局」	指	中華人民共和國國家新聞出版廣電總局，前稱為中華人民共和國國家新聞出版總署及中華人民共和國國家電影電視總局，經重組及自二零一八年三月起稱為中共中央宣傳部轄下中華人民共和國國家新聞出版總署(國家版權局)轄下中華人民共和國國家廣播電視總局
「國家稅務總局」	指	中華人民共和國國家稅務總局
「二級制裁活動」	指	本公司的特定活動，而該活動可能導致相關人士遭相關司法權區施加制裁(包括被定為制裁目標或遭受處罰)，即使本公司並非註冊成立於或位於相關司法權區，及並無以其他形式與相關司法權區有任何關連亦然
「證監會」	指	香港證券及期貨事務監察委員會
「證券及期貨條例」	指	香港法例第571章《證券及期貨條例》，經不時修訂、補充或以其他方式修改
「股份」	指	本公司股本中每股面值0.01港元的普通股
「股東」	指	股份持有人

釋 義

「購股權計劃」	指	股東於二零二二年十二月二十一日有條件採納的購股權計劃，其主要條款概述於本文件附錄四「法定及一般資料 — D.其他資料 — 1.購股權計劃」一節
「深圳昀達」	指	深圳昀達資產管理有限公司，一間於二零一五年六月十七日在中國成立的有限公司，並為現有[編纂]前投資者之一
「獨家保薦人」	指	大華繼顯(香港)有限公司，根據證券及期貨條例註冊可進行證券及期貨條例項下第1類(證券交易)、第4類(就證券提供意見)及第6類(就機構融資提供意見)受規管活動的持牌法團
[編纂]		[編纂]
「南韓」	指	大韓民國
「國務院」	指	中華人民共和國國務院
「附屬公司」	指	具有公司條例第15條賦予該詞的涵義
「主要股東」	指	具有上市規則賦予該詞的涵義，除非文義另有所指，否則指最大股東、Great Shine、黃先生及High Triumph
「蘇州富德博」	指	蘇州富德博企業管理諮詢合夥企業(有限合夥)，一間於二零二零年八月十九日在中國成立的有限合夥企業，並為現有[編纂]前投資者之一
「蘇州優順」	指	蘇州優順創業投資合夥企業(有限合夥)，一間於二零一六年十一月二十五日在中國成立的有限合夥企業，並為現有[編纂]前投資者之一
「收購守則」	指	由證監會頒佈的公司收購、合併及股份回購守則，經不時修訂、補充或以其他方式修改
「Tap4fun」	指	成都創人所愛科技股份有限公司(Tap4fun Co., Ltd.)(前稱成都尼畢魯科技股份有限公司)，一間於二零零八年三月十八日在中國成立的有限公司，並為現有[編纂]前投資者之一
「泰國」	指	泰國

釋 義

「往績期間」	指	本公司截至二零二一年十二月三十一日止三個財政年度及截至二零二二年六月三十日止六個月
「英國」	指	大不列顛暨北愛爾蘭聯合王國
[編纂]		[編纂]
[編纂]		[編纂]
「美國」	指	美利堅合眾國
「美元」	指	美利堅合眾國法定貨幣美元
「美國證券法」	指	一九三三年《美國證券法》(經不時修訂)及據此頒佈的規則及規例
「越南」	指	越南社會主義共和國
「望伯納烏」	指	深圳市望伯納烏科技企業(有限合夥)，一間於二零二零年八月三十一日在中國成立的有限合夥企業，其為登記股東之一，持有望塵科技股權以用於員工股權獎勵
「望塵科技」	指	深圳市望塵科技有限公司，一間於二零一三年十二月二十日在中國成立的有限公司，並為中國經營實體之一
「望諾坎普」	指	深圳市望諾坎普科技企業(有限合夥)，一間於二零一七年七月十七日在中國成立的有限合夥企業，其為登記股東之一，持有望塵科技股權以用於員工股權獎勵
「望聖西羅」	指	深圳市望聖西羅科技企業(有限合夥)，一間於二零一七年七月二十日在中國成立的有限合夥企業，其為登記股東之一，持有望塵科技股權以用於員工股權獎勵
「外商獨資企業」	指	深圳市望塵莫及科技有限公司，一間於二零一九年七月三十日在中國成立的有限公司，並為本公司間接全資附屬公司
[編纂]		[編纂]

釋 義

[編纂]	[編纂]
「Wild Caly」	指 Wild Caly Pte. Ltd.，一間於二零二二年八月三十一日在新加坡註冊成立的有限公司，並為本公司間接全資附屬公司
「新海宜」	指 新海宜科技集團股份有限公司，於中國成立的股份有限公司，其已發行股份於深圳證券交易所上市（股份代號：002089），並為曾經退出本集團股權投資的前[編纂]前投資者之一
「亞商莫貝爾」	指 上海亞商莫貝爾投資中心（有限合夥），一間於二零一四年七月二十四日在中國成立的有限合夥企業，並為現有[編纂]前投資者之一
「亞商諾輝」	指 深圳亞商諾輝股權投資基金合夥企業（有限合夥），一間於二零一七年八月二十五日在中國成立的有限合夥企業，並為現有[編纂]前投資者之一
「亞商粵科」	指 佛山亞商粵科互聯網投資中心（有限合夥），一間於二零一六年一月二十七日在中國成立的有限合夥企業，並為現有[編纂]前投資者之一
「盈峰智慧」	指 深圳市盈峰智慧科技有限公司（前稱深圳市易思博軟件技術有限公司），一間於二零零七年三月九日在中國成立的有限合夥企業，並為曾經退出本集團股權投資的前[編纂]前投資者之一
「英諾瑞爾」	指 深圳英諾瑞爾科技合夥企業（有限合夥），一間於二零一六年十二月五日在中國成立的有限合夥企業，而外商獨資企業為普通合夥人，於最後可行日期持有1%合夥權益
「掌上縱橫」	指 掌上縱橫信息技術（北京）有限公司，一間於二零零七年八月三十日在中國成立的有限公司，並為曾經退出本集團股權投資的前[編纂]前投資者之一
「追遠財富」	指 北京追遠財富資本合夥企業（有限合夥），一間於二零一五年七月二十日在中國成立的有限合夥企業，並為現有[編纂]前投資者之一
「%」	指 百分比

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。

釋 義

除非另有說明或文義另有所指，否則本文件所載一切數據均截至本文件日期。

本文件所載若干金額及百分比數字已作四捨五入調整。因此，若干圖表總計一欄所示的數字或會與之前數字相加計算所得總數略有出入。

無官方英文譯名的中國自然人、法人、政府機關、機構或其他實體的英文譯名均為非官方譯名，僅供識別。如有歧義，概以中文版本為準。

技術詞彙

本技術詞彙載有本文件所用若干技術詞彙的解釋。因此，該等詞彙及其涵義未必與其標準行業涵義或用法一致。

「3D」	指	三維，即交互式動畫，在高、寬、深三個維度上以圖形方式呈現
「每吸納一名新用戶成本」	指	於相關期間內為我們自主發行的遊戲吸納新遊戲用戶而產生的廣告及營銷開支
「活躍用戶」	指	於任何指定期間，(1)某一款遊戲的活躍用戶是指所有曾於該期間內至少登入該遊戲一次的該遊戲註冊用戶；及(2)某一類型遊戲或我們所有遊戲的活躍用戶是指於該期間內該類型的各款遊戲或我們所有遊戲(如適用)的活躍用戶的簡單總和，而一名曾於該期間內登入兩款或以上遊戲的註冊用戶，於該期間內將作為兩名或以上的活躍用戶計算
「活躍用戶留存率」	指	於某特定年度或上一年度的某段期間的一組活躍用戶群體於本年度或期間仍然為活躍用戶的留存率
「人工智能」	指	人工智能；機器(尤其是電腦系統)模擬人類智能活動
「Android」	指	由Google Inc.開發及維護的操作系統，用於包括智能手機及平板電腦在內的觸屏技術
「每付費用戶平均收益」	指	每名付費用戶平均每月充值金額，相當於期間遊戲充值金額除以該期間內的平均每月付費用戶
「平均每週用戶留存率」	指	按特定期間每週用戶留存率總和除以該期間所佔週數計算
「每日活躍用戶」	指	每日活躍用戶；於任何指定期間，指於該期間內登入及暢玩本集團提供及運營的任何手機遊戲至少一次的現有遊戲角色；同一遊戲角色使用同一設備重複登入只計算一次；然而一名擁有多個遊戲角色的單一用戶則以其遊戲角色的數目計算多次；僅計算遊戲在指定期間運營的天數

技術詞彙

「FIFPro」	指	國際職業足球員協會
「免費遊戲」	指	網絡遊戲行業所採用的一種業務模式，在此模式下用戶可免費暢玩遊戲，但可能須付款購買遊戲中所售的虛擬道具，以提升其遊戲體驗
「遊戲內代幣」	指	我們在遊戲中向用戶提供的代幣，用於兌換遊戲中的其他虛擬道具，以延長用戶的遊戲時間並增強遊戲體驗等等，該等代幣不可退還、不可交易，亦不能在我們的遊戲應用程序之外兌換成真實貨幣或財產
「iOS」	指	由Apple Inc.開發及維護的移動操作系統，專門用於包括iPhone、iPod及iPad在內的蘋果觸屏技術
「知識產權」	指	知識產權
「IP地址」	指	互聯網協議地址，分配予網絡中各電腦及其他設備的標識符，用以定位及識別與網絡其他節點通信的節點
「KOL」	指	關鍵意見領袖
「每月活躍用戶」	指	每月活躍用戶；於任何指定期間，指於該期間登入及暢玩本集團提供及運營的任何手機遊戲最少一次的現有遊戲角色；同一遊戲角色使用同一設備重複進入只計算一次；然而一名擁有多個遊戲角色的單一用戶則以其遊戲角色的數目計算多次；僅計算遊戲在指定期間運營的月數
「MLB」	指	美國職業棒球大聯盟
「MLBPA」	指	美國職業棒球大聯盟球員工會
「手機遊戲」	指	在移動設備下載及暢玩的遊戲
「每月付費用戶」	指	每月付費用戶，指相關曆月的付費用戶人數
「NBA」	指	美國國家籃球協會
「NBPA」	指	美國國家籃球協會球員工會
「NFL」	指	國家美式足球聯盟
「NFLPA」	指	國家美式足球聯盟球員協會

技術詞彙

「網絡遊戲」	指 透過不同制式的電腦或移動網絡暢玩的視像遊戲，主要包括網頁遊戲及手機遊戲
「付費用戶」	指 於任何指定期間，(1)某一款遊戲的付費用戶是指所有曾於該期間內付款購買本集團於手機遊戲提供的遊戲內虛擬道具(包括虛擬代幣及其他虛擬道具)至少一次的註冊用戶；及(2)某一類型遊戲或我們所有遊戲的付費用戶是指於該期間內該類型的各款遊戲或我們所有遊戲(如適用)的付費用戶的簡單總和，而一名曾於該期間內在兩款或以上遊戲付款的註冊用戶，於該期間內將作為兩名或以上的付費用戶計算
「付費用戶留存率」	指 於上一年的某特定年度或期間的一組付費用戶群體於本年度或期間仍然為付費用戶的留存率
「個人電腦」	指 個人電腦
「註冊用戶」	指 當一名用戶(i)首次登入本集團任何手機遊戲，或(ii)下載本集團任何手機遊戲並首次登入該遊戲，即成為註冊用戶
「伺服器」	指 透過電腦網絡向其他電腦系統提供服務的電腦系統
「用戶界面」	指 用戶界面
「虛擬道具」	指 我們提供予用戶的代幣、物品、角色、技能、特權或其他遊戲內置消耗品、特點或功能，以協助彼等延長遊戲、增強或個人化彼等的遊戲環境，以及加快彼等的遊戲進度
「虛擬實境」或「VR」	指 一種運用電腦軟件及硬件創造虛擬環境，並為用家帶來與別不同之視聽體驗的技術
「網頁遊戲」	指 毋須下載任何客戶端或應用程序在個人電腦或移動設備的網頁瀏覽器暢玩的遊戲
「每週用戶留存率」	指 於特定週數內註冊遊戲賬號後的第二週登入遊戲的用戶賬號百分比

前瞻性陳述

本文件載有關於我們及附屬公司的若干前瞻性陳述及資料。該等陳述及資料乃基於管理層所信、所作假設及現時所掌握的資料作出。於本文件中，「旨在」、「預計」、「相信」、「能夠」、「預期」、「今後」、「有意」、「或會」、「應當」、「計劃」、「預料」、「尋求」、「應該」、「將會」、「會」等詞彙及其反義詞及其他類似表述，由於與我們或管理層相關，故擬用於識別前瞻性陳述。該等陳述反映管理層當前對未來事件、運營、流動資金及資本來源的觀點，其中若干觀點可能不會實現或可能會改變。該等陳述受若干風險、不確定因素及假設的影響，包括本文件所述的風險因素。閣下務必留意，依賴任何前瞻性陳述涉及已知及未知的風險及不確定因素。我們面對的風險及不確定因素可能會影響前瞻性陳述的準確性，包括但不限於以下方面：

- 我們的業務經營及前景；
- 我們運營所在行業及市場的未來發展、趨勢及狀況；
- 我們的業務策略及達成該等策略的計劃；
- 我們經營所在行業及市場的整體經濟、政治及商業狀況；
- 有關我們的行業、業務及公司架構的監管環境、政策變動；
- 吸引及挽留用家的能力；
- 第三方履行合約條款及規定的能力；
- 我們控制或降低成本的能力；
- 吸引及挽留合資格僱員及主要管理人員的能力；
- 我們的股息政策；
- 我們的資本開支計劃；
- 業務日後發展的規模、性質及潛力；
- 競爭對手的行動及影響彼等的發展；
- 本文件「風險因素」一節所述的所有其他風險及不確定因素；及
- 本文件「行業概覽」、「監管概覽」、「業務」、「財務資料」及「未來計劃及[編纂]用途」各節所包括有關運營、利潤率、整體市場趨勢、風險管理及匯率的若干陳述。

前 瞻 性 陳 述

由於性質使然，有關該等及其他風險的若干披露資料僅為估計，倘一項或多項不確定因素或風險出現，或相關假設證實為不正確，我們的財務狀況及實際經營業績可能會受到重大不利影響，並可能與該等估計、預期或預料者以及過往業績出現重大差異。

根據適用法律、規則及規例，我們並無責任且不負責在出現新資料、未來事項時或基於其他原因而更新或以其他方式修改本文件所載的前瞻性陳述。由於該等及其他風險、不確定因素及假設，本文件所討論的前瞻性事件及情況未必會如我們所預期般發生，甚至可能根本不會發生。因此，前瞻性陳述並非未來表現的保證，閣下不應過分依賴任何前瞻性資料。此外，載入前瞻性陳述不應視為我們將達成或實現計劃及目標的聲明。本文件所載全部前瞻性陳述須連同本節所載警告聲明一併閱讀。

於本文件，有關我們或董事意向的聲明或提述乃於本文件日期作出。任何有關資料或因應未來發展而改變。

風險因素

閣下在[編纂]於[編纂]前，務請仔細閱讀及考慮本文件所載全部資料，特別是下文所述的風險及不明朗因素。任何該等風險及不明朗因素均可能對我們的業務、財務狀況、經營業績或前景構成重大不利影響。[編纂]市價或會因任何該等風險及不明朗因素而大幅下跌，而閣下可能損失全部或部分[編纂]。

我們相信我們的運營涉及若干風險及不確定因素，當中許多因素非我們能控制。該等風險可分類為：(i)與我們的業務及行業有關的風險；(ii)與合約安排有關的風險；(iii)與在中國經營業務有關的風險；及(iv)與[編纂]有關的風險。閣下考慮我們的業務及前景時應計及我們面對的挑戰，包括本節所述的風險。

與我們的業務及行業有關的風險

我們於最近幾個財政期間的絕大部分收益來自少數遊戲。

於往績期間，我們的大部分收益來自三款現有手機遊戲，即《足球大師》、《NBA籃球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》。該三款遊戲於截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二二年六月三十日止六個月合共佔總收益的97.9%、99.6%、100%及100.0%。我們預期該三款遊戲在各開發中的新手機運動遊戲分別推出後的初始增長期內，會於緊隨未來一至兩年繼續產生我們的大部分收益。倘(i)該等遊戲的用戶數目下跌；(ii)我們未能及時或完全不能改良、升級、改善或優化該等遊戲；(iii)因網絡故障或其他原因導致該等遊戲的伺服器持續或長時間中斷；或(iv)出現任何其他有關該等遊戲的不利變動，我們的業務、財務狀況及經營業績可受到重大不利影響。

我們可能無法成功延長現有手機運動遊戲的生命週期。

遊戲的生命週期有限，通常包括五個階段：(i)推出期；(ii)初始增長期，在此期間，遊戲產生的收益將經歷快速增長；(iii)穩定成熟期，此時遊戲已逐漸獲得用戶群，鞏固了市場份額，遊戲產生的收益趨於增長或趨於穩定；(iv)衰退期，在此期間，部分忠誠度不高的用戶開始對遊戲失去興趣，未必有足夠的新用戶來補充用戶群，因此活躍用戶的數量及遊戲產生的收益趨於減少或保持在一個相對不活躍或較低的水平；及(v)終結期，遊戲的收益無法覆蓋其運營成本或呈現虧損的趨勢。於最後可行日期，《NBA籃球大師》及《最佳11人 — 冠

風險因素

《軍球會》全部均處於穩定成熟期，而《足球大師》則剛踏入衰退期。於最後可行日期，我們的《足球大師》、《NBA 籃球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》預期剩餘生命週期分別約為19個月、57個月及88個月。於二零二二年七月推出之後，《最佳球會》預期於最後可行日期的剩餘生命週期約為115個月。鑒於用戶可能會因市場趨勢或用戶偏好的變化而對該等遊戲失去興趣，我們無法向閣下保證我們可以成功延長現有手機運動遊戲的生命週期，或遊戲可以按照我們的預期生命週期運營。具體而言，《足球大師》於最後可行日期剛踏入衰退期，此後我們可能無法保持其對用戶的吸引力，因此可能會出現收益大幅減少或遊戲遭受虧損。倘該等遊戲變得不受歡迎，或倘該等遊戲產生的收益因任何理由而於短期或一段長時間下跌，則我們的業務、財務狀況及經營業績可受到重大不利影響。

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。

全球手機遊戲行業(包括中國)發展迅速，尤其受技術變化的影響。我們需要不斷適應新的行業趨勢，包括用戶偏好的變化、新遊戲內容要求、新分銷模式、新技術及新的政府政策及法規。舉例而言，我們需要預測及評估新興新技術的可行性及市場接受度，如提供沉浸式遊戲體驗的虛擬及／或增強實境遊戲。此外，政府機構或行業組織或會採納適用於遊戲開發的新標準。我們將需持續於遊戲及基礎設施開發方面投入大量資源，以跟上技術更新的步伐。然而，遊戲開發成功有其內在不明朗因素，我們於技術的大量投資可能不會產生預期利益。倘我們在採納新技術或標準方面落後我們的競爭者，則我們的現有遊戲可能不再受歡迎，而我們新開發的遊戲可能不太受用戶歡迎。此外，由於採用未曾預料的新技術，我們可能於遊戲測試、優化及發行方面產生重大超支成本，從而對我們的業務、財務狀況及經營業績產生不利影響。

此外，我們能否預測及適應現有和潛在用戶在人口結構、品味和喜好方面的快速變化，將對我們規劃遊戲開發、發行及推廣活動的能力產生重大影響。其他娛樂形式可能會出現及流行，並取代手機遊戲。儘管手機遊戲在中國及全球範圍越來越受到歡迎，但無法保證其將繼續保持受歡迎。中國及全球手機遊戲行業市場規模增長下滑或手機遊戲(或尤其是我們的遊戲)整體受歡迎程度減退，均會損害我們的業務、財務狀況及經營業績。倘我們未能成功預測或適應新的行業趨勢，可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

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。此外，中國手機遊戲行業的進入門檻相對較低，導致近年來新業者較容易進入市場。我們預計這一趨勢將持續下去，並相信手機遊戲產品將繼續激增。除國內競爭外，如海外遊戲開發商及發行商的遊戲在中國進行本地化及發行，我們亦會與彼等競爭。我們亦與其他形式的娛樂競爭，如傳統現實體育比賽、電影及電視劇，其擁有更大及發展更成熟的市場，以及其他類型的手機應用程序，如社交媒體平台、音樂及視頻平台及直播平台。

風險因素

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。其他手機遊戲公司可能較我們具備更廣泛的用戶群、更多運營經驗以及財務、市場營銷及其他資源，使彼等於開發、發行及經營遊戲、進行市場營銷及推廣活動及招攬人才時更具優勢。相比全球領先的競爭對手，我們的品牌認受性可能不高，使我們與市場領導者或其他品牌認受性較高的遊戲運營商競爭時，在吸引用戶及保持用戶對遊戲的興趣方面處於下風，皆因該等競爭者佔據主要市場份額及地位。隨著競爭加劇，我們可能須向用戶及與我們合作的夥伴（如第三方發行平台、支付供應商及發行商）提供更多的激勵，此舉可能對我們的盈利能力構成不利影響。倘我們未能以具成本效益的方式競爭或完全未能競爭，我們的市場份額可能下跌，而我們的業務、財務狀況及經營業績可受到重大不利影響。

我們可能會受到全球手機遊戲市場下行壓力的影響，可能會對我們的財務業績及業務運營造成波動及短暫的不利影響。

據弗若斯特沙利文報告所指，全球手機遊戲市場呈穩定增長態勢，於二零一六年至二零二一年的市場規模達複合年增長率18.6%。然而，全球手機遊戲市場的如此增長可能不會持續，存在不確定性。由於全球各地的疫情控制措施放寬，美國、日本及中國等主要市場的消費者在應用程序內的購買支出因經濟衰退而減少，加之廣告成本增加，全球手機遊戲市場可能在短期內面臨下行壓力。因此，儘管全球手機遊戲市場的市場規模於二零一六年至二零二一年有所增長，但無法保證全球手機遊戲市場將繼續以類似的速度增長或根本不會增長。全球手機遊戲市場的任何下行壓力均可能對我們的財務業績及業務運營造成波動及短暫或長期的不利影響。

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。

於最後可行日期，我們正在開發三款新手機運動遊戲，即《*MLB*棒球大師》、《*NBA*操作籃球》及《*NFL*橄欖球大師》，預計分別於二零二二年十二月或二零二三年一月、二零二三年下半年及二零二四年下半年推出。我們可能無發成功開發規劃中的新遊戲。另外，正式推出該等規劃中的新遊戲的時間，對各款遊戲的表現及受歡迎程度影響極大。我們無法向閣下保證我們將能夠按時間表成功開發新遊戲或正式推出該等遊戲，甚或根本無法完成上述事項。技術困難、人力、市場推廣或其他資源不足、未能完成必要註冊及取得相關中國或海外政府部門的批准、測試期間用戶對新遊戲的接受度或興趣不佳，以及我們與業務夥伴（如

風險因素

著名運動聯盟、運動協會或運動俱樂部的知識產權持有人)之間關係出現不利發展等多種因素，均可能令我們無法成功開發新遊戲或令正式推出延誤，甚或令我們無法正式推出新遊戲。倘我們無法按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，我們可能令用戶感到失望，未能實現預期財務及經營業績目標，或被競爭對手奪取市場地位，繼而對業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

此外，倘我們於第三方發行其他廣受歡迎的遊戲時同時正式推出新遊戲，競爭可能令我們難以吸引用戶玩我們的遊戲，而我們的第三方營銷渠道及發行平台可能投入較少資源營銷及推廣我們的遊戲。

我們可能面臨現有及／或開發中的新手機運動遊戲之間相互蠶食的風險。

我們的《最佳球會》及正在開發的三款新手機運動遊戲，即《*MLB*棒球大師》、《*NBA*操作籃球》及《*NFL*橄欖球大師》，均歸類為運動動作模擬遊戲。儘管運動動作模擬遊戲及運動管理模擬遊戲的特徵有所重疊，但董事認為，由於核心遊戲玩法存在主要的區別，以針對不同用戶組別市場，故不存在直接競爭，因此，我們現有的運動管理模擬遊戲及我們正在開發的新運動動作模擬遊戲之間不會有重大的潛在負面蠶食影響。

同樣地，儘管兩款現有遊戲《*足球大師*》及《*最佳11人 — 冠軍球會*》都是足球主題的運動管理模擬遊戲，惟董事認為，鑒於本集團在核心玩法及目標用戶群上作出策略性區分，故相互蠶食的風險很低。再者，不同的推出時間可能會產生互補效應，即忠誠度較低的用戶(如對《*足球大師*》的核心遊戲玩法相較不感興趣的用戶)或會被《*最佳11人 — 冠軍球會*》所吸引。

然而，我們無法排除開發中的新遊戲在某種程度上或會相互及／或與現有遊戲蠶食的可能性，這可能會使我們的現有遊戲對用戶的吸引力下降，從而使現有遊戲的付費用戶選擇減少消費購買遊戲內的虛擬道具。在此情況下，我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到不利影響。

我們未必能成功開發新遊戲，倘我們無法有效控制研發開支，我們的經營業績可能受到重大不利影響。

於往績期間，我們主要內部開發手機運動遊戲。於最後可行日期，我們的遊戲組合包括四款手機運動遊戲，全部均由內部開發。我們正在開發三款新手機運動遊戲，該等遊戲亦由我們的內部研發團隊進行開發。為了成功開發新遊戲，我們主要依靠我們在以下方面的能力：

- 吸引、挽留及激勵優秀的研發人員；
- 產生能夠轉化為具有吸引力及商業上成功的遊戲的想法；
- 追蹤並適應快速變化的技術及手機運動遊戲市場趨勢；

風險因素

- 不斷創新，以應對用戶不斷變化的偏好及需求；
- 在不影響用戶遊戲暢玩體驗的情況下對遊戲進行有效變現；
- 組織有效的遊戲測試；
- 有效執行我們的遊戲開發計劃；及
- 與合作夥伴建立並保持牢固關係。

為了吸引、保留及激勵優秀的研發人員，我們一直向優秀的候選人提供與現行市價一致的具競爭力的薪酬。於往績期間，我們在研發人員的僱員福利及薪金方面的成本佔研發開支總額的約89.2%、90.2%、88.6%及86.9%，由二零一九年的約人民幣35.8百萬元增加至二零二一年的人人民幣55.6百萬元，複合年增長率約為24.6%，以及截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣23.5百萬元增加至截至二零二二年六月三十日止六個月的約人民幣32.6百萬元。根據弗若斯特沙利文報告，二零一六年至二零二一年，中國網絡遊戲市場研發人員的平均工資水平按複合年增長率9.2%增長，預計二零二一年至二零二六年將按複合年增長率6.4%增長。因此，我們在向研發人員提供具有競爭力的薪酬待遇方面可能會產生大量費用，這可能會增加我們的研發開支總額。倘我們不能有效地控制我們的研發開支，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。

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。

於往績期間，我們成功向運動聯盟、運動協會及運動俱樂部(包括NBA、NBPA、FIFPro、A.C.米蘭、利物浦足球俱樂部、巴塞羅那足球俱樂部、國際米蘭足球俱樂部、祖雲達斯足球俱樂部、拜仁慕尼黑足球俱樂部、曼城足球俱樂部、皇家馬德里足球俱樂部、巴黎聖日耳門足球俱樂部及多蒙特足球俱樂部)獲得知識產權特許。我們的業務在很大程度上取決於與知識產權持有人的知識產權特許協議，而這則需要我們就開發新手機運動遊戲自相關知識產權持有人保留及重續現有知識產權特許及取得新的知識產權特許。具體而言，我們依賴知識產權特許協議以於手機運動遊戲中使用運動員及運動俱樂部或團隊的圖像、頭像及／或標誌。無法重續或留有該等知識產權特許可能大幅降低遊戲的品質及吸引力，進而對用戶保留及擴增造成重大不利影響，並對業務、經營業績及財務狀況造成重大不利影響。我們能否保留及重續該等知識產權特許乃取決於我們與相關國際知名的知識產權持有人的關係(該等持有人的議價能力可能高於我們)及我們在特許經營安排項下的表現(當中有部分規定特許費與收益分成的安排)以及新增或現有知識產權特許的投標過程結果。

我們無法向閣下保證我們將能以獨家或有利的條款保留或重續現有知識產權特許或取得新知識產權特許，甚至完全無法保留或取得有關知識產權特許。此外，倘我們在談判或正式簽訂相關知識產權特許協議時出現任何預期或意外的中斷，我們可能無法及時續約或獲得知識產權特許，這可能導致我們有關現有及新遊戲的開發計劃全面延遲。具體而言，四款現有手機運動遊戲《足球大師》、《NBA籃球大師》、《最佳11人 — 冠軍球會》及《最佳球會》

風險因素

的知識產權特許對我們的業務十分重要。知識產權特許期將會屆滿。倘我們無法向該等相關的知識產權持有人保留、重續或取得知識產權特許，則我們的業務、財務狀況及經營業績將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。

就評估我們業務的可行性及可持續性而言，我們運營手機遊戲的歷史較短。截至二零二一年十二月三十一日止三個年度以及截至二零二二年六月三十日止六個月，我們產生的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。我們於往績期間的增長率不應被視為我們未來業績的指標。相反，閣下應該根據我們在以下能力方面的風險及不確定性來考慮我們的未來前景：(i)管理我們不斷擴大的業務，包括吸引及留住優秀的員工；(ii)繼續發行新遊戲及完善現有遊戲，以吸引及留住用戶，提升付費用戶的數量及每付費用戶平均收益；(iii)保持及加強我們與第三方發行平台及第三方發行商的合作，深化在現有市場的滲透及擴張至新市場；及(iv)預測及適應不斷變化的用戶偏好、行業趨勢、市況及競爭。倘我們無法成功地應對任何該等風險及不確定性，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。

未能取得、續領或保留所需執照、許可或批文，或未能遵守適用法律及法規，可能對我們經營業務的能力構成不利影響。

中國的網絡遊戲行業受到嚴格監管。在現行中國監管體制下，多個監管部門(包括但不限於國家新聞出版署、文化和旅遊部及工信部)聯合監管互聯網行業(包括網絡遊戲業務)。遊戲運營商及發行商必須就網頁及移動業務取得各類政府批文及牌照。由於我們當前從中國經營實體取得大部分收益及現金流量，中國經營實體必須從不同監管部門取得及保有適用的牌照及批文，以進行現有業務。

我們須取得提供增值電信服務的互聯網信息經營許可證，其為我們於中國經營業務所必須的執照。該執照須經政府定期審核或續領。雖然於往績期間，我們並未就上述執照出現重大違規事件，惟我們不能向閣下保證，我們能及時地成功更新或續領我們業務所需的執照，或者該等執照足以開展我們當前或日後的所有業務。

我們亦須為運營網絡遊戲取得網絡文化經營許可證。然而，根據於二零一九年五月十四日發佈的《關於調整〈網絡文化經營許可證〉審批範圍進一步規範審批工作的通知》及文化和旅遊部於二零一九年七月十日發佈的《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》，文化和旅遊部不再負責監督網絡遊戲行業及有關網絡遊戲的網絡文化經營許可證，故有關網絡遊戲的網絡文化經營許可證不會由相關文化和旅遊當局重續。於最後可行日期，並無頒佈任何新法律、法規或官方指引規定哪個政府機構將承擔該監管責任，因此，我們的網路文化經營許可證是否應續期以及如何續期都取決於未來中國監管機構推出任何新法律、法規及／或監管要求(如有)。我們無法預測監管網絡遊戲行業

風險因素

的新規則內容及其頒佈時間，也無法向閣下確保我們根據未來法律法規可以及時為網絡遊戲業務取得批文、授權或新執照，並且我們無法向閣下保證該等未來法律法規不會對我們的運營造成任何負面影響，包括增加我們的合規成本及令我們推出及運營新遊戲的能力受限。

為在海外市場發行及分銷手機遊戲，手機遊戲公司必須透過當地第三方代理取得、續領或保留相關的執照、許可或批文，以符合相關發行及分銷的適用法律及法規。然而，海外市場的相關法律及法規未必簡單直接，而我們在海外市場並無派遣人員，故我們未必可保證，第三方代理可適時取得、續領或保留海外市場的全部相關的執照、許可或批文，或彼等可完全符合發行及分銷手機遊戲的全部相關法律及法規，甚或根本不符合。在海外市場未能遵守發行及分銷手機遊戲的相關適用法律及法規，可能使本集團蒙受該等政府部門施加的罰款或其他行政處分。

我們的中國及海外業務所適用的監管環境甚為複雜，而許多法律及法規尚未確定及仍在發展中，新法律及法規可能不時被採納或修訂。我們不能向閣下保證，我們或當地第三方代理將不會因為有關部門對相關法律法規的實施及詮釋作出改動而違反任何將來的法律法規或現行生效的任何法律法規。倘我們或當地第三方代理未能及時甚至完全無法取得、續領或保有任何所需執照或批文或作出所需備案，則我們可能面臨各類處罰，例如被處以罰金、終止業務或限制我們的運營，以及充公非法獲得的收益。因違反本地適用法律而招致的任何該等處罰均可能會中斷我們的業務運營，並對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

於我們運營之司法權區可能採納或詮釋為適用於我們的多項法律法規，可限制網絡遊戲行業(包括互聯網信息安全、私隱保障、保護青少年及弱勢群體、廣告、稅務、內容適宜性、著作權、分銷及反壟斷)。此外，電子商業及虛擬道具的增長及發展可能需要更嚴格的消費者保障法律，或會對透過網絡及移動設備進行業務的公司(如我們)構成額外負擔。我們預期，我們行業的審查及監管將增加，而我們將須投放法律及其他資源應對該等監管。另

風險因素

外，我們可能須向有關監管機關尋求額外執照、授權或許可，而授出上述各項可能取決於我們能否符合若干資本及其他要求，而我們可能須接受額外的監管及監督，例如向監管機關報告，所有要求均可使我們的運營成本大幅增加。我們運營所在司法權區有關該等活動之當前法律或法規變動或實施新法律法規或會削弱網絡遊戲服務之增長，並損害我們的業務、財務狀況及經營業績。

遊戲收益來自銷售遊戲內代幣及其他虛擬道具。倘此業務模式不再於商業上可行，我們的業務、財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

由於我們所有遊戲為免費遊戲，我們的收益來自該等遊戲的遊戲內代幣及其他虛擬道具的銷售。透過容許用戶無需初始收費開始遊戲，此免費遊戲業務模式使我們可迅速吸引新用戶體驗我們的遊戲，因而逐步發展其興趣，購買我們的虛擬道具。然而，此業務模式成功與否很大程度取決於我們能否吸引用戶暢玩遊戲，更重要的是我們能否成功引入全新及受歡迎的虛擬道具，鼓勵更多非付費用戶購買虛擬道具以及更多付費用戶增加其於遊戲中的消費。

我們未必能有效營銷虛擬道具或為其定價。我們日後亦未必能識別及引進新款及受歡迎的虛擬道具並為其作出合適定價。再者，經考慮中國市場或本集團遊戲的任何其他目標海外市場的本地監管責任及任何適用行政費(如當地間接稅及外幣兌換費等)後，如任何第三方發行平台在遊戲內虛擬道具價格之上加收額外費用，遊戲用戶可能會發覺遊戲內虛擬道具變得更加昂貴，因而減少於遊戲內消費，繼而對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。此外，我們的免費遊戲業務模式或不再於商業上可行。我們無法保證有足夠多的用戶群繼續接受此模式。鑒於此行業的快速演變及其競爭格局，亦可能會發展出新的收益模式，可能迫使我們轉變使用該新模式。然而，由於我們自成立起已採用現有的免費遊戲模式，且我們在作出有關調整方面的經驗有限，我們於有效適應新收益模式的過程中或會遇到困難。因此，如手機遊戲行業的商業格局一旦有任何變動，我們的業務、財務狀況及經營業績或會受到重大不利影響。

此外，用戶願意支付遊戲內的虛擬道具，乃由於彼等的認定價值，其取決於在遊戲內按非付款方式取得等值虛擬道具之容易程度。該等虛擬道具之認定價值可受免費或折扣虛擬道具之供應增加所影響。倘我們未能妥善管理我們的遊戲經濟，用戶會因此較不可能購買遊戲內之虛擬道具，而我們的業務可能受影響。

中國政府對新網絡遊戲審批及註冊程序的任何監管變動或會對我們的業務造成不利影響。

於中國正式發行手機遊戲須向國家新聞出版署辦理遊戲註冊及獲得國家新聞出版署發出遊戲版號，國家新聞出版署於二零一八年全國暫停審批後重新開放遊戲註冊，並已發出第一批遊戲的遊戲版號，生效日期為二零一八年十二月十九日。中國的遊戲註冊及發放遊戲版號再次於二零二一年七月暫停，並於二零二二年四月恢復，故而不清楚當局需要多長時間審

風險因素

理及批准現有的遊戲申請。因此，無法確定我們何時將能完成以中國為目標市場的開發中新遊戲的遊戲註冊及取得遊戲版號及我們是否能夠完成開發中遊戲的遊戲註冊及取得遊戲版號，倘若失敗，可能會對我們推出新遊戲的能力、我們推出新遊戲的時間表及我們的業務增長及前景構成重大不利影響。

倘我們未能保留及擴大用戶群，則業務及增長可能無法持續。

我們的增長視乎我們能否吸納及保留現有用戶。為了維持及擴大用戶群，我們必須繼續投放大量資源至研發，從而加強現有遊戲組合及推出優質的全新遊戲或遊戲更新、升級及改動以及不同的線上線下廣告及營銷策略，以推廣我們的現有及新遊戲。我們能否成功執行遊戲開發及營銷策略及推出、運營及擴大遊戲組合以吸納及保留用戶乃視乎許多因素，包括我們能否預測及有效回應不斷變化的用戶興趣及喜好；預測及回應競爭格局的變化；有效推廣新遊戲及執行遊戲升級以加強地域滲透率；及升級技術及基建以支援及維持遊戲的系統穩定程度。如未能如此行事，則可能會限制用戶群的增長或保留，而我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到重大不利影響。

此外，我們大多數的遊戲乃基於經典運動遊戲，出於種種因素，壽命相對較長，譬如運動紮根本土文化，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。然而，概不保證遊戲將一直維持現有受歡迎程度及用戶參與度，或瞬息萬變的行業趨勢及用戶喜好將不會使遊戲變得過時。因此，我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到重大不利影響。此外，推廣品牌及提升品牌知名度乃增長策略不可分割的部分。然而，我們可能無法有效推廣或發展品牌，倘我們無法成功，增長可能受到不利影響。

任何有關我們的品牌、遊戲及服務、公司或管理層且涉及我們的不利報導或爭議可能會損害本公司的形象及我們發行的遊戲，進而可能減少遊戲的活躍用戶人數。倘我們有效推廣品牌的能力受到任何影響及公眾對我們的品牌或產品及服務的觀感受到任何重大損害，則可能會對我們的前景及經營業績造成重大不利影響。

只有一小部分的註冊用戶為付費用戶，且我們依賴一小部分的付費用戶不成比例地貢獻遊戲收益的重大部分，而我們可能無法有效地從用戶中變現收益。

與行業慣例一致，我們相對較少的註冊用戶及活躍用戶屬貢獻我們絕大部分遊戲收益的付費用戶。於往績期間，我們的大部分收益來自三款手機遊戲，即《足球大師》、《NBA籃球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》。於往績期間，《足球大師》的平均每月付費用戶分別約為19,900人、11,758人、7,926人及6,214人，佔同期平均每月付費用戶的約7.8%、5.7%、4.9%及5.7%。同期，《NBA籃球大師》的平均每月付費用戶分別約為45,313人、45,802人、32,104人及35,450人，佔同期平均每月付費用戶的約8.9%、12.6%、6.2%及7.1%。同期，《最佳11人 — 冠軍球會》的平均每月付費用戶分別約為1,039人、14,382人、42,803人及

風險因素

57,091人，佔同期平均每月付費用戶的約7.6%、14.8%、8.5%及8.9%。因此，我們累計註冊用戶及活躍用戶的數目不一定代表我們實際及潛在產生收益的能力。因此，我們可持續的增長很大程度取決於我們滿足付費用戶需求、增加付費用戶數目及推動其於遊戲內消費的能力。倘我們無法保留付費用戶、吸納新付費用戶、轉化非付費用戶為付費用戶或增加或維持用戶的遊戲內購買量，則我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到重大不利影響。

於往績期間，我們頭1%的付費用戶(按充值金額劃分)貢獻本集團於同期的充值總額的約71.7%、75.0%、71.5%及64.7%，因此，本集團的大部分收益乃從一小部分的付費用戶獲得，皆因本集團的策略是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，並從該等付費用戶中變現最大利潤。因此，我們的創收能力很大程度上取決於我們能否留住頭1%的付費用戶。倘我們未能滿足該等付費用戶群的需求及留住彼等，我們的收益及盈利能力可能會受到不利影響。有關我們頭1%、3%、5%、10%、20%及50%的付費用戶(按充值金額劃分)所貢獻的充值總額的明細詳情，請參閱本文件「業務 — 用戶」一節。

我們於往績期間委聘品牌大使宣傳我們的手機運動遊戲。一旦品牌大使捲入任何負面新聞或消息，我們的品牌及聲譽或會受到損害，從而可能影響我們的業務、財務狀況及經營業績。

我們已在手機遊戲行業的遊戲用戶中積累品牌知名度，這對我們的業務運營及不斷努力擴大用戶群並提高我們在商業夥伴中的認可度至關重要。我們的業務及財務表現非常依賴我們的品牌及我們發行的遊戲的實力及市場認知。

於往績期間，我們已委聘品牌大使宣傳我們的手機運動遊戲。該等品牌大使的聲譽、能力及表現對我們的業務至關重要。一旦任何品牌大使捲入任何負面新聞或消息，我們的品牌、聲譽及手機運動遊戲的市場認知可能會受到損害。我們亦可能無法化解任何有關我們、我們的品牌大使或我們的手機運動遊戲的負面消息，並令遊戲用戶及商業夥伴滿意。有關我們的品牌或我們的手機運動遊戲的負面消息亦可能需要我們進行辯解性的媒體活動，這可能增加我們的營銷開支，分散我們管理層的注意力，以及可能對我們的品牌形象、業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

風險因素

我們的業務依賴數據分析及對用戶關係期的判斷，對其的任何不利影響將可能對我們制定適當業務策略的能力造成重大不利影響。

我們的遊戲設計、本地化及運營為數據驅動，專注於我們主打的潛在目標用戶群。我們依賴數據分析能力以持續開發及推廣受歡迎的網絡遊戲，改善用戶體驗，以及增強用戶黏性及最終變現遊戲產品。我們通過檢討一系列遊戲操作及用戶行為資料(如遊戲參與度、用戶留存率，以及註冊用戶、活躍用戶及付費用戶人數)評估業務運營。獲取準確數據需要穩健、完整及高效的資訊科技基礎設施。我們亦可能透過與第三方支付供應商及第三方發行平台的合作收集若干數據。然而，我們核實有關數據的能力有限。因此，倘我們的數據分析能力由於任何原因而有所降低，我們用於數據分析的關鍵績效指標未必總是準確或反映實際業務運營。同樣地，倘我們根據數據分析錯誤地評估用戶需求及興趣、市場狀況或潛在競爭形勢，我們未必能夠作出適當的經營及策略決策。未能作出合理決策可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

此外，我們就各遊戲釐定的用戶關係期是根據我們對個別遊戲的最佳估計而定，當中於估算時考慮所有已知及相關的資料，主要包括過往遊戲數據及有關遊戲的用戶數據。然而，譬如在推出新遊戲等情況下，我們未必能一直取得足夠數據以釐定用戶關係期。我們需要作出重大估計及假設以釐定用戶關係期。有關估計及假設受限於多項不確定因素，並可能對我們的收益確認時間造成重大影響。例如，我們悉數確認遊戲內銷售虛擬道具的收益所需要的時間可能較初步估計的遊戲用戶關係期更長。如發生此情況，我們於特定期間的財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。

隨著我們拓展至新地區市場及拓展至我們並無足夠開發、發行及運營經驗的運動動作模擬遊戲類型，我們面臨各種風險及不明朗因素的挑戰，可能會對增長前景構成重大不利影響。

於往績期間，我們大部分收益來自於運動管理模擬遊戲及來自中國市場。我們有意憑藉我們在中國手機運動遊戲市場的成績，提升我們於海外市場(比如美國、東南亞、南韓、日本、西歐以及其他潛在用戶量龐大、消費能力高、主流運動高度滲透及智能手機滲透率高的地區)的市場地位。我們亦計劃通過拓展至運動動作模擬遊戲來豐富我們的遊戲組合。例如，我們於二零二二年七月推出第一款手機足球動作模擬遊戲《最佳球會》，我們打算繼續開發其他正在開發中的運動動作模擬遊戲，即《MLB棒球大師》、《NBA操作籃球》及《NFL橄欖球大師》。海外擴展戰略的其中一個重要部分乃將我們的遊戲融入當地，以配合該等市場的用戶。我們預期將繼續為所推出的遊戲產品增加更多語言版本。我們擴展業務以及於新海外市場吸引用戶以及開發新運動動作模擬遊戲的能力，需要管理層投入大量精力及分配大量資源，且須面對(其中包括)在多種語言、文化、習俗、法律制度、替代訴訟爭議解決制度、監管制度及商業基礎設施的環境中進行業務的特定挑戰。此外，我們之前未曾開發、發行及運營棒球及橄欖球主題的遊戲，而除《最佳球會》外，我們並無其他開發、發行及運營手

風險因素

機運動動作模擬遊戲的經驗。因此，概不保證能夠成功開發、發行及運營三款規劃中的新手機運動動作模擬遊戲。我們的擴展戰略可能令我們面對前所未見的風險，或令當前面對的風險加劇，包括與下列方面有關的風險：

- 物色適合的海外市場；
- 聘用及挽留有才華及能力且具備相關海外經驗或開發運動動作模擬遊戲相關經驗的管理層及僱員；
- 由地理距離、語言及文化差異產生的挑戰；
- 量身定制遊戲及其他產品以貼合海外市場用戶的品味及喜好；
- 來自當地遊戲開發商的競爭，彼等佔據巨大的市場份額，並更了解用戶喜好，以及與市場上現存的其他運動動作模擬遊戲競爭；
- 有關手機應用及網絡遊戲的政府規例，以及限制性政府行動，如貿易保護措施、國有化及外資所有權限制；
- 對銷售或分銷手機內容的限制，以及有關我們的遊戲內容及服務的責任；
- 營業執照或認證規定；
- 保護及執行我們的知識產權；
- 無法將品牌、內容或技術的所有權權利延伸至新的司法權區；
- 以符合當地法律及慣例的方式實施虛擬道具的其他支付方式，並保障我們免受欺詐；
- 信貸風險及更高層次的付款欺詐；
- 匯率波動；
- 適應當地商業慣例；
- 因語言及文化差異產生的海外業務僱傭、發展及管理困難；
- 部分國家的保護主義法律及商業慣例對當地企業較有利；
- 政治、經濟及社會動盪；

風險因素

- 開發高質新遊戲；
- 持續根據市場趨勢更新我們的新遊戲；
- 有效運營新遊戲；及
- 有效控制與開發、發行及運營新遊戲相關的成本。

我們在妥善應付在海外市場所面臨的複雜挑戰及不明朗因素時可能遇到困難。倘無法有效管理拓展國際業務的風險及成本，我們的增長率及前景可能會受到重大不利影響。

我們倚賴多個第三方發行平台及第三方發行商分銷、發行及推廣我們的遊戲。倘我們無法與彼等保持穩定關係，我們的業務可能會受到重大不利影響。

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。於往績期間，我們依賴各種第三方發行平台(包括Apple AppStore、Google Play、騰訊AppStore、華為、小米、Oppo、Vivo及TapTap)分銷、發行及推廣我們的自主發行遊戲。特別是，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，來自Apple AppStore的收益佔我們自主發行總收益的約53.1%、42.5%、42.3%及46.7%。次之，我們夥拍第三方發行商，以發行及推廣我們的遊戲。

我們須遵守該等第三方發行平台及發行商有關推廣及分銷遊戲方面的標準服務條款和條件。我們無法向閣下保證該等第三方發行平台及發行商會根據現有服務條款與我們維持關係，或該等第三方發行平台將不會進一步限制我們使用其渠道。倘任何該等第三方發行平台及發行商(i)結業；(ii)因任何原因(如我們未能遵守我們提供遊戲所在任何司法權區的任何法律或法規)終止其與我們的關係；(iii)限制我們使用其渠道；(iv)移除我們於其平台推出的遊戲應用程序；(v)修改其服務條款或其他政策；(vi)改變其收費結構；(vii)向我們的競爭對手提供更有利的條款或自主開發遊戲；或(viii)因缺少所需牌照或許可證或其他合規性問題而被迫終止與我們的業務關係，我們的業務、財務狀況及經營業績將可能受到重大不利影響。

再者，與我們的第三方發行平台及發行商的任何糾紛(如與遊戲相關知識產權、負債限制、風險分擔或收益分成安排有關的糾紛)亦可能不時出現。我們無法保證，我們將能夠和平地解決該等糾紛，甚至根本無法解決糾紛。倘我們與主要第三方發行平台或發行商的合作

風險因素

因任何原因終止，我們可能無法及時或根本無法找到替代者，而我們遊戲的分銷可能受到不利影響。若我們未能與足夠數量的第三方發行平台及發行商維持穩定業務關係，則可能對活躍及付費用戶數目構成負面影響，繼而對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

此外，我們受惠於該等第三方發行平台的知名品牌及龐大用戶群。倘任何該等第三方發行平台失去其市場地位或面臨其他原因不再受到用戶歡迎，或有其他因素導致其用戶群停止增長或萎縮，或任何該等渠道未能向我們履行合約責任，我們將需物色替代平台進行推廣及分銷我們的遊戲，此舉將消耗大量管理資源及不一定有效，甚至可能完全無法物色到替代平台。

我們可能依賴若干營銷或廣告代理及渠道推廣我們的遊戲及獲取新用戶。倘我們未能繼續投放廣告及營銷開支或與營銷或廣告代理保持穩定關係，我們的業務可能會受到不利影響。

於往績期間，我們聘請營銷或廣告代理及遊戲大使推廣及宣傳我們的遊戲，並透過不同的營銷及廣告渠道獲取新用戶。我們可能依賴若干營銷或廣告代理及渠道推廣我們的遊戲及獲取新用戶。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，我們的主要供應商之一供應商B為中國的線上廣告代理，我們與供應商B的交易金額分別約為人民幣24.5百萬元、人民幣25.3百萬元及人民幣27.1百萬元，佔我們於同年的交易總額的約9.1%、9.0%及8.5%。此外，(i)供應商F(我們於截至二零二零年十二月三十一日止年度的主要供應商之一)；(ii)供應商G(我們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的的主要供應商之一)；及(iii)供應商H(我們於截至二零二二年六月三十日止六個月的的主要供應商之一)全部均為我們的線上廣告代理。

再者，於往績期間，我們透過五大廣告及營銷渠道宣傳及推廣本集團的遊戲，分別產生約86.1%、85.2%、87.3%及89.9%的廣告及營銷開支總額。詳情請參閱本文件「財務資料— 經營業績主要組成部分說明 — 銷售及營銷開支」一節。

我們無法向閣下保證我們依賴的該等營銷或廣告代理及渠道將繼續與我們維持關係。倘任何營銷或廣告代理及渠道(i)停業；(ii)因任何原因而終止與我們的關係，例如未能遵守我們提供遊戲所在的任何司法權區的任何法律或法規；(iii)限制我們進入其渠道；(v)修改其服務條款或其他政策；(vi)更改收費架構；(vii)向我們的競爭對手提供更優惠的條款或開發自家遊戲；或(viii)因缺乏所需的執照或許可證或其他監管合規事宜而被迫終止與我們的業務關係，我們的業務，財務狀況及經營業績可能會受到不利影響。

此外，我們與營銷或廣告代理及渠道可能會不時發生糾紛，如服務費安排。我們無法保證我們將能友好地解決有關糾紛，甚或根本無法解決。任何未能與我們主要營銷或廣告代理及渠道保持穩定業務關係的情況，均可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

風險因素

我們須承受貿易應收款項相關的信貸風險。第三方發行商、第三方發行平台及支付供應商出現任何延遲支付及拖欠，可能對我們的現金流量及經營業績造成重大不利影響。

貿易應收款項主要包括第三方發行平台的付款系統或發行商已向用戶收取但尚未支付我們的銷售所得款項。我們一般向第三方發行平台及發行商授出30至90日信貸期。我們對貿易應收款項餘額並無任何抵押品或其他信貸增強措施。管理層基於各債務人狀況及悉數付款能力定期檢討貿易應收款項的賬齡狀況及評估收回機會。於二零一九年十二月三十一日、二零二零年十二月三十一日、二零二一年十二月三十一日及二零二二年六月三十日，貿易應收款項的賬面值分別約為人民幣27.4百萬元、人民幣20.3百萬元、人民幣35.6百萬元及人民幣52.3百萬元。然而，概不保證能及時向第三方發行平台或發行商收回結欠金額。於往績期間，由於貿易應收款項的估計減值虧損，我們於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錄得金融資產減值虧損淨額分別約人民幣0.1百萬元、人民幣3.8百萬元及人民幣1.8百萬元，而我們於二零二一年錄得金融資產的減值虧損撥回約人民幣0.2百萬元。具體而言，截至二零二零年十二月三十一日止年度的金融資產減值虧損淨額約人民幣3.8百萬元，主要由於二零二零年就其中一名過往主要供應商結欠我們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所致。於截至二零二二年六月三十日止六個月，我們錄得金融資產減值虧損淨額約人民幣1.8百萬元，乃由於就其中一名支付供應商（其在越南於完成《最佳11人 — 冠軍球會》的相關登記後提供線上支付服務）結欠的金額約人民幣1.8百萬元之逾期付款而計提貿易應收款項減值撥備所致。為推出越南版《最佳11人 — 冠軍球會》，我們在二零二一年開始與上述支付供應商合作，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，該名支付供應商就我們的遊戲收取的充值金額分別為約人民幣1.0百萬元及人民幣1.6百萬元，而於二零二一年十二月三十一日及二零二二年六月三十日，分別有約人民幣0.7百萬元及人民幣1.8百萬元之貿易應收款項尚未支付。於往績期間，平均貿易應收款項周轉天數分別為35日、24日、25日及30日。更多詳情請參閱本文件「財務資料 — 貿易應收款項」一節。

我們的業務運營可能會面臨第三方發行平台、支付供應商及發行商延遲付款或違約的風險。倘一名或多名該等第三方發行平台、支付供應商及發行商未能履行其對我們的義務，包括及時匯出我們應佔收益份額的義務，我們則容易面臨收款風險。此外，如果我們與任何第三方發行平台、支付供應商及發行商之關係惡化或終止，或者彼等當中的任何一方的整體業務或付費用戶之消費減少，我們可能無法向其完全收回未付款項，或完全無法收回。如果有關款項未能全部或及時結付，我們的業務、財務狀況及經營業績將受到不利影響。

風險因素

如我們未能履行合約負債的義務，我們的現金流量、經營業績及財務狀況可能受到不利影響。

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，我們在合約負債分別錄得約人民幣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。合約負債主要包括出售手機遊戲的遊戲內代幣及其他虛擬道具的未攤銷收益，就此本集團仍有隱含義務需要履行；當所有收益確認準則達成以後會確認為收益。如我們不能履行合約負債的相關責任，例如終止任何遊戲的運營，我們可能需要退回從該等遊戲用戶收取的相應部分付款，從而對現金流量、經營業績及財務狀況(包括現金及流動資金水平)造成不利影響。

我們或須對預付款項、按金及其他應收款項的減值計提撥備。

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，預付款項、按金及其他應收款項總額分別約為人民幣8.7百萬元、人民幣12.2百萬元、人民幣17.2百萬元及人民幣27.1百萬元。預付款項、按金及其他應收款項主要包括(i)[編纂]開支的預付款項；(ii)版權費的預付款項，指在特許期限開始前向知識產權持有人支付的預付特許費用；及(iii)廣告及營銷開支的預付款項。

概不保證知識產權持有人及服務供應商會履行責任或適時履行責任，且我們承受有關預付款項、按金及其他應收款項的減值風險。如我們判定，於有關服務供應商未能履行其責任時或及時履行其責任時收回相關欠款的機會不大，我們會為預付款項、按金及其他應收款項計提減值撥備。我們根據(其中包括)過往結付記錄、與相關對手方的關係、支付條款及市場趨勢以及(在一定程度上)宏觀經濟及監管環境，定期評核預付款項、按金及其他應收款項的可收回性，當中涉及管理層使用的多個判斷、假設及估計。於往績期間，我們並無就預付款項、按金及其他應收款項錄得任何重大減值虧損，惟概不保證日後不會出現任何相關變動。如我們將來須就預付款項、按金及其他應收款項的減值計提撥備，我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到重大不利影響。

按公平值計入損益的金融資產的公平值變動波幅會影響我們的財務業績。

我們曾於往績期間投資理財產品(入賬列作按公平值計入損益的金融資產)，並將會在遵守相關內部控制程序及上市規則規定的相關呈報及批准規定的情況下，繼續投資於由中國及香港持牌銀行或金融機構發行的短期工具理財產品。除於二零二零年十二月三十一日入賬的按公平值計入損益的金融資產結餘約人民幣1.0百萬元外，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，我們錄得按公平值計入損益的金融資產結

風險因素

餘為零。於往績期間，我們亦錄得按公平值計入損益的金融資產的公平值收益分別約人民幣526,000元、人民幣334,000元、人民幣485,000元及人民幣45,000元。更多資料請參閱本文件附錄一會計師報告附註21(a)。按公平值計入損益的金融資產的公平值有任何變動，均可能對財務表現構成負面影響。此外，釐定並非於活躍市場買賣的金融資產的公平值所用的估值技術會以可觀察市場數據為依據，而儘可能少依賴對個別實體的估計。如可觀察市場數據出現變化，可能會導致金融資產的公平值變動，從而對財務狀況及業績造成負面影響。

按公平值計入損益的金融負債，因使用不可觀察輸入數據而存在估值不確定性。按公平值計入損益的金融負債的公平值變動波幅會影響我們的財務業績。

我們已將[編纂]前可換股債券確認為按公平值計入損益的金融負債，於二零二一年十二月三十一日及二零二二年六月三十日分別約為人民幣65.6百萬元及人民幣67.0百萬元。更多資料請參閱本文件附錄一會計師報告附註21(b)。按公平值計入損益的金融負債的公平值有任何變動，均可能對財務表現構成負面影響。

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，我們分別錄得按公平值計入損益的金融負債的公平值虧損淨額(將按公平值計入損益的金融負債的公平值虧損減去按公平值計入損益的金融負債延期的公平值收益計算得出)分別約人民幣1.5百萬元及約人民幣1.3百萬元。此外，金融負債的公平值會按報告期末對現存市況的假設以估值技術釐定。估值模型須加入主觀假設，包括預期波幅及無風險利率，因此，公平值計量因使用不可觀察輸入數據而存在估值不確定性。如估計及假設出現變化，可能會導致金融工具的公平值變動，從而對財務狀況及業績造成負面影響。

我們可能需要為無形資產計提減值虧損，其可能對我們的經營業績及財務狀況產生負面影響。

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，我們錄得無形資產分別約為人民幣34.0百萬元、人民幣26.2百萬元、人民幣15.0百萬元及人民幣10.8百萬元。我們的無形資產包括特許及軟件。更多詳情，請參閱本文件「財務資料 — 關於若干主要綜合財務狀況表討論 — 無形資產」一節。

然而，每當有事件或情況變化表明賬面金額可能無法收回時，即會對無形資產進行減值測試。倘無形資產的賬面值被認為超過其可收回金額，並因此在未來被確認為減值，我們將須於我們的無形資產被確定為減值的期間，在我們的財務報表中撇減該等無形資產的賬面值或入賬無形資產的減值虧損撥備，而相關減值將對我們的經營業績及財務狀況產生負面影響。於往績期間，我們並無確認任何無形資產減值虧損，但我們無法向閣下保證將來不會出現相關開支，任何相關減值虧損可能對我們的經營業績及財務狀況產生不利影響。

風險因素

遞延稅項資產的可收回性存有變數，會令我們的財務狀況及經營業績受到不利影響。

一般而言，我們會就所有可扣稅暫時性差額及未動用稅項虧損確認遞延稅項資產，惟須以該等先前確認的資產可於到期前用以抵銷的未來應課稅溢利為限。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，我們錄得遞延稅項資產約人民幣5.9百萬元、人民幣5.2百萬元、人民幣3.7百萬元及人民幣4.6百萬元。於各報告期間，我們評估我們的遞延稅項資產以釐定其是否可貼現，方法是評估我們能否利用過往收入水平、未來收入的估計、日後撥回現有應課稅暫時性差額、轉回年度的應課稅收入及稅務規劃策略來評估我們能否收回遞延稅項資產的可能性。有關我們遞延稅項資產會計政策的進一步詳情，請參閱本文件附錄一會計師報告附註2.17。有關釐定要求我們的管理層就若干交易的稅務處理作出重大判斷，以及對將予收回的遞延稅項資產的未來應課稅溢利的可能性、時間及充足性作出評估。倘該等判斷不正確或不精確，我們或須相應調整我們的稅項撥備。此外，我們無法預測我們遞延稅項資產的任何日後變動，以及日後有關變動可能影響我們財務狀況的程度。任何該等事件均可能對我們財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們可能對合約成本的減值計提撥備，會對經營業績及財務狀況造成不利影響。

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，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。合約成本主要指取得合約的遞增成本，包括由平台徵收的未攤銷佣金費用，以及與第三方發行商共享的未攤銷收益（倘預期會確認，即會資本化）。

然而，倘於任何時候發生事件或情況生變，顯示我們可能再無法履行合約負債的相關責任，合約成本即須接受減值測試，但支付予平台及第三方發行商的合約成本將無法收回。於往績期間，我們在合約成本並無錄得任何減值虧損，惟概不保證日後不會出現任何相關變動。如我們可能對合約成本的減值計提撥備，我們的經營業績及財務狀況或會受到不利影響。

我們依靠第三方支付供應商收取付款。其服務如有任何中斷或機密資料意外洩漏均可能對我們的聲譽、業務及經營業績造成重大不利影響。

我們倚賴第三方支付供應商（如支付寶、My Card、UniPin及微信支付）協助收取用戶於遊戲內購買虛擬道具的款項。我們須承受各種與該等第三方支付供應商有關的風險及不確定因素。除上文所述的收款風險外，任何計劃或突然的系統維護或用戶無法使用第三方支付供應商系統之服務，都可對我們的收款造成負面影響，進而影響我們的業務、財務狀況及經營業績。我們亦依賴該等匯款途徑的穩定性以確保持續為用戶提供付款服務。

風險因素

於所有經第三方支付供應商進行的線上付款交易中，於公眾網絡上加密傳輸用戶的保密資料(包括信用卡及銀行賬戶號碼、個人資料及賬單地址)於維持用戶信心而言乃屬必要。我們無法控制第三方支付供應商之安全措施，而彼等的安全措施目前可能不足，或未能應付線上付款系統之預期使用量增加。倘我們未能保障用戶的保密資料，我們可能須承受訴訟及可能的負債，此可對我們的聲譽及我們吸引或挽留用戶的能力構成損害，並可對我們的業務構成重大不利影響。

此外，我們的第三方支付供應商須遵守規管電子資金轉賬的若干法律及法規，而該等法律及法規可能改變或重新詮釋而將對相關合規事宜產生不利影響。倘我們的第三方支付供應商遇到任何不合規事件，彼等可能須繳納罰款及更高的交易費用，甚至被要求停止接受我們用戶的線上付款的業務，進而將對我們變現用戶的能力及流程構成重大不利影響。

第三方未經授權使用我們的知識產權，以及我們就保護我們的知識產權可能產生的開支，可能會對我們的業務及聲譽造成重大不利影響。

我們認為，我們的專有域名、版權、商標、專利、商業秘密及其他知識產權對我們經營業務而言十分重要。我們過往依賴商標及版權法、商業秘密保護措施、披露限制及限制第三方使用我們知識產權的其他協議，以保護我們的知識產權。就自研遊戲而言，我們在中國註冊軟件以保障版權，並採取多種措施保護我們的源代碼，包括保密協議。未能在任何國家或地區註冊商標或專利可能限制我們於有關國家或地區根據相關商標或專利法律保障我們權利的能力，在若干情況下，我們甚至需要更改名稱或相關商標，此舉可能對我們的品牌及市場營銷工作造成不利影響。

為保護我們的技術及專業知識，我們依賴與僱員、獲授權人士及其他顧問訂立的相關協議所載之保密條款。該等協議或不能有效防止機密數據未經授權外泄，而在機密數據非法披露的情況下或不能提供足夠的補救措施。此外，其他人士可能自行發現商業秘密及專有資料，繼而限制我們針對相關人士維護任何商業秘密權利的能力。於互聯網相關行業中保護知識產權的有效性、可執行性及範圍存在不明朗因素及仍不斷演變。具體而言，於中國、東南亞及當地用戶可連接至我們遊戲的若干其他國家和地區，其法律及執法程序未必能為知識產權提供如同其他國家的同等保障。監察非法使用自主技術並非易事且耗費不菲。我們所採取的措施或不足以防止他人盜用專有技術。儘管我們致力保護知識產權，其他遊戲開發商可能抄襲我們的理念及設計，且其他第三方可能侵犯我們的知識產權。此外，未來可能有必要提出訴訟，以執行我們的知識產權。日後的訴訟可能產生高額費用及分散我們的資源、干擾業務，可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績構成重大不利影響。

風險因素

我們未能確定業務運營未有或將不會侵犯由第三方持有的任何專利、版權或其他知識產權特許。倘第三方提出索償，我們可能產生龐大的法律開支。

由於我們作為遊戲開發商、發行商及運營商的業務性質，我們可能不時於日常業務運營中面對有關第三方知識產權的法律訴訟及申索。於往績期間及直至最後可行日期，本集團未曾面對任何會對本集團業務運營及財務表現造成重大不利影響的重大知識產權侵權索償。然而，任何該等訴訟或行動或申索(不論是否有理據)均可能費用高昂並分散管理層對日常業務的注意力。倘我們未能成功地對該等申索進行辯護或未能於任何有關訴訟中勝訴，我們可能遭禁止使用該等知識產權、繳納罰款及接受懲處、或須修改、優化或停止經營該等遊戲、或履行我們與部分用戶訂立的彌償責任、或訂立具授權費之版稅或授權安排或被迫制定其他替代方案。我們於該等情況下可能尋求的任何版稅或授權安排不一定按商業合理條款向我們提供，或根本無法向我們提供。我們亦可能就該等第三方侵權申索(不論是否有理據)之抗辯產生巨額法律開支。此外，倘我們向第三方收購技術以加入我們的遊戲或運營中，我們面臨侵權訴訟的風險可能增加，因為我們必須倚賴該等第三方核實有關技術的來源及擁有權。此責任風險可導致我們的業務中斷，對我們的財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

此外，我們部分僱員過往受僱於其他公司，包括我們現時及潛在的競爭對手。我們亦擬增聘人手擴充研發團隊。倘該等僱員為其前僱主開發的內容或技術與我們相似，或倘發現該等僱員使用其前僱主的知識產權，我們可能因該等僱員或我們被指盜用彼等前僱主的專有資料或知識產權而遭到申索。倘未能成功抗辯針對我們的申索，我們或須承擔責任，並損害我們的聲譽及對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

於往績期間，我們從知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部獲得使用其商標及產品的知識產權特許，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、個別球員的姓名及圖像的權利，從而使我們能夠豐富遊戲內容、場景、球員及圖像。我們的特許授予人向我們授權使用其品牌及相關知識產權，倘相關特許知識產權發現屬無效，則可能會令本集團面臨侵犯第三方知識產權的索賠及賠償要求。舉例而言，倘運動聯盟／運動俱樂部／運動協會及其各自的個別運動員之間有任何潛在訴訟，例如關於運動員知識產權的所有權及使用權的任何爭議，我們可能會面臨第三方的法律訴訟及索償，聲稱我們違反或侵犯了第三方的商標、版權或其他權利。此外，特許授予人或不知悉該等權利所涉及可能導致特許授予

風險因素

人或我們面臨潛在侵權索償的知識產權註冊或應用。作出侵權索償的人士可能取得禁制令，阻止特許授予人及我們使用相關知識產權。知識產權訴訟成本昂貴而且非常費時，並可能分散管理層對我們業務的專注力。倘針對特許授予人或我們提出的侵權索償成功，其可能導致（其中包括）我們被禁止繼續宣傳、使用、分銷或銷售侵犯第三方知識產權的遊戲。任何知識產權索償或訴訟，不論我們或特許授予人最終勝訴與否，均可能損害我們的聲譽及對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

我們未必能成功實施我們的業務策略。

於往績期間，我們一直主要專注於手機運動遊戲。我們計劃(i)重續現有知識產權特許，並從運動聯盟、運動協會及運動俱樂部獲得更多的知識產權特許，以開發現有及新運動遊戲；(ii)進一步鞏固我們的營銷工作，積極向中國及海外市場推廣我們的遊戲；及(iii) 進一步加強我們的人才儲備，以支援我們開發新手機運動遊戲，並進一步提高我們的研發能力。詳情請參閱本文件「業務 — 策略」一節。然而，概不保證我們能吸引及增聘富有經驗的專業技術專家加入我們的研發團隊，或我們可能無法開發出商業上可行的遊戲，以獲得足夠人氣、吸引用戶及保留用戶，因此我們的業務計劃不一定會成功。

此外，我們計劃分配大部分[編纂]以達成我們的業務策略，包括將招致的大額成本，如聘用更多人手及技術專家的僱員開支、推廣及營銷開支及為重續或取得更多知識產權特許的開支。未能按計劃預算實施我們的業務策略或產生足夠的收益以支付有關成本可能會大幅增加我們的開支及對我們的利潤率、現金流量及風險溢利造成負面壓力，令我們不能收回投資成本、阻礙我們優化遊戲以提升用戶變現率的能力、削弱我們的整體競爭地位、減低我們的盈利能力及限制我們的增長前景，以上任何一項均會對我們的業務、財務狀況及經營業績構成重大不利影響。

我們的業務受季節影響，會因體育賽季開幕及結束而出現波動，這可能對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

我們的業務受季節影響，會因體育賽季開幕及結束而出現波動。由於我們的手機運動遊戲的目標為模擬現實的體育賽事，在體育賽季開幕期間，我們的遊戲可能會有一個用戶活動的高峰，到體育賽季結束時，用戶活動可能會下降。由於現實生活中的運動聯盟、運動俱樂部及運動協會也可能有人事變動，如球員或教練的轉會及／或招聘，密切關注現實生活中足球及籃球比賽動態的用戶會期望我們的遊戲在進行升級或更新，而該等變動很可能在現實生活中發生。

我們不能向閣下保證我們能夠升級遊戲，以與現實生活中球員或教練的轉會及招募密切保持一致，亦不能保證用戶不會在休賽期對我們的遊戲失去興趣。如果該等遊戲受歡迎程度下跌，或者該等遊戲產生的收入在任何短期或長期內因任何原因而下降，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。

風險因素

我們可能無法繼續使用我們目前使用的若干物業。

於最後可行日期，我們租賃七項物業用於商業及辦公用途。與望塵科技訂立其中一份租賃協議的出租人無法向我們提供租賃物業的相關房屋(作為一個輔助工作室，供研發團隊制定體育運動員動作的3D模擬模型)所有權證書，而相關租賃協議並無向相關中國政府部門登記。據中國法律顧問所指，可能存在的風險是，我們向其租賃該物業的出租人可能無權將該物業出租予我們，倘該租賃物業的實際擁有人拒絕承認出租人與望塵科技訂立的租賃協議，望塵科技可能無法繼續使用該租賃物業，且相關租賃協議未辦理登記，倘有關中國政府部門要求我們整改，而我們未能在規定時間完成，可能被相關中國政府部門處以不超過人民幣10,000元的罰款。詳情請參閱本文件「業務 — 物業」一節。倘我們無法繼續使用租賃的物業，我們將需要在相對較短的時間內找到替代地點並進行搬遷。然而，我們可能無法按商業上合理的條款，甚或根本無法搬遷到其他場所。此外，任何搬遷都會產生額外的費用或中斷我們的業務及運營。

我們的業務佳績取決於管理團隊及其他主要僱員的齊心協力。倘彼等離職，我們的業務或會嚴重受損。

我們的業務佳績取決於並將繼續取決於高級管理團隊及其他主要僱員的持續任職。特別是，我們依賴賈先生(創辦人之一、本集團執行董事、董事會主席兼行政總裁)、黃先生(創辦人之一及執行董事)、李先生(執行董事)及主要由曾科先生、郭宇恆先生及趙鑫先生組成的敬業高級管理團隊的專業知識及經驗。研發部副總裁曾科先生於二零一四年四月加入本集團，主要負責本集團的項目管理及引擎開發。彼在遊戲開發上功勞極大。產品副總裁郭宇恆先生於二零一八年十一月加入本集團，在本集團的產品研發及規劃方面有所建樹。本集團副總裁趙鑫先生於二零一六年四月加入本集團，於策略規劃及管理方面擁有逾十年經驗。彼主要負責監督本集團於國內外市場的業務發展。此外，由於我們專注於開發手機運動遊戲，我們需要繼續吸引及留住有技術、有經驗的技術專家，以保持我們的競爭力。由於符合資格的人選有限，遊戲行業對管理人員及人才的爭奪激烈，使得我們越來越難以吸引及留住有技術、有經驗的員工。倘我們的一名或多名高級管理團隊成員或主要僱員無法或不願繼續於本公司任職，我們未必能夠及時找到合適的人選填補空缺，甚或根本無法找到合適的人選，同時我們還會產生額外的開支，用於招聘及培訓新員工。我們的業務則可能受到嚴重干擾，而我們的財務狀況及經營業績亦可能受到不利影響。倘我們的任何高級管理團隊成員或主要僱員加入競爭對手或成立一家與我們競爭的公司，我們的用戶、專有技術及主要員工可能會流失。每名高級管理層成員及主要僱員都已與我們訂立僱傭協議及含有不競爭承諾的保密協議。然而，倘任何有關高級管理層成員或主要僱員與我們發生糾紛，我們無法向閣下保證我們將能夠在中國執行有關保密及不競爭條款。

風險因素

此外，對具備適當資格及經驗的遊戲編程員及工程師的競爭激烈及可能加劇。我們無法及時物色及招募到充足的具備適當資格及經驗的遊戲編程員及工程師或者挽留現有遊戲編程員及工程師可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大影響。

我們的業務須遵守國內及國際資料保護方面的法律、規則、政策及其他責任。倘中國政府或其於其他司法權區的對應機構禁止使用個人資料用於數據分析，或我們未能遵守該等法律、規則、政策及其他法規，我們的業務、財務狀況及經營業績可能受重大不利影響。

我們的業務要求我們使用及存儲遊戲內用戶行為數據及遊戲數據，以分析及改進遊戲的績效並優化我們的收益變現策略。我們已竭盡所能確保我們在相關人士同意下收集數據並遵循適用的法律、法規及條例使用有關數據。我們可能受國內及國際有關數據隱私和收集、使用、存儲、安全及傳輸個人資料方面的法律規限。若干司法權區已就此範疇通過法律，其他司法權區正在考慮施加額外限制。例如，《全國人民代表大會常務委員會關於加強網絡信息保護的決定》（於二零一二年十二月二十八日由中國全國人民代表大會常務委員會頒佈）及《電信和互聯網用戶個人信息保護規定》（於二零一三年九月一日由工信部頒佈及生效）加強了個人信息的法律保障。於二零一五年十一月生效的《中華人民共和國刑法修正案（九）》修訂《中華人民共和國刑法》第253a條侵犯公民個人信息罪，體現中國政府機關進一步保護個人信息的決定。《信息安全技術個人信息安全規範（2017年版）》於二零一八年五月生效，以及《信息安全技術個人信息安全規範（2020年版）》於二零二零年十月生效，要求個人信息控制者根據適用法律收集資料，以及於收集該等信息前須取得個人信息主體的同意。《兒童個人信息網絡保護規定》（「**兒童規定**」）由二零一九年十月一日起生效，規定任何組織和個人不得製作、發佈、傳播侵害14歲以下兒童個人信息安全的信息。收集、存儲、使用、轉移、披露兒童個人信息的網絡運營者，必須就有關信息設立專門保障。國家互聯網信息辦公室（「網信辦」）、工信部、公安部、國家市場監管總局等四部門聯合發佈的《關於開展App違法違規收集使用個人信息專項治理的公告》於二零一九年一月二十三日頒佈及生效，在全國範圍打擊移動應用程序違法收集及使用個人信息的行為。於二零一九年十月三十一日，工信

風險因素

部頒佈《工業和信息化部關於開展App侵害用戶權益專項整治工作的通知》，據此，應用程序提供者必須對工信部認定為侵害應用程序用戶權益的問題進行及時整改，例如違反中國法規收集個人信息及為用戶賬號註銷設置不合理的障礙。信息私穩保護法不斷變化及很可能於可見未來繼續變化。遵守最新及不斷變化的本地及國際法律規定可能使我們招致大額成本。倘我們無法遵守適用法律、法規及規例，我們可能面臨罰款或業務活動限制，甚至是刑事制裁。

此外，我們主要依賴第三方發行平台徵求、收集及向我們提供有關遵從該等多項法規所需之用戶資料。倘與我們合作的第三方違反適用法律或我們的政策，有關違規亦可能使我們用戶的資料承受風險，進而可能對我們的業務、財務狀況及經營業績構成不利影響。雖然我們的行政系統已急速發展，但於我們的早期歷史中，我們有關知識產權、資料私隱及安全，以及法律合規的慣常做法或未如現時般穩健，於該期間可能產生我們無法預期的未提出的申索。倘我們未能或被認為未能遵守我們的隱私政策、我們就用戶或其他第三方承擔的私隱相關責任或我們的私隱相關法律責任，或任何導致未經授權發佈或轉移個人可識別資料或其他用戶資料的危及安全的行為，可導致政府執法行動、訴訟或消費者倡導團體或其他人士針對我們的公開聲明，可能會使用戶對我們失去信任，可對我們的業務、財務狀況及經營業績構成重大不利影響。

此外，我們業務成功的驅動因素過去一直且預期未來仍然在於我們負責任地使用用戶與我們共享的數據作數據分析的能力。因此，我們的業務可能因有關使用或披露用戶與我們分享的資料或有關就使用和披露用戶資料取得用戶明確或默認同意的方式的適用法律、法規、政策或行業慣例重大變動而受損。該等變動可能需要我們對隱私政策及遊戲及功能作出重大修改，亦可能限制我們使用用戶自願與我們分享的資料開發新遊戲及功能的能力。

遊戲內未被發現的編程錯誤或遊戲缺陷可能損害我們的信譽，並對業務、財務狀況及經營業績構成重大不利影響。

我們的遊戲須進行頻繁系統升級及更新，遊戲中存在的錯誤、漏洞、瑕疵或損壞的數據可能僅在用戶進入經更新的應用程序後方會發現，尤其是當我們於時間緊迫的情況下發行新遊戲及迅速推出現有遊戲的新功能。用戶不時向我們告知編程漏洞影響遊戲體驗的情況，而我們一般會立刻解決該等瑕疵。然而，倘基於任何原因無法及時解決編程漏洞或瑕疵，或重複出現未被發現的編程錯誤、遊戲缺陷及數據損壞，均可能會導致運營中斷、對用戶的遊戲體驗構成負面影響、損害我們的聲譽、令用戶停止暢玩我們的遊戲、分散我們的資源及令遊戲的市場接受程度下降，發生任何有關情況亦可能使我們承擔法律責任或損害我們的業務、財務狀況及經營業績。

我們的技術(包括伺服器及網絡)可能出現故障或嚴重干擾，從而對運營構成不利影響及損害我們的業務。

我們網絡基礎設施及技術系統運作及表現穩定，對我們的經營至關重要，因其確保遊戲運作暢順且用戶體驗不受干擾。我們的技術基礎設施可能於未來因多種不同因素出現中斷、停運或其他表現問題，包括基礎設施變動、人為錯誤或軟件故障，以及能力限制。隨著

風險因素

我們推出更多遊戲並進一步擴大現有遊戲的用戶群，我們的運營增長將對伺服器及網絡承載力施加更大壓力。另外，我們的基礎設施亦易受火災、水災、地震、電力不足及電信故障造成的損壞所影響。導致我們遊戲中斷的任何網絡中斷或承載力不足，或無法維護網絡及伺服器，或無法及時解決有關問題，均可能令用戶不滿，並對我們的聲譽、用戶群及未來增長造成不利影響。

此外，我們依靠第三方服務供應商負責網絡基礎設施的若干主要方面，包括主機位於易受地震及颶風等自然災害影響的地區的租賃實體伺服器之存儲及維護，因此，我們的網絡基礎設施易受損壞。另外，由於我們於多個市場內經營遊戲，我們非常依賴各市場互聯網基礎設施的性能及可靠程度，該等基礎設施乃由具備不同技術水平的國有或私有電信運營商維護。

任何該等服務的中斷或其他問題均非我們控制範圍之內，且我們可能難以執行補救措施。倘我們與數據伺服器供應商或任何其他第三方的安排終止、失效或以違背我們利益的方式修改，我們可能無法及時或以有利條款物色(或甚至完全無法物色)替代服務或解決方案。倘用戶嘗試進入特定遊戲時未能成功或遊戲的導航時間較預期慢，用戶可能停玩遊戲及重返遊戲的頻次亦可能減少，甚至不再重返該遊戲。

此外，黑客行為造成的任何潛在安全漏洞將對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大及不利影響，該等行為包括未經授權存取我們的資料或進入系統，或蓄意導致故障、損失或損壞數據、軟件、硬件或其他計算機設備、蓄意或無意傳輸計算機病毒及類似事件。我們可能難以及時或甚至完全無法應對安全漏洞。倘實際或被視為出現安全系統漏洞，用戶對我們安全措施成效的信心可能受損。

違反我們的遊戲政策(如透過未經授權第三方銷售和購買賬戶)或會降低用戶的遊戲體驗品質及我們的收益增長。

部分用戶可能於遊戲中作弊或以其他方法濫用漏洞或取得不公平的優勢。該等手法損害公平遊戲用戶的體驗，並可能干擾用戶的遊戲體驗。例如，部分用戶可能通過未經授權的第三方出售或轉讓賬戶或遊戲中的虛擬道具，以換取現實貨幣或其他現實財產。我們概無通過該等未經授權交易產生任何收益，亦不允許或以任何方式促進該等未經授權交易。我們已制定遊戲政策，保留權利對被我們發現進行不尋常交易或活動的賬戶實施制裁，包括暫停、終止或註銷用戶賬號。倘我們未能迅速或有效地揭發並禁止該等手法及活動，則我們的運營可能中斷、我們的聲譽或會受損，以及用戶可能退出我們的遊戲，繼而可能導致我們失去來

風險因素

自付費用戶的收入，產生額外的成本用作開發技術措施以檢測及打擊該等手法及活動，對我們向用戶收取的虛擬道具價格造成下行壓力，並增加應對不滿用戶的客戶服務成本。此外，通過未經授權的第三方渠道進行的交易可能涉及我們無法控制的欺詐行為，而我們可能面臨用戶就其因第三方欺詐活動造成損失而提出的潛在索賠。該類索賠，無論是否合理，都可能損害我們的聲譽，轉移管理層的注意力，並因對索賠進行辯護產生額外費用。

我們可能須就用戶於線上發佈的不當言論或內容承擔責任。

我們推出用戶社區功能，以為現有用戶及潛在用戶創建互相交流的線上社區，及藉此收集反饋意見，用於制定變現策略及推廣活動。我們的用戶亦利用此功能參與高度個人化的對話。然而，我們無法查證用戶於應用程序中所發表的言論。因此，部分用戶可能參與非法、淫穢或煽動性的對話，或會對其他用戶產生負面影響。儘管我們根據相關政府部門提供的名單屏蔽若干言辭，我們無法向閣下保證我們用戶或會員的對話中所包含的所有敏感內容均能夠被發現。於嚴重情況下，根據遊戲玩家所在地的法律及法規，若干資料或內容可能被視為非法，而政府部門可能要求我們終止或限制導致或可能導致有關事件的若干功能或服務。倘我們須因不當展示資料的性質或內容面臨處罰或索償，我們可能會於調查及抗辯期間產生巨額成本，此舉或會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們於中國及我們經營所在的其他市場面臨與自然災害及流行病有關的風險，這可能會嚴重擾亂我們的運營。

我們面對與自然災禍及健康疫症有關的風險。我們的業務可能因自然災禍、健康疫症或其他公眾安全問題而受到重大及不利影響。自然災禍可能引致伺服器中斷、失靈、系統故障、技術平台故障或互聯網故障，此情況可能導致數據遺失或破壞，或軟件或硬件故障，並對我們經營遊戲以及提供服務的能力構成不利影響。我們的業務亦可能受到埃博拉病毒病、寨卡病毒病、H1N1流感、H7N9流感、禽流感、SARS、COVID-19或其他流行病的不利影響，因為這可能需要隔離我們的員工及／或消毒辦公室。此外，倘任何相關流行病損害中國整體經濟、一般消費者的消費情緒及手機運動遊戲行業，則我們的經營業績可能會受到不利影響。此外，由於COVID-19疫情爆發，體育賽季已經暫停。

為應對中國的COVID-19疫情，中國政府已推出一系列措施。在中國的商業活動亦暫時中斷。我們不能保證COVID-19疫情不會惡化，亦不保證在中國的商業活動不會繼續暫停，繼而可能會導致我們、供應商及其他業務夥伴的業務延遲或受負面影響。

此外，倘若任何健康疫症危及整體國家經濟，則我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到不利影響。我們的總部設於深圳，而我們大部分的董事、高級管理層及僱員目前於當地

風險因素

居住。因此，倘任何自然災禍、健康疫症或其他公眾安全問題影響深圳或我們其他辦事處所在的其他中國城市，則我們的運營可能遭受重大干擾，如暫時關閉我們的辦公室及暫停服務，繼而對我們的業務、財務狀況及經營業績構成重大及不利影響。

我們的保險範圍有限，可能須因此承擔龐大費用及令業務中斷。

我們並無投購任何商業責任或中斷保險，以保障我們於中國或海外的業務運營(包括與系統及業務中斷有關的損失)，而根據弗若斯特沙利文報告，此舉與中國網絡遊戲公司行業慣例一致。我們認為，投保有關風險的費用及按商業上合理的條款購買有關保險的困難，令本公司購買該等保險變得不切實際。此外，我們並無為伺服器或其他技術基礎設施的損失、失竊及損壞等風險投購任何保險。任何未投保的業務中斷、法律訴訟或自然災害或我們未投保的設備或技術基礎設施出現重大損壞，可能會產生高昂費用、分散我們的資源，以及對我們的財務狀況及經營業績構成不利影響。

另一方面，於最後可行日期，我們通過外部保險公司為遊戲投保若干產品責任保險。然而，概不保證我們的產品責任保險範圍將足夠，或保險公司將向我們就任何遊戲產品責任產生的損失及開支適時甚或作出任何賠償。倘出現任何我們現有的產品責任保險不包括該等損失及開支或保險範圍不足，或者保險公司未及時向我們作出賠償甚或作出任何賠償的情況，均可能對我們的業務運營、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們的業務或須承擔海外司法權區的潛在稅務責任。

國際稅務環境正在變化，全球各地推出新政策方案及法規並已進入不同的實施階段，以應付(其中包括)經濟數碼化。因此，新稅務法規可能會於不久將來單方面在若干司法權區實施，以透過經修訂連結及溢利分配規則規定對我們擁有市場據點(包括線上據點)的司法權區的若干溢利徵稅。故此，我們已聘請獨立稅務顧問，審查我們於往績期間進行交易的若干主要司法權區的稅務風險。務請注意，於往績期間，我們在進行交易的主要司法權區並無面臨任何企業所得稅及交易稅(比如增值稅)的重大海外稅務責任，亦無在該等司法權區發生嚴重違反相關稅項法律及法規的情況。更多詳情，請參閱本文件「業務 — 其他稅務事宜」。

儘管我們在該等海外司法權區並無業務版圖，我們亦不保證我們不受可能適用於我們的海外稅項法規影響。此外，政策變動可能會導致與我們業務相關的司法權區的稅項法規出現變動。我們來自海外司法權區的稅務責任增加，以及新設或額外的稅項徵稅，將會增加我們的合規成本，因此對我們的財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

風險因素

在特定司法權區未經批准使用我們的遊戲可能會引起監管風險。

以互聯網經營的業務一般不受地域約束，即世界各地的遊戲用戶均可訪問我們的遊戲，我們不限制來自任何特定司法權區的訪問，除非當地監管機構另有規定則當別論。一般而言，用戶在註冊用戶賬號時需提供若干個人資料，或者聲明彼並無被當地法律禁止接受我們的服務。於最後可行日期，我們並不知悉有任何監管命令，亦無任何當地監管機構要求我們的主要發行平台或我們在任何特定的司法權區限制訪問或撤下遊戲。雖然我們認為，我們的遊戲可在特定司法權區的訪問並不一定會使我們受當地法律及法規約束，但我們概不保證當地監管機構有相同的觀點或詮釋。因此，倘任何特定司法權區的當地監管機構對我們的遊戲施加訪問限制，當地用戶對我們服務的任何未經批准的使用均可能使我們面臨監管風險，包括貨幣處罰或禁令，這可能對我們的業務運營造成不利影響。

此外，美國及其他司法權區或組織，包括歐洲聯盟、聯合國、英國及澳洲，已通過行政命令、立法或其他政府手段，對若干國家、地區或目標行業類別、公司或個人團體及／或該等國家及地區內的組織實施經濟制裁措施。相關司法權區的制裁法律或法規通常禁止於受制裁國家進行以美元計值的商業交易。於往績期間，本集團手機應用程序有少數用戶，曾使用位於古巴、伊朗或蘇丹的IP地址註冊的賬戶，以人民幣在遊戲的中國專屬版本中進行少量低價值應用程序內購物（「古巴、伊朗及蘇丹的相關人民幣應用程序內購物」）。具體而言，古巴有17名用戶於二零二零年進行價值人民幣1,091元的應用程序內購物；蘇丹有13名用戶於二零一九年進行總值人民幣150元的應用程序內購物，六名用戶於二零二零年進行總值人民幣48元的應用程序內購物；伊朗有三名用戶於二零一九年進行總值人民幣66元的應用程序內購物。據國際制裁法律顧問告知，鑒於在往績期間：(i)我們並無從事一級制裁活動，因為我們並無於受制裁國家進行以美元計值的商業活動，亦無(1)與受制裁目標進行以美元計值的商業活動，或(2)直接或間接惠及受制裁目標，或涉及受制裁目標的財產或財產權益，並因而導致本集團違反適用國際制裁；(ii)如上文所述，古巴、伊朗及蘇丹的相關人民幣應用程序內購物涉及的用戶，當彼等使用中國專屬版本遊戲以人民幣支付應用程序內購物時，根據其註冊IP地址顯示，似乎位於古巴、伊朗及蘇丹；及(iii)我們的業務活動並非相關司法權區的制裁法律或法規的域外條文的目標，故根據聯交所發佈的指引信HKEX-GL101-19，我們並無因任何一級制裁活動及二級制裁活動而違反相關制裁。因此，我們在往績期間沒有任何與一級制裁活動或二級制裁活動有關的重大或有負債。更多資料，請參閱本文件「業務—於遭受國際制裁國家的業務活動」一節。

然而，我們無法預測美國聯邦、州或地方各級政府政策或歐盟、澳洲、聯合國、英國及其他適用司法權區的任何政策就我們或我們的關聯公司或第三方供應商在受制裁國家及與受制裁人士的任何當前或未來活動的詮釋或執行情況。我們目前無意開展任何會導致我們、聯交所、[編纂]、[編纂]或我們的股東或[編纂]違反美國、歐盟、澳洲、聯合國或英國的制裁法或成為其目標的未來業務。然而，我們不能保證我們的未來業務在該等司法權區實施的制裁下並無風險，亦不能保證我們的業務將符合美國當局或對我們的業務並無管轄權但仍主

風險因素

張有權在域外實施制裁的任何其他政府當局的期望及要求。此外，由於許多制裁計劃在不斷發展，新要求或限制可能會生效，其可能會增加對我們業務的審查，或導致我們的一項或多項業務活動被視為違反制裁，或可被制裁。如果美國政府、歐盟、澳洲、聯合國、英國或任何其他政府實體認定我們的任何活動對其實施的制裁構成違反，或為制裁本公司提供依據，我們的業務及聲譽可能會受到不利影響。

我們可能經歷轉讓定價風險。

於往績期間，我們的業務主要位於中國。於二零一九年一月一日至二零二一年六月三十日，本集團的主要業務，包括手機遊戲的開發、發佈及運營均透過望塵科技在中國進行。望塵香港主要作為與海外知識產權持有人及第三方發行平台的簽約方，以向海外用戶收取費用。鑒於望塵香港主要作為海外市場的簽約方，並接受望塵科技提供的各類服務，如遊戲運營服務，故望塵科技向望塵香港收取公司間服務費以補償望塵科技產生的服務成本。望塵科技就其提供的遊戲運營服務向望塵香港收取的公司間服務費被視為與我們於二零一九年一月一日至二零二一年六月三十日期間的轉讓定價安排有關的集團內交易。於二零二一年七月一日至二零二二年六月三十日實施合約安排後，外商獨資企業承接技術服務。望塵科技當時作為遊戲運營商，向中國本地市場分銷手機遊戲，以及將截至二零二一年六月三十日已經開發的知識產權特許提供予本集團的業務。望塵香港繼續擔任與海外知識產權持有人及第三方發行平台的訂約方，以收取海外用戶付款。鑒於上述運營變動，外商獨資企業向望塵香港及望塵科技收取公司間服務費，作為外商獨資企業透過遊戲開發向本集團中國及海外業務作出貢獻而提供的彌償，而望塵科技亦向望塵香港收取版權費，以授予望塵香港使用截至二零二一年六月三十日已經開發的手機運動遊戲的商標及版權的權利，用於本集團的海外業務。因此，該等公司間服務費及版權費被視為與我們於二零二一年七月一日至二零二二年六月三十日期間的轉讓定價安排有關的集團內交易。

根據轉讓定價審閱及據我們的獨立轉讓定價顧問告知，董事認為(i)本集團內不需要進行任何轉讓定價調整或撥備，及遭相關稅務機關質疑或調查的轉讓定價風險相對極低；(ii)本集團符合香港及中國兩地的適用轉讓定價法律及法規；及確認(iii)於往績期間及直至最後可行日期，本集團的轉讓定價安排未有遭到香港或中國任何相關稅務當局的質疑或調查。然而，本集團的稅務狀況可能會受到有關政府當局審查及可能受質疑，以及受法律的任何潛在變動影響。倘本集團的稅務狀況受到香港及中國稅務機關的審查及可能受質疑，或有關國家及地區的稅務政策和相關稅法出現變動，則可能對本集團的財務狀況及經營業績造成不利

風險因素

影響。概不保證本集團的運營不會被裁定為違反有關轉讓定價的法例，或相關法律不會被修改，因此，可能需要改變本集團的轉讓定價慣例或經營程序。倘決定重新分配收入或修改相關轉讓定價法律，或會導致進行所得稅評估及就被視為自修改其相關轉讓定價法律的稅務司法權區所產生的收入部分徵收其他相關費用。有關我們轉讓定價安排的進一步詳情以及我們的獨立轉讓定價顧問就集團內交易作出的評估，請參閱本文件「業務 — 轉讓定價安排」一節。

與合約安排有關的風險

倘中國政府認為確立我們於中國經營網絡遊戲業務的架構的協議不符合適用中國法律及法規，或倘該等法規或其詮釋於日後出現變動，我們可能面臨嚴重後果，包括合約安排成為無效及放棄於中國經營實體中的權益。

我們乃於開曼群島註冊成立的公司，而我們的全資中國附屬公司（外商獨資企業）被視為外資企業。中國政府禁止外商投資互聯網文化活動及限制外商投資增值電信業務。有關限制的更多詳情請參閱本文件「監管概覽 — 關於增值電信業務的法規」及「監管概覽 — 有關網絡遊戲出版及運營的法規」。鑒於存在該等限制及為了遵守中國法律及法規，我們透過中國經營實體於中國經營業務。儘管我們並無擁有中國經營實體的任何股權，但我們可透過與中國經營實體及其股東訂立的合約安排對其行使實際控制權，並獲取其運營所得的絕大部分經濟利益。有關合約安排的更多資料，請參閱本文件「合約安排」一節。

我們的中國法律顧問認為，有關合約安排的各份協議(i)個別及整體而言均屬合法及有效；(ii)並無違反外商獨資企業、望塵科技及莫及科技各自的組織章程細則；及(iii)在適用的中國法律及法規下，根據合約安排相關協議的條款及條件，對各份協議的訂約方具有法律約束力，惟涉及香港及開曼群島的仲裁庭及法院可能裁決的補救措施以授出臨時補救措施支持仲裁之合約安排爭議解決條文可能不獲中國法院承認或執行；及(iv)合約安排下的各份協議對協議各方均具有約束力，且並無違反《中華人民共和國民法典》所訂明「違反法律、行政法規的強制性規定」、「惡意串通損害他人合法權益」或「不得違背公序良俗」的規定。

然而，無法保證中國政府機關日後的觀點不會與中國法律顧問的上述意見相悖或有其他出入。倘中國政府認為我們的合約安排未有遵守外商投資業務的限制，或倘中國政府認為

風險因素

我們或可變利益實體欠缺運營業務所必需的許可或執照，或中國政府日後可能採納新法律及法規致使合約安排變為無效，相關中國監管機構將在處理相關違規事宜或不合規行為方面擁有寬泛的自由裁量權，惟包括但不限於：

- 要求宣佈合約安排無效；
- 限制我們獲取收益的權利；
- 徵收罰款及／或沒收根據合約安排進行運營所得的任何收入；
- 吊銷外商獨資企業或中國經營實體的營業執照及／或經營許可證；
- 終止或限制外商獨資企業或中國經營實體的業務運營或對其施加苛刻條件；
- 施加我們或中國經營實體未必能遵守的條件或規定；
- 要求我們進行花費巨大及擾亂經營的重組，以迫使我们成立新企業、重新申請必要執照或遷移業務、員工及資產；
- 限制或禁止我們使用[編纂]或其他融資活動[編纂]為外商獨資企業及中國經營實體的業務及運營提供資金；及
- 採取其他可能導致我們業務受損甚或終止的監管或強制行動。

施加任何上述行動均可能對我們的業務運營產生重大干擾，以及對我們的業務、財務狀況及經營業績構成重大不利影響。另外，無法確定是否將頒佈新的中國法律、規則及法規以施加額外規定，而對我們的公司架構及合約安排構成進一步挑戰。此外，倘施加任何該等後果導致我們失去指示中國經營實體活動的權利或收取經濟利益的權利，我們將不能再根據香港財務報告準則綜合入賬中國經營實體的財務業績至綜合財務報表，從而令我們的業務、財務狀況及經營業績受到不利影響。

合約安排於提供運營控制方面未必如直接擁有權有效，而望塵科技或其股東可能無法履行其於合約安排項下的責任。

絕大部分收益及現金流量均來自中國經營實體。由於中國限制或禁止對網絡遊戲經營業務的外商投資，我們透過合約安排(而非透過直接擁有權)控制中國經營實體及經營中國網絡遊戲業務所需的若干主要執照的持有人。有關更多詳情請參閱本文件「合約安排」一節。

風險因素

然而，於對中國經營實體行使控制方面，合約安排未必如直接擁有權有效。例如，望塵科技及其股東可能違反或未能履行其於合約安排的責任。倘我們直接擁有中國經營實體，我們可行使股東權利以實現中國經營實體董事會成員的變動，從而實現(受限於任何適用的受信責任)管理及經營層面的變動。根據合約安排，我們需要依賴外商獨資企業授權書下的權利，方能實現上述變動，或指派中國經營實體的新股東。

倘望塵科技或其股東或莫及科技違反其於合約安排項下的責任或倘我們因任何原因喪失對中國經營實體的實際控制權，我們可能會產生巨額成本及花費大量資源以執行該等安排，以及根據合約安排的條款提起訴訟或仲裁及依賴中國法律的法定補救措施。例如，倘我們根據合約安排行使認購期權，但中國經營實體的股東拒絕轉讓其於中國經營實體的股權予我們或我們指定的人士，或倘彼等對我們不真誠行事，則我們可能須採取法律行動迫使彼等履行各自的合約責任。此外，中國經營實體股東的個人責任亦可能使彼等持有的中國經營實體股權面臨法院保全或強制執行。中國的法律框架及制度，尤其是在仲裁程序方面，不如香港或美國等其他司法權區般成熟。因此，在中國透過仲裁、訴訟或其他法律程序執行法律權利依然存在重大不確定性，這可能限制我們執行合約安排並對中國經營實體施加實際控制的能力。

倘望塵科技或其任何股東或莫及科技未能履行各自於合約安排下的責任，導致我們無法執行合約安排或在執行合約安排過程中出現重大延誤或其他障礙，則我們的業務及運營可能會遭到嚴重干擾，從而對我們的財務狀況及經營業績構成重大不利影響。

中國經營實體股東或與我們存在利益衝突，可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績構成重大不利影響。

我們的部分股東也為我們中國經營實體的股東，因此，彼等在本公司及中國經營實體的雙重角色之間可能出現利益衝突。

儘管我們已就該等人士與本公司之間可能出現的潛在利益衝突採取若干現有保護措施，我們無法向閣下保證當出現利益衝突時，該等人士將按符合本公司最佳利益的方式行事，亦不能保證利益衝突會以有利於我們的方式解決。倘出現任何該等利益衝突，該等人士可能違反或導致中國經營實體違反或拒絕續期合約安排，導致我們無法實際控制中國經營

風險因素

實體及從其收取經濟利益。倘我們無法解決我們與中國經營實體股東之間的利益衝突或糾紛，我們將須訴諸法律程序，這可能甚為昂貴及耗時，並可能會對我們的業務造成干擾，並讓我們面臨與該等法律程序的結果有關的重大不確定性。該等不確定性可能妨礙我們執行與中國經營實體及其股東之間的合約安排。倘我們無法解決上述衝突，或倘上述衝突給我們帶來重大延誤或其他障礙，則我們的業務及運營將會遭到嚴重干擾，這可能會對我們的財務狀況及經營業績構成重大不利影響，並損害我們的聲譽。

根據中國法律，合約安排的若干條款未必可強制執行。

合約安排受中國法律規管及規定糾紛須於中國以仲裁方式解決。合約安排載有條文訂明仲裁機構可就望塵科技或莫及科技的股份及／或資產判給任何補救措施、禁令救濟及／或裁定望塵科技或莫及科技清盤。此外，合約安排載有條文訂明香港、開曼群島的法院及其他具司法權國家的法院有權在成立仲裁庭之前授出臨時補救措施以支持仲裁。

然而，我們獲中國法律顧問告知，合約安排所載的上述條文未必可強制執行。根據中國法律，倘出現糾紛，仲裁機構無權就保全中國經營實體的資產或任何股權授出任何禁令救濟或臨時或最終清盤令。因此，儘管合約安排載有相關合約條文，我們未必可採用該等補救措施。此外，中國法律顧問認為，即使合約安排規定香港及開曼群島等海外法院可批予及／或強制執行臨時補救措施以支持仲裁，有關臨時補救措施(即使由香港、開曼群島或其他具司法權國家的法院向以受害方的利益授出)可能不會獲中國的法院認可或強制執行。中國法律一般不允許仲裁機構裁定向受害方轉讓中國經營實體的資產或股權。因此，倘望塵科技或其任何股東或莫及科技違反任何合約安排，我們未必能夠及時取得足夠補救措施，及倘我們無法強制執行合約安排，我們對中國經營實體實行有效控制及經營業務的能力可能會受到重大不利影響。

倘中國經營實體宣佈破產或面臨解散或清盤程序，我們或未能使用及享有由中國經營實體持有並對我們的業務運營屬重大的資產。

中國經營實體持有對我們的業務運營屬重大的若干資產。我們與(i)望塵科技及其股東，以及(ii)與莫及科技及其唯一股東望塵科技訂立合約安排，當中有條款訂明其各自的股東有義務確保望塵科技及莫及科技的有效存續，且望塵科技或莫及科技不得自願清盤。然而，倘望塵科技的股東違反此項責任及將望塵科技自願清盤，或望塵科技違反此項責任及將莫及科技自願清盤，或望塵科技或莫及科技宣佈破產，而其全部或部分資產可能受限於留置

風險因素

權或第三方債權人的權利，或其以其他方式解散，我們可能無法繼續經營部分或全部業務，並可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。此外，倘望塵科技或莫及科技進行自願或非自願清盤程序，其股東或非關連第三方債權人可能就部分或全部該等資產主張權利，從而妨礙我們經營業務的能力，這可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

由(i)外商獨資企業、望塵科技及登記股東，以及(ii)外商獨資企業、莫及科技及其唯一股東望塵科技訂立的合約安排，因適用於外商獨資企業及中國經營實體的所得稅率不同，可能會使本集團的所得稅增加，從而可能對我們的業務、財務狀況及經營業績產生不利影響。

根據合約安排，中國經營實體須向外商獨資企業支付服務費，金額等於任何指定年度內望塵科技及莫及科技應佔溢利及望塵科技及莫及科技來自其任何附屬公司的任何其他分派，但未計及協議項下應付服務費及已抵銷過往年度虧損(如有)及扣除望塵科技及莫及科技以及其各自的附屬公司(視乎情況而定)於任何指定年度內的法定儲備、經營必要成本及開支及稅項等所需金額。外商獨資企業有權根據實際服務範疇並參考望塵科技及莫及科技的經營狀況及擴張需要調整望塵科技及莫及科技應付服務費的水平及/或金額。向外商獨資企業支付上述服務費導致中國經營實體的應課稅收入減少，並相應增加外商獨資企業的應課稅收入，而由於外商獨資企業及中國經營實體的適用所得稅率差異，這曾經並可能繼續影響我們的業務、財務狀況及經營業績，尤其是我們綜合入賬的所得稅開支及純利。

於截至二零一九年及二零二零年十二月三十一日止年度，外商獨資企業不享有任何優惠所得稅待遇。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，儘管外商獨資企業根據「前海深港現代服務業合作區企業所得稅優惠政策」享有優惠所得稅率，但我們不能向閣下保證外商獨資企業將繼續享有該優惠所得稅率。僅供說明，假設於往績期間開始時已採納合約安排，且外商獨資企業不享有任何優惠稅務待遇，預計於截至二零一九年、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，本集團將分別有額外稅項負債約人民幣3.0百萬元、人民幣2.2百萬元、零及零。如果日後合約安排設立後，外商獨資企業適用的所得稅率高於中國經營實體，而中國經營實體向外商獨資企業轉讓望塵科技及莫及科技的除稅前溢利，有關轉讓可能會令本集團綜合入賬的所得稅開支增加，從而可能對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響，尤其是我們的純利及純利率。

由(i)外商獨資企業、望塵科技及登記股東，以及(ii)外商獨資企業、莫及科技及其唯一股東望塵科技訂立的合約安排，可能會受到中國稅務機關的審查，任何轉讓定價調整或發現我們或望塵香港欠付任何額外稅款，可能導致我們的綜合淨收入及閣下[編纂]的價值大幅降低。

根據由(i)外商獨資企業、望塵科技及登記股東，以及(ii)外商獨資企業、莫及科技及其唯一股東望塵科技訂立的合約安排，望塵科技及莫及科技會將望塵香港的絕大部分溢利(已抵銷過往年度虧損(如有)，及經扣除望塵科技及莫及科技於任何既定年度的法定儲備、運營必要成本及支出及稅款等所需金額後)轉至外商獨資企業，這將大幅降低望塵科技及莫及科技的應課稅收入。根據中國適用稅務規則，該等安排及交易為必須按公平基準進行的關連方交易。此外，根據中國法律及法規，關連方之間的安排及交易通常須於安排或交易進行的應

風險因素

納稅年度後十年內接受中國稅務機關的審核或審查。因此，根據合約安排所釐定由中國經營實體向外商獨資企業支付的服務費及其他款項可能會受到質疑並被視為違反有關稅務規則。倘中國稅務機關認定合約安排並非按公平基準訂立，因而須以轉讓定價調整（指聯屬企業集團的一間成員公司就貨物、資產、服務、融資或使用知識產權向集團另一間成員公司收取的價格）的方式調整望塵科技及莫及科技的應課稅收入，則我們或會承受重大不利的稅務後果。就中國稅務而言，轉讓定價調整可導致（其中包括）望塵科技及莫及科技記錄的可抵扣開支減少，繼而可能增加望塵科技及莫及科技的稅務責任。任何有關調整均可能增加本集團的整體稅務責任。此外，中國稅務機關可能就任何未繳稅項向望塵香港徵收滯納金及其他罰款。倘望塵科技及莫及科技的稅務責任增加或其須繳交滯納金或其他罰款，我們的綜合淨收入可能會受到重大不利影響。

我們行使購股權以收購望塵科技及莫及科技的股權及／或資產可能受限於若干限制，而有關擁有權轉讓可能令我們產生龐大成本。

根據我們的合約安排，外商獨資企業（或其指名人）擁有獨家購買權，可免費或按名義代價或中國法律及法規准許的有關最低收購價向望塵科技及莫及科技的股東收購其全部或任何部分股權，惟倘有關政府當局要求股權估值，則各方須以真誠態度磋商及根據估值作調整，以符合中國法律及法規的規定。外商獨資企業亦擁有獨家購買權，可免費或按名義代價或中國法律及法規准許的有關最低收購價收購望塵科技及莫及科技的全部或任何部分資產，惟倘有關政府當局要求資產估值，則各方須以真誠態度磋商及根據估值作調整，以符合中國法律及法規的規定。倘發生該項轉讓，中國法律所准許的最低購買價可能遠高於上述購買股權的實際出資額，或相關資產的眼面淨值，或主管稅務當局可能要求望塵香港（為相關資產的轉讓人）參考該等資產的公平值（而非合約安排所規定的價格）支付企業所得稅、增值稅及其他適用稅項，在此情況下，望塵香港可能須支付巨額稅款，而我們的財務狀況可能會受到重大不利影響。

風險因素

新頒佈的中國外商投資法詮釋及執行及其如何影響現行企業架構、企業管治及業務運營方面存在不確定因素。

於二零一九年三月十五日，全國人民代表大會通過《外商投資法》，並於二零二零年一月一日生效及取代三部規管中國外商投資的現行法例，即《中華人民共和國中外合資經營企業法》、《中華人民共和國中外合作經營企業法》及《中華人民共和國外資企業法》連同其實施細則及附屬法規。於二零一九年十二月二十六日，國務院頒佈《外商投資法實施條例》，並於二零二零年一月一日生效。《外商投資法》體現預期中國監管趨勢，即理順外商投資監管制度以與現行國際常規接軌，亦體現對統一國內外投資的企業法律規定的立法舉措。然而，由於該法相對較新，在詮釋及實施方面仍存在不確定性。例如，根據外商投資法，「外商投資」指外國個人、企業或其他實體在中國直接或間接進行的投資活動。儘管該法連同《外商投資法實施條例》並無明確將合約安排分類為外商投資的一種形式，惟無法保證通過合約安排的外商投資在未來的定義下不會被詮釋為一種間接外商投資活動。此外，定義包含全面涵蓋條款，涵蓋外國投資者通過法律、行政法規或國務院規定的其他方式的投資。因此，該定義仍然為未來的法律、行政法規或國務院頒佈條文將合約安排作為一種外商投資形式留有空間。於任何該等情況，概不確定合約安排將被視為違反中國外商投資法的市場准入規定。此外，倘日後法律、行政法規或國務院規定的條文要求公司就現有合約安排採取進一步行動，則我們可能面臨是否可以及時完成或是否根本不能夠完成該類行動的不確定性。未能及時採取適當措施應對任何該等或類似的監管合規質疑，可能對現有企業架構、企業管治及業務運營構成重大不利影響。

與在中國經營業務有關的風險

中國的手機遊戲行業監管環境快速變化，可能影響我們日後推出及發行新遊戲及維持財務表現的能力。

(i) 防沉迷通知

於二零零五年七月，文化部及中華人民共和國工業和信息化部(其後被工信部取代)共同發佈一份意見稿，要求網絡遊戲運營商開發身份認證系統及軟件，對遊戲規則進行防沉迷修改並限制18歲以下玩家玩某些遊戲。隨後，於二零零五年八月，新聞出版總署(現隸屬國家廣播電視總局)(又稱國家新聞出版署)推行網絡遊戲防沉迷機制，用戶可累積的經驗值在累計玩三小時後會削減，五小時後歸零。於二零零六年三月，新聞出版總署修改意見，要求玩家在註冊時提供真實姓名及身份證號碼，並且網絡遊戲防沉迷機制僅適用於18歲以下的玩家。

風險因素

於二零零七年四月，新聞出版總署及教育部等多個政府機關聯合發佈《關於保護未成人身心健康實施網絡遊戲防沉迷系統的通知》，要求所有中國網絡遊戲運營商均須採用「防沉迷合規系統」，旨在防止未成人沉迷網絡遊戲，防沉迷通知附載於《網絡遊戲防沉迷系統開發標準》及《網絡遊戲防沉迷系統實名認證方案》。在防沉迷合規系統下，未成人(定義為18歲以下遊戲用戶)連續遊戲三小時或以下屬於「健康」遊戲時間、三至五小時屬於「疲勞」遊戲時間及5小時或以上屬於「不健康」遊戲時間。在用戶達到「沉迷」水平時，遊戲運營商(包括本公司)須將未成人用戶的遊戲得益減半；達到「不健康」水平時，利益降為零。於二零一一年七月，上述政府部門進一步發佈《關於啟動網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知》，規定(其中包括)有關部門應加大網絡遊戲(但不含手機遊戲)防沉迷機制實名驗證工作的實施力度。該系統可以讓遊戲運營商查驗哪些用戶是未成人。尚不明確未來這些限制是否將擴展至成人用戶及手機遊戲。除了上述通知的規定，國家新聞出版署在實踐中並無要求手機遊戲必須安裝防沉迷合規系統才能獲批准。國家新聞出版署於二零一九年十二月更新的《出版國產網絡遊戲作品審批事項服務指南》進一步闡明，就申請出版網絡遊戲(暫不包括手機遊戲)而言，須引入防沉迷系統，並且應提供實名驗證手續的證明文件。因此，我們認為防沉迷合規系統對手機遊戲而言並不是強制性規定，故並無在我們的手機遊戲產品中實施任何防沉迷合規系統。然而，我們無法向閣下保證政府當局其後不會持與我們的理解相左的意見。倘未能遵守防沉迷通知的規定，我們可能受到處罰，包括但不限於暫停我們的網絡遊戲產品運營、吊銷執照及經營許可、拒絕或暫停我們任何新遊戲產品的審批、許可或備案申請或禁止運營任何新遊戲產品。此外，日後可能頒佈更加嚴苛的政府法規(包括更嚴格的防沉迷規則)，可能打擊用戶玩我們遊戲產品的積極性，從而可能對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。

(ii) 防控青少年近視及沉迷網絡遊戲實施方案

手遊行業監管環境快速發展。於二零一八年八月三十日，中國八個國家級政府監管機構(包括廣電總局、國家新聞出版署及教育部)發佈《綜合防控兒童青少年近視實施方案》。作為預防兒童近視計劃的一部分，《綜合防控兒童青少年近視實施方案》旨在(i)規管新網絡遊戲的數量及(ii)限制青少年玩電子設備的時間。於二零一九年十月二十五日，國家新聞出版署頒佈《關於防止未成人沉迷網絡遊戲的通知》，據此對未成人使用網絡遊戲的時長進

風險因素

行嚴格規範。該通知要求所有網絡遊戲用戶登記其身份信息。未成年人每日用於網絡遊戲的時長受到嚴格控制。每日二十二時正至次日八時正，網絡遊戲企業不得以任何形式為未成年人提供遊戲服務。網絡遊戲企業向未成年人提供遊戲服務的時長，法定節假日每日不得超過三小時，其他時間每日不得超過1.5小時。此外，視乎未成年人的年齡，線上交易每月上限金額為人民幣200元或人民幣400元。

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。該通知進一步加強了向未成年人提供網絡遊戲服務的措施，以回應對未成年人遊戲成癮的廣泛關注。該通知對網絡遊戲運營提出一系列要求及限制，包括：(i)所有網絡遊戲企業(包括提供網絡遊戲服務的平台)僅可在週五、週末及法定節假日每日20時至21時向未成年人提供一小時網絡遊戲服務，其他時間不得以任何形式向未成年人提供網絡遊戲服務；(ii)嚴格落實網絡遊戲用戶賬號實名登記及登錄要求；(iii)各級發行部門應加強對網絡遊戲企業在(其中包括)落實提供網絡遊戲服務時段及時長、實名登記及登錄以及規範付費等情況的監督及檢查；及(iv)積極引導家庭、學校等社會各方營造有利於未成年人健康成長的良好環境，履行未成年人監護職責，對未成年人嚴格執行使用網絡遊戲時段時長規定等。本集團應確保有相應的有效制度，防止未成年人玩遊戲超過一小時或在週五、週末及法定節假日以外的日子玩遊戲。本集團確認於最後可行日期已經實行有關系統。遊戲開始時會彈出警告，用戶會被告知對未成年人使用網絡遊戲服務的限制，未成年人將不能玩任何本集團的網絡遊戲超過一小時或在週五、週末及法定節假日以外的日子指定時段外玩本集團的網絡遊戲。據我們的中國法律顧問所告知，本集團目前符合該通知的規定。本公司相信，該通知預期不會對本集團的業務、運營及財務業績產生重大影響，因為據董事所深知本集團遊戲的大部分核心付費用戶並非未成年人。然而，我們無法向閣下保證我們能夠預測或遵守關於向未成年人提供網絡遊戲服務的任何新規定或潛在規定。倘我們未能或被認為未能遵守或準確預測任何新政策或其監管規定的應用、詮釋或立法層面擴大，或會導致本集團面臨相關政府當局的訴訟或行動，並對我們的業務、運營及財務表現產生不利影響。

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)》(「**未成年人保護草案**」)，並公開徵求公眾意見。未成年人保護草案詳細列出線上平台、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。

誠如中國法律顧問所告知，除了前述法規中頒佈的要求(如防沉迷機制及實名認證程序)，未成年人保護草案進一步規定線上產品或服務提供商應遵守以下要求：(i)建立全面防沉迷政策，並及時修訂可能導致未成年沉迷的內容、功能或規則；(ii)防止及遏止不健康價

風險因素

值觀，如流量至上；(iii)繼續執行消費限制；(iv)定期發佈防沉迷合規的最新進展；(v)實施旨在防止未成年人沉迷網絡遊戲的遊戲規則；及(vi)實施適齡提示制度，遊戲分類，明確該遊戲的適用年齡組，及在下載頁面、用戶註冊及登錄頁面設顯眼警告。

倘本公司未能遵守上述要求，主管機構可要求其作出修正，發出警告，沒收其非法所得，以及處以人民幣100,000元至人民幣1,000,000元的罰款（如非法所得低於人民幣1,000,000元或無非法所得）及處以為非法所得一至十倍的罰款（如非法所得超過人民幣1,000,000元）。若本公司拒絕作出修正或情節嚴重，可能被要求暫停其相關業務，停業以作整改，關閉其網站，或被吊銷其營業執照或相關許可。本公司負責管理人員及其他直接主管人員可能被處以人民幣10,000元至人民幣100,000元的罰款。若本公司的營業執照或相關許可被吊銷，被吊銷的執照及許可不得於五年之內再申請，且負責管理人員及其他直接主管人員可能被禁止於五年內參與類似線上產品或服務的業務。然而，未成年人保護草案的進一步解釋及執行仍存在不確定性。於最後可行日期，未成年人保護草案尚未正式通過。

(iii) 數據安全法規

網信辦、工信部、公安部及國家市場監管總局聯合頒佈《常見類型移動互聯網應用程序必要個人信息範圍規定》，自二零二一年五月一日起生效，對常見類型移動互聯網應用程序必要個人信息範圍進行了澄清。關於網絡遊戲類應用程序，基本功能及服務為「提供網絡遊戲產品和服務」，必要個人信息為註冊用戶手機電話號碼。此外，互聯網應用程序運營者不得因用戶不同意收集非必要個人信息，而拒絕用戶使用互聯網應用程序的基本功能服務。因此，只要用戶提供其手機電話號碼，網絡遊戲運營商應允許用戶玩遊戲。

於二零二一年六月十日，全國人民代表大會常務委員會進一步頒佈《中華人民共和國數據安全法》（「**數據安全法**」），其於二零二一年九月一日生效。根據數據安全法，數據範圍涵蓋自生產、運營及管理政府事務各方面及企業逐步數字化轉型過程中產生的廣泛信息記錄。我們須（包括但不限於）(i)採取合法、正當的方式收集信息；(ii)建立健全全流程數據安全管理制度；(iii)組織開展數據安全教育培訓；(iv)採取相應的技術措施和其他必要措施以保障數據安全；(v)在網絡安全等級保護制度的基礎上開展數據處理活動；(vi)加強數據處理活動的風險監測；(vii)發現數據安全缺陷、漏洞等風險時，立即採取補救措施；及(viii)承諾在發生數據安全事件時立即採取處置措施，並及時告知用戶並向有關主管部門報告。

於二零二一年八月二十日，全國人民代表大會常務委員會頒佈《中華人民共和國個人信息保護法》（「**個人信息保護法**」），其於二零二一年十一月一日生效，該法例訂明個人信息保

風險因素

護的具體規則及其項下的相關法律責任，包括但不限於受保護個人信息的範圍、個人信息的處理方式、確立處理個人信息的規則，以及有關處理個人信息的個人權利和信息處理方義務。個人信息保護法亦加重對非法處理個人信息者的處罰。

據中國法律顧問告知，我們可能須提升內部控制機制及招致額外費用，以確保我們遵守新增或潛在的相關規定。倘我們未能或被視為未能遵守任何政策或監管規定或精確預測其應用、詮釋或立法擴展，本集團可能面臨相關政府當局的訴訟或行動，而有關訴訟或行動可能使本集團招致懲罰、負面報導以及因修正及變動而產生額外費用及導致業務受阻。

於二零二一年十二月二十八日，網信辦及其他12個政府機構頒佈《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。據我們的中國法律顧問所告知，於不存在影響或可能影響國家安全情況下，網絡安全審查辦法（二零二二年）中的「國外上市」很可能豁免在香港上市須事前作出網絡安全審查聲明的強制責任。然而，網絡安全審查辦法（二零二二年）並無對「影響或可能影響國家安全」作進一步解釋或說明，中國政府當局在解釋及執行網絡安全審查辦法（二零二二年）方面可能有廣泛的自由裁量權。

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）》（「**網信辦網絡數據安全管理條例草案**」），其中規定，從事以下活動的數據處理者應申報網絡安全審查：(i)掌握大量關係國家安全、經濟發展、公共利益的數據資源的互聯網平台運營者，在實施合併、重組、分立時可能影響國家安全的；(ii)處理一百萬人以上個人信息的數據處理者赴國外上市；(iii)赴香港上市，而影響或者可能影響國家安全的；或(iv)其他影響或者可能影響國家安全的數據處理活動。截至最後可行日期，網信辦網絡數據安全管理條例草案尚未實施或生效，且截至最後可行日期，當局未曾澄清此類「影響或可能影響國家安全」的活動的確定標準，亦未有實施時間表。因此，在實施時間表、最終內容、解釋及執行方面存在很大的不確定性，包括赴香港上市是否「影響或可能影響國家安全」的確定標準。於二零二二年十一月九日，中國法律顧問向中國網絡安全審查技術與認證中心（「**中國網絡審查中心**」）作出電話諮詢，而據中國法律顧問所指，中國網絡審查中心為主管部門。中國網絡審查中心確認，儘管本公司擁有超過一百萬用戶的個人資料，惟(i)本公司毋須就赴香港[編纂]申報網絡安全審查；及(ii)由於網信辦網絡數據安全管理條例草案尚未實施或生效，本公司不受該條例之下赴香港上市的網絡安全審查規定約束。中國網絡審查中心亦確認，本公司毋須向網信辦通報其擬在香港上市的情況，因為(i)本公司目前的香港[編纂]申請不屬於「境外上市」的範疇；(ii)根據網信辦網絡數據安全管理條例草案，赴香港上市而將影響或可能影響國家安全

風險因素

的數據處理者，須申報網絡安全審查，但該法規尚未實施或生效，亦未納入網絡安全審查辦法(二零二二年)；及(iii)中國網絡審查中心對我們經考慮以下各項的評估並無提出異議：(a)我們不掌握核心數據、重要數據，且我們不會轉移個人信息至海外；(b)我們在香港的建議[編纂]不涉及外國政府；及(c)我們收集的個人信息，不論在類型或性質方面，均主要涉本公司主營業務，故我們相信，我們並無涉及影響或可能影響國家安全的活動；及(iv)根據網絡安全審查辦法(二零二二年)第16條，如有關國級政府機構認為存在影響或可能影響國家安全的因素，將會展開網絡安全審查。

誠如中國法律顧問告知，中國政府當局在詮釋可謂「影響或可能影響國家安全」的活動方面，擁有廣泛的自由裁量權。於最後可行日期，(i)我們未曾接獲中國政府當局通知，指我們被劃入關鍵信息基礎設施運營者(「**關鍵信息基礎設施運營者**」)，故我們毋須申請適用於關鍵信息基礎設施運營者(彼等會採購影響或可能影響國家安全的網絡產品)的網絡安全審查；及(ii)我們未曾因業務運營或[編纂]引起國家安全風險，而接獲任何中國政府部門的任何查詢、通知或警告，或遭到中國政府部門調查、制裁或懲罰。此外，關於網絡安全審查辦法(二零二二年)第10條列出的因素，(i)我們未曾獲任何相關當局認定為關鍵信息基礎設施運營者，因此，網絡安全審查辦法(二零二二年)第10條第(i)至(iv)款不適用於我們；(ii)且據我們所盡知，截至最後可行日期，我們處理的資料未被納入有關當局就重要數據或核心數據發佈的實質名單。另外，我們已制定有效的網絡安全及數據保障政策、程序及措施，確保數據儲存及傳輸的安全性，避免數據在未獲授權的情況下被存取或使用。於往績期間，我們業務經營中並無重大數據洩漏事件。我們因此認為，截至最後可行日期，我們的業務運營不大可能如網絡安全審查辦法(二零二二年)第10條第(v)款所述，面臨「核心數據、重要數據或者大量個人信息被竊取、泄露、毀損以及非法利用、非法出境的風險」；及(iii)根據向中國網絡審查中心諮詢的結果，赴香港上市不被視為赴國外證券市場上市，故第10條第(vi)款不適用於我們。我們相信，在開發、發行及運營手機運動遊戲的過程中，我們並無從事任何影響或可能影響國家安全的數據處理活動，因此，我們不太可能被視為影響或可能影響國家安全的數據處理者。因此，根據向中國網絡審查中心諮詢的結果及上述分析，我們的中國法律顧問認為，而獨家保薦人的中國法律顧問亦同意，即使網信辦網絡數據安全管理條例草案在建議[編纂]前以目前的形式實施，預計亦不會對本集團建議[編纂]造成重大不利影響。

此外，董事相信，倘網信辦網絡數據安全管理條例草案以目前的形式實施，我們的業務運營及財務狀況並不會受到重大不利影響，而於目前，在履行可能有任何重大方面適用於我們的責任時，亦不存在任何實質性障礙，理由是：(i)截至最後可行日期，我們並無因違反網絡安全及數據保護法律及法規而受到任何主管部門的重大罰款或行政處罰、強制整改或其

風險因素

他制裁，且我們從未有過重大數據或個人資料洩露，或嚴重違反網絡安全及數據保護及私隱法律及法規的行情況而對我們的業務運營造成重大不利影響；(ii)我們並無涉及網信辦發起的任何有關網絡安全審查的調查，亦無收到任何相關查詢、通知、警告或處罰；(iii)我們已實施有效的網絡安全及數據保護政策、程序及措施，以確保數據安全儲存及傳輸，並防止數據被非法存取或使用；及(iv)我們將持續密切關注網絡安全及數據保護方面的立法及監管發展，與相關政府當局保持持續溝通，及時實施所有必要措施，確保持續遵守相關法律及條例。基於上述情況以及與網信辦的諮詢，中國法律顧問認為，倘網絡安全審查辦法(二零二二年)及網信辦網絡數據安全管理條例草案在所有重大方面以目前的形式獲採納，本集團在採取措施遵守上述兩項方面不會存在任何重大法律障礙。

然而，對該等網絡安全法律、法規及標準的詮釋及應用，仍存在不確定性，且會不斷演變。因此，概不保證中國監管當局於日後採取的觀點，不會抵觸或有別於我們的中國法律顧問的上述意見(該意見亦獲獨家保薦人的中國法律顧問同意)。倘我們的[編纂]被認定為影響或可能影響國家安全的香港[編纂]，我們可能需要申報網絡安全審查，但無法保證我們能夠及時獲得監管部門的批准，甚或根本無法取得批准。任何未能從監管當局獲得此類批准或許可的情況都可能嚴重制約我們的流動資金，並對我們的業務經營及財務業績產生重大不利影響，尤其是倘我們需要額外的資金或融資。

董事確認，於最後可行日期，本集團未曾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(包括保護未成年人、數據安全及網絡安全措施)，向我們發出任何重大通知或處以任何罰款。另外，董事及中國法律顧問認為，於最後可行日期，現行有關網絡遊戲的中國法規，不會對我們的[編纂]及業務運營造成任何重大不利影響。董事進一步認為，現行有關網絡遊戲的中國法規，不會對財務表現造成任何重大不利影響。更多詳情，請參閱「概要 — 近期監管發展」一節。

該等網絡安全法律、法規及標準的詮釋及應用尚不確定且仍然不斷發展，尤其是網絡安全審查辦法(二零二二年)及網信辦網絡數據安全管理條例草案。我們無法向閣下保證有關政府當局不會以可能對我們產生負面影響的方式詮釋或實施上述及其他法律或法規。

風險因素

遵守規管虛擬貨幣、線上付款或洗黑錢方面的法律或法規可能導致我們須取得額外的批文或許可證或被迫改變我們現有的業務慣例或須繳納若干罰款。

於二零零七年一月二十五日，公安部、文化和旅遊部、工信部及新聞出版總署聯合發佈一份有關線上賭博的通知，對虛擬貨幣的使用產生了影響。該通知(a)嚴禁網絡遊戲運營商就遊戲輸贏收取虛擬貨幣佣金；(b)要求網絡遊戲運營商對竞猜及押輸贏遊戲限制使用虛擬貨幣；(c)禁止虛擬貨幣兌換為真實貨幣或財產；及(d)禁止提供讓遊戲用戶可向其他遊戲用戶轉讓虛擬貨幣的服務。於二零零九年六月四日，文化部及商務部聯合發佈《關於加強網絡遊戲虛擬貨幣管理工作的通知》(「**網絡遊戲虛擬貨幣通知**」)。網絡遊戲虛擬貨幣通知嚴禁網絡遊戲運營商設定涉及通過基於幸運抽獎、押賭注或彩票等隨機抽樣方式讓遊戲用戶贏取虛擬道具或虛擬貨幣而需直接支付現金或虛擬貨幣的遊戲功能。此外，該通知亦嚴禁遊戲運營商透過使用除法定貨幣買賣以外的方式向用戶發行貨幣。

按照由二零一零年八月至二零一九年七月期間生效的《網絡遊戲管理暫行辦法》(「**網絡遊戲辦法**」)，發行或提供虛擬貨幣買賣服務的網絡遊戲運營商必須獲得文化和旅遊部發出的網絡文化經營許可證。再者，網絡遊戲辦法亦規定(其中包括)，網絡遊戲運營商發行的虛擬貨幣只可用作換取其本身的網絡遊戲產品及服務，而不可用作支付其他實體的產品及服務。然而，倘旗下現有或未來運營被發現違反網絡遊戲虛擬貨幣通知、網絡遊戲辦法或任何其他相關法規，則我們可能遭到懲處，包括強制修正措施及罰款，因此，我們的業務和財務狀況、經營業績和業務前景均可能會受到重大不利影響。

政府監管部門的任何行政變化或適用法律及法規詮釋的差異均可能影響市場狀況，進而影響我們的業務、財務狀況及經營業績。

我們經營網絡遊戲須受中國多個政府部門監督及管理。政府監管部門的任何行政變化亦可能影響市場狀況，進而可能影響我們的業務、財務狀況及經營業績。於二零一八年初，根據國務院機構改革方案，國家廣播電視總局取代國家新聞出版廣電總局成為負責授出國內網絡遊戲發行的前置審批政府部門。自此，我們注意到，自二零一八年四月至二零一八年十二月，相關政府部門並無授出新遊戲，直至評估及前置審批程序於二零一八年十二月重啟。未能確定日後會否有類似效果的任何中止。此外，我們將推出的任何新遊戲的前置審批規定申請亦存在不確定因素。有關申請程序的任何其他中止或任何延期可能影響我們推出新遊戲的能力，進而對業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

風險因素

美國與中國的貿易戰可能對我們的業務、財務狀況及經營業績構成不利影響。

美國與中國間的貿易戰已啟動。美國政府已尋求將若干中國科技公司列入黑名單，將使該等公司難以與美國企業進行業務。於被列入黑名單的中國科技公司中，部分為利用主要遊戲發行平台的中國手機供應商。於遵守美國政府的指示時，部分發行平台已暫停部分中國手機供應商的若干軟件及技術服務，將限制該等手機的持有人登入發行平台。由於部分遊戲用戶於該等中國手機透過第三方發行平台下載我們的遊戲，限制該等中國手機登入第三方發行平台可能導致用戶群流失或增長減慢，因此我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到不利影響。

未能根據中國法律及法規的規定對各項僱員福利計劃繳付足夠供款可能令我們招致懲罰。

根據相關中國法律及法規，中國僱主須為其僱員作出社保供款及住房公積金供款，且未能作出供款的實體或會被責令於規定時限內結清未償付的供款並遭處罰或罰款。於往績期間，我們並未就僱員嚴格遵守供款要求。有關不合規事件及所採取補救措施的詳情，請參閱本文件「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。我們無法向閣下保證我們將不會因該等不合規事件而被相關中國政府部門處罰或處以罰款或責令糾正該等不合規事件。此外，我們無法向閣下保證將不會有任何僱員因我們未能悉數作出社保及住房公積金供款而投訴我們。任何該等處罰、責令或投訴可能損害我們的公司形象及可能對我們的財務狀況及經營業績造成不利影響。

中國監管及審查互聯網上傳播的資料，可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響，並使我們可能須就應用程序上顯示、檢索或鏈接的資料負責。

中國已頒佈法律和法規，監管互聯網訪問以及透過互聯網分發新聞及其他內容以及產品和服務。中國政府禁止透過互聯網傳播其認為違反中國法律的資料。工信部、文化和旅遊部及其他主管政府部門已頒佈法規，禁止含有被評定為(其中包括)宣揚淫褻、賭博或暴力，鼓吹犯罪，破壞公共道德或中國文化傳統，或危害國家安全或機密的內容的遊戲透過互聯網分發。確定何種內容可能讓我們負上法律責任可能並非易事。倘若我們提供的任何遊戲被認

風險因素

為觸犯任何有關內容限制，我們將無法取得必要政府批准以繼續提供有關遊戲產品，及／或可面臨多種處罰，包括沒收收入、罰款、中止業務，這會對我們的業務、財務狀況及經營業績構成重大不利影響。我們亦可能因用戶的非法行為或因我們分發的內容被認為不適當而負上潛在責任。我們或須刪除違反中國法律的內容並報告我們懷疑可能違反中國法律的內容，這可能會縮減我們的用戶群、玩遊戲的時間或遊戲中虛擬道具購買量。

中國通訊網絡以及互聯網基礎設施的性能及可靠性將影響我們的業務、財務狀況及經營業績。

由於我們的總部及主要運營位於中國，我們依賴中國的無線及固網通訊網絡以集中管理用戶賬號及遊戲數據、提供數據傳輸及通信，以及監督遊戲的整體運營情況。中國全國網絡乃透過中國政府控制的國際網關連接至互聯網，該等國際網關為國內用戶連接至互聯網的唯一渠道，而其未必能夠支持中國用戶互聯網流量持續增長的必要需求。我們無法向閣下保證中國信息基礎設施的發展將足以支持我們的運營及增長，特別是隨着我們的業務增長，我們可能需要向更多用戶提供遊戲服務。此外，倘任何基礎設施受到干擾或故障，我們將不能及時或甚至根本不能使用其他網絡和服務，從而可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

我們的業務、財務狀況及經營業績可能受到中國經濟、政治及社會狀況以及政府政策所影響。

我們主要面向中國網絡遊戲市場，於中國進行大部分業務運營。因此，我們的業務、財務狀況及經營業績於很大程度上受中國的經濟、政治及社會狀況以及政府政策所影響。中國經濟於多方面有別於其他發達國家的經濟，包括：

- 中國的政治結構；
- 中國政府參與及管制的數量及程度；
- 增長率及發展程度；
- 資本投資及再投資的水平及管制；
- 外匯管制；及
- 資源分配。

中國經濟受經濟改革影響，並正轉型為更加以市場為導向的經濟體。中國政府已實施經濟改革措施，強調運用市場力量及減少國家擁有的生產資產，以發展中國經濟。然而，中國絕大部分生產資產仍然由中國政府擁有。此外，中國政府在規範行業發展及監管中國經濟增長方面仍然擔當重要角色。因此，我們無法預測中國經濟、政治、社會及法律狀況及政府

風險因素

政策的轉變會否對我們目前或日後的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。舉例而言，倘中國政府採取多項措施放緩經濟的若干板塊，尤其是手機應用程序行業，我們的業務及財務狀況可能會受到負面影響，從而減少用戶在我們產品上的消費及減慢我們擴展用戶群的速度。

儘管過去數十年中國經濟大幅增長，但增長未必持續，而增長放緩可能對我們的業務造成負面影響。由於網絡遊戲等網絡娛樂產品及服務的開支或會隨經濟放緩而減少，故中國整體經濟影響我們的盈利能力。中國經濟狀況、中國政府政策或中國法律法規的任何不利變動均可能對中國經濟整體增長及網絡遊戲行業的投資造成重大不利影響。有關發展可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響，導致市場對我們服務的需求減少及對我們的競爭地位造成不利影響。

中國法律制度的不明朗因素及變動可能對我們的業務、財務狀況及經營業績構成不利影響。

我們是根據開曼群島法律註冊成立的公司。我們在中國進行主要的業務經營，因此受中國法律法規所規管。中國的法律制度不同於普通法制度，乃基於成文法，過往法院裁決及判決的先例價值有限。此外，中國的成文法通常以原則為導向，須由執法機關作出詳細詮釋以進一步應用及執行有關法律。監管一般經濟事宜及外商投資形式的法律及法規自一九七九年起頒佈（包括有關網絡遊戲發展及運營的法律）。然而，由於該等法律及法規的發展未完善，且鑒於已公佈案例的數量有限及法院的過往裁決並無約束力，中國法律及法規的詮釋有一定程度（有時很大程度）的不確定性。

此外，中國的法律制度部分基於政府政策及內部規章（部分並未及時發佈或並未發佈），可能具有追溯效力。因此，我們可能於違規後才知悉違反該等政策及規章。此外，中國行政部門及法院在詮釋及實施或執行法定規章及合約條款時擁有重大酌情權，相較其他更為完善的法律體系而言，在中國更難預測行政及法院訴訟的結果以及我們可享有的法律保障程度。倘於任何情況下我們獲得的法律及監管詮釋較競爭對手不利，則該等不確定性可能影響我們對法律規定相關性的判斷以及我們就充分遵守有關法律規定而決定採取的措施及行動，並影響我們執行合約或侵權權利的能力。該等不確定性可能導致重大經營開支及成本，而任何在中國發生的訴訟可能導致資源及管理層精力的分散，繼而對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。我們無法預測中國法律制度的日後發展。我們可能須就我們的運營申領額外的許可、授權及批准，而我們未必能夠取得該等許可、授權及批准。我們若無法取得該等許可或授權，則我們的業務、財務狀況及經營業績可能會受到重大不利影響。

風險因素

目前並無專門規管虛擬資產產權的法律或法規，因此不能確定網絡遊戲運營商就虛擬資產承擔的責任(如有)。

在暢玩手機遊戲過程中，用戶可能取得及累積虛擬資產，例如特殊道具、用戶經驗值，及其虛擬角色的其他功能。該等虛擬資產對用戶可能相當重要，具有金錢價值。在實際層面，虛擬資產可因不同原因遺失，如因為用戶的遊戲賬號被其他用戶非法使用，有時也因網絡服務延誤、網絡故障或黑客活動引致的數據流失所致。然而，中國目前並無法律或法規專門規管虛擬資產的產權，故有關民事權利的若干一般法律及法規可能適用。儘管中國法院已對虛擬資產的侵權申索作出一系列民事判決，但仍未確定有關虛擬資產的合法擁有人身份、虛擬資產的擁有權如何受法律保障，以及網絡遊戲開發商(如本公司)是否須就虛擬資產遺失對用戶或其他利益相關方承擔責任(無論是合約責任、侵權法律責任或其他)。一旦發生虛擬資產遺失的情況，我們可能遭用戶起訴，並可能需要負上賠償損失的責任，這或會對我們的聲譽及業務、財務狀況及經營業績造成負面影響。我們未曾捲入任何虛擬資產有關的法律訴訟。然而，我們無法向閣下保證日後不會遭提起該等法律訴訟。

根據中國法院就遊戲運營商對用戶虛擬資產遺失所負責任的若干判決，法院一般責令遊戲運營商提供完善的安保系統，以保障用戶的虛擬資產，並已責令部分被認定違約或對用戶構成侵權的網絡遊戲運營商返還虛擬道具，或對因此引致的損失及損害負責。

規管中國互聯網行業及相關業務的法律及法規不斷演變，可能涉及重大不明朗因素。

中國政府對互聯網行業施加廣泛的監管，包括互聯網行業從業公司的外資擁有權以及相關發牌及許可規定。該等互聯網方面的法律及法規相對較新並不斷演變，有關詮釋及執行涉及重大不確定性。就中國的網絡遊戲行業而言，中國中央政府的多個監管部門(如國務院、工信部、國家市場監督管理總局、文化和旅遊部、國家新聞出版署以及公安部)有權頒佈及實施法規，規管互聯網及網絡遊戲行業的各個方面，而不同政府部門頒佈的法規之間存在潛在的不一致及歧義。為提供網絡遊戲服務，我們的遊戲發行商合作夥伴可能須向不同監管部門獲取適用許可或批准。因此，確定何種作為或不作為可能被視為違反適用法律及法規可能並非易事，且在訂立合作安排之前，我們必須審查遊戲發行商合作夥伴的資質。

中國對互聯網業務的規管涉及風險及不確定性，這包括可能頒佈或發佈規管互聯網活動(包括網絡遊戲業務)的新法律、法規及政策。一旦頒佈該等新法律、法規或政策，我們的業務可能須申領額外牌照。倘我們的業務並不符合該等生效後的新法規或倘我們無法取得該等新法律及法規規定的任何牌照，則我們可能面臨處罰，而我們的業務運營可能會中斷。

風險因素

中國對互聯網行業的規管存在不確定性，包括不斷演變的牌照規定。這意味著我們若干公司的許可、牌照或運營可能遭受質疑，或者我們可能無法取得或續期適用規管當局認為對我們的業務而言屬必要的許可或牌照。倘我們無法保有或取得所需許可或牌照，我們可能面臨多項處罰，包括罰金及終止或限制經營業務。任何處罰均可能對我們的業務運營造成干擾，並可能對我們的業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

中國現有或日後有關互聯網行業的法律、法規及政策的詮釋及應用對中國境內現有及日後互聯網業務中外資的合法性以及有關業務及活動的合法性帶來重大不確定性，這也包括我們的業務。我們無法向閣下保證能夠保有我們的現有牌照或取得任何現有或新法律及法規規定的新牌照。鑒於中國對互聯網業務的規管涉及不確定性及複雜性，我們也面臨可能被認定為違反現有或日後法律及法規的風險。倘對當前或日後有關互聯網相關活動的法律、規章或法規作出的詮釋認定我們的所有權架構及／或業務運營屬非法或不合規，我們的業務、財務狀況及經營業績可能遭受重創，且我們可能面臨嚴厲處罰。

人民幣及其他貨幣價值的波動可能對閣下的投資構成重大不利影響。

我們面臨因外幣交易及以人民幣以外的貨幣計值的已確認資產及負債所產生的外幣風險，人民幣為本集團主要運營公司的功能貨幣。外幣交易按交易日的現行匯率或項目重新計量時的估值換算為功能貨幣。因結算有關交易及按年終匯率換算以外幣計值的貨幣資產及負債而產生的外匯損益按淨值在損益中確認。因此，我們的功能貨幣及其他貨幣之間的匯率波動可能會對我們呈報的經營業績造成重大影響，並扭曲各期的比較。於往績期間，我們於截至二零一九年及二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二二年六月三十日止六個月分別錄得約人民幣0.1百萬元、人民幣0.1百萬元及人民幣2.2百萬元的匯兌收益淨額，而截至二零二零年十二月三十一日止年度則錄得約人民幣5.2百萬元的匯兌虧損淨額。截至二零二零年十二月三十一日止年度的匯兌虧損淨額約為人民幣5.2百萬元，乃受我們於二零二零年十二月三十一日相當於約人民幣67.4百萬元的美元現金存款受美元兌人民幣匯率波動影響所致。

隨著我們在中國及海外市場擴張業務，我們預計會引致更多以人民幣及美元計值的開支及收益。然而，[編纂]及我們就股份支付的股息均為港元款項。人民幣兌港元或美元的匯率波動可能影響[編纂]的價值，使我們蒙受匯兌虧損，並對我們的中國經營實體的價值及所

風險因素

派付股息帶來不利影響。中國的外匯管制法規限制我們將人民幣兌換為外幣的能力，這可能擴大我們的匯兌虧損。此外，人民幣兌港元或美元升值或貶值在不會導致我們的業務或經營業績發生根本變動的情況下，可能影響我們以港元或美元計的經營業績。

人民幣兌港元、美元及其他貨幣價值的波動受中國政府政策轉變的影響，且在很大程度上視乎國內及國際經濟及政治發展以及本地市場的供求而定。自二零一五年七月起，人民幣與美元脫鈎。儘管中國人民銀行定期對外匯市場進行干預，以限制人民幣匯率的波動，中長期而言，人民幣仍然可能相對於美元大幅升值或貶值。另外，中國當局日後可能取消人民幣匯率波動的限制，並減少對外匯市場的干預。

我們亦從中國境外的國家及地區的用戶賺取收益，該等用戶透過第三方支付供應商使用外幣購買遊戲中的物品。因此，我們面對來自多種貨幣的外匯風險，這可能影響我們的業務、財務狀況及經營業績。

在中國可供我們選擇用以降低匯率波動風險的對沖工具實屬有限。有關對沖工具的成本可能隨時間大幅波動及可超出貨幣波幅減低的潛在利益。迄今，我們尚未為降低我們的外匯風險訂立任何對沖交易。在任何情況下，該等對沖的可選擇性及有效性可能有限，且我們未必能夠成功對沖風險或根本無法對沖風險。

中國政府對外幣兌換的管制可能限制我們進行外匯交易，包括我們派付股息及償還其他債務的能力，並可能影響股份的價值。

中國政府透過中國外匯管制監控人民幣與外幣的兌換。概無保證於特定匯率下我們將有足夠外匯以滿足我們的外匯需求。根據現時的中國外匯管制體系，我們在經常賬下進行的外匯交易(包括派付股息)毋須獲外管局預先批准，惟我們須提交該等交易的文件證明，並於持有從事外匯業務牌照的中國指定外匯銀行進行該等交易。然而，我們在資本賬下進行的外匯交易必須事先於外管局備案或獲其批准。

根據現有外匯法規，於[編纂]完成後，我們將可以在遵守若干程序規定的情況下毋需外管局事先批准而以外幣支付股息。然而，概無保證有關以外幣支付股息的外匯政策將於未來繼續生效。此外，任何外匯不足可能限制我們取得足夠外匯以向股東支付股息或滿足任何其他其

風險因素

他外匯規定的能力。倘我們無法就上述任何目的取得外管局的批准，以將人民幣轉換為任何外匯，我們的資本開支計劃，以至我們的業務、財務狀況及經營業績可能遭受重大不利影響。

我們依賴來自外商獨資企業的股息及其他分派為現金及融資需要提供資金，而附屬公司向我們付款的能力受到任何限制，均可能對我們經營業務的能力構成重大不利影響。

作為一家離岸控股公司，我們依賴外商獨資企業的股息撥資我們的部分現金需求、向我們的股東派付股息及其他分派，以及償還我們可能產生的任何債務和支付經營開支。於中國成立的實體須遵守派付股息的限制。特別是，中國法規僅允許我們的附屬公司自根據中國會計準則及規例釐定的累計溢利(如有)中派付股息。此外，外商獨資企業每年需要將至少10%的年度除稅後溢利(根據中國會計準則釐定)撥付法定儲備金，直至該儲備的總金額達有關實體的註冊資本的50%。該等儲備不得作為現金股息進行分派。

倘望塵科技或外商獨資企業以自身的名義舉債，規管債項的文據可能會限制其向我們派付股息或作出其他分派的能力。倘我們的附屬公司向我們分派股息或其他款項的能力受到任何限制，則可能會對我們增長、作出投資或收購、派付股息及以其他方式為業務提供資金及經營業務的能力造成重大不利影響。

我們應付外國投資者的股息及銷售股份的收益或須根據中國稅法繳納所得稅。

根據企業所得稅法及其實施細則，在中國與閣下居住地所在的司法權區所訂立並訂明不同所得稅安排的任何適用稅收條約或類似安排規限下，一般會對源自中國向屬非中國居民企業(其並無在中國成立機構或營業地點，或倘有成立機構或營業地點，但相關收入與該等成立機構或營業地點並無實際關連)的投資者派付的股息按10%稅率徵收中國預扣稅。同樣，倘該等投資者轉讓股份所變現的任何收益被視為中國境內來源產生的收入，則該等收益亦須繳納10%中國所得稅，除非條約或類似安排另有規定則當別論。根據《中華人民共和國個人所得稅法》及其實施細則，向並非中國居民的外國個人投資者派付源自中國境內的股息一般須按20%的稅率繳納中國預扣稅，而該等投資者因轉讓股份所變現的源自中國的收益一般須繳納20%中國所得稅，在各情況下，均可享有適用稅收條約及中國法律所載的任何減免。

倘我們被認定為中國居民企業，我們就股份支付的股息或因轉讓股份所變現的收益是否被當作源於中國境內的收入並因而須繳納中國所得稅尚不明晰。倘我們就稅務而言被認定為中國居民企業，我們向股東支付的股息可能被當作源於中國境內的收入，且我們可能須就向身為非中國企業股東的投資者支付的股息代扣10%的中國預扣稅，或就向身為非中國個人股東的投資者支付的股息代扣20%的中國預扣稅，其中包括我們股份的持有人。此外，

風險因素

我們的非中國股東可能須就出售或以其他方式處置我們的股份而變現的收益(倘該等收益被當作源於中國境內)繳納中國稅項。倘我們被認定為中國居民企業，我們的非中國股東能否享有其稅務居住地與中國訂立的稅務條約的優惠待遇尚不明朗。倘有關當局對轉讓我們股份所變現的收益或我們向非居民投資者支付的股息徵收中國所得稅，閣下於我們股份中的投資價值可能受到重大不利影響。此外，其居住地所在的司法權區與中國訂有稅務條約或安排的股東未必符合資格享有該等稅務條約或安排提供的優惠待遇。

香港附屬公司望塵科技(香港)及望塵香港須根據新企業所得稅法繳納中國預扣稅及我們可能無法享有5%優惠稅率。

本公司根據開曼群島法律註冊成立，並間接持有兩間在香港註冊成立的附屬公司的權益，即望塵科技(香港)及望塵香港，重組完成後，本公司直接或間接持有外商獨資企業及中國經營實體的權益。根據企業所得稅法及其實施細則，外商獨資企業向其不被視為中國居民企業的海外企業投資者應付的股息，須按10%稅率繳付預扣稅，除非該海外投資者註冊成立地的司法權區與中國簽訂的稅務條約訂有不同的預扣稅安排。根據《內地和香港特別行政區關於對所得避免雙重徵稅和防止偷漏稅的安排》(「安排」)，安排適用於二零零七年一月一日或之後於中國內地產生的收入，倘香港實體為「受益所有人」，而該實體直接擁有中國公司最少25%股本權益，則就該中國公司向香港居民企業支付的股息而言，股息預扣稅率減至5%。根據上述條約的第四項協定，自二零一五年十二月起，倘所涉所得款項的主要產生或分派目的乃在於取得上述(減免)利益，則有關減免並不適用。於二零一八年四月一日生效的《國家稅務總局關於稅收協定中“受益所有人”有關問題的公告》規定公司按相關稅收條約不定義為「受益所有人」的若干條件及進一步規定非居民納稅人倘希望享受有關稅收條約下「受益所有人」的待遇，在備案納稅申報單時須提交若干報告表格及材料。倘望塵科技(香港)在中國稅務機關要求下未能保存證明文件，以支持其作為受益所有人享有上述待遇的聲明，及倘我們的公司及股權架構被視為有意透過安排以獲得減免利益，我們可能無法享有5%的優惠預扣稅率，而我們中國附屬公司向望塵科技(香港)應付的股息須按10%稅率繳納預扣稅。

企業所得稅法及企業所得稅法實施細則亦規定，倘一家在中國境外註冊成立的企業在中國境內有其「實際管理機構」，該企業就稅務而言可被視為「中國居民企業」，須就其全球收入按25%的稅率繳納企業所得稅。「實際管理機構」是指對企業的業務、人員、賬目及財產等擁有重大及全面管理及控制權的機構。二零零九年四月二十二日，國家稅務總局發出《關於境外註冊中資控股企業依據實際管理機構標準認定為居民企業有關問題的通知》或82號文，於二零一七年十二月二十九日局部修訂。於二零一四年一月頒佈的《國家稅務總局關於依據實際管理機構標準實施居民企業認定有關問題的公告》或9號文，闡明受中國企業或中國企業集團控制的外國企業的「實際管理機構」的若干認定標準。根據82號文，倘下列各項均適用，則外國企業被視為中國居民企業：(1)負責日常業務運作的高級管理人員及核心管理部門主要位於中國境內；(2)企業的財務決策和人事決策由位於中國境內的機構或人員決定，

風險因素

或需要得到位於中國境內的機構或人員批准；(3)企業的主要財產、會計賬簿及記錄、公司印章、董事會和股東會議紀要檔案等位於或存放於中國境內；及(4)企業50.0%或以上有投票權的董事會成員或高級行政人員常居於中國境內。除82號文外，國家稅務總局發佈國家稅務總局關於印發《境外註冊中資控股居民企業所得稅管理辦法(試行)》的公告(即第45號公告，於二零一一年九月一日生效以及於二零一五年六月一日、二零一六年十月一日及二零一八年六月十五日修訂)，以對82號文的實施提供更多指引，並澄清「境外註冊中資控股居民企業」的申報及備案責任。第45號公告對(其中包括)釐定居民身份及管理釐定後事項的程序及主管稅務機關作出規定。然而，82號文及第45號公告僅適用於中國企業控制的境外企業，而非中國個人投資或控制的企業(如本公司)。就釐定與我們同類的公司「實際管理機構」的程序及具體標準而言，目前並無適用於我們的其他詳細規定或先例。我們相信，我們或我們於中國境外註冊的任何附屬公司並非上述法規所定義及規管的居民企業，原因在於我們的股東均非中國公司或中國企業集團。然而，尚不清楚中國稅務機關會如何釐定與我們類似的公司的稅務居民身份。倘中國當局隨後釐定(或任何日後法規規定)我們或我們於中國境外註冊的任何附屬公司應被視為中國居民企業，我們或有關附屬公司將須就全球收入按25%的稅率繳納企業所得稅，因而會大幅加重我們的稅務負擔，且可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。儘管82號文及第45號公告明確規定上述準則適用於在中國境外註冊並由中國企業或中國企業集團控制的企業，惟82號文可能反映國家稅務總局有關外國企業稅務居所的一般釐定標準。

中國稅務機關的適用中國稅務法律及規則的詮釋及應用仍存在重大不明朗因素，而中國稅務法律、規則及法規亦可能出現變動。倘適用稅務法律及規則以及其詮釋或應用有任何變動，閣下於我們股份的投資價值可能會受到重大影響。

有關離岸控股公司向中國實體提供貸款及直接投資的中國法規，可能導致我們延遲或阻止我們動用[編纂]向外商獨資企業及／或中國經營實體提供貸款或作出額外注資。

我們以股東貸款或增加註冊資本的形式轉至外商獨資企業的任何資金，須向中國有關政府機構登記及取得批准。根據關於外商獨資企業的有關中國法規，離岸控股公司向其全資附屬公司(即中國的外商獨資企業)出資須取得商務部或其地方分部的批准或向其備案，並應於國家市場監督管理總局或其地方分部登記。另外，我們中國附屬公司取得的任何外匯貸款須向外管局或其地方分部登記，而我們中國經營實體所獲得貸款金額，不得超過商務部或

風險因素

其地方分部批准或登記的註冊資本和總投資金額之間的差額。我們未必能就日後向中國經營實體出資或提供外匯貸款及時取得該等政府批准或完成登記程序，亦可能完全無法取得有關批准或完成登記程序。倘我們未能取得批准或完成登記，我們使用[編纂]為中國業務提供資金的能力可能會受到不利影響，繼而對外商獨資企業的流動資金及我們為業務提供資金及拓展業務的能力產生不利影響。

二零一五年三月三十日，外管局頒佈《關於改革外商投資企業外匯資本金結匯管理方式的通知》(外管局19號文)，自二零一五年六月一日起生效及於二零一九年十二月三十日修訂，並取代《關於完善外商投資企業外匯資本金支付結匯管理有關業務操作問題的通知》(外管局142號文)。外管局19號文在全國範圍內實施外商投資企業外匯資本金結匯管理方式改革，允許外商投資企業酌情結算其外匯資本金。二零一六年六月九日，外管局頒佈《國家外匯管理局關於改革和規範資本項目結匯管理政策的通知》(外管局16號文)。外管局19號文及外管局16號文繼續禁止外商投資企業(其中包括)將以外匯資本兌換的人民幣資金用於業務範圍之外的支出、作出證券投資或其他投資(銀行保本產品除外)、向非聯屬企業授出貸款或建造或購買非自用房地產。然而，二零一九年十月二十三日，外管局頒佈《國家外匯管理局關於進一步促進跨境貿易投資便利化的通知》，其促進跨境貿易投資便利化，例如取消境內資產變現賬戶資金結匯使用限制及允許非投資性外國企業在不違反現行外商投資准入特別管理措施(負面清單)且境內所投項目真實、合規的前提下，依法以資本金進行境內股權投資。地方主管當局如何詮釋及實施該等規例仍未確定。

違反該等通知可能招致重大金錢或其他責罰。該等外管局通知或會嚴重限制我們在中國轉換、轉讓及使用本次[編纂]及在中國額外股本證券[編纂]的能力，從而可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

有關中國居民境外投資活動的法規可能令我們遭受中國政府罰款或制裁，包括限制中國經營實體向我們派付股息或作出分派的能力及我們對望塵科技增加投資的能力。

二零一四年七月四日，外管局頒佈《關於境內居民通過特殊目的公司境外投融資及返程投資外匯管理有關問題的通知》(「37號文」)，取代《關於境內居民通過境外特殊目的公司融資及返程投資外匯管理有關問題的通知》(「75號文」)，75號文於37號文頒佈後失效。37號文規定中國居民在向海外特殊目的公司(「海外特殊目的公司」)(乃由中國居民為進行投融資而直接成立或間接控制)注入資產或股本權益前，須向外管局地方分部登記；及在初始登記後，該中國居民亦須向外管局地方分部登記海外特殊目的公司的任何主要變動，包括(其中包括)海外特殊目的公司的中國居民股東、海外特殊目的公司的名稱、運營期限的變動、中國居民增資、減資、股份轉讓或置換、合併或分立。此外，二零一五年二月十三日，外管局

風險因素

頒佈《國家外匯管理局關於進一步簡化和改進直接投資外匯管理政策的通知》(又稱為13號文，於二零一五年六月一日生效及於二零一九年十二月三十日修訂)。上述登記須根據13號文由合資格銀行直接審閱和處理，外管局和其分部將透過合資格銀行對外匯登記進行間接規管。

據我們的中國法律顧問所確認，登記股東(為我們的實益擁有人及中國個人)已根據37號文及13號文完成外管局初始登記手續。概不保證可成功並及時完成登記手續的後續變更。我們已通知及要求所有股東遵守或通知其身為中國居民的實益擁有人遵守適用的外管局規定，包括根據37號文及其他實施細則的備案責任。然而，我們對實益擁有人並無控制權，概不保證所有中國居民實益擁有人將遵守37號文及其他相關實施細則，且概不保證可及時完成37號文項下的登記手續及任何變更，或根本未能完成有關手續及變更。倘我們現時或未來的中國居民股東未能遵守相關規定，該等股東或會遭到罰款或法律制裁，令我們的海外或跨境投資活動面臨限制、削弱我們中國經營實體作出分派或派息的能力、影響股權架構，並對我們業務、財務狀況及經營業績產生重大不利影響。

併購規定及若干中國法規所確立的外國投資者對中國公司的部分收購活動程序繁瑣，可能使我們更難以通過在中國進行收購而實現增長。

於二零零六年八月八日，包括商務部、國務院國有資產監督管理委員會、國家稅務總局、國家工商行政管理總局(現稱國家市場監督管理總局)、中國證監會及外管局的六個中國監管機構聯合頒佈《關於外國投資者併購境內企業的規定》(併購規定，於二零零六年九月八日生效及於二零零九年六月二十二日由商務部修訂)(「併購規定」)。併購規定及有關併購的其他法規及規則所確立的程序及要求或使外國投資者的併購行為費時且繁瑣。例如，併購規定要求外國投資者須在以下情況提前告知商務部任何控制權變更交易(在該交易中，外國投資者擁有中國境內企業的控制權)：(i)該交易涉及任何重點行業，(ii)該交易涉及影響或可能影響國家經濟安全的因素，或(iii)該交易將導致擁有馳名商標或中華老字號的境內企業控制

風險因素

權變更。此外，全國人民代表大會常務委員會於二零零七年八月三十日頒佈並於二零零八年八月一日起生效、於二零二二年六月二十四日修訂並於二零二二年八月一日起生效的《中華人民共和國反壟斷法》及於二零零八年八月三日起生效、於二零一八年九月十八日修訂的《國務院關於經營者集中申報標準的規定》規定，被視為集中且涉及指定營業額上限的當事人的交易(即於上一個財政年度，(i)所有參與交易的經營者的全球總營業額超過人民幣100億元，且該等經營者中至少兩名在中國各擁有超過人民幣4億元的營業額，或(ii)所有參與集中的經營者於中國的總營業額超過人民幣20億元，且該等經營者中至少兩名在中國各擁有超過人民幣4億元的營業額)在完成之前須向商務部申報並經其審批。

此外，國務院辦公廳於二零一一年二月三日頒佈《國務院辦公廳關於建立外國投資者併購境內企業安全審查制度的通知》(或6號文)，其於二零一一年三月三日生效，當中就外國投資者併購境內企業訂立一項安全審查制度。有關安全審查規則訂明，對於外國投資者作出的引發「國防安全」隱患的併購，以及外國投資者藉以取得境內企業「實際控制權」而引起「國家安全」隱患的併購，須由文化部嚴格審核。有關規定亦禁止任何試圖繞過安全審查的活動，包括透過合約代理或控制安排建構交易。於二零一一年八月，商務部頒佈《商務部實施外國投資者併購境內企業安全審查制度的規定》(商務部安全審查規定)，以取代商務部為實施6號文而頒佈的《商務部實施外國投資者併購境內企業安全審查制度有關事項的暫行規定》(自二零一一年三月五日起生效，並於二零一一年八月底到期)。於二零一一年九月一日生效的商務部安全審查規定明確規定商務部將調查交易的實質內容及實際影響並進一步禁止外國投資者通過代持、信託、間接投資、租賃、貸款、透過合約安排或境外交易獲得控制以結構交易方式規避安全審查規定。日後，我們或會通過收購互補性業務擴大業務。

遵照上述法規及其他相關規則的要求完成該等交易可能費時，且所需的任何審批程序(包括自商務部及其地方主管部門取得審批)可能會延遲或阻礙我們完成有關交易的能力。尚不明確我們的業務是否會被視作有「國防安全」或「國家安全」隱患的行業。然而，商務部或其他政府機構日後或會頒佈詮釋，釐定我們的業務屬於須進行安全審查的行業，在此情況下，我們日後在中國的收購(包括通過與目標實體訂立合約控制安排的收購)或會被嚴格審查或禁止。我們通過未來收購擴展業務或維持或擴大市場份額的能力將因此受到重大不利影響。

風險因素

根據中國法律，我們的[編纂]可能需要中國證監會或其他中國政府當局的批准、備案或其他要求，如有要求，我們無法預測我們是否能夠獲得此類批准或完成此類備案。

中國政府最近表示打算對海外證券發行及其他資本市場活動以及於如同我們一般的中國公司作出的海外投資進行更多監督及控制。

於二零二一年十二月二十四日，中國證監會頒佈《國務院關於境內企業境外發行證券和上市的管理規定(草案徵求意見稿)》(「境外上市管理規定草案」)及《境內企業境外發行證券和上市備案管理辦法(徵求意見稿)》(「境外上市備案辦法草案」)，就此於二零二二年一月二十三日徵求公眾意見。境外上市管理規定草案全面完善及改革現有境內公司赴境外發行上市的監管制度，通過採用備案管理系統，將包括直接及間接境外發行上市在內的所有境外上市活動納入監管。境外上市備案辦法草案規定，倘發行人符合下列條件，該發行人進行的境外證券發行及上市將視為中國境內公司的間接境外發行：(i)境內公司的收益、純利、總資產或淨資產佔發行人最近一個財政年度經審核收益、純利、總資產或淨資產的50%以上；(ii)發行人負責管理的高級管理人員多數為中國公民或經常居住地位於中國內地，且發行人的主要經營場所位於中國內地。根據境外上市備案辦法草案，尚不清楚是否需要滿足上述任何一項或所有標準。發行人向境外主管監管機構申請首次公開發售，須在提出申請後三個工作日內向中國證監會提交備案文件。境外上市管理規定草案明確規定，存在下列情形之一的，不得境外發行上市：(i)存在特定法律法規明確禁止的情形；(ii)經國務院有關主管部門審查認定，境外發行上市威脅或危害國家安全的；(iii)存在重大權屬糾紛；(iv)中國境內企業、其控股股東或實際控制人存在某些刑事犯罪；(v)上市申請人的董事、監事和高級管理人員存在某些刑事犯罪或受到重大行政處罰；及(vi)中國國務院認定須禁止的其他情形(統稱「禁止情形」)。境外上市備案辦法草案亦規定，倘發生重大事項，例如主營業務有重大變動及控制權有變動，則須在事後向中國證監會報告。

於最後可行日期，境外上市管理規定草案及境外上市備案辦法草案尚未生效。有關規例的詮釋、應用及實施仍存在不確定性。倘須根據境外上市管理規定草案向中國證監會辦理備案程序，我們可能需要完成中國證監會的備案程序。於二零二一年十二月二十四日，中國證監會發言人於一個新聞發佈會上就境外上市管理規定草案及境外上市備案辦法草案澄清，指出「在遵守國內法律法規的前提下，如使用VIE架構的企業符合合規要求，可在妥善完成備案程序後尋求在境外上市」。因此，誠如中國法律顧問所確認，除上述情況外，如相關法規的最終定本於[編纂]前實施，本公司可能需要遵守境外上市管理規定草案及境外上市備案辦法草案的相應規定，包括在最終定本規定的時限內，向中國證監會妥善完成備案程序。在業務運營及中國國內公司透過合約安排採用VIE架構進行海外發售及上市方面，境外上市管理規定草案及境外上市備案辦法草案並未提出新的合規要求。因此，我們及中國法律顧問預計，倘境外上市管理規定草案及境外上市備案辦法草案按現行形式實施，將不會對本集團的業務運營及上市造成任何重大不利影響。即使中國證監會可酌情執行及詮釋境外上

風險因素

市管理規定草案及境外上市備案辦法草案(如按現行形式採納)的實施，但據中國法律顧問及本公司所盡知，截至最後可行日期，建議[編纂]並不屬於境外上市備案辦法草案所指的任何禁止情形。因此，我們的中國法律顧問認為，而獨家保薦人的中國法律顧問亦同意，倘境外上市管理規定草案及境外上市備案辦法草案按現行形式實施，本集團在遵守該等法規辦理備案程序時，在所有重大方面不會遇到可以預見的重大法律障礙。一旦境外上市管理規定草案及境外上市備案辦法草案的最終定本得以頒佈並實施，我們將立即遵守中國證監會備案程序(如必要)。此外，中國法律顧問認為，截至最後可行日期，現行有效的中國法律法規概無規定本公司須就建議[編纂]完成任何審批、核實或備案程序，因此，截至最後可行日期，建議[編纂]毋須按照現行有效的中國相關法律法規接受中國證監會的審查及批准。

倘若確定我們須就本次[編纂]或未來籌資活動取得中國證監會任何批准、向中國證監會備案、取得政府其他許可或遵守政府其他規定，我們可能無法及時甚或根本無法取得有關批准或遵守有關規定，或完成可能被撤銷。倘若未能就[編纂]或未來籌資活動獲得或延遲獲得此類批准或完成此類程序或(倘若我們獲得此類批准)相關批准被撤銷，將導致我們受到中國證監會或其他中國監管機構的制裁。該等監管機構可能會對我們在中國的業務處以罰款和處罰，或採取可能對我們的業務、財務狀況、經營業績和前景以及我們股份的[編纂]產生重大不利影響的其他行動。

中國證監會或其他中國監管機構也可能採取行動，要求我們或建議我們在結算和交割所[編纂]的股份之前停止[編纂]或未來籌資活動。因此，倘若閣下基於相關結算和交割的預期在此之前進行市場[編纂]或其他活動，則面臨相關結算和交割可能不會發生的風險。此外，倘若中國證監會或其他監管機構隨後頒佈新的規則或解釋，要求我們就[編纂]或未來籌資活動獲得其批准或完成所需的備案或其他監管程序，且假設制定了相關程序可以獲得該要求的豁免，我們有可能無法獲得關於此類批准要求的豁免。有關該等批准、備案或其他要求的任何不確定性或負面報道可能對我們的業務、前景、財務狀況、聲譽和股份[編纂]產生重大不利影響。

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。

於往績期間，我們自地方政府機構獲得多項為科技創新而設的政府補助及補貼。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以及截至二零二二年六月三十日止六個月，該等政府補助分別約為人民幣0.8百萬元、人民幣1.6百萬元、人民幣3.0百萬元及人民幣2.7百萬元。於往績期間，我們亦獲得若干稅務優惠待遇。望塵科技於二零一九年十二月取得「高新技術企業」（「高新企業」）的資格，因此望塵科技於截至二零一九年及二零二零年十二月三十一日止年度享有15%的經調低的優惠企業所得稅率，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享有25%的企業所得稅率。外商獨資企業已符合「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。有關適用於中國附屬公司及中國經營實體的企業所得稅率的更多詳情，請參閱本文件「財務資料 — 經營業績主要組成部分說明 — 中國稅項」一節。

然而，該等政府補助及優惠稅率性質為非經常性，而政府機構可決定隨時減少或取消有關政府補助或稅務優惠。該等政府補助或稅務優惠待遇終止、減少或延遲可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。此外，我們日後未必可成功或及時獲得適用於我們的政府補助或稅務優惠待遇，而未能獲得有關政府補助或稅務優惠待遇可能會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

未能遵守有關我們僱員股權激勵計劃的任何中國法規，可能導致參與者或我們遭到罰款及其他法律或行政處罰。

當本公司於[編纂]完成時成為海外[編纂]公司後，其可採納僱員股權激勵計劃。於該情況下，我們以及可能獲授購股權的董事、行政人員及其他僱員可能須受限於外管局於二零一二年二月頒佈的《關於境內個人參與境外上市公司股權激勵計劃外匯管理有關問題的通知》。根據上述通知，除少數例外情況外，參與海外[編纂]公司任何股權激勵計劃的僱員、董事、監事及其他管理層成員如屬中國公民或於中國連續居住不少於一年的非中國公民，須透過當地合資格代理（可為該海外[編纂]公司的中國附屬公司）向外管局登記，並完成若干其他手續。如未能完成向外管局登記，可能導致彼等被處以罰款及其他法律制裁，亦可能限制彼等根據股權激勵計劃作出付款或就此收取股息或出售[編纂]的能力，或我們對中國附屬公司注入額外資金的能力及中國附屬公司向我們分派股息的能力。外管局頒佈的有關通知僅包

風險因素

括兩類股權激勵計劃，即員工股權激勵計劃及購股權計劃。因此，我們亦面對監管方面的不明朗因素，有可能限制我們根據中國法律及法規為董事及僱員採納其他股權激勵計劃的能力。

此外，國家稅務總局已頒佈若干有關僱員購股權的通知。根據該等通知，我們於中國工作的僱員若行使購股權，彼等將須繳納中國個人所得稅。我們的中國附屬公司有責任將關於僱員購股權的文件向相關稅務機關備案，並為該等僱員預扣個人所得稅。根據相關法律及法規，倘我們的僱員未有支付或我們未有預扣所得稅，我們可能面臨相關稅務機關所施加的制裁。

可能難以對居於中國的董事或行政人員送達程序文件或於中國向彼等執行從非中國法院取得的任何判決。

我們為一間於開曼群島註冊成立的公司，我們絕大部分資產及我們的董事及高級管理層均位於中國。因此，投資者未必能將法律程序文件送達我們或中國境內的董事及高級管層，或向我們或中國境內的相關人士執行非中國法院頒佈的任何判決。

於二零零六年七月十四日，中國最高人民法院與香港政府訂立《最高人民法院關於內地與香港特別行政區法院相互認可和執行當事人協議管轄的民商事案件判決的安排》（「二零零六年安排」），並於二零零八年七月三日作出修訂及於二零零八年八月一日生效，據此，如在雙方訂有選用法院協議的民商事案件中，任何指定中國法院或任何指定香港法院作出的可執行最終法院判決中判決支付款項，任何一方當事人可申請在相關中國法院或香港法院認可及執行有關判決。

於二零一九年一月十八日，中國最高人民法院與香港政府訂立《關於內地與香港特別行政區法院相互認可和執行民商事案件判決的安排》（「二零一九年安排」）。儘管二零一九年安排已經簽立，但生效日期尚未確定。二零一九年安排生效之後將取代二零零六年安排，且有關一方可根據二零一九年安排向中國有關法院或香港法院申請民商事有效判決的認可及執行，惟將受二零一九年安排所載的條件所限。因此，根據二零一九年安排提出的任何訴訟之結果及效力仍無法確定。我們概不向閣下保證，符合二零一九年安排的有效判決可獲中國法院認可及執行。

此外，中國目前並未與開曼群島及多數其他國家及地區簽訂任何規定相互認可及執行法院判決的條約，因此，可能難以或無法在中國獲認可及執行任何該等非中國司法權區法院對不受限於具約束力仲裁條文的任何事項作出的判決。

風險因素

與[編纂]有關的風險

我們的股份過往並未在公開市場買賣，而股份在[編纂]後的流動性及市價可能出現波動，未必會形成交投活躍的市場。

於[編纂]前，我們的股份並無公開市場。股份最初的[編纂]區間由獨家保薦人與我們磋商確定，該[編纂]可能與[編纂]後的股份市[編纂]相差甚遠。儘管我們申請批准股份於香港聯交所[編纂]，概不保證[編纂]會為股份形成交投活躍且具流動性的公開[編纂]市場。股份的流動性、[編纂]量及市價亦可能波動。收益、利潤及現金流量的變化或我們的任何其他發展等因都可能影響股份的成交量和[編纂]價。

由於股份[編纂]及[編纂]之間相隔數日，[編纂]未必能成為[編纂]市場現行[編纂]的指標。

[編纂]預期將於[編纂]釐定。由於股份於交付前不會於香港聯交所公開[編纂]，因此，[編纂]定價及[編纂]股份之間的期間內或未能出售或[編纂]股份。倘[編纂]至開始[編纂]前出現不利的市場條件或其他不良發展，[編纂]須承受股份的初始[編纂]價低於[編纂]的風險。

日後於公開市場大量出售或預期大量出售我們的股份，可能對股份的現行市[編纂]構成不利影響。

如日後於[編纂]後在公開市場大量出售我們的股份，或預期可能作此等出售，則會對股份的[編纂]產生不利影響及嚴重損害我們日後通過[編纂]股份籌集資金的能力。進一步詳情請參閱文件「[編纂] — [編纂]安排及開支」。此等限制失效後，股份或與股份有關的其他證券在公開市場被大量出售、發行新股或與股份相關的其他證券（或預期該等出售或發行會發生）或會使股份的現行市[編纂]下跌，從而對我們日後籌集資金的能力產生不利影響。

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。

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[編纂]本金額為[編纂]港元的[編纂]前可換股債券，轉換價為每股[編纂]港元。本公司於二零二一年六月二十一日收到[編纂]前可換股債券的所有[編纂]。於二零二二年五月三十一日，本公司與Garena Ventures簽立一項補充契據，以將[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。假設在緊接[編纂]前悉數轉換[編纂]前可換股債券，Garena Ventures將獲發行[編纂]股股份，相當於本公司緊隨[編纂]後已發行股本的約[編纂]（並未計及因行使購股權計劃下可能授出的任何購股權而可能發行的任何股份，並假設轉換[編纂]並無變動）。故此，本公司現有股東的股權百分比，會在[編纂]前可換股債券於[編纂]前獲轉換為股份後遭到攤薄，會對股份市[編纂]造成負面影響。然而，倘[編纂]可換股債券並無於到期日期前轉換，[編纂]前可換股

風險因素

債券將按每年5%的簡化利息計息(根據每年365日及已經過的實際日數)，由[編纂]前可換股債券發行日期開始及直至悉數支付[編纂]前可換股債券到期或贖回之時的未償還本金額及任何應計未付利息為止，繼而可能減少我們的現金流量及現金狀況。更多[編纂]前可換股債券的條款詳情，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」一節。

開曼群島有關保護少數股東權益的法律可能與香港和其他司法權區的法律不同。

我們的公司事務須遵守(其中包括)我們的組織章程大綱及組織章程細則、開曼群島公司法及開曼群島普通法。股東對董事採取行動的權力、少數股東發起行動的權利以及董事根據開曼群島法例對我們的受信責任主要受開曼群島普通法規管。開曼群島普通法部分衍生自開曼群島較為有限的司法先例及英國普通法，而英國普通法對開曼群島法庭有說服力但無約束力。開曼群島法例下的股東權利及董事受信責任未必與香港或其他司法權區成文法或司法判例下的相關權利與責任相同。尤其是，開曼群島證券法有別於香港證券法且對投資者的保護未必一致。此外，開曼群島公司的股東未必有資格在香港法庭發起股東派生訴訟。

我們就如何運用[編纂]擁有重大酌情權，而閣下未必同意我們的運用方式。

我們計劃以多種方式動用[編纂]。進一步詳情請參閱「未來計劃及[編纂]用途 — [編纂]用途」。然而，我們的管理層將有權酌情決定[編纂]的實際用途。我們的管理層運用[編纂]的方式，閣下未必認同，亦未必能創造滿意回報。閣下將資金託付給我們的管理層，而對於[編纂]的具體用途，閣下須依賴我們管理層的判斷。

我們未必可向股東支付任何股息。

我們無法保證於[編纂]後何時和以何種方式分派股息。股息宣派及分派由董事會酌情決定，而我們能否向股東派付股息或作出其他分派受多項因素限制，包括但不限於我們的業務及財務表現、資本及監管規定以及整體業務情況。即使財務報表顯示運營獲利，我們也不一定擁有足夠或任何溢利可供日後向股東分派股息。鑒於上文所述，我們無法保證日後可就股份派付任何股息。進一步詳情請參閱本文件「財務資料 — 股息」。

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。

風險因素

倘證券或行業分析員並無公佈有關我們業務的研究報告，或倘彼等對關於股份的建議作出不利變動，股份的市價及成交量或會下跌。

行業或證券分析員所發佈關於我們或我們業務的研究報告將會影響股份的[編纂]市場。如研究我們的一名或多名分析員調低股份的評級或發佈有關我們的負面評論，不論資料是否準確，股份的市[編纂]均很有可能下跌。如一名或多名分析員停止將我們納入研究範圍或不能定期發佈有關我們的報告，我們可能會在金融市場失去曝光率並因此導致股份市[編纂]及[編纂]量下跌。

本文件載列的若干事實、預測及統計數字乃摘錄自多個公開可得官方或第三方來源，且未必準確、可靠、完整或最新。

本文件載列有關中國及多個其他國家及地區以及網絡遊戲行業的若干事實、預測及統計數字，乃摘錄自政府官方刊物、市場數據供應商、我們委聘的行業專家及其他獨立第三方來源。我們相信資料來源是該等資料的適當來源，且在轉載有關資料時已審慎行事。然而，儘管我們在彙編及轉載該等事實、預測及統計數字時，已審慎行事，概不保證該等來源資料屬高質或可靠。

該等資料未經我們、獨家保薦人、[編纂]或參與[編纂]的任何其他方(弗若斯特沙利文除外)編製或獨立核證，且概不就其準確性發表聲明。我們對該等來源所載資料的準確性不發表聲明，而該等數據與於中國國內外及其他司法權區編製的其他數據未必相符，且未必為最新。因此，本文件所載行業資料及數據不一定準確，閣下[編纂]時不應過份依賴該等資料及數據。

閣下應仔細閱讀整份文件，切勿依賴新聞稿或其他媒體所載有關我們或[編纂]的任何資料。

本文件日期後但[編纂]完成前，可能有關於我們及[編纂]的新聞及媒體報道，當中包含有關我們及[編纂]的若干財務資料、預測、估值及其他前瞻性資料。我們並無授權新聞或媒體報道披露該等資料。我們不就關於我們的預測、估值或其他前瞻性資料是否適當、準確、完整或可靠發表聲明。倘該等陳述與本文件所載資料不一致或衝突，我們對此不承擔任何責任。因此，潛在[編纂]應僅依據本文件所載資料作出[編纂]決定，而不應依賴任何其他資料。

風險因素

閣下作出有關我們股份的[編纂]決定時應僅依賴本文件所載資料、[編纂]及我們於香港發佈的任何正式公告。我們對新聞或其他媒體報道的任何資料是否準確或完整以及新聞或其他媒體對於我們股份、[編纂]或我們的任何預測、觀點或意見是否公平或適當不承擔任何責任。我們不會對相關數據或刊物是否適當、準確、完整或可靠作出任何聲明。因此，潛在[編纂]決定是否[編纂]我們的[編纂]時不應依賴任何該等資料、報告或刊物。閣下申購我們的[編纂]，即視為同意不會依賴並非載於本文件及[編纂]的任何資料。

本文件所載的前瞻性陳述會受到風險及不確定因素的影響。

本文件載有與我們相關的若干前瞻性陳述及資料，該等陳述及資料乃根據管理層所信以及管理層所作假設及目前已有的資料作出。本文件就與本公司或管理層相關事宜採用「旨在」、「預計」、「認為」、「能夠」、「繼續」、「可」、「估計」、「預期」、「有意」、「應會」、「可能」、「或會」、「計劃」、「潛在」、「預測」、「推測」、「尋求」、「應該」、「將會」、「將」等詞彙及類似表述時，即表示有關陳述為前瞻性陳述。該等陳述反映管理層當前對未來事件、運營、流動性及資本資源的看法，其中部分看法可能不會實現或可能改變。該等陳述受若干風險、不確定因素及假設影響，包括本文件所述的其他風險因素。在上市規則有關規定的規限下，我們不擬因新資料、未來事件或其他原因而公開更新或另行修訂本文件所載的前瞻性陳述。[編纂]不應過分依賴該等前瞻性陳述及資料。

豁免嚴格遵守上市規則的規定

為籌備[編纂]，本公司已尋求在下列方面豁免嚴格遵守上市規則的相關條文。

管理層人員留駐

根據上市規則第8.12條，發行人須有足夠的管理層人員留駐香港，即一般情況下至少須有兩名執行董事常居於香港。我們並無足夠的管理層人員留駐香港，未能符合上市規則第8.12條項下的規定。我們已申請豁免嚴格遵守上市規則第8.12條的規定，主要理據為我們的總部及主要業務運營位於中國，管理層人員留駐中國才能最佳地履行其職責。我們已申請且聯交所已授出豁免，免卻我們嚴格遵守上市規則第8.12條的規定，惟須符合(其中包括)下列條件：

- (a) 我們已根據上市規則第3.05條委任兩名授權代表，即執行董事李欣先生及公司秘書朱啟智先生，彼等將作為本公司與聯交所的主要溝通渠道。朱啟智先生常居於香港。收到聯交所的要求後，各授權代表可於合理時間內與聯交所在香港會面，並可隨時通過電話、傳真及電郵聯絡。各授權代表已獲授權代表我們與聯交所溝通。本公司已根據公司條例第16部登記為非香港公司，而朱啟智先生已獲授權代表本公司接收香港法律程序文件及通知；
- (b) 聯交所擬就任何事宜聯絡董事時，兩名授權代表均可隨時迅速聯絡董事(包括獨立非執行董事)。並非常居於香港的董事均持有或可申請有效的訪港旅遊證件，且可在應要求於合理時間內與聯交所會面。各董事已向授權代表提供其手提電話號碼、住宅電話號碼、傳真號碼及電郵地址。倘有董事預期外遊，彼將盡力向授權代表提供其住宿地點的電話號碼或通過其手提電話保持開放的溝通渠道。各董事及授權代表亦已向聯交所提供其手提電話號碼、辦公室電話號碼、傳真號碼及電郵地址；
- (c) 我們已根據上市規則第3A.19條委任大華繼顯(香港)有限公司為我們的合規顧問，合規顧問可隨時聯繫我們的授權代表、董事、高級管理層及本公司其他高級職員，並作為聯交所與我們的額外溝通渠道；及
- (d) 聯交所可通過授權代表或合規顧問安排與董事會面，或於合理時間內直接與董事安排。倘授權代表及/或合規顧問有任何變動，本公司將即時知會聯交所。

豁免嚴格遵守上市規則的規定

持續關連交易

我們已訂立合約安排，而根據上市規則，該等安排將於[編纂]後構成本公司持續關連交易。我們已向聯交所申請且聯交所已授予豁免，在股份於聯交所[編纂]的情況下免卻我們嚴格遵守(i)上市規則第14A章項下有關合約安排項下交易的公告及獨立股東批准的規定；(ii)就根據合約安排應付本集團的費用而設定年度最高總值(即年度上限)的規定；及(iii)限制合約安排期限為三年或以下的規定。進一步資料披露於本文件「關連交易」及「合約安排」各節。

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。

有關本文件及[編纂]的資料

[編纂]

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。

有關本文件及[編纂]的資料

[編纂]

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。

有關本文件及[編纂]的資料

[編纂]

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。

有關本文件及[編纂]的資料

[編纂]

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。

董事及參與[編纂]的各方

董事

姓名	住址	國籍
執行董事		
賈小東先生	中國 廣東省 深圳市福田區 深南中路1025號 新城大廈 東座17樓	中國
黃翔先生	中國 廣東省 深圳市寶安區 雅蘭路 天悅龍庭 B棟 天悅閣14A	中國
李欣先生	中國 四川省 成都市錦江區 宏濟新路49號 4棟1單元3003號	中國
獨立非執行董事		
詹培勳先生	中國 廣東省 深圳市羅湖區 深南東路 海富花園 富明閣21H	中國
梁銘樞先生	香港 跑馬地 雲地利道19-23號 雲地利台 A座3樓1室	中國
翟凱琪女士	香港 九龍 尖沙咀 柯士甸道西1號 君臨天下 1座30樓F室	中國

有關董事的更多資料，請參閱本文件「董事及高級管理層」一節。

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。

董事及參與[編纂]的各方

參與[編纂]的各方

獨家保薦人

大華繼顯(香港)有限公司
香港
告士打道39號
夏慤大廈6樓

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

[編纂]

董事及參與[編纂]的各方

[編纂]

本公司法律顧問

有關香港法律：
盛德律師事務所
香港
中環
金融街8號
國際金融中心二期39樓

有關中國法律：
漢坤律師事務所
中國
深圳市福田區
中心四路1-1號
嘉裡建設廣場第三座20層

有關開曼群島法律：
邁普達律師事務所(香港)有限法律責任合夥
香港
灣仔
港灣道18號
中環廣場26樓

董事及參與[編纂]的各方

獨家保薦人及[編纂]的法律顧問

有關香港法律：

天元律師事務所(有限法律責任合夥)

香港

中環

康樂廣場1號

怡和大廈

33樓3304-3309室

有關中國法律：

通商律師事務所

中國

深圳市南山區

海德三道

航天科技廣場

A座23層

核數師及申報會計師

羅兵咸永道會計師事務所

執業會計師

註冊公眾利益實體核數師

香港

中環

太子大廈22樓

行業顧問

弗若斯特沙利文(北京)諮詢有限公司上海分公司

中國

上海

南京西路1717號

會德豐國際廣場

2504室

[編纂]

[編纂]

公司資料

註冊辦事處	PO Box 309, Ugland House Grand Cayman, KY1-1104 Cayman Islands
香港主要營業地點	香港 九龍 青山道688-690號 嘉名工廠大廈 7樓E708室
總部及中國主要營業地點	中國 深圳 前海深港合作區 南山街道興海大道3040號 前海世茂金融中心二期4203-4204
公司網站	www.galasports.com (該網站所載資料並不構成本文件的一部分)
公司秘書	朱啟智先生 (香港會計師公會註冊會計師) 香港 新界 馬鞍山 鞍駿街23號 迎濤灣 2座18樓C室
授權代表	朱啟智先生 香港 新界 馬鞍山 鞍駿街23號 迎濤灣 2座18樓C室 李欣先生 中國 四川省 成都市錦江區 宏濟新路49號 4棟1單元3003號
審核委員會	梁銘樞先生(主席) 翟凱琪女士 詹培勛先生

公司資料

薪酬委員會	詹培勛先生 (主席) 李欣先生 梁銘樞先生
提名委員會	賈小東先生 (主席) 翟凱琪女士 詹培勛先生
合規顧問	大華繼顯(香港)有限公司
開曼群島主要股份過戶登記處	[編纂]
香港股份過戶登記處	[編纂]
主要往來銀行	中國銀行(香港)有限公司 香港 中環 花園道1號 招商銀行股份有限公司 (泰然金谷支行) 中國 深圳 福田區 泰然九路 海松大廈首層 中國工商銀行股份有限公司 (前海支行) 中國 深圳 前海自由貿易區 前灣一路63號 前海企業公館10棟

行業概覽

本文件本節及其他章節所載資料及統計數據乃摘錄自我們委託弗若斯特沙利文編製的報告，以及摘錄自多份政府官方刊物及其他公開刊物。我們委聘弗若斯特沙利文編製與[編纂]有關的獨立行業報告，即弗若斯特沙利文報告。我們、獨家保薦人、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂]及[編纂]、彼等各自的任何董事及顧問或參與[編纂]的任何其他人士或各方並無獨立核實來自政府官方來源的資料，且概不就其準確性發表任何聲明。

因此，閣下不應過分依賴有關資料。有關行業風險的討論，請參閱「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險」。

資料來源

我們已委託弗若斯特沙利文對全球(尤其是中國)網絡遊戲市場的[編纂]進行市場調查，並編製報告(「弗若斯特沙利文報告」)。弗若斯特沙利文為一間於一九六一年在紐約成立的獨立全球諮詢公司，提供行業研究及市場策略。弗若斯特沙利文就其編製報告向我們收取人民幣1,400,000元。我們支付該筆費用並不取決於其研究及分析結果。

於編製弗若斯特沙利文報告時，弗若斯特沙利文已進行詳盡的一手資料研究，包括與業內參與者進行深入的電話及面見訪問。弗若斯特沙利文亦已開展二手資料研究，內容涉及審閱年度報告、行業刊物及其自身研究數據庫所得的數據。弗若斯特沙利文已根據宏觀經濟數據的歷史數據分析，得出不同的市場規模估計數據，並已考慮相關行業推動因素。預測方法整合多項預測技術，並調查與市場研究工作有關的主要市場因素的內部分析。該等因素主要包括識別市場推動因素及限制和綜合專家意見。於編製弗若斯特沙利文報告時，弗若斯特沙利文已假設：(i)中國宏觀經濟很可能在COVID-19疫情後恢復穩定增長；(ii)主要行業推動因素預期將於預測期間繼續影響市場；及(iii)中國的社會、經濟和政治環境很可能在預測期內保持穩定。

網絡遊戲市場概覽

定義

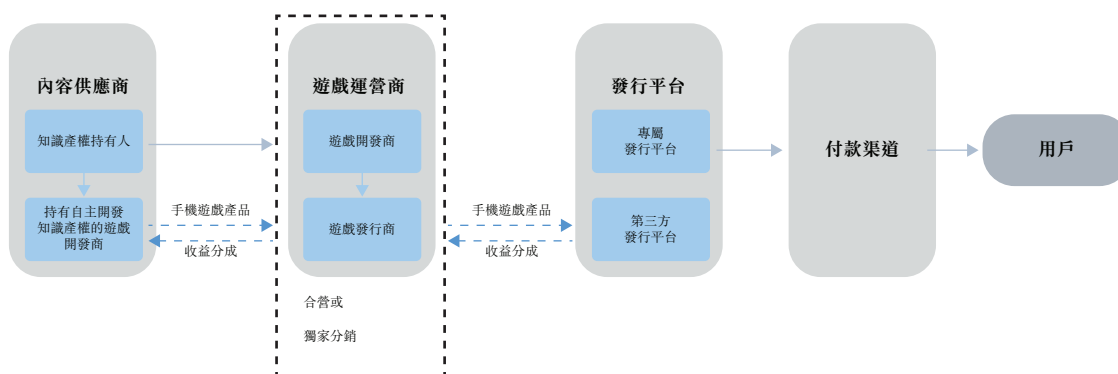
一般而言，網絡遊戲可按不同的遊戲玩法、遊戲類型、平台及收益產生模式等分類。具體而言，網絡遊戲按遊戲類型分為角色扮演遊戲(RPG)、模擬遊戲(SLG)、動作遊戲(ACT)、集體卡牌遊戲(CCG)、運動遊戲等主要類別，按平台可分為個人電腦遊戲及手機遊戲。個人電腦遊戲包括需要下載的遊戲及利用網路瀏覽器在互聯線上暢玩的網頁遊戲。手機遊戲是指在平板電腦或智能手機等可攜式裝置上暢玩的遊戲。在不斷演變的移動通訊技

行業概覽

術及智能手機發展的推動下，中國的移動互聯網用戶數量持續增長，由二零一六年的695.3百萬人增加至二零二一年的1,006.7百萬人，複合年增長率為7.7%。隨著移動互聯網的使用增長，中國移動互聯網用戶的滲透率亦由二零一六年的95.1%增加至二零二一年的99.6%。

市場價值鏈

網絡遊戲市場的主要參與者包括內容供應商、遊戲運營商、發行平台及付款渠道。不少公司參與價值鏈中一個或多個環節，例如同時自主開發及發行遊戲。下圖展示網絡遊戲市場的價值鏈：



資料來源：弗若斯特沙利文

- 內容供應商包括知識產權持有人(如運動聯賽、音樂、動漫及卡通)及能夠自主開發知識產權及設計遊戲內容以及在遊戲推出前進行演示評估和測試的專業遊戲開發商。
- 遊戲運營商主要包括營銷及推廣遊戲及提供技術支援的發行商，其於遊戲推出後調整遊戲及向遊戲用戶提供客戶服務。遊戲開發商可維持內部發行團隊或指定一名獨家夥伴，或同時委聘多名發行商按不同的營銷及定價策略及推廣活動運營及宣傳遊戲。
- 發行平台包括專屬發行平台及第三方發行平台(如Apple AppStore、Google Play及TapTap)，銷售及分銷手機遊戲予遊戲用戶)。
- 付款渠道包括微信支付、支付寶及其他第三方支付門戶服務供應商。

網絡遊戲行業的全球市場規模

全球網絡遊戲市場於過去數年錄得穩定增長，由二零一六年的770億美元增加至二零二一年的1,541億美元，複合年增長率為14.9%。隨著先進科技及升級裝置(例如虛擬實境及3D動感體視技術)的發展，網絡遊戲體驗不斷改善，預計全球網絡遊戲市場規模將維持升勢，於二零二六年達到2,230億美元，二零二一年至二零二六年期間的複合年增長率為7.7%。

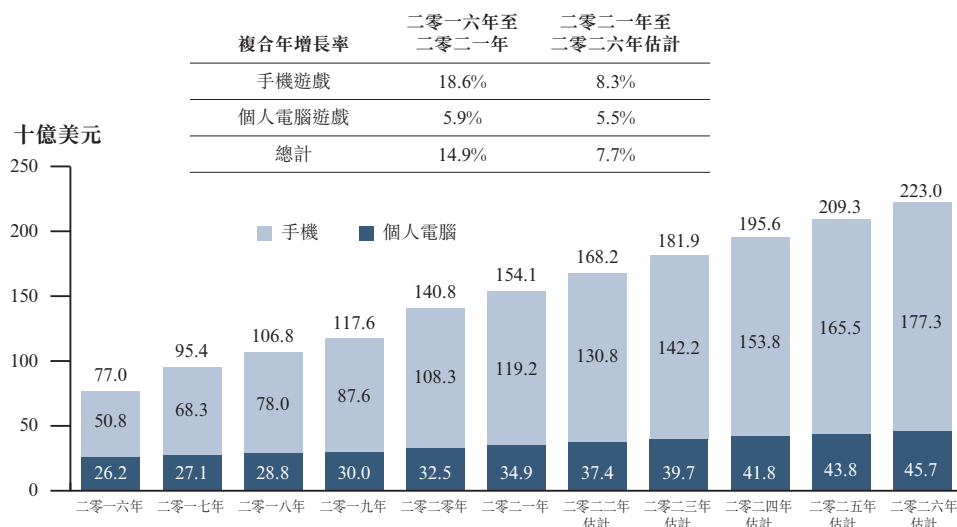
行業概覽

尤其是，手機遊戲市場分部出現了顯著的增長，二零一六年至二零二一年市場規模實現了18.6%的複合年增長率，這主要是由於手機日趨普及和移動互聯網的滲透率不斷提高，尤其是在東南亞和中國等發展中地區。

據弗若斯特沙利文所述，由於全球各地的防疫措施放寬，預期美國、日本及中國等主要市場的消費者在應用程序內購買的支出會因經濟衰退而減少，加之廣告成本增加，全球手機遊戲市場在短期內可能面臨下行壓力。同時，亦預期有一系列利好因素(包括但不限於)：(i) 全球經濟逐漸從COVID-19疫情中復甦，從而可能令全球人口的整體可支配收入增加；(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，將促進全球網絡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，預期全球手機遊戲市場的市場規模將持續增長，於二零二六年將達約1,773億美元，惟於二零二一年至二零二六年的複合年增長率為8.3%，低於二零一六年至二零二一年期間的歷史複合年增長率18.6%。

個人電腦遊戲市場分部於二零一六年至二零二一年按複合年增長率5.9%穩定增長，未來也將保持穩定趨勢，預計於二零二六年全球市場規模將達到457億美元。

按不同平台劃分網絡遊戲按收益計的全球市場規模及預測，
二零一六年至二零二六年估計



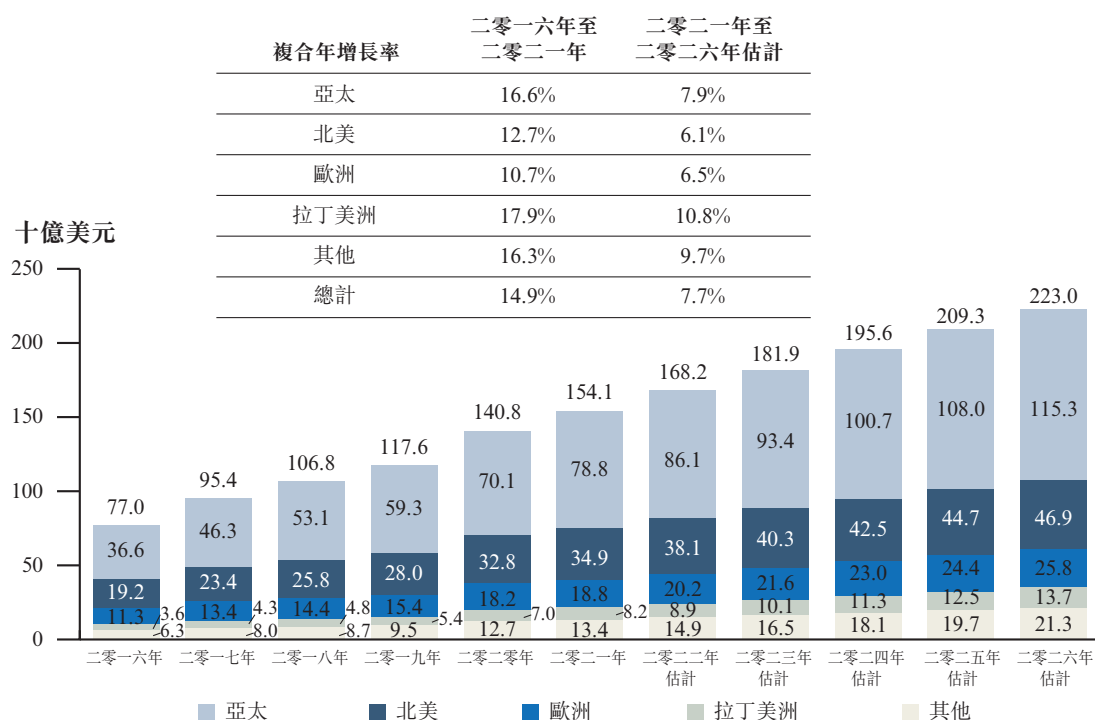
資料來源：中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會(GPC)、娛樂軟件協會(ESA)、歐洲互動軟件聯合會(ISFE)、電腦娛樂供應商協會(CESA)、Data.ai、弗若斯特沙利文

就全球各地區網絡遊戲市場的市場規模而言，二零一六年至二零二一年期間，亞太及拉丁美洲的市場規模增長顯著，複合年增長率分別為16.6%及17.9%。展望未來，在這兩個

行業概覽

地區消費者購買力提升及網路環境逐步改善的推動下，預計於二零二六年，亞太及拉丁美洲的網絡遊戲市場的市場規模將分別達到1,153億美元及137億美元。

按不同地區劃分網絡遊戲按收益計的全球市場規模及預測，
二零一六年至二零二六年估計



資料來源：中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會(GPC)、娛樂軟件協會(ESA)、歐洲互動軟件聯合會(ISFE)、電腦娛樂供應商協會(CESA)、Data.ai、弗若斯特沙利文

中國網絡遊戲市場的市場規模

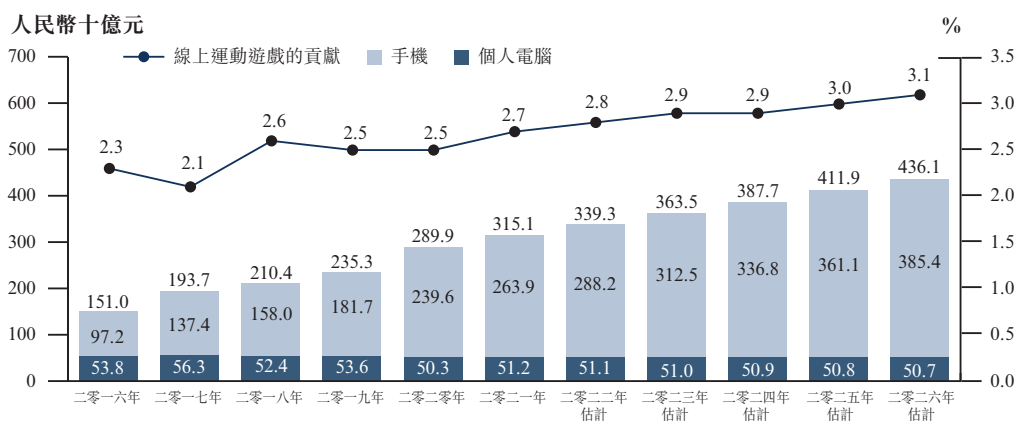
中國網絡遊戲市場的總規模於過去五年按複合年增長率15.8%增長，由二零一六年的人人民幣1,510億元增加至二零二一年的人人民幣3,151億元。市場擴張主要由於手機的普及和硬件及顯示器、處理、存儲、界面、網絡頻寬及操作系統功能的技術進步，尤其促進手機遊戲市場不斷擴張，其按複合年增長率22.1%由二零一六年的人人民幣972億元(佔當時整個網絡遊戲市場64.4%)增長至二零二一年的人人民幣2,639億元(佔當時整個網絡遊戲市場83.8%)。據弗若斯特沙利文所述，與全球手機遊戲市場的趨勢一致，由於疫情控制措施放寬，經濟衰退導致應用程式內購買的消費開支下降，加之廣告成本上漲，中國手機遊戲市場在短期內可能面臨下行壓力。然而，市場有若干利好因素，包括但不限於：(i)互聯網覆蓋面擴大，中國的5G基站數目於二零二一年達到1.43百萬個，預期於二零二六年將增加至4.62百萬個；(ii)在疫情期間養成的網絡遊戲習慣預計將於疫情控制措施放寬後仍然存在；及(iii)持續的技術革新及

行業概覽

引入更先進的人工智能及3D技術，進而可提升網絡遊戲的吸引力，將有助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，預期中國手機遊戲市場將持續增長，於二零二六年將達人民幣3,854億元，惟其複合年增長率為7.9%，低於二零一六年至二零二一年的歷史複合年增長率22.1%。

中國網絡遊戲市場按收益計的市場規模及預測， 二零一六年至二零二六年估計

複合年增長率	二零一六年至 二零二一年	二零二一年至 二零二六年估計
手機	22.1%	7.9%
個人電腦	-1.0%	-0.2%
總計	15.8%	6.7%



資料來源：中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會(GPC)、弗若斯特沙利文

中國手機遊戲市場快速增長源於以下因素：

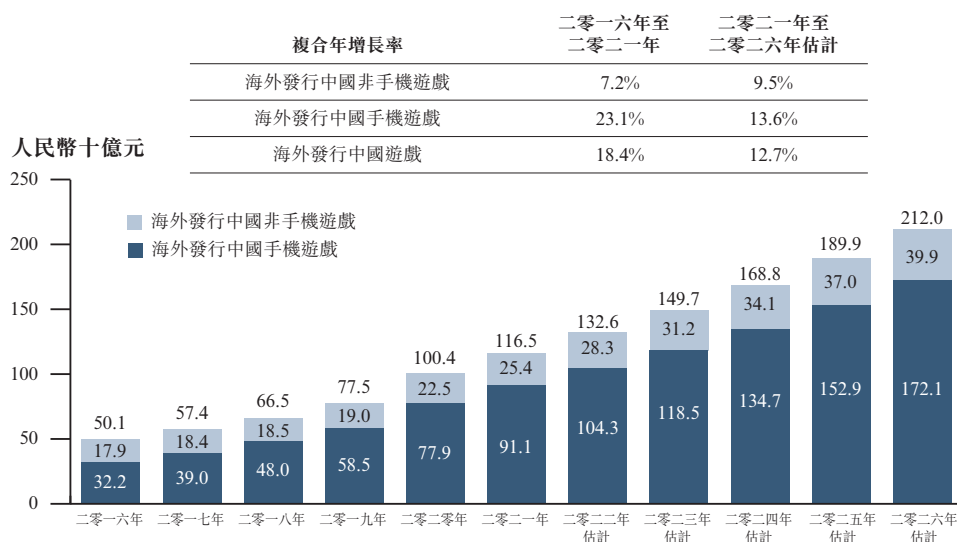
- **擴大互聯網覆蓋範圍及降低通訊成本** — 遊戲用戶現可獲得更快、更實惠的互聯網連接。據中國信息通信發展部指，預期5G互聯網覆蓋範圍將進一步擴展至偏遠村莊及邊境地區，務求為當地民眾帶來技術上的便利。因此，於二零二一年，中國的5G基站總數超過1.4百萬座。
- **消費模式及人口結構的變化** — 由於可支配收入的增加、便捷的線上支付渠道及手機遊戲類型的多樣化，消費者為手機娛樂活動付費的意欲不斷提高。中國手機遊戲的付費比率已由二零一六年的53.6%急增至二零二一年的78.8%。此外，根據中國國家統計局的資料，九十後世代人口於二零二一年有約494.7百萬人，比上一代更懂網絡社交。因此，中國手機遊戲的每付費用戶平均收益於二零二一年達到人民幣461.9元。
- **電子競技(電競)的發展及熱潮** — 電子競技(電競)指在競技環境下進行的電子遊戲，其結構為聯賽，其中遊戲用戶可通過網絡遊戲及有關活動進行競爭，而如籃球及足球等傳統體育則強調使用體力及能力進行競爭。電競中有專業運動員、具

行業概覽

備商業運營商的隊伍、國際聯賽排名及嚴格的訓練標準，在多方面與傳統運動極之相似。電競已在多個國家受到社會接納，被視為相對健康的電子遊戲形式，備受傳統運動擁躉歡迎。電競已發展成全球範圍的全面價值鏈，涵蓋內容擁有者／供應者（遊戲開發商、知識產權持有人、遊戲發行商、知識產權特許人）、活動籌辦方（聯賽、錦標賽、季後賽）、媒體／平台（手機遊戲公司、直播科技公司）、硬件／外圍供應商及參賽者（業餘玩家、職業隊伍、退休玩家、半職業隊伍、職業隊伍）等等。多年來，電競繼續與傳統運動行業相融合，如發展線上運動遊戲，而電競與傳統體育的融合使得彼此在兩個行業的增長中互相受益。電競的日益普及讓遊戲用戶可以在線上運動動作模擬遊戲（如FIFA國際足盟大賽）中互相競技，因而為鬥魚及哩哩哩哩等直播平台帶來新機會。平台的KOL也利用其影響力推廣電競遊戲，從而推動了中國手機遊戲市場的發展。

隨著中國手機遊戲市場的快速發展，中國內地遊戲開發商一直致力於提升遊戲內容及品質，為本地手機遊戲向海外發行奠定了基礎。於二零一六年至二零二一年，海外發行中國手機遊戲的市場規模顯著增長，複合年增長率為23.1%。隨著越來越多中國公司積極開拓海外消費市場，預計海外發行中國手機遊戲的市場規模將不斷擴大。

海外發行中國遊戲按收益計的市場規模， 二零一六年至二零二六年估計

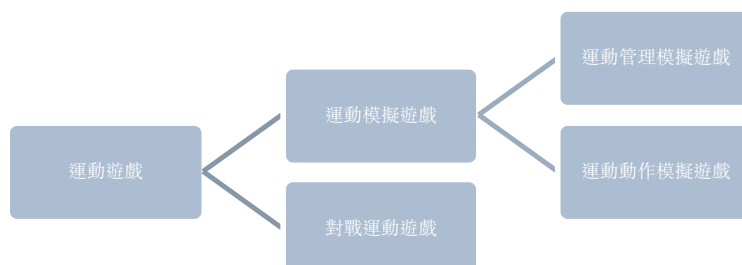


資料來源：中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會(GPC)、弗若斯特沙利文

行業概覽

中國線上運動遊戲市場概覽

線上運動遊戲的市場劃分



資料來源：弗若斯特沙利文

一般而言，運動遊戲可分為兩類——運動模擬遊戲及對戰運動遊戲。一方面，運動模擬遊戲旨在模擬真實的球隊及球員，為用戶營造逼真感受，增強代入感，因此通常需要真實的運動聯盟、運動協會及運動俱樂部的知識產權特許。另一方面，對戰運動遊戲並不尋求在遊戲中模擬現實，反之，該類遊戲旨在創造一個幻想世界，讓用戶相互競爭。例如，運動模擬遊戲通常採用3D技術，根據真實運動員的肖像及／或圖像創建遊戲中的虛擬球員，而對戰運動遊戲可能使用簡單的圖像或動畫來創建虛擬球員。此外，運動模擬遊戲通常會根據現實生活中運動聯盟及運動員的動態變化進行遊戲更新，而對戰運動遊戲對相關動態變化的適應性較差，往往會向用戶提供單調的遊戲體驗。

運動模擬遊戲可進一步分為運動管理模擬遊戲及運動動作模擬遊戲，惟兩者有一些共同點。運動管理模擬遊戲主要專注於球隊的管理及培訓，用戶在遊戲中擔任球隊經理人或教練，而運動動作模擬遊戲則配備額外的控制功能，讓用戶手動操控虛擬球員。運動動作模擬遊戲及運動管理模擬遊戲的其中一個主要區別在於運動管理模擬遊戲在遊戲內的對戰乃自動運行，而運動動作模擬遊戲在遊戲內的對戰則由用戶手動操作，因此結果在很大程度上受到用戶的操作技巧影響。

儘管運動動作模擬遊戲及運動管理模擬遊戲有部分共同特點，下表載列兩者的關鍵區別：

	運動動作模擬遊戲	運動管理模擬遊戲
核心遊戲玩法	用戶在控制虛擬球員時的手動操縱技巧為影響遊戲對戰結果的一個更重要因素。購買升級虛擬道具及虛擬球員可能會為用戶帶來對戰中的獨特優勢。	與現實生活中體育賽事的發展密切相關。購買升級虛擬道具及虛擬球員為在自動對戰中獲勝的一個更重要因素。

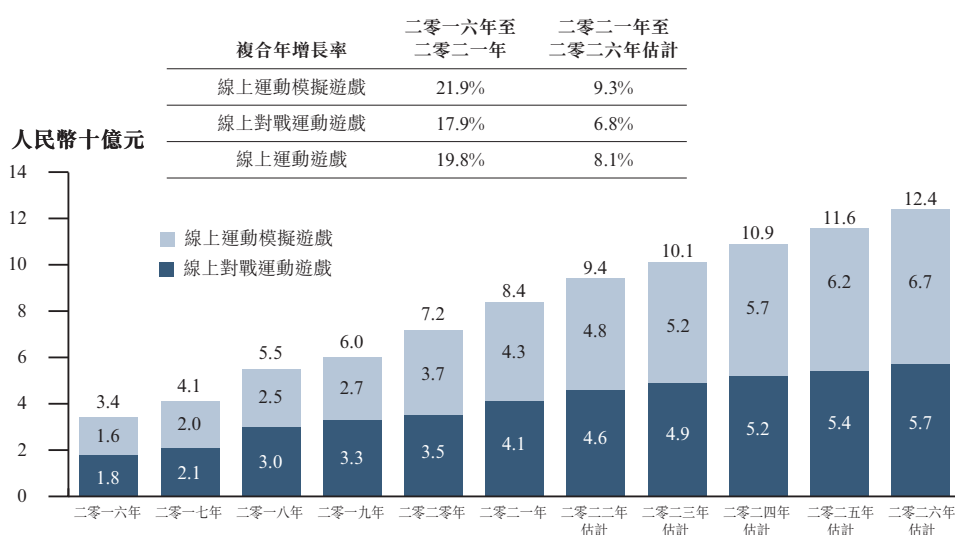
行業概覽

	運動動作模擬遊戲	運動管理模擬遊戲
滿足感	來自激發動手體驗的快感	來自作為領導角色以不同組隊及戰略開展對戰的滿足感
遊戲策略	傾向於透過密集訓練來培養用戶手動控制所選虛擬球員的操控技術	傾向於升級虛擬道具及虛擬球員以不同的組隊策略開展對戰

市場規模分析

運動遊戲為其中一種網絡遊戲種類，佔全球網絡遊戲市場的總市場規模約4%至6%。於二零二一年，線上運動遊戲市場僅佔中國整體網絡遊戲市場約2.7%。於二零一六年至二零二一年期間，中國市場的線上運動模擬遊戲及線上對戰運動遊戲均有所增長。具體而言，中國的線上運動模擬遊戲市場的收益由二零一六年的人人民幣16億元增加至二零二一年的人人民幣43億元，複合年增長率為21.9%，而線上對戰運動遊戲的收益則由二零一六年的人人民幣18億元增加至二零二一年的人人民幣41億元，複合年增長率為17.9%。受移動互聯網用戶數量的增加以及手機遊戲技術及用戶體驗提升所推動，預計中國線上運動遊戲市場的收益將在二零二一年至二零二六年期間保持上升勢頭。

按遊戲類型劃分中國線上運動遊戲按收益計的市場規模，
二零一六年至二零二六年估計



資料來源：中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會(GPC)、弗若斯特沙利文

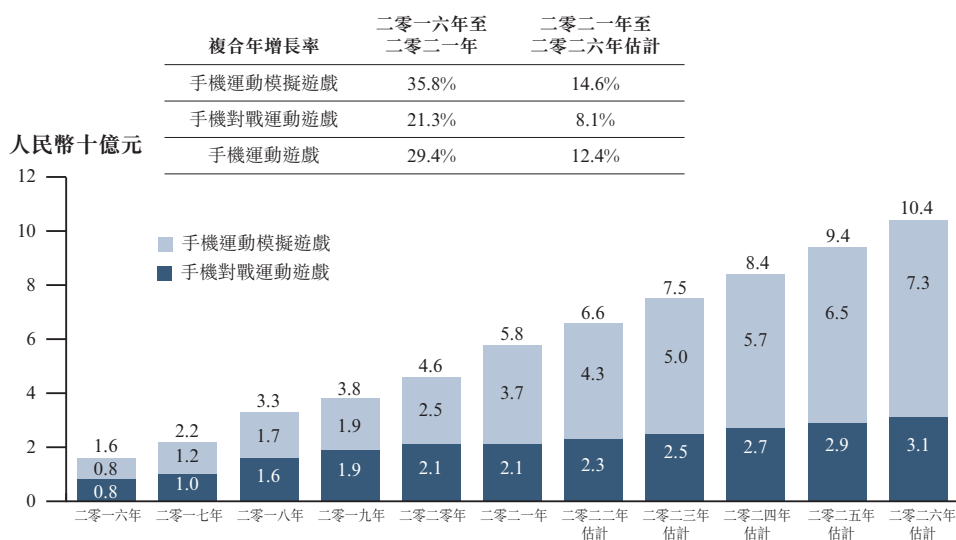
行業概覽

手機運動遊戲市場概覽

市場規模分析

得益於互聯網行業快速發展及智能手機普及，眾多運動遊戲已由個人電腦及遊戲機轉移至智能手機或平板電腦上暢玩。現時，大部分手機運動模擬遊戲乃以足球及籃球為主題，其他運動遊戲(如棒球及橄欖球)正開始流行及擁有數量龐大的擁躉。中國手機運動模擬遊戲的市場規模由二零一六年的人民幣8億元急增至二零二一年的人民幣37億元，複合年增長率為35.8%。據弗若斯特沙利文所述，與中國手機遊戲市場的趨勢一致，由於(其中包括)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，中國手機運動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)中國經濟逐漸復甦；(ii)互聯網覆蓋面不斷擴大；(iii)在疫情期間養成的網絡遊戲習慣預計將於疫情控制措施放寬後仍然存在；及(iv)持續的技術革新及引入更先進的人工智能及3D技術，進而可提升手機運動遊戲的吸引力，將有助中國手機運動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，預期中國手機運動模擬遊戲的市場規模將持續增長，於二零二六年將達人民幣73億元，惟於二零二一年至二零二六年的複合年增長率為14.6%，低於二零一六年至二零二一年的歷史複合年增長率35.8%，而中國的手機對戰運動遊戲的市場規模亦將持續增長，於二零二六年將達人民幣31億元，惟於二零二一年至二零二六年的複合年增長率為8.1%，低於二零一六年至二零二一年的21.3%。

中國手機運動遊戲按收益計的市場規模，
二零一六年至二零二六年估計

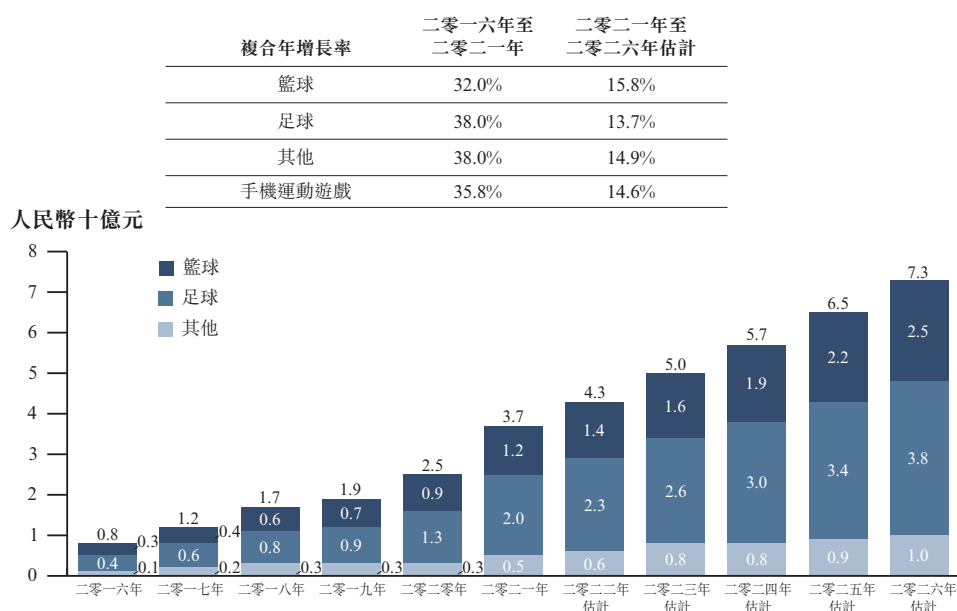


資料來源：中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會(GPC)、弗若斯特沙利文

行業概覽

足球主題及籃球主題的手機運動模擬遊戲為中國整個手機運動模擬遊戲市場中最重要兩個類別，於二零二一年的市場份額合計約為86.5%。籃球主題的手機運動模擬遊戲的市場規模由二零一六年的人民幣3億元快速增長至二零二一年的人民幣12億元，複合年增長率約為32.0%。預計二零二六年中國籃球主題的手機運動模擬遊戲的市場規模將達人民幣25億元。同時，足球主題的手機運動模擬遊戲的市場規模由二零一六年的人民幣4億元快速增長至二零二一年的人民幣20億元，複合年增長率約為38.0%。於二零二六年，足球主題的手機運動模擬遊戲的市場規模預計達人民幣38億元。此外，其他運動主題的手機運動模擬遊戲的市場規模由二零一六年的人民幣1億元增長至二零二一年的人民幣5億元，複合年增長率約為38.0%，預計二零二六年將達人民幣10億元。

按主要運動類型劃分中國手機運動模擬遊戲按收益計的市場規模，
二零一六年至二零二六年估計

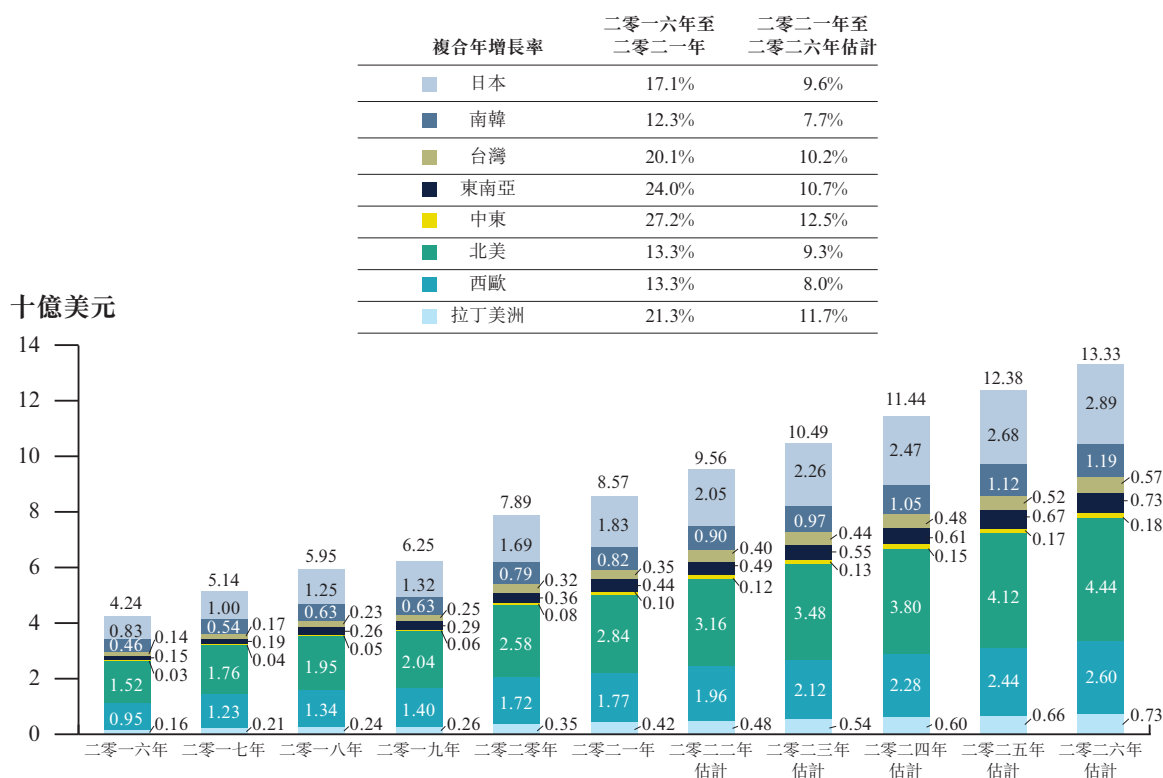


資料來源：中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會(GPC)、弗若斯特沙利文

北美、西歐及日本為手機運動模擬遊戲的三大主要海外市場。隨著互聯網基礎設施迅速發展及移動設備的滲透率提升，於二零二一年至二零二六年，手機運動模擬遊戲在新興海外市場(如東南亞、中東及拉丁美洲)的市場規模，預期按雙位數的複合年增長率繼續增長。

行業概覽

主要海外市場的手機運動模擬遊戲按收益計的市場規模， 二零一六年至二零二六年估計



資料來源：中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會(GPC)、娛樂軟件協會(ESA)、歐洲互動軟件聯合會(ISFE)、電腦娛樂供應商協會(CESA)、Data.ai、弗若斯特沙利文

市場驅動因素

手機運動遊戲市場持續發展，為遊戲開發商及其他行業從業者帶來重大機遇，主要的驅動因素如下：

- **不斷變化的技術格局** — 科技進步提升數字互動，令手機遊戲可從運動賽事中捕捉更多真實情景。展望未來，手機運動遊戲將加入更多具吸引力的人工智能及3D元素，讓遊戲用戶在遊戲中沉浸在人工智能技術帶來的動態挑戰。VR/AR全像攝影等其他先進技術亦為遊戲用戶提供更高層次的互動體驗。
- **於新興市場推出新電競項目** — 電競熱潮日增，預料會進一步提高世界各地對各類型運動及各運動聯賽的整體興趣，從而擴大全球運動商品及服務行業(包括網絡及手機運動遊戲)的潛在市場規模，提高線上運動遊戲在全球市場的滲透率。舉例而言，EA冠軍杯(EACC)是其中一項成功推廣線上運動遊戲的電競活動，證明共同開發生態系統，有利於電競價值鏈上各行業的發展，包括遊戲開發商、遊戲用戶、運動聯賽、電視網絡及直播平台。雖然電競比賽起源於電腦遊戲，但已經發展到包含手機遊戲。手機版的電競遊戲為遊戲用戶提供更多機會與其他用戶體驗競技遊戲，並為遊戲用戶提供強大的遊戲參與體驗。因此，通過促進電競賽事的可及

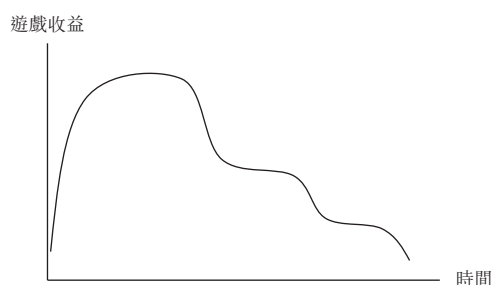
行業概覽

性及發展，電競的普及帶動手機運動遊戲的發展。由於獲推廣的電子競技類型(包括棒球、橄欖球及網球)越來越多，尤其是在日本、中國及其他亞太地區等新興市場，遊戲開發商有龐大空間可在運動發源地的當地市場及人氣日益上升的新興市場把握該等線上運動遊戲機遇。

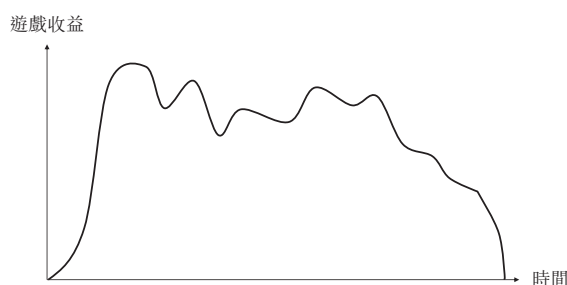
- **手機運動遊戲的生命週期較長** — 考慮到用戶玩線上運動遊戲可能是該運動為用戶的終身興趣，在體育運動的既有及忠實擁躉基礎的持續支持及擁戴下，線上運動遊戲的平均生命週期被視為長於其他網絡遊戲類型。
- **培養國民熱衷於體育及文化發展的有利政策** — 於二零二二年七月，商務部聯同其他26個政府部門發佈《關於推進對外文化貿易高質量發展的意見》，旨在(其中包括)深化網絡遊戲等的文化發展改革及簡化其審批程序，並鼓勵包括遊戲公司在內的文化企業在國際市場建設品牌。

線上運動遊戲的生命週期分析

線上運動遊戲生命週期模式A



線上運動遊戲生命週期模式B



線上運動遊戲的生命週期主要有兩種模式。

- **模式A**：遊戲收益及活躍用戶人數通常於模式A遊戲推出後六個月內達到高峰。倘沒有加以推廣或營銷活動，有關遊戲的遊戲收益及活躍用戶人數會下跌，直至其收益無法彌補遊戲推出後一至三年內的運營成本。一般而言，倘線上運動遊戲於推出後三年內並無出現顯示收益不足以彌補其運營成本的嚴重衰退，則遊戲傾向為模式B遊戲。舉例而言，由於本集團的《足球大師》及《NBA籃球大師》的遊戲收益自推出後三年內並無出現顯示收益不足以彌補其運營成本的嚴重衰退，因此可歸類為模式B遊戲。

行業概覽

- **模式B：**模式B遊戲設計成可長期運營。為應對技術趨勢及遊戲用戶的動態需求，模式B遊戲定期更新，當中會持續加入新技術及現實體壇球員及球隊的變化，從而滿足遊戲用戶的動態需求及讓運動遊戲的內容與時俱進，與現實同步。模式B遊戲可隨著硬件發展而不斷從舊平台轉移或搬遷至新平台，而該等遊戲的用戶通常是會跟隨有關遊戲轉移或遷移的忠實擁躉。模式B遊戲一般為擁有知識產權特許的遊戲，並會隨著真實的運動聯盟及球員變化而更新。模式B運動遊戲的生命週期可長達10年，部分遊戲的人氣及生命週期自推出以來更是歷久不衰。一般而言，一般而言，模式B運動遊戲可能需時約1年才能步入穩定成熟期，其整個生命週期可能持續約10年才步入終結期，此時遊戲的收益無法彌補其運營成本或呈現虧損趨勢。然而，倘若遊戲開發商及運營商持續定期推出新版本，穩定成熟期可以得以持續或延長。本集團現有四款遊戲及開發中的新遊戲設計為模式B遊戲，因為其以最先端的技術來設計，如先進的3D引擎及各種渲染技術，並且已取得著名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部的知識產權特許。本集團的遊戲旨在重現真實的運動員及世界體育賽事，並定期更新以與現實生活中的體育賽事及發展同步。本集團亦致力改進遊戲中應用的技術以優化用戶體驗。預計持續升級及更新遊戲內容及技術以模擬現實及滿足用戶的需求，將使本集團能夠挽留其用戶並提高彼等對遊戲的忠誠度及黏性。此外，鑒於運動迷對喜愛的運動聯盟及球員的忠誠或會貫穿一生，預計本集團的遊戲(即設計為模式B遊戲)可以享有較長的生命週期。

模式B遊戲在網絡運動模擬遊戲業界極為常見

一般而言，模式A遊戲在更廣泛的網絡遊戲行業中更為常見。與模式B網絡遊戲相比，模式A網絡遊戲旨在透過捕捉短期的遊戲市場需求實現利潤最大化，預計生命週期為一至三年。因此，模式A遊戲相對簡單，遊戲功能單調，較易開發，為遊戲用戶提供短期娛樂，因為模式A遊戲開發商一般不會投放大量資源及精力來改善研發能力，以維持遊戲的競爭力。另外，模式A遊戲開發商在獲取著名的知識產權特許方面會產生較少的管理資源及資金，且不太注重配合最新技術趨勢來更新或升級遊戲以迎合遊戲用戶的動態需求。故此，模式A遊戲旨在於一至三年的預期生命週期內捕捉短期的市場需求，而且模式A遊戲開發商會投放較少的投資成本及精力在加強研發能力上，以助力遊戲版本及內容更新的持續更迭。

然而，高質的模式B遊戲可能在線上運動模擬遊戲行業(包括線上運動管理模擬遊戲及線上運動動作模擬遊戲)中佔據主導地位，因為成功的模式B線上運動模擬遊戲可讓運動迷通過虛擬管理及控制其喜愛的體育運動員來實現及參與其終身興趣，這需要遊戲開發商(i)具備強大的研發能力，方能助力持續的遊戲版本及內容更新和升級，例如先進的3D技術、人工智能技術及渲染技術，以加強遊戲用戶之間在遊戲內的互動及提供沉浸式的用戶遊戲

行業概覽

體驗；及(ii)獲得著名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部的知識產權特許，以模擬現實體壇的發展，提高遊戲的吸引力，並利用運動迷對其喜愛的體育運動員的個人崇拜，增強用戶黏性，以維持遊戲的競爭力及將遊戲的生命週期延長至約十年。因此，本集團的所有遊戲皆遵循模式B遊戲軌跡。

進入門檻

- **知識產權特許** — 知識產權在運動模擬遊戲市場上扮演著重要的角色，因為模擬知名運動聯盟(如FIFA或NBA)及運動協會(如FIFPro或NBPA)的遊戲需要與知識產權持有人合作。通常情況下，有關知識產權持有人與遊戲開發商達成協議，向遊戲開發商收取固定成本，並於若干情況下，在超過一定的收益門檻後額外收取6%至30%的收益分成。

此等取得NBA及FIFPro知識產權特許的遊戲的玩法及風格差異甚大，由於NBA及FIFPro在選擇遊戲開發商進行合作時非常審慎，因其不願意市場上湧現過多授權遊戲(尤其是品質低劣者)，這可能會威脅到或損害其知識產權的整體聲譽及商譽。因此，與NBA及FIFPro等著名知識產權持有人進行磋商及尋求合作或與現有合作夥伴重續知識產權特許，對於往績有限的新遊戲開發商是一項進入門檻。

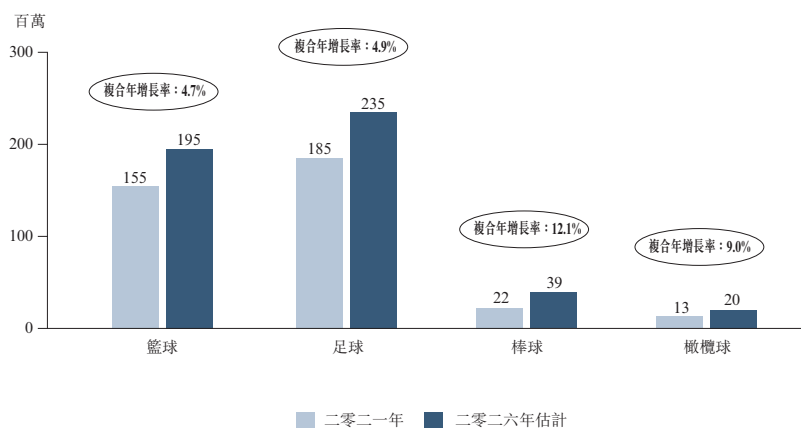
- **技術知識** — 為開發吸引及留住遊戲用戶的高質網絡遊戲，遊戲開發商必須具備強大的研發能力。專業人才團隊提供專業知識提升遊戲開發、測試及實施的先進技術支援乃運營成功的關鍵。然而，新入行者可能需要花費過多的成本及時間建立一支專業人才團隊或獲取所需的技術知識。業內的領導業者能夠透過提供具競爭力的薪金擴大研發團隊，新入行者如無法提供充足薪酬來聘請或留任關鍵研發人員，則可能無法維持其研發團隊。

中國主要運動的流行度分析

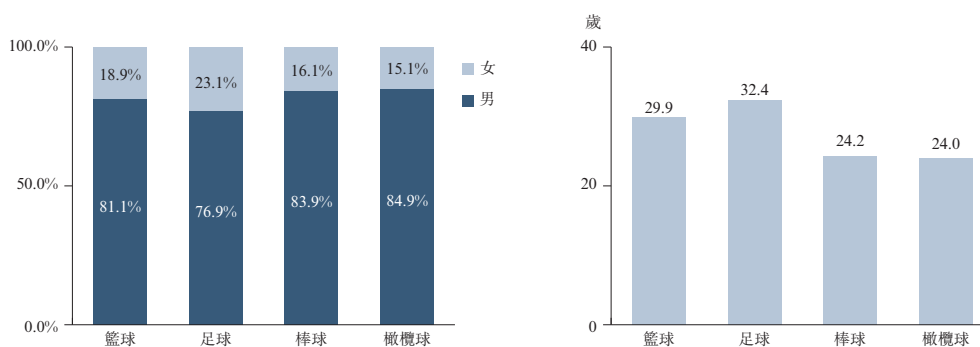
籃球及足球為中國兩大最受歡迎的運動，二者均有大量球迷。棒球及橄欖球在中國均屬新興運動。儘管中國的棒球及橄欖球運動迷估計人數相對較少，其受歡迎程度正在急速上升，預期於二零二一年至二零二六年將分別按複合年增長率約12.1%及9.0%增長。

行業概覽

中國運動迷估計人數，二零二一年及二零二六年估計



中國運動迷的性別比例及平均年齡，二零二一年



資料來源：中國籃球協會(CBA)、中國足球協會(CFA)、中國棒球協會(CBA)、中國橄欖球協會(CRFA)、弗若斯特沙利文

附註：有關中國籃球主題及足球主題的手機運動遊戲的市場規模，請參閱上文「— 手機運動遊戲市場概覽 — 市場規模分析」。至於中國棒球主題及橄欖球主題的手機運動遊戲的市場規模數據，現時並無可得數據。

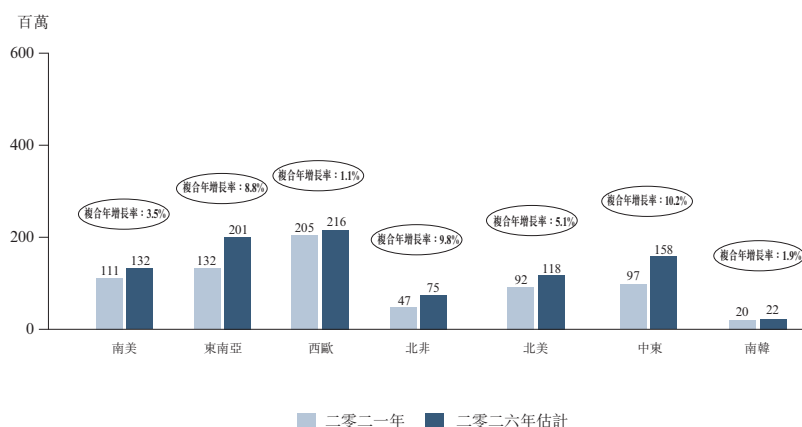
行業概覽

海外市場主要運動的流行度分析

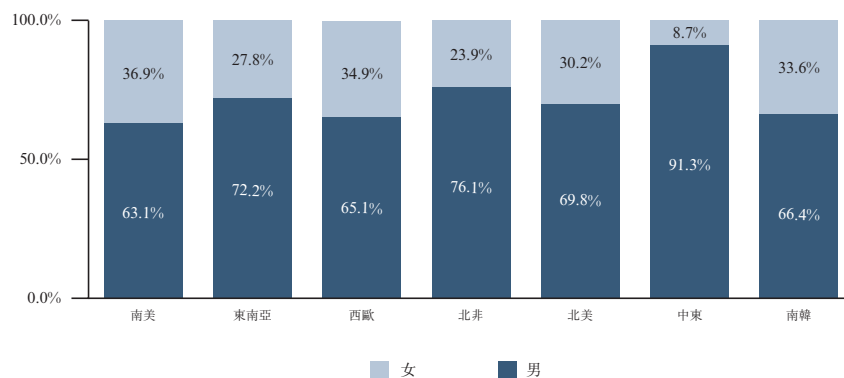
- 足球

足球為世界上最受歡迎的運動，二零二一年全球約有10億名足球迷。於二零二六年，全球足球迷數量預計將達14億名。

海外足球迷的估計數量，二零二一年及二零二六年估計

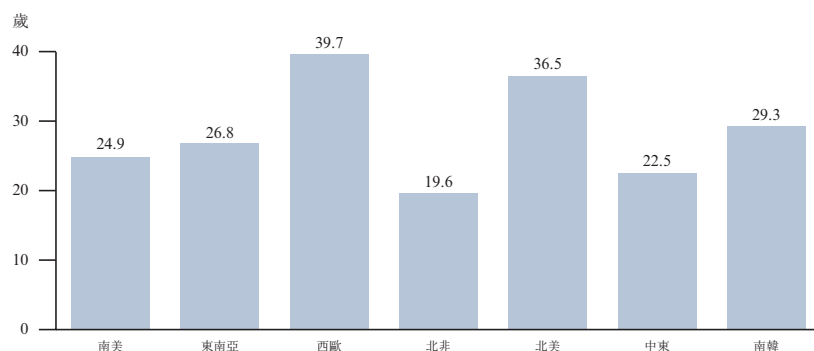


海外足球迷的性別比例，二零二一年

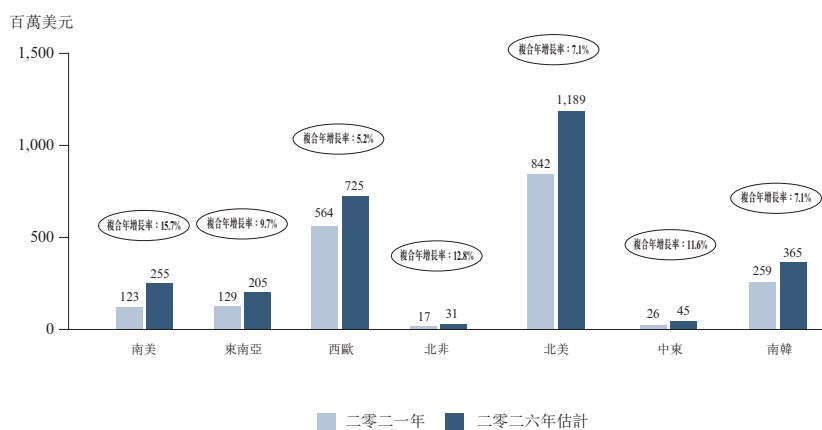


行業概覽

海外足球迷的平均年齡，二零二一年



海外手機足球遊戲的市場規模，二零二一年及二零二六年估計



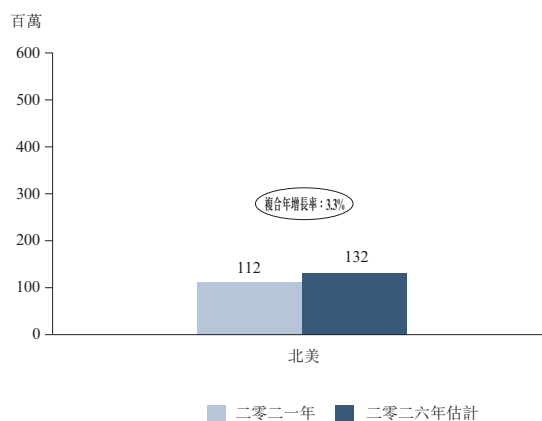
資料來源：國際足球總會(FIFA)、歐洲足球俱樂部協會(ECA)、美國職業足球大聯盟(MLS)、弗若斯特沙利文

● 籃球

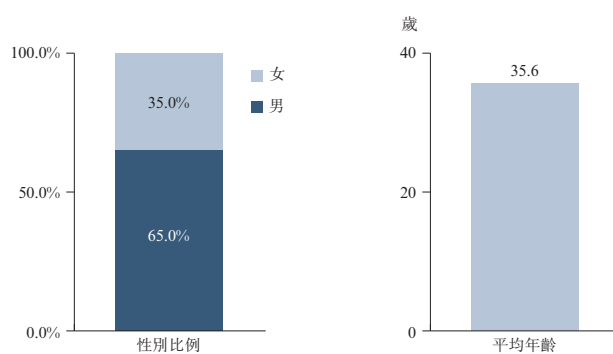
籃球為北美最受歡迎的運動之一，二零二一年約有112百萬名球迷，預期將於二零二六年按複合年增長率約3.3%增至132百萬名。籃球流行於北美主要受NBA影響，NBA為美國備受認可及歷史悠久的職業籃球協會。

行業概覽

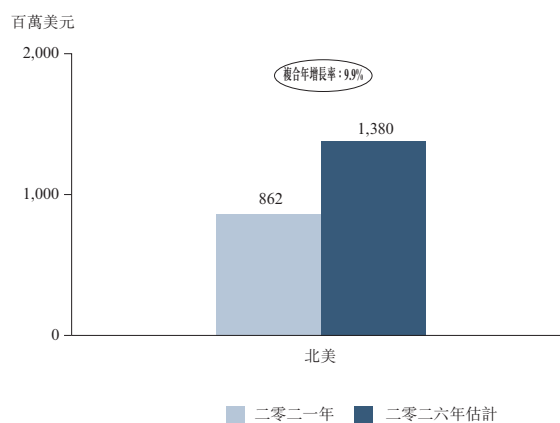
北美籃球迷的估計數量，二零二一年及二零二六年估計



北美籃球迷的性別比例及平均年齡，二零二一年



北美手機籃球遊戲的市場規模，二零二一年及二零二六年估計



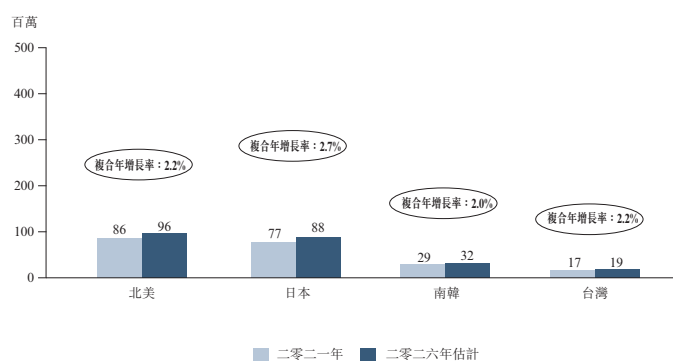
資料來源：國家籃球協會(NBA)、弗若斯特沙利文

行業概覽

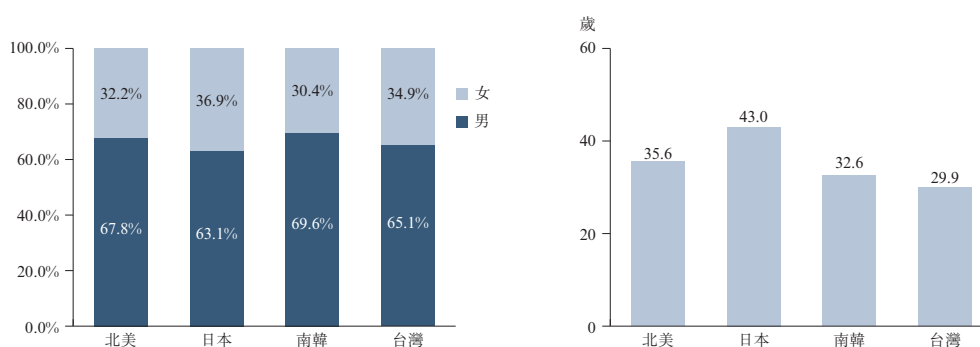
● 棒球

棒球為在北美、日本、南韓及台灣深受歡迎的運動，二零二一年的球迷人數分別約為86百萬名、77百萬名、29百萬名及17百萬名。上述四個地區於二零二一年至二零二六年的棒球迷人數的複合年增長率估計介乎2%至3%。手機棒球遊戲於該等四個地區的二零二一年市場規模分別約為255百萬美元、318百萬美元、194百萬美元及108百萬美元，預期於二零二六年將分別增至798百萬美元、825百萬美元、583百萬美元及308百萬美元。棒球亦憑藉MLB的影響力流行起來，MLB為美國備受認可及歷史悠久的職業棒球聯盟。

海外棒球迷的估計數量，二零二一年及二零二六年估計

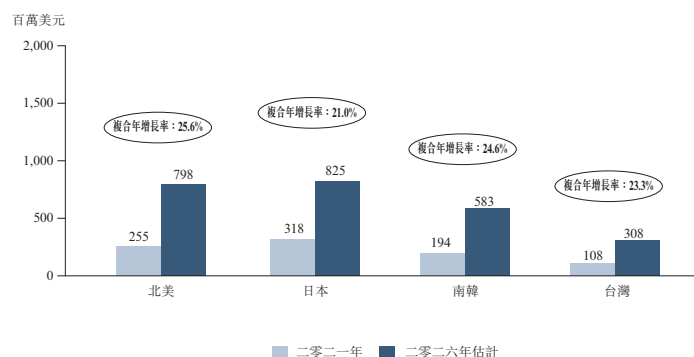


海外棒球迷的性別比例及平均年齡，二零二一年



行業概覽

海外手機棒球遊戲的市場規模，二零二一年及二零二六年估計

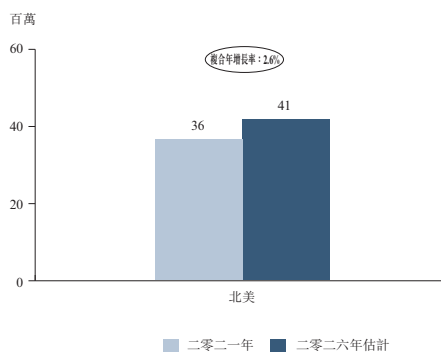


資料來源：美國職業棒球大聯盟(MLB)、日本職業棒球(NPB)、韓國棒球委員會(KBO)、中華職業棒球大聯盟(CPBL)、弗若斯特沙利文

● 橄欖球

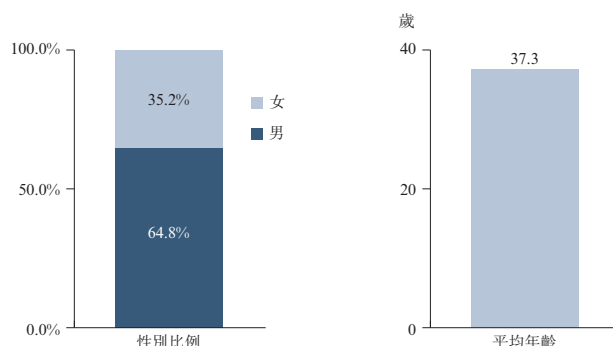
橄欖球在美國發展，並已成為北美最受歡迎的運動之一。二零二一年的北美橄欖球迷人數約為36百萬名，預期於二零二六年將增至41百萬名。二零二一年的北美手機橄欖球遊戲的市場規模為1,625百萬美元，預期於二零二六年將增至2,434百萬美元。NFL為北美大型橄欖球聯盟，球迷龐大。

北美橄欖球迷的估計數量，二零二一年及二零二六年估計

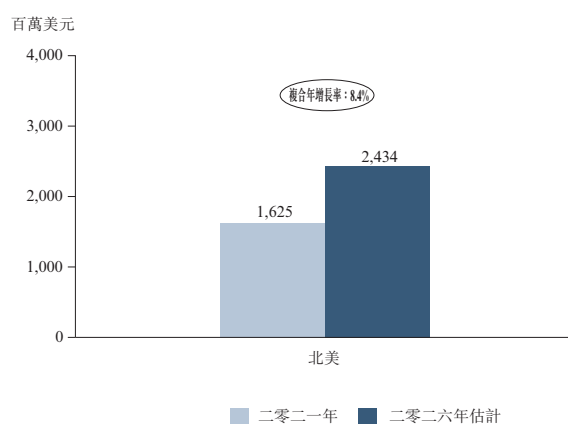


行業概覽

北美橄欖迷絲的性別比例及平均年齡，二零二一年



北美手機橄欖球遊戲的市場規模，二零二一年及二零二六年估計



資料來源：國家美式足球聯盟(NFL)、弗若斯特沙利文

威脅及挑戰

不受控制的盜版手機遊戲 — 若干遊戲開發商可能會侵犯知識產權，模仿及抄襲國內或海外市場上流行的手機運動遊戲，此舉會對已作出合約授權安排的遊戲開發商的利益及聲譽造成損害，並破壞線上運動遊戲行業的可持續性。

知識產權特許的合約期有限 — 一般來說，知名運動俱樂部與遊戲開發商之間的合約期以一至三年為限。在合約期屆滿後，如遊戲發展商未能成功與其他行業業者爭取續約，他們則不能在遊戲中再保留運動俱樂部的圖像。面對合約期有限的挑戰，遊戲開發商必須持續提高市場競爭力，以保持市場的主導地位。

行業概覽

競爭格局分析

綜合線上運動遊戲公司為能夠獨立開發及發行線上運動遊戲的遊戲公司，包括線上運動模擬遊戲及線上對戰運動遊戲。一般而言，如公司具備(i)深入了解運動及網絡遊戲行業的專業人才團隊；(ii)雄厚資本以購入知識產權、取得遊戲引擎、執行推廣及營銷活動及委聘著名運動員為代言人；(iii)穩健聲譽及往績記錄以尋求與運動俱樂部及運動聯盟及第三方發行平台(如手機應用程序商店)合作；及(iv)淵博知識及先進技術，所開發遊戲可帶來引人入勝及互動體驗，且低成本及技術的遊戲難以重現有關體驗，則於市場上擁有較高議價能力及較可能維持長遠競爭力及強大市場影響力。

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名市場業者。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(公司A)在市場佔據主導地位，佔有約19.6%的市場份額。中國手機運動模擬遊戲行業亦發展迅速，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、新技術及設備的持續引進提升、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，本公司亦與彼等競爭。因此，為了創造出逼真及具吸引力的遊戲內容，市場業者向著名運動聯盟、運動協會及／或運動俱樂部取得知識產權特許至關重要。

下表載列於二零二一年按收益計中國線上運動遊戲市場的五大市場業者。

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。

行業概覽

排名	公司名稱 ⁽¹⁾	描述	二零二一年 線上運動 遊戲數目及 遊戲涉及的 運動類型 ⁽²⁾	二零二一年 來自線上 運動遊戲的 收益 人民幣 百萬元	二零二一年 於線上運動 遊戲市場的 市場份額	截至最後 可行日期的 運動相關 知識產權 數目 ⁽³⁾
1	公司A	成立於一九九八年，該公司為一間總部位於深圳的中國互聯網公司，於香港交易所上市，亦為全球最大的社交媒體公司之一。	足球(4)； 籃球(3)； 桌球(1)	1,643.7	19.6%	4
2	公司B	成立於一九八二年，該公司為一間總部位於紅木城的美國遊戲公司，於納斯達克上市。	足球(3)	502.7	6.0%	2
3	本集團	成立於二零一三年，該公司為一間總部位於深圳的中國遊戲公司。	足球(2)； 籃球(1)	459.9	5.5%	9
4	公司C	成立於一九九七年，該公司為一間總部位於北京的中國互聯網公司，於納斯達克上市。	足球(2)； 籃球(1)	458.6	5.5%	7
5	公司D	成立於一九六九年，該公司為一間總部位於東京的日本遊戲公司，於倫敦證券交易所上市。	足球(2)	334.3	4.0%	7
			五大公司 總計	3,399.2 8,400.0	40.6% 100.0%	

資料來源：Data.ai、弗若斯特沙利文

附註：

- (1) 由於截至最後可行日期，尚未取得該等相關競爭者的同意，因此並無披露競爭者的身份。
- (2) 公司A、B、C及D運營的所有線上運動遊戲均屬模式B遊戲。
- (3) 運動相關知識產權的數目為其在中國市場推出的運動遊戲所用的知識產權總數。

行業概覽

下表載列於二零二一年按收益計中國手機運動遊戲市場的五大市場業者。

排名	公司名稱 ⁽¹⁾	描述	二零二一年手機運動遊戲數目及遊戲涉及的運動類型 ⁽²⁾	二零二一年來自手機運動遊戲的收益 人民幣百萬元	二零二一年於手機運動遊戲市場的市場份額	
1	公司A	成立於一九九八年，該公司為一間總部位於深圳的中國互聯網公司，於香港交易所上市，亦為全球最大的社交媒體公司之一。	足球(3)；籃球(2)；桌球(1)	1,341.3	23.1%	
2	本集團	成立於二零一三年，該公司為一間總部位於深圳的中國遊戲公司。	足球(2)；籃球(1)	459.9	7.9%	
3	公司C	成立於一九九七年，該公司為一間總部位於北京的中國互聯網公司，於納斯達克上市。	足球(2)；籃球(1)	458.6	7.9%	
4	公司B	成立於一九八二年，該公司為一間總部位於紅木城的美國遊戲公司，於納斯達克上市。	足球(2)	393.1	6.8%	
5	公司D	成立於一九六九年，該公司為一間總部位於東京的日本遊戲公司，於倫敦證券交易所上市。	足球(2)	334.3	5.8%	
				五大公司	2,987.2	51.5%
				總計	5,800.0	100.0%

資料來源：Data.ai、弗若斯特沙利文

附註：

- (1) 由於截至最後可行日期，尚未取得該等相關競爭者的同意，因此並無披露競爭者的身份。
- (2) 公司A、B、C及D運營的所有手機運動遊戲均屬模式B遊戲。

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。

行業概覽

下表載列於二零二一年按收益計中國手機運動模擬遊戲市場的五大市場業者。

排名	公司名稱 ⁽¹⁾	描述	二零二一年手機運動 模擬遊戲數目及遊戲 涉及的運動類型 ⁽²⁾	二零二一年 來自手機 運動模擬 遊戲的收益 人民幣百萬元	二零二一年 於手機運動 模擬遊戲市場 的市場份額	
1	公司A	成立於一九九八年，該公司為一間總部位於深圳的中國互聯網公司，於香港交易所上市，亦為全球最大的社交媒體公司之一。	足球(3)；籃球(1)	926.0	25.0%	
2	本集團	成立於二零一三年，該公司為一間總部位於深圳的中國遊戲公司。	足球(2)；籃球(1)	459.9	12.4%	
3	公司C	成立於一九九七年，該公司為一間總部位於北京的中國互聯網公司，於納斯達克上市。	足球(2)	408.5	11.0%	
4	公司B	成立於一九八二年，該公司為一間總部位於紅木城的美國遊戲公司，於納斯達克上市。	足球(2)	393.1	10.6%	
5	公司D	成立於一九六九年，該公司為一間總部位於東京的日本遊戲公司，於倫敦證券交易所上市。	足球(2)	334.3	9.0%	
				五大公司	2,521.8	68.0%
				總計	3,700.0	100.0%

資料來源：Data.ai、弗若斯特沙利文

附註：

- (1) 由於截至最後可行日期，尚未取得該等相關競爭者的同意，因此並無披露競爭者的身份。
- (2) 公司A、B、C及D運營的所有手機運動模擬遊戲均屬模式B遊戲。

行業概覽

下表載列於二零二一年十二月三十一日，在中國推出並已從NBA取得知識產權特許的四款籃球主題模擬遊戲及其各自於二零二一年按收益劃分的市場份額。

遊戲	描述	於二零二一年 手機運動模擬 遊戲市場的 市場份額	於二零二一年 的遊戲收益 (人民幣百萬元)	遊戲模式
1. 遊戲A	遊戲A由一間在聯交所上市的中資跨國科技公司於二零一七年發佈。	11.7%	432.0	模式B
2. 《籃球大師》		4.7%	176.7	模式B
3. 遊戲B	遊戲B由中國一間私人遊戲開發商於二零二零年發佈。	0.4%	15.6	模式B
4. 遊戲C	遊戲C由中國一間私人遊戲開發商於二零一九年發佈。	0.1%	3.1	模式B

資料來源：Data.ai、弗若斯特沙利文

附註：由於截至最後可行日期，尚未取得該等相關遊戲開發商及／或發行商的同意，因此並無披露競爭遊戲的名稱。

上述所有該等相關的中國籃球主題模擬遊戲皆為模式B遊戲，因為有別於模式A遊戲，遊戲開發商已投入資源及資金，以購入或獲得與NBA的知識產權特許協議，從而延長遊戲的生命週期。

下表載列於二零二一年十二月三十一日，在中國推出並已從FIFPro取得知識產權特許的14款足球主題模擬遊戲及其各自於二零二一年按收益劃分的市場份額。

遊戲	描述	於二零二一年 手機運動模擬 遊戲的 市場份額	於二零二一年 的遊戲收益 (人民幣百萬元)	遊戲模式
1. 遊戲D	遊戲D由一間在聯交所上市的中資跨國科技公司於二零二零年發佈。	17.0%	630.1	模式B
2. 遊戲E	遊戲E由一間在納斯達克及聯交所上市的中資互聯網科技公司於二零一八年發佈。	8.7%	321.3	模式B
3. 遊戲F	遊戲F由一間在納斯達克及聯交所上市的中資互聯網科技公司於二零一八年發佈。	4.0%	148.4	模式B

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。

行業概覽

遊戲	描述	於二零二一年 手機運動模擬 遊戲的 市場份額	於二零二一年 的遊戲收益 (人民幣百萬元)	遊戲模式
4.	《最佳11人 — 冠軍球會》	4.0%	148.2	模式B
5.	《足球大師》	3.6%	135.0	模式B
6.	遊戲G	3.5%	128.5	模式B
7.	遊戲H	3.3%	122.3	模式B
8.	遊戲I	0.8%	28.1	模式B
9.	遊戲J	0.7%	25.3	模式B
10.	遊戲K	0.6%	21.1	模式B
11.	遊戲L	0.3%	10.2	模式B
12.	遊戲M	0.2%	6.3	模式B
13.	遊戲N	0.1%	4.2	模式B
14.	遊戲O	0.1%	2.2	模式B

資料來源：Data.ai、弗若斯特沙利文

附註：由於截至最後可行日期，尚未取得該等相關遊戲開發商及／或發行商的同意，因此並無披露競爭遊戲的名稱。

上述所有該等相關的中國足球主題模擬遊戲皆為模式B遊戲，因為有別於模式A遊戲，遊戲開發商已投入資源及資金，以購入或獲得與FIFPro的知識產權特許協議，從而延長遊戲的生命週期。

於二零二一年，本公司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，市場份額為7.9%。於二零二一年，本公司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亦排名第二，市場份額為12.4%。同年，本公司在中國線上運動遊戲市場按線上運動遊戲收益計排名第三，市場份額為5.5%。

行業概覽

除中國市場外，本公司亦將版圖拓展至多個海外市場，其中，根據可得的市場數據及我們於二零二一年的海外業績，董事認為越南及南韓是本集團在往績期間最重大的海外市場，我們在該兩個市場推出了《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》。在擁有FIFPro知識產權特許的足球模擬遊戲中，《最佳11人 — 冠軍球會》在二零二一年越南的運動模擬遊戲市場排名第一，市場份額約為3.4%。此外，《足球大師》在二零二一年越南的運動模擬遊戲市場排名第二，市場份額約為2.4%。在擁有FIFPro知識產權特許的足球模擬遊戲中，《最佳11人 — 冠軍球會》在二零二一年南韓的運動模擬遊戲市場排名第三，市場份額約為0.8%。於二零二一年，在獲得FIFPro知識產權特許的五大足球模擬遊戲中，《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》在越南及南韓的排名及市場份額如下：

遊戲	描述	越南		南韓		遊戲模式 ⁽⁵⁾
		在從FIFPro取得知識產權特許的足球模擬遊戲中的排名 ⁽²⁾	二零二一年在運動模擬遊戲市場的市場份額 ⁽²⁾	在從FIFPro取得知識產權特許的足球模擬遊戲中的排名	二零二一年在運動模擬遊戲市場的市場份額	
《最佳11人 — 冠軍球會》		1	3.4%	3	0.8%	模式B
《足球大師》		2	2.4%	6	0.01%	模式B
遊戲R	遊戲R由一間在納斯達克上市的美資遊戲公司於二零一六年發佈。	3	2.3%	—	—	模式B
遊戲P	遊戲P由英國一間私人遊戲開發商於二零一一年發佈。	4	2.0%	4	0.8%	模式B
遊戲H	遊戲H由一間在東京證券交易所上市的南韓遊戲發行商於二零一五年發佈 ⁽³⁾ 。	5	1.8%	1	16.5%	模式B
遊戲D	遊戲D由一間在東京證券交易所上市的南韓遊戲發行商於二零二零年發佈 ⁽⁴⁾ 。	—	—	2	9.7%	模式B
遊戲Q	遊戲Q由英國一間私人遊戲開發商於二零一三年發佈。	—	—	5	0.7%	模式B

資料來源：Data.ai、弗若斯特沙利文

附註：

- (1) 由於截至最後可行日期，尚未取得該等相關遊戲開發商及／或發行商的同意，因此並無披露競爭遊戲的名稱。
- (2) 排名及市場份額乃根據充值金額計算，而後者則界定為付費用戶已付並已存入用戶的遊戲賬號的款項，因此未經審核。

行業概覽

- (3) 遊戲H亦是由一間在聯交所上市的中資跨國科技公司於二零一五年在中國發佈。
- (4) 遊戲D亦是由一間在聯交所上市的中資跨國科技公司於二零二零年在中國發佈。
- (5) 上述所有該等相關的越南及南韓五大足球主題模擬遊戲皆為模式B遊戲，因為有別於模式A遊戲，遊戲開發商已投入資源及資金，以購入或獲得與FIFPro的知識產權特許協議，從而延長遊戲的生命週期。

COVID-19疫情：行業影響

根據弗若斯特沙利文報告，COVID-19疫情對中國及全球網絡及手機遊戲市場的增長並無任何重大不利影響。相反，其可能推動網絡及手機遊戲市場的增長，因為此乃COVID-19疫情期間自我隔離的其中一項室內娛樂。弗若斯特沙利文證實，本節所披露的市場預測乃經考慮到COVID-19疫情的影響後作出。線上用戶活躍度為評估網絡及手機遊戲市場的一項重要指標。根據中國互聯網絡信息中心的資料，中國每週平均線上用戶活躍度由二零一九年十二月COVID-19疫情蔓延前的27.6小時增加至二零二零年三月COVID-19疫情爆發期間的30.8小時，其後恢復至二零二零年十二月的26.2小時。因此，二零二零年初在中國爆發COVID-19疫情，在一定程度上，可能會對用戶花費在線上及／或手機遊戲上的時間的整體水平造成短暫的有利影響，因為當地政府實施各種封鎖措施，導致大眾可能被迫留在室內並選擇室內娛樂(如線上及／或手機遊戲)，而非室外活動。於最後可行日期，中國政府已逐步取消社交距離及各種封鎖措施，預計人民可能會逐漸花更多時間在戶外活動上，繼而可能減少彼等在線上的平均遊戲時間。然而，取消社交距離及各種封鎖措施對手機運動模擬遊戲仍然有利，因為現實體育賽事如恢復正常，遊戲開發商將能按照現實體壇的實際賽事及發展同步更新其手機運動模擬遊戲，以保持並提高遊戲的受歡迎程度。此外，倘社交距離及各種封鎖措施獲解除，運動迷將能參加更多的線下聚會，並親自見面，繼而可能會增強彼等對此類運動的熱忱，並因而會花費更多時間在手機運動模擬遊戲上。

監管概覽

關於外商投資的法規

規管外國投資者在中國境內的投資活動的主要法規為商務部（「**商務部**」）及國家發展和改革委員會（「**國家發改委**」）頒佈及不時修訂的《鼓勵外商投資產業目錄》（「**鼓勵目錄**」）及《外商投資准入特別管理措施（負面清單）》（「**負面清單**」），以及《中國外商投資法》及其相關的實施條例及附屬法規。鼓勵目錄及負面清單列出了外商在中國投資的基本框架，將外商投資產業劃分為三類：「鼓勵」類、「限制」類及「禁止」類。除非其他中國法律指明禁止，未列入目錄的行業通常被視為第四類「准許」類。

二零二零年十二月二十七日，商務部及國家發改委頒佈《鼓勵外商投資產業目錄（二零二零年版）》並於二零二一年一月二十七日生效，以取代舊鼓勵目錄。二零二一年十二月二十七日，商務部及國家發改委頒佈二零二一年負面清單並於二零二二年一月一日生效，以取代舊負面清單。

二零一九年三月十五日，全國人民代表大會頒佈《外商投資法》（「**外商投資法**」），自二零二零年一月一日起生效，並取代《中外合資經營企業法》、《中外合作經營企業法》和《外資企業法》及其實施條例及附屬法規。根據外商投資法，「外商投資」指外國投資者直接或間接在中國進行的投資活動，包括以下任何情況：(i)外國投資者單獨或與其他投資者共同在中國設立外商投資企業；(ii)外國投資者取得中國境內企業的股份、股權、財產份額或其他類似權益；(iii)外國投資者單獨或與其他投資者共同在中國投資新項目；及(iv)法律、行政法規或國務院規定的其他方式投資。

根據外商投資法，外商投資享有准入前國民待遇，但被視為於「負面清單」中「限制」類或「禁止」類行業經營的外商投資企業除外。外商投資法規定，於外商受「限制」或「禁止」的行業運營的外商投資企業須取得准入許可或其他批准。外商投資法並未定義「實際控制權」的概念或與可變利益實體的合約安排，但對「外商投資」的定義有全面規定，包括外國投資者通過法律或行政法規或國務院規定的其他方式在中國進行的投資。因此，未來仍有空間以法律、行政法規或條文將合約安排定義為一種外商投資形式。

外商投資法亦為外國投資者及其於中國的投資提供若干保護性規則和原則，其中包括地方政府應履行對外國投資者的承諾；允許外商投資企業發行股票及公司債券；除非在特殊情況下，依照法定程序並及時給予公平、合理的補償，否則不得對外國投資者的投資實行徵收徵用；禁止強制技術轉讓；允許外國投資者將其資金自由匯出及匯入中國境內，上述規定

監管概覽

橫跨外商投資進入至退出的整個生命週期，提供全方位及多角度的體系以保證外商投資企業於市場經濟中公平競爭。此外，外國投資者或外商投資企業須就未能按要求報告投資信息承擔法律責任。此外，外商投資法規定，根據現行規管外商投資的法律設立的外商投資企業可在實施外商投資法後五年內維持彼等的架構和企業治理，意味著外商投資企業可能需根據現行《中國公司法》及其他規管企業治理的法律法規調整架構和企業治理。

二零一九年十二月二十六日，國務院頒佈《外商投資法實施條例》，於二零二零年一月一日生效。實施條例進一步闡明，國家鼓勵及促進外商投資，保護外國投資合法權益，規範外商投資管理，持續優化外商投資環境，推進更高水平對外開放。

二零一九年十二月三十日，商務部及國家市場監督管理總局（「**國家市場監管總局**」）聯合頒佈《外商投資信息報告辦法》，於二零二零年一月一日生效。根據《外商投資信息報告辦法》，外國投資者直接或間接在中國境內進行投資活動，應由外國投資者或外國獨資企業向商務主管部門報送投資信息。

於二零二零年十二月十九日，國家發改委及商務部共同頒佈《外商投資安全審查辦法》，自二零二一年一月十八日生效，制定有關外商投資安全審查機制的規定，其中包括須審查的投資類型、審查範圍及程序等。國家發改委屬下將成立外商投資安全審查工作機制辦公室（「**工作機制辦公室**」），偕同商務部指揮任務。於中國的外國投資者或相關各方須在以下投資前向工作機制辦公室申報安全審查：(i)投資軍工、軍工配套及其他關係國防安全的領域，以及在軍事設施及軍工設施周邊地域投資；(ii)投資涉及國家安全的重要農產品、重要能源和資源、重大裝備製造、重要基礎設施、重要運輸服務、重要文化產品與服務、重要資訊科技及互聯網產品與服務、重要金融服務、關鍵技術以及其他重要領域，並取得目標企業的控制權。當外國投資者(a)持有目標企業50%以上股權、(b)持有目標企業股權不足50%，但其所享有的表決權對目標企業董事會或者股東大會的決議產生重大影響；或(c)對目標企業的經營決策、人事、財務、技術等產生重大影響的情況下，則取得前述第(ii)項所述「控制權」。

於二零二二年四月二日，中國證監會發佈經修訂《關於加強境內企業境外發行證券和上市相關保密和檔案管理工作的規定（徵求意見稿）》（「**檔案規定草案**」），其徵求意見期已於二零二二年四月十七日結束。檔案規定草案要求，對於境內企業的境外上市活動，有關境內企業連同提供相關證券服務的證券公司及證券服務機構應嚴格遵守保密及檔案管理的相關要求，建立完善的保密及檔案制度，並採取必要措施履行其保密及檔案管理責任。在檔案規定

監管概覽

草案中，「境內企業」指直接在境外上市的境內股份有限公司及境外上市的非中國公司的境內運營實體。根據檔案規定草案，在境外發行和上市的過程中，如果境內企業需要公開披露或者向證券公司、會計公司或其他證券服務提供商及境外監管機構提供含有相關國家機密、政府工作機密或具有敏感影響(例如，如洩露會對國家安全或公眾利益不利)的任何材料，該境內企業應完成相關批准／備案及其他監管程序。然而，檔案規定草案的進一步解釋與實施仍存在不確定性。於最後可行日期，檔案規定草案並未被正式採用。

關於增值電信業務的法規

增值電信業務許可證

中國國務院(「**國務院**」)於二零零零年九月二十五日頒佈《中華人民共和國電信條例》(「**電信條例**」)，並於二零一六年二月六日最後修訂，為中國電信服務供應商提供監管框架。電信條例規定電信服務供應商開始經營前須取得經營許可證。電信條例將電信服務分為基礎電信業務及增值電信業務。根據中國信息產業部(「**信息產業部**」，為工業和信息化部(「**工信部**」)的前身)於二零零三年二月二十一日頒佈且由工信部分別於二零一五年十二月二十八日及二零一九年六月六日修訂的電信條例所附《電信業務分類目錄》規定，通過固定網絡、移動網絡及互聯網提供的信息服務屬於增值電信業務。

於二零零九年三月一日，工信部頒佈《電信業務經營許可管理辦法》(「**電信許可辦法**」)，於二零零九年四月十日生效並於二零一七年七月三日最後修訂。電信許可辦法確認有兩類電信經營許可證可供中國運營商選擇，即基礎電信業務許可證及增值電信業務許可證(「**增值電信業務許可證**」)。許可證的經營範圍會詳細說明獲授證企業獲許可的業務內容。獲批准的電信服務運營商須遵循增值電信業務許可證所列具體範圍經營業務。此外，增值電信業務許可證持有人須就股東的任何變更獲得原發證機關的批准。

國務院於二零零零年九月二十五日頒佈《互聯網信息服務管理辦法》(「**互聯網信息辦法**」)，並於二零一一年一月八日作出修訂。根據互聯網信息辦法，經營性互聯網信息服務運營商須向相關政府機構取得業務範圍為互聯網信息服務的增值電信業務許可證(「**互聯網信息經營許可證**」)，方可從事任何經營性互聯網信息服務業務。透過移動應用程序提供信息服務須遵守中國規管互聯網信息服務的法律及法規。此外，國家互聯網信息辦公室於二零一六年六月二十八日頒佈《移動互聯網應用程序信息服務管理規定》(「**移動應用程序管理規定**」)，並於二零二二年六月十四日作出修訂，加強對移動應用程序信息服務的規管。根據移動應用程序管理規定，按照「後台實名、前台自願」的原則，互聯網應用程序提供者必須核實用戶的移動電話號碼等個人信息。互聯網應用程序提供者不得以任何理由強迫用戶同意收集非必要的個人信息，不得因用戶拒絕提供非必要的個人信息而禁止用戶使用其基本功能

監管概覽

服務。此外，於二零一六年十二月十六日，工信部頒佈《移動智能終端應用軟件預置和分發管理暫行規定》（「**移動應用軟件暫行規定**」），並於二零一七年七月一日生效。根據移動應用軟件暫行規定（其中包括），互聯網信息服務提供者應確保，除保障移動智能終端硬件和操作系統正常運行的基本功能軟件外，移動應用程序以及其附屬資源文件、配置文件和用戶數據等應能夠被用戶方便卸載。

中國嚴格監管互聯網信息內容，根據互聯網信息辦法，製作、複製、發佈或傳播含有法律或行政法規禁止的互聯網內容，中國政府可關閉互聯網信息經營許可證持有人的網站，甚至吊銷其互聯網信息經營許可證。經營性互聯網信息服務運營商亦須監管其網站，不得張貼或發佈任何禁止類內容，且須立即移除網站上的相關內容，保存有關記錄，並向有關政府機關報告。

外商投資增值電信服務

於中國，外商直接投資電信企業受國務院於二零零一年十二月十一日頒佈並於二零零八年九月十日及二零一六年二月六日修訂的《外商投資電信企業管理規定（2016年修訂）》所規管。該規定要求中國的外資增值電信企業須以中外合資企業形式成立，外國投資者可購入該企業最多50%的股權。此外，投資經營中國增值電信業務的外商投資增值電信企業的主要外國投資者應當具有經營增值電信業務的良好往績及運營經驗。而且，符合以上要求的外國投資者須在取得工信部及商務部或其授權的當地有關部門的批准後，方可開始於中國經營增值電信業務。於二零二二年三月二十九日，《國務院關於修改和廢止部分行政法規的決定》獲頒佈，並於二零二二年五月一日生效，以修訂若干規例條文（包括《外商投資電信企業管理規定》（2016修訂））。關於外商投資電信企業的主要外國投資者應當具有經營增值電信業務的良好往績及經驗的要求已予取消。

監管概覽

於二零零六年七月，信息產業部發佈《關於加強外商投資經營增值電信業務管理的通知》（「**信息產業部通知**」），據此，境內電信企業禁止以任何形式向外國投資者租借、轉讓、倒賣電信業務經營許可證，或以任何形式為外國投資者在中國境內非法經營電信業務提供資源、場地、設施及其他協助。另外，根據信息產業部通知，外商投資增值電信服務運營商所使用的互聯網域名及註冊商標應為該運營商（包括其任何股東）依法持有。

根據二零二一年負面清單，增值電信服務公司的外商投資股份不應超過50%（電子商務、國內多方電信服務、商店及轉運服務及傳呼中心服務除外）。二零二一年負面清單第6條說明（「**第6條**」）規定，「從事《外商投資准入負面清單》禁止投資領域業務的境內企業到境外發行股份並上市交易的，應當經國家有關主管部門審核同意，外國投資者不得參與企業經營管理，其持股比例參照外國投資者境內證券投資管理有關規定執行。」於二零二二年一月十八日，國家發改委召開新聞發佈會，進一步明確第6條的立場，發言人在發佈會上明確表示，第6條僅適用於境內企業直接到境外發行及上市的情況（即H股上市）。另外，於二零二一年十二月二十四日，中國證監會就實施境外上市管理規定草案及境外上市備案辦法草案召開新聞發佈會，據此，該法例將遵從不溯及既往的原則，並會提供正式過渡期。中國法律顧問因此認為，截至最後可行日期，二零二一年負面清單第6條說明僅適用於中國國內公司的直接海外發售，而通過合約安排採用VIE架構的海外上市構成間接海外發售（如本公司[編纂]），並不屬於第6條的範圍，故並不受有關條文規限。因此，截至最後可行日期，本公司將不會僅因為負面清單而被禁止於未來集資。

關於網絡遊戲出版及運營的法規

監管機構

《關於印發〈中央編辦對文化部、廣電總局、新聞出版總署〈「三定」規定〉中有關動漫、網絡遊戲和文化市場綜合執法的部分條文的解釋〉的通知》（其中國家廣播電影電視總局（「**廣播電影電視總局**」，後改稱國家新聞出版廣電總局（「**新聞出版廣電總局**」），現稱國家廣播電視總局（「**廣電總局**」））由國務院下屬中央機構編製委員會辦公室發佈並於二零零九年九月七日生效，規定新聞出版總署（「**新聞出版總署**」）（現隸屬國家廣播電視總局）負責對網絡遊戲的線上出版發行進行審批。

監管概覽

文化和旅遊部自二零一八年七月起於國家層面上關閉網絡遊戲之線上備案系統。於二零一九年五月，文化和旅遊部辦公廳發佈《關於調整〈網絡文化經營許可證〉審批範圍進一步規範審批工作的通知》（「**調整審批範圍通知**」），其中進一步表明，文化和旅遊部不再承擔管理網絡遊戲行業的責任。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。根據上述各項，中國法律顧問指出：(i)調整審批範圍通知發佈後，文化和旅遊部不再負責發行及運營網絡遊戲的監督責任；(ii)於最後可行日期，中國並無正式頒佈任何法律法規，表明文化和旅遊部監督網絡遊戲的責任會否由另一政府部門承擔，故該監督責任會否轉移至另一政府部門，或該政府部門會否就發行及運營網絡遊戲要求類似的監督規定，仍屬未知之數。據此，誠如中國法律顧問所告知，過去已廢除的監管制度中由文化和旅遊部授出的網絡文化經營許可證（「**網絡文化經營許可證**」）已不再必須，我們在諮詢廣東省文化和旅遊廳後，確認企業並非一定要取得網絡文化經營許可證方可進行網絡遊戲運營業務。出於同樣的原因，我們的合作夥伴，如共同開發商及第三方發行商，不再需要擁有網絡文化經營許可證方能與本集團合作。此外，於往績期間，我們並無因合作夥伴的網絡文化經營許可證的有效性而受到中國政府行政處罰。儘管如此，我們將密切關注網絡文化經營許可證規定的最新監管發展（如有），致力遵守任何新適用的法律及法規。於最後可行日期，本集團最近期就望塵科技及莫及科技取得的網絡文化經營許可證已分別於二零二零年二月十五日及二零一九年十月十日到期。於最後可行日期，就經營本集團手機遊戲而言，本集團毋須故因此無意在相關屆滿日後續領網絡文化經營許可證或取得新網絡文化經營許可證。

網絡遊戲審查及出版

於二零一六年二月四日，新聞出版廣電總局（現稱廣電總局）與工信部聯合頒佈《網絡出版服務管理規定》（「**網絡出版規定**」），並於二零一六年三月十日生效。網絡出版規定就「網絡出版服務」作出許可證規定，「網絡出版服務」指通過信息網絡向公眾提供網絡出版物，而「網絡出版物」指通過信息網絡向公眾提供的經編輯、製作或加工數字化作品，其中包括遊戲。

監管概覽

根據許可證規定，從事網絡出版服務的實體必須經過出版主管部門批准，並取得網絡出版服務許可證。根據網絡出版規定，網絡遊戲出版前，網絡出版服務提供者必須向所在地的新聞出版廣電總局(現稱廣電總局)省級對口單位提出申請，經審核同意後，報新聞出版廣電總局(現稱廣電總局)審批。未經新聞出版廣電總局(現稱廣電總局)事先批准，網絡遊戲不得上線運營。

新聞出版廣電總局(現稱廣電總局)於二零一六年五月二十四日頒佈《國家新聞出版廣電總局辦公廳關於移動遊戲出版服務管理的通知》(「**移動遊戲通知**」)，並於二零一六年七月一日生效。根據移動遊戲通知，遊戲出版服務供應商須負責審查遊戲內容及申請遊戲版號。對於移動遊戲通知施行前已出版運營的移動遊戲(含各類預裝移動遊戲)，根據移動遊戲通知的規定，將由遊戲出版服務單位及企業協調省級出版行政主管部門在二零一六年十月一日之前實施相關審批手續。否則，該等移動遊戲將停止在線上出版或運營。根據新聞出版廣電總局辦公廳於二零一六年九月十九日頒佈的《國家新聞出版廣電總局辦公廳關於順延〈關於移動遊戲出版服務管理的通知〉有關工作時限的通知》，審批手續期限延後至二零一六年十二月三十一日。

於二零一八年三月，中國共產黨中央委員會發佈《深化黨和國家機構改革方案》，全國人大頒佈《第十三屆全國人民代表大會第一次會議關於國務院機構改革方案的決定》(統稱「**機構改革計劃**」)。根據機構改革計劃，新聞出版廣電總局已進行改革，隨後命名為廣電總局並隸屬於國務院。新聞出版廣電總局負責審批網絡遊戲註冊及發放遊戲版號的責任已轉移至國家新聞出版署(「**國家新聞出版署**」)，自二零一八年三月起生效。國家新聞出版署自二零一八年三月起在全國範圍暫停審批網絡遊戲註冊及發放遊戲版號，然後自二零一八年十二月開始逐批恢復就新網絡遊戲發放遊戲版號。隨後，遊戲註冊及發放遊戲版號於二零二一年七月再次暫停，然後於二零二二年四月恢復。於往績期間及直至最後可行日期，本集團已完成在政府相關部門的註冊遊戲並取得遊戲版號，可於中國推出我們的遊戲。據中國法律顧問所深知，且根據我們的中國法律顧問及獨家保薦人的中國法律顧問於二零二二年十一月八日致電官方服務熱線，向國家新聞出版署進行電話諮詢的結果，截至最後可行日期，(i)彼等並不知悉中國有任何暫停或放緩審批新網絡遊戲的新法規、規則或官方通知；及(ii)網絡遊戲審批申請人可繼續按照國家新聞出版署官方網站公佈的現行申請程序及規定提交申請文件。誠如中國法律顧問所建議，受限於經完整的文件程序、有關當局酌情權，且如無不可預見之情況，在為開發中的新遊戲完成遊戲註冊及取得遊戲版號上，本集團並無可預見的重大法律障礙，因為(i)據中國法律顧問所深知，截至最後可行日期，中國目前並無暫停或放緩審批新網絡遊戲的新法規、規則或官方通知；(ii)於二零二二年十一月八日，中國法律顧問向國家新聞出版署進行電話諮詢，確認網絡遊戲審批申請人可繼續按照國家新聞出版署官方網站公佈的現行申請程序及規定提交申請文件；及(iii)國家新聞出版署截至最後可行日期繼續透過其官方網站定期發佈新網絡遊戲的審批資料。中國法律顧問進一步告知，據彼等所

監管概覽

知，不論本集團的遊戲類型（例如運動管理模擬遊戲及運動動作模擬遊戲），中國相關政府部門審批網絡遊戲註冊及發放遊戲版號的過程及程序基本相同。根據(i)上文所述的中國法律顧問的意見；(ii)於往績期間及直至最後可行日期，本集團在完成遊戲註冊及取得遊戲版號以於中國推出遊戲上，並無經歷任何重大困難；及(iii)網絡遊戲的遊戲註冊審批及遊戲版號發放自二零二二年四月起恢復，董事認為對本集團正在規劃的新遊戲、業務經營及財務表現並無重大影響。

網絡遊戲運營

根據文化部於二零一一年三月十八日頒佈的《關於實施新修訂〈互聯網文化管理暫行規定〉的通知》，當局將暫不接受外商投資互聯網信息服務供應商就經營網絡文化業務（音樂業務除外）的申請。根據文化部於二零零三年五月十日頒佈及其後於二零一七年十二月十五日修訂的《互聯網文化管理暫行規定》（「**互聯網文化規定**」），「互聯網文化產品」的定義、為包含專門為互聯網而生產的網絡遊戲及通過互聯網傳播或流通的遊戲，而提高互聯網文化產品及相關服務作商業用途須取得文化部的省級對口單位批准。

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》，指出文化和旅遊部已於二零一九年七月十日廢止網絡遊戲管理辦法。

於二零一九年五月十四日，《關於調整〈網絡文化經營許可證〉審批範圍進一步規範審批工作的通知》（「**調整審批範圍的通知**」）引述《文化和旅遊部職能配置、內設機構和人員編制規定》並進一步指明文化和旅遊部不再承擔管理網絡遊戲行業的責任，亦不再審批及出具「利用互聯網運營網絡遊戲」、「利用互聯網運營網絡遊戲（包括發行網絡遊戲所用虛擬貨

監管概覽

幣)」及「利用互聯網進行網絡遊戲所用虛擬貨幣交易」業務範疇的網絡文化經營許可證。自廢除網絡遊戲管理辦法起及於最後可行日期，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)。因此，我們的中國法律顧問認為，在「利用互聯網運營網絡遊戲」、「利用互聯網運營網絡遊戲(包括發行網絡遊戲所用虛擬貨幣)」及「利用互聯網進行網絡遊戲所用虛擬貨幣交易」的業務範疇內，文化和旅遊部將不會繼續授予新批准或發出新的網絡文化經營許可證。然而，目前尚未清楚文化和旅遊部的監督職責會否轉移至任何另一政府部門或有關政府部門將來會否就網絡遊戲運營施加類似或新增監管規定。

虛擬貨幣及虛擬道具

文化部、中國人民銀行及其他政府部門於二零零七年二月十五日聯合發佈《關於進一步加強網吧及網絡遊戲管理工作的通知》(「**網絡遊戲通知**」)，旨在加強管理網絡遊戲虛擬貨幣，避免對中國經濟及金融系統造成任何不利影響。網絡遊戲通知規定，中國人民銀行應對網絡遊戲運營商將予發行的虛擬貨幣總額及個人遊戲用戶將會購買的金額實施嚴格限制(並無進一步訂明限制金額)，並要求明確劃分通過電子商務進行的虛擬交易及實體交易。網絡遊戲通知進一步規定虛擬貨幣僅可用於購買虛擬道具，並禁止轉售任何虛擬貨幣。

於二零零九年六月四日，文化部及商務部聯合發佈《關於加強網絡遊戲虛擬貨幣管理工作的通知》(「**網絡遊戲虛擬貨幣通知**」)。在網絡遊戲虛擬貨幣通知中，廣義的虛擬貨幣是指由網絡遊戲運營商發行，由遊戲用戶以一定的匯率兌換法定貨幣直接或間接購買，保存在遊戲程序之外，以電子記錄形式存儲在網絡遊戲運營商提供的服務器中，並以特定數字單位表示的一種虛擬交換工具。根據該通知，網絡遊戲虛擬貨幣僅可用於交換發行企業於指定範圍、指定時間內提供虛擬服務，嚴禁用以購買實物產品或交換其他企業的任何產品或服務。

根據文化部於二零一六年十二月一日頒佈並於二零一七年五月一日生效的《關於規範網絡遊戲運營加強事中事後監管工作的通知》(「**事中事後監管工作通知**」)，用戶以法定貨幣直接購買、使用網絡遊戲虛擬貨幣購買或以網絡遊戲虛擬貨幣按一定匯率交換獲得，且可讓用戶直接交換網絡遊戲內其他虛擬道具或增值服務功能的虛擬道具，均須受網絡遊戲虛擬貨幣規定規管。網絡遊戲運營商不得為用戶提供將虛擬道具兌換為法定貨幣的服務。若其為用戶提供選擇將虛擬貨幣兌換為低價值的實物，有關實物的內容及價值須符合中國相關法律法規。事中事後監管工作通知已於二零一九年八月十九日被文化和旅遊部廢止。

關於防沉迷機制及防控近視的法規

保護未成年人及防沉迷

於二零零七年四月十五日，包括新聞出版總署、中央文明委員會辦公室、教育部、公安部、工信部、共青團、中華全國婦女聯合會及中國關心下一代工作委員會的八個中國政府機關聯合發佈《關於保護未成年人身心健康實施網絡遊戲防沉迷系統的通知》(「**防沉迷通**

監管概覽

知」)，其中規定，為解決未成年人沉迷網絡遊戲的問題，所有中國網絡遊戲運營商須開設防沉迷機制。根據防沉迷機制，未成年人(定義為18歲以下的遊戲用戶)累計遊戲時間三小時或以內的為「健康」遊戲時間，三至五小時的為「疲勞」遊戲時間，五小時或以上的為「不健康」遊戲時間。倘遊戲用戶累計在線時間已達「疲勞」水平，遊戲運營商須將其遊戲收益降低50%，於達「不健康」水平時降為零。於二零一一年一月十五日，文化部(其後由文化和旅遊部取代)及另外多個政府部門聯合發佈《關於印發〈「網絡遊戲未成年人家長監護工程」實施方案〉的通知》(「**監護工程通知**」)，規定網絡遊戲運營商必須採取多種措施維持保護未成年人的互動機制。

為確認遊戲用戶是否為未成年人並受防沉迷機制限制，須採納實名登記系統，要求網絡遊戲用戶於玩網絡遊戲前進行實際身份信息註冊。於二零一一年七月一日，八個有關政府機關發佈《關於啟動網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知》(「**實名驗證工作通知**」)，據此，為防止未成年人使用成年人身份信息玩網絡遊戲，自二零一一年十月一日起，網絡遊戲(不含移動網絡遊戲)運營商須向公安部屬下公共機關全國公民身份證號碼查詢服務中心提交遊戲用戶的身份信息，以供驗證。根據實名驗證通知，違反防沉迷通知及實名驗證通知的，最嚴重會被吊銷相關許可證。

新聞出版廣電總局(現稱廣電總局)於二零一四年七月二十五日發佈並於二零一四年十月一日生效的《關於深入開展網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知》指明，受硬件及技術等因素限制，網絡遊戲防沉迷機制適用於除移動網絡遊戲之外的所有網絡遊戲。

於二零一九年十月二十五日，國家新聞出版署頒佈《關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，自二零一九年十一月一日起生效，對網絡遊戲運營作出了以下幾項規定：(i)實行實名登記制度。所有網絡遊戲用戶均須使用有效身份信息註冊遊戲賬號。網絡遊戲企業須要求現有用戶完成實名登記，不得為尚未完成實名登記的用戶提供任何遊戲服務；(ii)嚴格控制未成年人使用網絡遊戲的時段、時長。每日下午10時至次日上午8時不得為未成年人提供遊戲服務，法定節假日每日不得超過3小時，其他時間每日不得超過1.5小時；(iii)規範向未成年人提供付費服務。網絡遊戲企業不得為未滿8周歲的用戶提供遊戲付費服務。8周歲以上未滿16周歲的用戶，單次充值金額不得超過人民幣50元，每月充值金額累計不得超過人民幣200元；16周歲以上未滿18周歲的用戶，單次充值金額不得超過人民幣100元，每月充值金額累計不得超過人民幣400元；(iv)加強行業監管。凡推出，出版，運營網絡遊戲，必須遵守

監管概覽

上述規定。對該通知規定的網絡遊戲企業，各地出版管理部門應責令限期改正；情節嚴重的，依法依規予以處理，甚至吊銷該網絡遊戲企業的相關許可證；(v)探索開發及實施適齡提示制度。遊戲企業應探索為具體網絡遊戲作出適合不同年齡段用戶的提示，該網絡遊戲企業的並在用戶下載、註冊、登錄頁面等位置顯著標明。網絡遊戲企業應分析未成年人沉迷的成因，並及時對造成沉迷的遊戲內容、功能或者規則進行修改。

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。該通知進一步加強向未成年人提供網絡遊戲服務的措施，以回應對未成年人遊戲成癮的廣泛關注。該通知對網絡遊戲運營提出一系列的要求和限制，包括：(i)所有網絡遊戲企業(包括提供網絡遊戲服務的平台)僅可在週五、週末和法定節假日每日20時至21時向未成年人提供一小時網絡遊戲服務，其他時間不得以任何形式向未成年人提供網絡遊戲服務；(ii)嚴格落實網絡遊戲用戶賬號實名登記及登錄要求；(iii)各級發行部門應加強對網絡遊戲企業在(其中包括)落實提供網絡遊戲服務時段及時長、實名登記及登錄以及規範付費等情況的監督及檢查；及(iv)積極引導家庭、學校等社會各方營造有利於未成年人健康成長的良好環境，履行對未成年人的監護職責，對未成年人嚴格執行使用網絡遊戲時段時長規定等。

於二零二一年十月二十日，中華人民共和國教育部及其他多個政府部門發佈《關於進一步加強預防中小學生沉迷網路遊戲管理工作的通知》，要求各政府部門：(1)確保國家新聞出版署的地方對口部門適當引導網絡遊戲運營商開發健康及種類多樣的遊戲；(2)全面落實《未成年人保護法》及《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》等防沉迷法律法規的要求；(3)確保地方教育行政部門、學校及家長向中小學生提供適當指導，以防止沉迷；及(4)確保國家新聞出版署、網信辦、工信部、公安部及國家市場監管總局的地方對口部門加強對網絡遊戲運營商的監管。

《未成年人保護法》由全國人民代表大會常務委員會於一九九一年九月四日頒佈，最後於二零二零年十月十七日修訂及於二零二一年六月一日生效，為保護未成年人訂立監管框架。其最新修訂規定(其中包括)(i)新聞出版、教育、衛生健康、文化和旅遊、網信等部門應當監督網絡產品和服務提供者履行預防未成年人沉迷網絡的義務；(ii)網絡遊戲提供者應當針對未成年人使用其服務設置相應的時間管理、權限管理、消費管理等功能；(iii)網絡遊戲經依法審批後方可運營。網絡遊戲服務提供者應當要求未成年人以真實身份信息註冊並登錄網絡遊戲。網絡遊戲服務提供者不得在每日22時至次日8時向未成年人提供網絡遊戲服務。截至最後可行日期，概無發佈實施規例以執行該法。

監管概覽

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)》(「**未成年人保護草案**」)，並公開徵求公眾意見。未成年人保護草案詳細列出網絡平台、網絡產品或服務提供商、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。

尤其是，除了前述法規中頒佈的要求(如防沉迷機制及實名認證程序)，未成年人保護草案進一步規定網絡產品或服務提供商應遵守以下要求：(1)建立全面防沉迷政策，並及時修訂可能導致未成年人成癮的內容、功能或規則；(2)防止及打擊不健康價值觀，如流量至上；(3)繼續執行消費限制；(4)定期發佈防沉迷合規的最新進展；(5)實施旨在防止未成年人沉迷網絡遊戲的遊戲規則；(6)實施適齡提示制度，遊戲分類，明確遊戲的適用年齡組，及在下載頁面、用戶註冊及登錄頁面設顯眼告示。

倘實體未能遵守上述要求，主管機構可責令改正、發出警告、沒收非法所得，以及處以人民幣100,000元至人民幣1,000,000元的罰款(如非法所得低於人民幣1,000,000元或無非法所得)及處以為非法所得一至十倍的罰款(如非法所得超過人民幣1,000,000元)。若拒絕改正或情節嚴重，可能被責令暫停相關業務，停業整改，關閉網站，或吊銷營業執照或相關許可證。該實體負責管理人員及其他直接主管人員可能被處以人民幣10,000元至人民幣100,000元的罰款。若實體的營業執照或相關許可證被吊銷，五年內不得再次申請被吊銷的執照及許可證，且負責管理人員及其他直接主管人員可能被禁止於五年內參與類似線上產品或服務的業務。然而，未成年人保護草案的進一步解釋及執行仍存在不確定性。於最後可行日期，未成年人保護草案尚未正式採納。

防控近視

於二零一八年八月三十日，中國八個國家政府級監管機構發佈《綜合防控兒童青少年近視實施方案》(「**實施方案**」)。作為防範兒童近視計劃的一部分，實施方案計劃規範新增網絡線遊戲的數量並限制兒童花在玩電子設備上的時間。截至最後可行日期，尚未發佈執行實施方案的實施細則。

關於信息保護及審查的法規

基於國家安全的立場，互聯網內容在中國受到規管及限制。全國人民代表大會常務委員會(「**全國人大常委會**」)於二零零零年十二月二十八日頒佈並於二零零九年八月二十七日修訂《關於維護互聯網安全的決定》，規定在中國試圖作出以下行為的人士會受到刑事處罰：(i)侵入具有重要戰略意義的計算機或系統；(ii)傳播破壞性政治信息；(iii)泄露國家秘密；(iv)傳播虛假商業信息；或(v)侵犯知識產權。於一九九七年，公安部頒佈《計算機信息網

監管概覽

絡國際聯網安全保護管理辦法》，並由國務院於二零一一年一月八日作出修訂，禁止使用互聯網(其中包括)泄露國家秘密或傳播擾亂社會秩序的內容。公安部對此擁有監督及檢查的權力，而相關地方公安局亦可擁有管轄權。

全國人大常委會於二零一六年十一月七日頒佈《中華人民共和國網絡安全法》，於二零一七年六月一日生效，據此，網絡運營商於開展業務及提供服務時須遵守法律法規並履行保障網絡安全的義務。通過互聯網提供服務的單位須根據法律、法規及國家強制性規定採取技術措施及其他必要措施，以保障網絡安全穩定運行，有效應對網絡安全事故，防範非法犯罪活動並維持網絡數據的完整性、保密性及可用性。網絡運營商不得收集與所提供服務無關的個人信息，收集或使用個人信息不得違反法律規定或雙方協議。關鍵信息基礎設施的網絡運營商在中國境內收集及產生的所有個人信息及重要數據須在中國境內存儲，採購網絡產品和服務可能影響國家安全的，須接受國家網絡安全審查。

於二零二零年四月十三日，網信辦及其他11個政府機關共同頒佈《網絡安全審查辦法》(「**網絡安全審查辦法(二零二零年)**」)，自二零二零年六月一日生效，該辦法規定，關鍵信息基礎設施運營者採購影響或可能影響國家安全的網絡產品和服務時，應當按照辦法當中條文向網絡安全行政部門申報網絡安全審查。於二零二一年十二月二十八日，網信辦及其他12個政府機關共同頒佈《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。

於二零一九年三月十三日，中央網絡安全和信息化委員會(「**中央網信委**」)及國家市場監管總局聯合發佈《關於開展App安全認證工作的公告》及《移動互聯網應用程序(App)安全認證實施規則》，鼓勵移動應用程序運營商自願取得應用程序安全認證，並鼓勵搜尋引擎及應用程序商店向用戶推薦通過認證的應用程序。《信息安全等級保護管理辦法》於二零零七年六月二十二日頒佈，據此，網站應按照定級指南決定信息系統安全的保護等級，並向公安部或設區的市級或以上公安機關辦理等級備案手續。

監管概覽

關於隱私保護的法規

於二零零五年十二月十三日，公安部發佈《互聯網安全保護技術措施規定》（「**互聯網保護措施**」），並於二零零六年三月一日生效。互聯網保護措施規定，互聯網服務提供者應當妥善落實防範計算機病毒、數據備份及其他相關措施，記錄並留存有關用戶的若干信息（包括用戶註冊信息、登錄和退出時間、IP地址、發帖內容和時間）至少60天，發現非法信息、阻止有關資料的傳播並保留相關記錄。除非法律及法規要求披露，互聯網服務提供者未經授權不得向任何第三方洩漏用戶信息。有關措施進一步要求建立管理系統及採取技術措施，保護用戶的通信自由及通信秘密。

於二零一二年十二月，全國人大常委會頒佈《關於加強網絡信息保護的決定》，以提高法律對互聯網信息安全和隱私的保護程度。工信部於二零一三年七月頒佈並於二零一三年九月一日生效的《電信和互聯網用戶個人信息保護規定》規管在中國提供電信服務及互聯網信息服務時對用戶個人信息的收集和使用，包括用戶姓名、出生日期、身份證件號碼、住址、電話號碼、賬號和密碼等能夠識別用戶的信息。電信業務運營商、互聯網信息服務提供者應自行當制定用戶個人信息收集、使用規則，且未經用戶同意，不得收集或使用用戶個人信息。電信業務運營商、互聯網信息服務提供者應當明確告知收集、使用信息的目的、方式和範圍，獲得相關用戶的同意，且對所收集的個人信息保密。電信業務運營商及互聯網信息服務提供者不得洩露、篡改、毀損、出售或者非法向他人提供所收集的個人信息。電信業務運營商及互聯網信息服務提供者應當採取技術措施及其他措施，以防止所收集的個人信息遭未經授權披露、毀損或者丟失。

工信部於二零一一年十二月二十九日頒佈《規範互聯網信息服務市場秩序若干規定》，並自二零一二年三月十五日起生效。該規定訂明，未經用戶同意，互聯網信息服務提供者不得向用戶收集能夠單獨或者與其他信息結合識別用戶的相關信息（以下簡稱「**用戶個人信息**」），不得將用戶個人信息提供給他人，但是法律、行政法規另有規定的除外。該規定亦要求互聯網信息服務提供者應當妥善保管用戶個人信息；保管的用戶個人信息洩露或者可能洩露時，互聯網信息服務提供者應當立即採取補救措施；造成或者可能造成嚴重後果的，應當立即向准予其互聯網信息服務許可證或者備案的電信管理機構報告，並配合相關部門進行調查處理。違反該規定的，可處以人民幣10,000元以上30,000元以下的罰款並向社會公告。

監管概覽

於二零一九年十月三十一日，工信部頒佈《工業和信息化部關於開展APP侵害用戶權益專項整治工作的通知》，據此，應用程序提供者必須對工信部認定為侵害應用程序用戶權益的問題進行及時整改，例如違反中國法規收集個人信息及為用戶賬號註銷設置不合理的障礙。

網信辦、工信部、公安部及國家市場監管總局聯合頒佈《常見類型移動互聯網應用程序必要個人信息範圍規定》，自二零二一年五月一日起生效，釐清常見類型應用程序必要個人信息的範圍。關於網絡遊戲類應用程序，基本功能服務為「提供網絡遊戲產品和服務」，必要個人信息為註冊用戶移動電話號碼。此外，互聯網應用程序運營者不得因用戶不同意收集非必要個人信息，而拒絕用戶使用互聯網應用程序的基本功能服務。於二零一五年八月二十九日，全國人大常委會頒佈《中華人民共和國刑法修正案(九)》，自二零一五年十一月一日起生效，規定凡網絡服務提供者不履行適用法律規定的互聯網信息安全管理義務，經責令改正而拒不改正，有下列情形的可能面臨刑事處罰：(i)任何違法資訊大量傳播；(ii)使用者信息泄露並造成任何嚴重後果；(iii)致使任何刑事案件證據滅失；或(iv)有其他嚴重情節的。再者，(i)違反相關規定出售或散播個人信息，或(ii)盜竊或非法取得任何個人信息的任何個人或實體，情節嚴重的處以刑事處罰。於二零一七年五月八日，最高人民法院及最高人民檢察院公佈《最高人民法院、最高人民檢察院關於辦理侵犯公民個人信息刑事案件適用法律若干問題的解釋》(「**個人信息解釋**」)，自二零一七年六月一日起生效。個人信息解釋對有關《中華人民共和國刑法》第253A條「侵犯公民個人信息」刑事罪行的若干概念進行了澄清，包括「公民個人信息」、「提供」及「非法獲取」。此外，個人信息解釋亦列明釐定罪行屬「情節嚴重」及「情節特別嚴重」的標準。於二零一九年一月二十三日，中央網信委、工信部、公安部及國家市場監管總局聯合頒佈《關於開展App違法違規收集使用個人信息專項治理的公告》，重申合法收集及使用個人信息的規定，鼓勵應用程序運營者進行安全認證，鼓勵搜索引擎及應用商店明確標識並推薦通過認證的應用程序。於二零一九年八月二十二日，網信辦頒佈《兒童個人信息網絡保護規定》，自二零一九年十月一日起生效。任何組織和個人不得製作、發佈或傳播侵害不滿十四周歲兒童個人信息安全的信息。網絡運營者須設置專門的兒童個人信息保護政策和用戶協議，並指定專人負責兒童個人信息保護。網絡運營者收集、使用、轉移或披露兒童個人信息的，須以顯著、清晰的方式告知兒童監護人，並徵得兒童監護人的同意。

監管概覽

於二零一九年十一月二十八日，網信辦、工信部、公安部及國家市場監管總局聯合頒佈《App違法違規收集使用個人信息行為認定方法》，列出違法收集及使用個人信息的六種行為，包括「未公開收集使用個人信息的規則」、「未明示收集使用個人信息的目的、方式及範圍」、「未經用戶同意收集使用個人信息」、「收集與所提供服務無關的個人信息」、「未經同意向他人提供個人信息」及「未按法律規定提供刪除或更正個人信息功能或未公佈投訴及舉報方式等信息」。於二零二零年五月二十八日，中國全國人民代表大會通過《中華人民共和國民法典》，自二零二一年一月一日起生效。根據《中華人民共和國民法典》，收集、存儲、使用、處理、傳輸、提供及披露個人信息應當遵循合法性、正當及必要的原則。於二零二一年八月二十日，全國人民代表大會常務委員會發佈《中華人民共和國個人信息保護法》（「**個人信息保護法**」），自二零二一年十一月一日起生效，制定了處理個人信息的具體規則及法律責任，包括但不限於個人信息的範圍、個人信息的處理方式、建立處理個人信息的規則，以及處理個人信息時個人的權利和個人信息處理者的義務。個人信息保護法亦加重對非法處理個人信息者的處罰。根據於二零二一年六月一日生效的《中華人民共和國未成年人保護法（2020年修訂）》，信息處理者通過網絡處理未成年人個人信息的，應當遵循合法、正當和必要的原則，而處理不滿十四周歲未成年人的個人信息，則必須徵得未成年人的父母或者其他監護人同意。此外，網絡服務提供者發現未成年人通過網絡發佈私密信息的，應當及時提示，並採取必要的保護措施。於二零二一年六月十日，全國人民代表大會常務委員會頒佈《中華人民共和國數據安全法》（「**數據安全法**」），自二零二一年九月一日生效。數據安全法釐清數據範圍涵蓋自生產、運營及管理政府事務各方面及企業逐步數字化轉型過程中產生的廣泛信息記錄，並規定信息收集應當採取合法、正當的方式，不得竊取或者非法收集數據。

監管概覽

數據處理者應當建立健全全流程數據安全管理規則，組織開展數據安全教育培訓，採取相應的技術措施和其他必要措施，保障數據安全。此外，數據處理活動應當在網絡安全等級保護制度的基礎上開展。開展數據處理活動應當加強風險監測，發現數據安全缺陷、漏洞等風險時，應當立即採取補救措施。發生數據安全事件時，應當立即採取處置措施，及時告知用戶並向有關主管部門報告。此外，根據二零二零年十月生效的《信息安全技術個人信息安全規範》(2020年版)，任何有授權或有權力決定個人信息使用或處理目的及方式的組織或個人，會被視為個人信息控制者。個人信息控制者須遵守適用法律進行信息收集，收集有關信息前，須取得個人信息主體的同意。網信辦於二零二二年七月七日頒佈《數據出境安全評估辦法》，自二零二二年九月一日起生效，規定數據處理者向境外提供在中國境內運營期間收集和產生的重要數據或根據相關法律應當進行安全評估的個人信息，應當進行安全評估。《數據出境安全評估辦法》規定了四種情形，於其中任何一種情形下，數據處理者應當通過所在地省級網信部門向國家網信部門申請對數據出境進行安全評估。這些情況包括(i)向境外提供重要數據；(ii)關鍵信息基礎設施運營者和處理100萬人以上個人信息的數據處理者向境外提供個人信息；(iii)自上年1月1日起累計向境外提供100,000人個人信息或者10,000人敏感個人信息的數據處理者向境外提供個人信息；(iv)國家網信部門規定的其他需要申報數據出境安全評估的情形。

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涵蓋一連串網絡數據安全問題，包括中國數據安全的監察及管理以及適用於以網絡進行數據處理活動的情況。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、監管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擬稿規定，數據處理者赴香港上市，影響或可能影響國家安全，應當向網信辦申報網絡安全審查。網絡數據安全條例草案僅為徵求公眾意見而發佈，其條文及會否採納或生效日期均存在重大不確定性，可能有變。

於二零二一年九月三十日及二零二二年二月十日，工信部發佈《工業和信息化領域數據安全管理辦法(試行)(徵求意見稿)》，公開徵求意見。根據辦法草案，工業和電信數據處理者應首先根據數據的類別然後再根據其安全級別定期對數據進行分類，並根據行業要求、業務需求、數據來源和用途等因素進對數據行分類識別，並製作數據分類清單。此外，工業和電信數據處理者應建立並改進健全的數據分類管理制度，採取分級數據保護措施，對關鍵數據實施重點保護，在關鍵數據保護的基礎上加強對核心數據的嚴格管理和保護，如同時處理不同級別的數據，實施最高級別的保護。辦法草案亦規定了工業和電信數據處理者在實施數據安全工作系統、監管重點管理工作、數據收集、數據存儲、數據使用、數據傳輸、數據提供、數據披露、數據銷毀、安全審計及應急預案等方面的若干義務。截至最後可行日期，辦法草案尚未正式採納。

關於外匯的法規

根據於一九九六年一月二十九日頒佈並於二零零八年八月五日最新修訂的《中華人民共和國外匯管理條例》以及外管局和其他相關中國政府部門頒佈的多項法規，就經常項目(例如貿易相關收支、支付利息及股息)而言，人民幣可兌換為其他貨幣。就資本項目(例如直接

監管概覽

股本投資及貸款)而言，兌換人民幣為其他貨幣及將所兌換外幣匯出中國境外，須經外管局或其地方分局事先批准。根據中國相關規定及法規，經常賬戶下的外匯收入可保留或出售予從事結匯、售匯的金融機構。就資本賬戶而言，外匯收入須經相關外匯管理機關批准後，才可保留或出售予從事結匯、售匯的金融機構，惟倘根據中國相關規定及法規毋須取得有關批准，則另作別論。

關於中國居民境外投資的外匯管理法規

於二零一四年七月四日，外管局頒佈《關於境內居民通過特殊目的公司境外投融資及返程投資外匯管理有關問題的通知》(「**37號文**」)。根據37號文，中國境內居民如以境外投融資為目的，以合法持有的境內企業資產或權益，或以合法持有的境外資產或權益，直接設立或間接控制境外企業(37號文內所稱「特殊目的公司」)，須向外管局地方分支機構辦理登記手續。37號文進一步規定，已登記境外特殊目的公司發生個人股東、名稱、經營期限等基本信息變更，或發生個人增資、減資、股權轉讓或置換、合併或分立等重要事項變更後，境內居民應及時辦理境外投資外匯變更登記手續。同時，外管局就37號文規定的外管局登記手續發佈《返程投資外匯管理所涉業務操作指引》(「**操作指引**」)，作為37號文的附件，自二零一四年七月四日起生效。根據操作指引，境內居民個人僅須就其直接擁有或控制的(第一層)特殊目的公司辦理登記。

外管局於二零一五年二月十三日頒佈、自二零一五年六月一日起生效及於二零一九年十二月三十日修訂的《國家外匯管理局關於進一步簡化和改進直接投資外匯管理政策的通知》，取消了境內直接投資項和境外直接投資外匯登記的行政審批。此外，該通知簡化了外匯登記程序，投資者可向銀行辦理境內直接投資和境外直接投資項下外匯登記。然而，先前未遵守37號文的中國居民提出的補救登記申請仍繼續由外管局相關地方分局管轄。倘於特殊目的公司擁有權益的中國股東未能完成所需的外管局登記，特殊目的公司可能被禁止向中國股東分派溢利及進行後續跨境外匯活動。此外，根據中國法律，未能遵守上述各項外管局登記規定，可能導致因逃避外匯管制而承擔責任。

於二零一五年三月三十日，外管局頒佈的《國家外匯管理局關於改革外國投資企業外匯資本金結匯管理方式的通知》(「**外管局19號文**」)，於二零一五年六月一日生效。根據外管局19號文，外商投資企業可接意願結匯外匯資本金(「**外匯意願結匯**」)。外匯意願結匯指外國投

監管概覽

資企業資本金賬戶中的外匯資本金(已經外管局地方分局確認貨幣出資權益或經銀行確認，貨幣出資入賬登記)，可由外國投資企業根據實際經營需要在銀行結匯。此外，外管局19號文規定，外國投資企業的資金應當遵循真實和企業在經營範圍內自用的原則使用。

於二零一六年六月九日，外管局頒佈於同日生效的《國家外匯管理局關於改革和規範資本項目結匯管理政策的通知》(「**外管局16號文**」)。根據外管局16號文，在中國註冊的企業亦可按意願將外幣外債兌換成人民幣。外管局16號文訂明有關按意願兌換資本賬戶項目(包括但不限於外匯資本及外債)項下外匯的綜合標準，適用於在中國註冊的所有企業。外管局16號文重申以下原則：兌換轉自公司外幣資本的人民幣不得直接或間接用於企業經營範圍之外或國家法律禁止的支出。

於二零一九年十月二十三日，外管局發佈於同日生效的《國家外匯管理局關於進一步促進跨境貿易投資便利化的通知》(「**外管局28號文**」)。外管局28號文允許所有外國投資企業使用其資本在中國進行股權投資，惟須遵守當時有效的負面清單。

關於稅務的法規

企業所得稅

全國人民代表大會於二零零七年三月十六日頒佈並分別於二零一七年二月二十四日及二零一八年十二月二十九日修訂《中華人民共和國企業所得稅法》。國務院於二零零七年十二月六日頒佈《中華人民共和國企業所得稅法實施條例》，自二零零八年一月一日起生效於二零一九年四月二十三日修訂(合稱「**企業所得稅法**」)。根據企業所得稅法，納稅人分為居民企業和非居民企業。居民企業是指依照中國法律在中國境內成立，或者依照外國法律成立但實際管理機構在中國境內的企業。非居民企業是指依照外國法律成立且實際管理機構不在中國境內，但在中國境內設有機構或場所的，或者在中國境內未設立有關機構或場所，但有來源於中國境內所得的企業。根據企業所得稅法及有關實施條例，企業所得稅的適用稅率通常劃一為25%。然而，在中國境內並無常設機構或場所的，或者雖有常設機構或場所但於中國的相關所得與其所設機構或場所沒有實際聯繫的非居民企業，其來源於中國境內的所得按10%的所得稅率繳稅。

國家稅務總局於二零零九年四月二十二日頒佈及最近一次於二零一七年十二月二十九日修訂的《國家稅務總局關於境外註冊中資控股企業依據實際管理機構標準認定為居民企業

監管概覽

有關問題的通知》及於二零一四年一月二十九日頒佈的《關於依據實際管理機構標準實施居民企業認定有關問題的公告》，載列了確定境外註冊中資控股企業或中國企業集團的「實際管理機構」是否位於中國境內的標準及程序。

企業所得稅法及實施條例規定，應付「非居民企業」投資者的股息及有關投資者產生的收益一般適用10%的所得稅率，惟該非居民企業為須(a)在中國境內未設有經營機構或場所；或(b)雖於中國設立有經營機構或場所但相關所得與其經營機構或場所沒有實際聯繫，且有關股息及收益來源於中國境內。根據中國及其他管轄權區的稅務條約，該等關於股息的所得稅或會降低。根據《內地和香港特別行政區關於對所得避免雙重徵稅和防止偷漏稅的安排》(「**避免雙重徵稅安排**」)及其他適用的中國法律，香港居民企業經中國稅務主管機關判定滿足該等避免雙重徵稅安排下的相關條件及規定及其他相關法律的，如持有中國居民企業至少25%的股權，則該香港居民企業自中國居民企業所得股息的10%預扣稅可減至5%。然而，根據於二零零九年二月二十日發佈的《國家稅務總局關於執行稅收協定股息條款有關問題的通知》，倘相關中國稅務主管機關酌情判定，公司如以稅務為主要目的而作出交易或安排，並因此自該等降低的所得稅率中獲利，相關主管稅務機關可調整優惠稅收待遇。

根據企業所得稅法，高新技術企業所得稅率為15%。根據於二零零八年一月一日生效並於二零一六年一月二十九日修訂的《高新技術企業認定管理辦法》，高新技術企業資格證書有效期為三年。企業獲得高新技術企業資格後，應在「高新技術企業認定管理工作網」填報並提交上一年度知識產權、科技人員、研發費用、經營收入等年度發展情況報表。此外，高新技術企業發生更名或與認定條件有關的重大變化(如分立、合併、重組以及經營業務發生變化等)，應在發生變化三個月內向認定機構報告。經認定機構審核符合認定條件的高新技術企業，其高新技術企業資格不變，對於企業更名的，重新核發認定證書，編號與有效期不變；不符合認定條件的，自更名或條件變化年度起取消其高新技術企業資格。

增值稅及營業稅

根據國務院於一九九三年十二月十三日頒佈並於二零零八年十一月、二零一六年二月及二零一七年十一月修訂的《中華人民共和國增值稅暫行條例》(「**增值稅條例**」)，以及財政

監管概覽

部於一九九三年十二月二十五日首次頒佈及財政部及國家稅務總局於二零零八年十二月十五日修訂並隨後於二零一一年十月二十八日修訂的《中華人民共和國增值稅暫行條例實施細則》，所有在中國境內銷售貨物或者加工、修理修配勞務或進口貨物的納稅人，應繳納增值稅。

根據自一九九四年一月一日起生效並隨後於二零零八年十一月十日修訂以及於二零一七年十一月十九日廢除的《中華人民共和國營業稅暫行條例》（「營業稅條例」）及其實施細則，在中國境內提供應稅服務、轉讓無形資產或者銷售不動產的單位和個人應繳納營業稅。服務範圍（包括稅目及稅率）依條例所附的《營業稅稅目稅率表》執行。財政部及國家稅務總局於二零一一年十一月十六日實施《營業稅改徵增值稅試點方案》，於部分地區就部分「現代服務業」實行營改增並最終於二零一三年在全國範圍內推廣應用。根據財政部及國家稅務總局就增值稅試點項目發佈的實施通知，「現代服務業」包括研發和技術服務、資訊科技服務、文化創意服務、物流輔助服務、有形動產租賃服務、鑒證諮詢服務。根據自二零一六年五月一日起生效的《財政部、國家稅務總局關於全面推開營業稅改徵增值稅試點的通知》，在中國境內銷售服務、無形資產或者不動產的單位和個人，應繳納增值稅，不繳納營業稅。國務院於二零一七年十一月十九日修訂增值稅條例並廢除營業稅條例。

關於股息分派的法規

規管境外控股公司股息分派的主要法規包括《中華人民共和國公司法》及其他相關法律法規。在中國的外資企業僅可從根據中國會計準則及規則釐定的累計利潤（如有）中派付股息。此外，除非法定公積金累計金額達到企業註冊資本的50%，否則在中國的外商獨資企業（如外商獨資企業）須分配最少其每年累計稅後利潤的10%（如有）以撥付法定公積金。這些儲備不得作現金股息分派。

關於知識產權的法規

著作權法

中國已頒佈多項與著作權保護有關的法律及法規。中國現為有關著作權保護的部分主要國際公約的締約國，並於一九九二年十月簽署《保護文學和藝術作品伯爾尼公約》、於一九九二年十月簽署《世界版權公約》及於二零零一年十二月加入世界貿易組織時簽署《與貿易有關的知識產權協定》。

監管概覽

《中華人民共和國著作權法》(2020年修訂)(「著作權法」)規定，中國公民、法人或者其他組織的作品(其中包括文學、藝術和自然科學、社會科學、工程技術及計算機軟件等作品)，不論是否發表，依法享有著作權。著作權法旨在鼓勵優秀作品的創作與傳播，利於社會主義精神文明建設及物質文明建設以及促進中國文化的發展與繁榮。

為進一步實施中國著作權法，國務院於二零零二年九月十五日頒佈《中華人民共和國著作權法實施條例》，最近一次修訂是於二零一三年一月三十日。

根據於二零零六年七月一日生效並於二零一三年一月三十日修訂的《信息網絡傳播權保護條例》，進一步規定網絡信息服務提供者可能於多種情形下承擔責任，包括服務提供者明知或應知網絡著作權侵權而未能採取措施移除或中止或斷開與有關內容的鏈接，或雖未意識到侵權，網絡信息服務提供者於接到權利人的侵權通知後未能採取該等措施。網絡信息服務提供者可於以下情形不承擔賠償責任：

- (i) 網絡服務提供者根據服務對象的指令提供網絡自動接入服務，或者對服務對象提供的作品、表演、錄音錄像製品提供自動傳輸服務，並具備下列條件的，不承擔賠償責任：(a)未選擇並且未改變所傳輸的作品、表演、錄音錄像製品及(b)向指定的服務對象提供該作品、表演、錄音錄像製品，並防止指定的服務對象以外的其他人獲得；
- (ii) 網絡服務提供者為提高網絡傳輸效率，自動存儲從其他網絡服務提供者獲得的作品、表演、錄音錄像製品，根據技術安排自動向服務對象提供，並具備下列條件的，不承擔賠償責任：(a)未改變自動存儲的作品、表演、錄音錄像製品；(b)不影響提供作品、表演、錄音錄像製品的原網絡服務提供者掌握服務對象獲取該作品、表演、錄音錄像製品的情況；及(c)在原網絡服務提供者修改、刪除或者屏蔽該作品、表演、錄音錄像製品時，根據技術安排自動予以修改、刪除或者屏蔽；
- (iii) 網絡服務提供者為服務對象提供信息存儲空間，供服務對象通過信息網絡向公眾提供作品、表演、錄音錄像製品，並具備下列條件的，不承擔賠償責任：(a)明確標示該信息存儲空間是為服務對象所提供，並公開網絡服務提供者的名稱、聯繫人、網絡地址；(b)未改變服務對象所提供的作品、表演、錄音錄像製品；(c)不知

監管概覽

道也沒有合理的理由應當知道服務對象提供的作品、表演、錄音錄像製品侵權；(d)未從服務對象提供作品、表演、錄音錄像製品中直接獲得經濟利益；及(e)在接到權利人的通知書後，根據條例規定刪除權利人認為侵權的作品、表演、錄音錄像製品；

- (iv) 網絡服務提供者為服務對象提供搜索或者鏈接服務，在接到權利人的通知書後，根據條例規定斷開與侵權的作品、表演、錄音錄像製品的鏈接的，不承擔賠償責任；但是，明知或者應知侵權的除外。

信息產業部及國家版權局(「**國家版權局**」)頒佈並於二零零五年五月三十日生效的《互聯網著作權行政保護辦法》規定，著作權人發現互聯網傳播的內容侵犯其著作權，向互聯網信息服務提供者發出通知後，互聯網信息服務提供者應當立即採取措施移除相關內容及記錄相關信息內容，並保留著作權人的通知6個月。互聯網信息服務提供者明知互聯網內容提供者通過互聯網實施侵犯他人著作權的行為，或者雖不明知，但接到著作權人通知後未採取措施移除相關內容，同時損害社會公共利益的，侵權人應當被責令停止侵權行為，並被處沒收違法所得及處以非法經營額3倍以下的罰款；非法經營額難以計算的，可處以人民幣10萬元以下的罰款。

國家版權局於二零零二年二月二十日頒佈的《計算機軟件著作權登記辦法》(「**軟件著作權辦法**」)規管軟件著作權登記、軟件著作權專有許可合同及轉讓合同登記。國家版權局主管全國軟件著作權登記管理工作，並認定中國版權保護中心(「**中國版權保護中心**」)為軟件登記機構。中國版權保護中心將向符合軟件著作權辦法及《計算機軟件保護條例》(2013年修訂)規定的計算機軟件著作權申請人發給登記證書。

《最高人民法院關於審理侵害信息網絡傳播權民事糾紛案件適用法律若干問題的規定》中指出，網絡用戶或網絡服務提供者未經許可，通過信息網絡提供權利人享有信息網絡傳播權的作品、表演或錄音錄像製品，應當認定其構成侵害信息網絡傳播權行為。

商標法

商標受於一九八二年八月二十三日頒佈並隨後分別於一九九三年二月二十二日、二零零一年十月二十七日、二零一三年八月三十日及二零一九年四月二十三日修訂的《中華人民共和國商標法》以及國務院於二零零二年八月三日頒佈並隨後於二零一四年四月二十九日修訂的《中華人民共和國商標法實施條例》保護。在中國，註冊商標包括商品商標、服務商標、集體商標和證明商標。

監管概覽

國家知識產權局商標局負責商標註冊並就各註冊商標授出為期十年的有效期。註冊商標需要在有效期屆滿後繼續使用的，可每十年續期一次。註冊續期申請應在有效期屆滿前十二個月內提交。商標註冊人可以通過簽訂商標使用許可合同，許可他人使用其註冊商標。商標許可合同須向商標局存檔備案。許可人應當監督使用商標的商品質量，而被許可人應當保證相關商品的質量。就商標而言，《中華人民共和國商標法》就商標註冊時採用「申請在先」原則。申請註冊的商標，凡與已經註冊的其他商標或在同一種或類似商品或服務上經過初步審定及批准使用的商標相同或者近似，商標註冊申請可能被駁回。申請商標註冊的任何人士不得損害他人現有的在先權利，也不得搶先註冊他人已經使用並有「一定影響」的商標。

域名

互聯網域名註冊及相關事宜主要受信息產業部於二零零二年八月一日發佈並於二零零四年十一月五日修訂的《中國互聯網絡域名管理辦法》規管，該辦法被工信部於二零一七年八月二十四日發佈並於二零一七年十一月一日生效的《互聯網域名管理辦法》以及中國互聯網絡信息中心於二零一二年五月二十八日發佈並自二零一二年五月二十九日起生效的《中國互聯網絡信息中心域名註冊實施細則》所取代以及被於二零一九年六月十八日頒佈的《關於發佈並實施〈國家頂級域名註冊實施細則〉系列規定的公告》所取代。域名註冊由根據相關法規設立的域名服務機構辦理，註冊成功後申請者可成為域名持有者。

工信部於二零一七年十一月頒佈《工業和信息化部關於規範互聯網信息服務使用域名的通知》，該通知於二零一八年一月一日生效。該通知規定，互聯網信息服務提供者從事互聯網信息服務使用的域名應為其依法依規註冊所有。單位從事互聯網信息服務的，域名註冊者應為單位(含公司股東)、單位主要負責人或高級管理人員。

專利法

根據全國人大常委會頒佈的《中華人民共和國專利法》(2008年修訂)及國務院頒佈的《中華人民共和國專利法實施細則》(2010年修訂)，中國國家知識產權局負責管理全國的專利工作。省、自治區、直轄市人民政府管理專利工作部門負責本行政區域內的專利管理工作。《中華人民共和國專利法》及其實施細則規定了「發明」、「實用新型」及「外觀設計」三類專利。

監管概覽

發明專利的有效期為申請之日起二十年，而外觀設計專利及實用新型專利的有效期為申請之日起十年。中國的專利制度採用「申請在先」原則，即多於一個申請人就同樣的發明創造申請專利的，專利權授予最先申請的人。若想申請專利權，發明或實用新型必須滿足三個標準：新穎性、創造性及實用性。第三方必須取得專利持有人許可或適當授權後，方可使用專利，否則將構成專利權侵權行為。《中華人民共和國專利法》最近於二零二零年十月十七日修訂，修訂版於二零二一年六月一日生效。

關於就業及社會福利的法規

勞動合同法

《中華人民共和國勞動合同法》（「**勞動合同法**」）於二零零八年一月一日實施並於二零一二年十二月二十八日修訂，主要旨在規範僱員／僱主的權利及義務，包括有關訂立、履行及終止勞動合同的事項。根據勞動合同法，倘企業或機構將與或已與勞動者建立勞動關係，須訂立書面勞動合同。企業或機構不得強迫勞動者加班，且用人單位須按照國家有關規定向勞動者支付加班費。此外，勞動報酬不得低於當地最低工資標準且須準時向勞動者支付勞動報酬。此外，根據勞動合同法：(i)用人單位自用工之日起超過1個月不滿1年未與勞動者訂立勞動合同的，應當向勞動者支付兩倍的工資，如該期間超過1年，視為用人單位與勞動者已訂立「無固定期限」勞動合同；(ii)某些情形下（包括在該用人單位連續工作滿10年的），勞動者可要求用人單位訂立無固定期限勞動合同；(iii)勞動者必須遵守勞動合同內有關商業秘密及不競爭方面的規定；(iv)用人單位因勞動者違反勞動合同服務期約定可索償的金額上限不得超過用人單位提供的培訓費用；(v)用人單位未依法為勞動者繳納社會保險費的，勞動者可以解除勞動合同；(vi)如用人單位支付僱員專業培訓的費用，則勞動合同可訂明服務期限。如僱員違反服務期限，賠償金額不得超過相關培訓開支；(vii)用人單位以擔保或其他方式向勞動者收取金錢或財物，可被處以每名僱員人民幣500元以上但人民幣2,000元以下的罰款；及(viii)用人單位蓄意拖欠勞動者任何部分薪金而未能於勞動行政部門限定期間內支付其拖欠之薪金，除應支付全額薪金外，須按拖欠金額的50%至100%向勞動者支付賠償金。

根據於一九九四年七月五日頒佈、於一九九五年一月一日生效並於二零零九年八月二十七日及二零一八年十二月二十九日修訂的《中華人民共和國勞動法》，企業及機構必須建立、改善勞動安全衛生制度，嚴格執行國家勞動安全規程和標準，並對勞動者進行中國勞動安全衛生教育。勞動安全衛生設施必須符合國家規定的標準。企業及機構必須為勞動者提供符合國家規定及相關勞工保護條文的勞動安全衛生條件。

監管概覽

社會保險及住房公積金

根據於二零零四年一月一日實施並於二零一零年修訂的《工傷保險條例》、於一九九五年一月一日實施的《企業職工生育保險試行辦法》、於一九九七年七月十六日頒佈的《國務院關於建立統一的企業職工基本養老保險制度的決定》、於一九九八年十二月十四日頒佈的《國務院關於建立城鎮職工基本醫療保險制度的決定》、於一九九九年一月二十二日頒佈的《失業保險條例》及於二零一一年七月一日實施並於二零一八年十二月二十九日修訂的《中華人民共和國社會保險法》的規定，企業有責任為其中國僱員提供涵蓋養老保險、失業保險、生育保險、工傷保險及醫療保險的福利計劃。該等付款應向當地的行政機關作出，如未能作出供款，用人單位或會受到罰款並被勒令在限定時限內補繳相關款項。

根據國務院於一九九九年頒佈並分別於二零零二年三月二十四日及二零一九年三月二十四日修訂的《住房公積金管理條例》，企業應當到住房公積金管理中心辦理登記，經住房公積金管理中心審核後，該等企業須到相關銀行為職工辦理住房公積金繳存賬戶設立手續。企業亦應當為其職工按時、足額繳存住房公積金。

有關併購及境外上市的法規

併購規定

於二零零六年八月八日，六家中國政府和監管機構(包括商務部和中國證監會)頒佈《關於外國投資者併購境內企業的規定》(「併購規定」)，此為一項有關外國投資者併購境內企業的規定，於二零零六年九月八日生效並由商務部於二零零九年六月二十二日修訂。外國投資者購買境內公司股東的股權或認購境內公司增資，使該境內公司變更設立為外商獨資企業；或者，外國投資者設立外商獨資企業，並通過該企業協議購買境內企業資產且運營該資產；或外國投資者協議購買境內企業資產，並以該資產投資設立外商獨資企業運營該資產時，其應遵守併購規定。併購規定(其中包括)進一步規定，以上市為目的組建並由中國公司或個人直接或間接控制的境外特殊目的公司須在該特殊目的公司的證券於海外證券交易所上市及買賣前獲得中國證監會批准。

南韓法律及法規

根據《遊戲產業振興法》(「遊戲法」)，「遊戲產品」指透過使用數據處理技術(如主要為呈現有關於視頻產品而生產的計算機程序或機械設備或其他類型設備)針對遊戲、休閒或提高學

監管概覽

習或體育運動而生產的若干視頻產品。根據遊戲法，網絡遊戲被視作「遊戲產品」，因此須受遊戲法的法律規定所規限。遊戲法的主要法律規定如下：

- (1) 根據遊戲法，為在南韓進行網絡遊戲分銷業務，地方政府的遊戲分銷業務登記必不可少。
- (2) 遊戲法要求任何生產、分發遊戲產品或為其提供服務的任何人士提前獲得遊戲評級及管理委員會(GRAC)對各遊戲產品的評級分類，惟僅為教育、宗教或公益目的分發的若干遊戲產品或僅為政府主管部門推薦的展覽或遊戲比賽而生產的若干遊戲產品除外。目前，遊戲產品的評級分類包括所有年齡段(12歲或以上、15歲或以上或僅限成人)的獲許可評級分類。

此外，根據遊戲法，遊戲產品的發行商或服務提供商須明確標明獲遊戲評級及管理委員會授權的生產商及相關評級分類的名稱以及內容信息以及在性、暴力、恐怖／驚悚／威脅、語言、酒精／煙草／毒品、犯罪／反社會或賭博描述中的評級分類。

然而，倘公司透過與第三方發行商訂立分發協議向南韓用戶分發其網絡遊戲，而有關公司不會直接參與分發過程，則毋須向地方政府進行上述遊戲發行業務登記，前提是該等遊戲適合未成年人(即並非僅適合成人)。

越南法律及法規

根據二零一三年七月十五日發佈並於二零一三年九月一日生效，關於管理、提供及使用互聯網服務及線上資訊的第72/2013/ND-CP號法令(經修訂)，外國實體不得在越南直接發行及提供網絡遊戲服務。提供遊戲線上服務指為用家提供訪問及玩網絡遊戲的能力。越南並不承諾為跨境網絡遊戲服務提供市場進入渠道。只有根據越南法律成立的公司才有權為越南的用家發行及提供網絡遊戲。在越南宣傳、介紹及發行網絡遊戲之前(包括其後的遊戲版次更新或升級)，當地公司必須滿足若干監管要求，如從越南地方當局獲得網絡遊戲發行授權。該要求可能因網絡遊戲的分類而有所不同。

具體而言，G1是在合資格公司的遊戲伺服器上有多個玩家互動的網絡遊戲分類。G2、G3及G4是沒有上述互動的網絡遊戲分類，惟包括(i)只與遊戲伺服器互動；(ii)玩家之間的互動，不涉及遊戲伺服器或(iii)只線上下載的離線遊戲。

至於G1網絡遊戲，相關公司必須先獲得G1許可證。然後，持有G1許可證的公司必須在宣傳及／或發行每個遊戲之前，為每個網絡遊戲獲得G1遊戲內容批文。

監管概覽

日本法律及法規

公司法

根據日本公司法(二零零五年第86號法，經修訂)，倘一間外國公司試圖繼續在日本進行交易，其必須在日本指定一名代表(日本代表中的一名或多名必須是在日本有地址的人)，並且在日本代表被指定之日起三週內完成註冊。

消費者保障

在日本的銷售業務受到各種日本消費者保護法規約束，包括但不限於《不當贈品及不當表示防止法》(一九六二年第134號法，經修訂)(「**AUPMR**」)。根據**AUPMR**及相關的內閣條例和公告(合稱「**AUPMR規例**」)，禁止通過抽籤或其他使用偶發事件的方法提供贈品(包括任何物品、金錢或其他種類的經濟收益)，以換取代表兩種或更多類型的人物、圖片、代碼等不同物品的特定組合。一般來說，向網絡遊戲玩家提供遊戲內的虛擬道具，條件是該玩家從大量的遊戲內物品中通過抽獎方式獲得隨機獎勵的特定組合(所謂「**戰利品箱**」，即「**戰利品箱方法**」)，被認為屬**AUPMR**規例中禁止提供的贈品，除非戰利品箱方法可免費獲取。

此外，**AUPMR**規例禁止企業經營者在商品或服務交易中作出某些誤導性陳述。例如，禁止作出聲稱商品或服務的品質、標準或與商品或服務實質有關的任何其他事項遠比實際品質、標準或該其他事項為佳的任何陳述。

支付服務

《支付服務法》(二零零九年第59號法，經修訂)(「**支付服務法**」)對可用於購買商品或服務的預付式支付工具的發行進行監管，以確保適當提供支付服務和保護使用者，從而促進改善支付和結算系統的安全、效率和便利。

根據支付服務法，就純粹為自己的業務而發行預付式支付工具(「**預付式支付工具**」)的個人而言，倘預付式支付工具的有效期為預付式支付工具發行日期起計不少於六個月，一旦預付式支付工具截至特定參考日期(即每年三月三十一日或九月三十日)的未償餘額超過支付服務法規定的若干數額(即10,000,000日圓)，則一般需要向相關地方當局提交通知。因此，倘網絡遊戲企業經營者引入遊戲內預付支付工具，例如遊戲內貨幣、硬幣及積分，可用於購買遊戲內物品或接受遊戲內服務，則需要負上此項通知責任。

監管概覽

電信業務

《電訊業務法》(一九八四年第86號法，經修訂) (「**電訊業務法**」) 對電信服務的提供進行監管，確保電信服務的適當和合理運作，並考慮到電信業務的公共性質而促進公平競爭。

根據電訊業務法，任何人士通過使用電信設施提供涉及任何第三方通信中介的服務(即在不改變內容的情況下傳輸或交換資訊(包括語音、代碼和圖像)，並作為中介或經紀人完成不同地點的第三方之間的通信)，一般需要向地方當局發出通知。據此，地方當局發佈的相關意見和指引指出，為使用者提供應用程序內資訊或聊天服務的網絡遊戲企業經營者將需要負上此項通知責任。

台灣法律及法規

有關大陸地區人民來台投資和經營活動的法律

《台灣地區與大陸地區人民關係條例》

二零二二年六月八日最新修訂的《台灣地區與大陸地區人民關係條例》(「**兩岸關係條例**」) 旨在規範台灣地區與大陸地區人民之往來，並處理衍生之法律事件。

外國投資者如被列為大陸地區投資者，須向台灣投審會申請核准，大陸地區投資者獲准從事之產業及業務，僅限於台灣投審會頒佈之《大陸地區人民來臺投資業別項目》(「**正面清單**」) 所列之產業及業務。另一方面，來自香港的個人或公司的投資(不被歸類為大陸地區投資者) 受適用於外國投資者的法律管轄。

根據《兩岸關係條例》第40-1條第1項前半部分規定，「大陸地區之營利事業，非經主管機關許可，並在台灣地區設立分公司或辦事處，不得在台從事業務活動」。因此，任何大陸地區的商業實體，如欲直接或間接在台灣經營業務，均應取得相應的許可。此外，有關許可取決於大陸投資者的預期業務範圍是否在正面清單中明確納入和規定。根據《兩岸關係條例》第2條，「台灣地區」指台灣、澎湖、金門、馬祖及政府統治權所及之其他地區。

未經前述的許可而從事經營活動，違反《兩岸關係條例》第40-1條第1項規定者，處三年以下有期徒刑、拘役或科或併科新台幣(「**新台幣**」) 一千五百萬元以下罰金，並負民事責任。主管機關亦應禁止當事人在台灣地區使用公司名稱。

監管概覽

有關廣告活動的法律

《大陸地區物品勞務服務在台灣地區從事廣告活動管理辦法》

根據《兩岸關係條例》第34條第1項規定：「依本條例許可之大陸地區物品、勞務、服務或其他事項，得在台灣地區從事廣告之播映、刊登或其他促銷推廣活動。」二零一三年八月二十九日最新修訂的《大陸地區物品勞務服務在台灣地區從事廣告活動管理辦法》（「**廣告活動管理辦法**」）第2條進一步規定，台灣地區、外國、香港、澳門或大陸地區之人（居）民、法人、團體或其他機構，就大陸地區物品、勞務、服務或其他事項，符合《兩岸關係條例》例第34條規定，且其他有關法令無禁止從事廣告活動者，得在台灣地區從事廣告之播映、刊登或其他促銷推廣活動。同樣地，廣告活動管理辦法第6條第5款規定，未經許可之大陸地區物品、勞務、服務或其他事項，或已許可嗣後經撤銷或廢止許可者，不得在台灣地區從事廣告活動或以置入性行銷方式進行。

違反前款規定，未經許可而從事大陸地區遊戲軟體（「**中國遊戲軟體**」）廣告宣傳活動，依《兩岸關係條例》第89條規定處罰，該條規定：「委託、受託或自行於台灣地區從事第三十四條第一項以外大陸地區物品、勞務、服務或其他事項之廣告播映、刊登或其他促銷推廣活動者，或違反第三十四條第二項、或依第四項所定管理辦法之強制或禁止規定者，處新台幣十萬元（新台幣100,000元）以上五十萬元（新台幣500,000元）以下罰鍰。前項廣告，不問屬於何人所有或持有，得沒入之。」

有關分級資料及警語的規定

《兒童及少年福利與權益保障法》

二零二一年一月二十日最新修訂的《兒童及少年福利與權益保障法》（「**保障法**」）第44條第1項規定：「新聞紙以外之出版品、錄影節目帶、遊戲軟體應由有分級管理義務之人予以分級；其他有事實認定影響兒童及少年身心健康之虞之物品經目的事業主管機關認定應予分級者，亦同。」此外，如保障法第44條第3項所述：「第一項物品之分級類別、內容、標示、陳列方式、管理、有分級管理義務之人及其他應遵行事項之辦法，由中央目的事業主管機關定之。」

《遊戲軟體分級管理辦法》

此外，根據二零一九年五月二十三日最新修訂的《遊戲軟體分級管理辦法》（「**分級管理辦法**」）第10條第1項規定：「發行或代理遊戲軟體之人於其遊戲軟體上市前，應依本辦法之規定標示分級資訊。但非由前述之人所供應之遊戲軟體，應由實際供應者依本辦法之規定負分

監管概覽

級義務。」此外，分級管理辦法第10條第2項規定：「前項之人應於遊戲軟體上市前將遊戲軟體分級級別、情節及發行或代理遊戲軟體之人有效連絡之通訊資料登錄於中央目的事業主管機關之資料庫，供分級查詢。」除此之外，分級管理辦法第13條規定，遊戲軟體應於遊戲軟體產品包裝及遊戲軟體說明、下載或起始網頁以中文明顯標示下列警語（其餘分項略）。最後，根據分級管理辦法第14條第1項規定：「有分級管理義務之人為遊戲軟體廣告者，該廣告除遵守相關法律及主管機關之規定外，並應於明顯處揭露遊戲軟體之分級級別。但因廣告體積過小或性質特殊無法為標示者，不在此限。」

發行或代理遊戲軟體之人於其遊戲軟體上市前，應依保障法及分級管理辦法規定，向中央主管機關經濟部工業局（「工業局」）申請遊戲軟體評等。遊戲軟體之分級分類、內容說明及遊戲軟體發行者或銷售者之聯絡方式等資料，應記載於中央主管機關之資料庫。在遵守上述規定的前提下，遊戲軟體的遊戲包裝、說明書、下載或起始網頁上也應當明確標註相關警語，以符合分級管理辦法的規定。遊戲軟體廣告除應標示前述分級及警語外，並應符合中央主管機關頒佈之分級管理辦法及相關法令規定，應於明顯處揭露遊戲軟體之分級級別。

違反前述規定，適用分級管理辦法第15條第1項後半部的規定：「遊戲軟體分級標示不符本辦法規定者，經中央目的事業主管機關、地方主管機關或目的事業主管機關通知後，應立即改正、下架或移除。」此外，根據保障法第92條第1項規定：「新聞紙以外之出版品、錄影節目帶、遊戲軟體或其他經主管機關認定有影響兒童及少年身心健康之虞應予分級之物品，其有分級管理義務之人有下列情形之一者，處新台幣50,000元以上新台幣250,000元以下罰鍰，並命其限期改善，屆期未改善者，得按次處罰：1) 違反第四十四條第一項規定，未予分級；2) 違反依第四十四條第三項所定辦法中有關分級類別或內容之規定。」另外，如保障法第92條第2項規定：「前項有分級管理義務之人違反依第四十四條第三項所定辦法中有關標示之規定者，處新台幣30,000元以上新台幣150,000元以下罰鍰，並命其限期改善，屆期未改善者，得按次處罰。」

監管概覽

有關消費者保護的法律

《消費者保護法》及《網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項》

根據於二零一五年六月十七日最新修訂的《消費者保護法》第17條第1項：「中央主管機關為預防消費糾紛，保護消費者權益，促進定型化契約之公平化，得選擇特定行業，擬訂其定型化契約應記載或不得記載事項，報請行政院核定後公告之。」此外，根據中華民國經濟部於二零一八年十月八日發佈的經工字第10704605180號公告中規定的《網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項》，遊戲軟件服務供應商應在官網首頁、遊戲登入頁面或購買頁面及遊戲套件包裝上載明分級級別、分級管理辦法禁止或適合使用之年齡層、遊戲服務內(例如：遊戲商城、線上商店等)有提供需消費者額外付費購買之點數、商品或其他服務(例如：虛擬貨幣或寶物、進階道具等)等具體資訊。未依上述規定辦理者，依《消費者保護法》第56-1條規定，處新台幣30,000元以上新台幣300,000元以下罰鍰；經再次令其限期改正而屆期不改正者，處新台幣50,000元以上新台幣500,000元以下罰鍰，並得按次處罰。

有關中國遊戲服務供應商登載代理資訊的法律

《大陸地區遊戲業者登載代理資訊作業流程》

二零一八年五月二十六日，工業局頒佈中國遊戲軟體的行政政策，即《大陸地區遊戲業者登載代理資訊作業流程》(「**作業流程**」)。具體而言，受《兩岸關係條例》第40-1條第1項前半部分所載限制，大陸地區遊戲服務供應商(「**中國遊戲服務供應商**」)，非經主管機關許可，並在台灣地區設立分公司或辦事處，不得在台從事業務活動。為確保中國遊戲服務供應商符合相關規定，通過與台灣代理簽訂許可協議分銷和銷售中國遊戲軟體，並避免中國遊戲服務供應商跨境經營，作業流程規定，遊戲軟體之研發、製作、發行者為大陸地區資金、事業或大陸之集團事業者，於遊戲軟體在台上市前，應由在台之代理運營商向工業局登載遊戲資訊並提交代理證明文件，佐證遊戲軟體業經授權運營。

根據作業流程，遊戲軟體基本資訊，包括製作、發行及代理公司資訊、網站連結等，應由台灣代理向工業局申報登記。此外，運營活動之代理資訊揭露應向工業局申報，包括網

監管概覽

站、廣告揭露之代理資訊，以及運營活動證明文件，包括金流聲明、客服配置等公司資訊說明、伺服器流向說明及證明文件敘明遊戲賬號、金流、遊戲進行中與相關個人資料之伺服器流向。

中國遊戲服務供應商未向台灣代理發放遊戲軟體分銷許可證並登記代理資訊，違反上述作業流程的，將由工業局通知7日內自主移除廣告、暫停相關業務活動。逾7日仍未完成作業或自主移除廣告者，工業局將再次通知。第二次通知後逾期未改善者，工業局將通知發行平台的服務供應商，要求暫停向違反規範之遊戲服務供應商提供金流、媒體等相關服務，並副知各該事業主管機關。

美國法律及法規

數據隱私

美國並無統一全面的聯邦法律管理數據隱私或數據安全。相反，美國在聯邦層面有一套複雜的行業特定數據隱私和數據安全法律及法規，在州層面有行業特定數據和一般隱私和數據安全法律及法規。各州亦頒佈數據洩露通知法，通常要求實體將數據洩露通知受影響的客戶。

數據隱私

數據隱私法通常管理數據的收集、使用和共享方式。在美國，數據隱私法只針對聯邦層面的特定行業(例如，醫療、財務數據、教育)。沒有特定行業成文法的行業通常屬於美國聯邦貿易委員會(「**聯邦貿易委員會**」)的執法權限範圍內。聯邦貿易委員會並不禁止數據隱私規則，而是發佈數據隱私「最佳做法」。該等「最佳做法」通常由聯邦貿易委員會通過對聯邦貿易委員會認為未能充分保護隱私的實體提起強制執行訴訟來傳達。聯邦貿易委員會有權根據《聯邦貿易委員會法》第5條採取執法行動。第5條禁止公司從事「不公平或欺騙性行為或做法」。根據第5條，聯邦貿易委員會可對未能履行保護消費者個人資料承諾的組織提起法律訴訟，例如，未能遵循發佈的隱私政策，該隱私政策包含與通知、同意或控制等公平信息實踐原則相關的數據隱私陳述(例如，選擇退出第三方數據共享的能力)。

在缺乏全面的聯邦隱私法的情況下，各州在州層面尋求訂立全面的數據隱私法的聲勢日益壯大。二零一八年，加州頒佈《加州消費者隱私保護法》(「**CCPA**」)，適用於在加州境內開展業務的營利性企業，且(a)年入超過25百萬美元；(b)購買、接收或銷售超過5萬條或以上加州消費者、家庭以及電子設備信息；或(c)50%或以上的收入來自出售加州居民的個人資料。CCPA保障加州消費者的隱私權，包括知情權、刪除權、選擇退出販售權和無差別待遇權。CCPA亦要求企業提供若干聲明，解釋其隱私做法。

監管概覽

目前，CCPA是唯一有效的州隱私法；然而，此種情況正迅速變化，即加州選民於二零二零年十一月三日投票通過《加州隱私權法》（「CPRA」），且維吉尼亞州於二零二一年三月二日頒佈《維吉尼亞州消費者資料保護法》（「VCDPA」）。兩者均將於二零二三年一月一日生效。此外，迄今，各州立法機關已在26個州提出了與CCPA相似的法案。

從前瞻性的角度來看，CPRA引入了對CCPA的修正案，另創設了加州隱私保護局。VCDPA適用於在維吉尼亞州開展業務的所有人員，且(a)控制或處理至少100,000名消費者的個人數據，或(b)50%以上的總收入來自個人數據的販售，並控制或處理至少25,000名消費者的個人數據。

數據安全

數據安全法律通常規管應如何保護數據，以防止未經授權存取或使用客戶數據。與數據隱私法類似，聯邦數據安全法亦針對特定行業。例如，《健康保險流通與責任法案》（「HIPAA」）及《金融服務業現代化法》（「GLBA」）均載有數據安全條款。

在缺乏全面的聯邦數據安全法的情況下，各州立法機關已通過法律，要求企業採取資料安全措施，以保護消費者的敏感資料。一般而言，州數據安全法要求擁有或獲授權處理州居民個人資料的企業實施和維護合理的安全程序和做法，以保護個人資料免遭未經授權的存取、破壞、使用、修改和披露。根據數據安全法，個人資料通常定義為個人姓名與社會安全號碼、駕駛執照號碼、財務帳號或信用卡或借記卡號碼、醫療記錄或健康保險資料的組合。

相關當局並不禁止數據安全標準，而只是發佈數據安全「最佳做法」或建議達到或超過相關行業公認的標準，如NIST 27003或SOC 2。與類似行業的其他實體相比，當局可能會對未能實施合理數據安全措施實體提出強制執程序 — 這些標準是根據市場對安全做法的採用和技術的變化而制定。數據安全違規可由於未能遵守與數據相關的安全表述，或未能根據所存儲的數據的性質實施此類商業上合理的安全程序等原因所致。

數據洩露通知

立法機關已一律在50個州和其他美國領土（包括哥倫比亞特區、關島、波多黎各及美屬維爾京群島）上頒佈數據洩露通知法，以規管實體應如何應對數據遭受洩露。數據洩露通知法各項條例訂明個人資料的不同定義、豁免情況以及有關通知受影響客戶、司法部長和州監管機構的責任。該等數據洩露通知法通常將個人資料的定義局限於個人的名字或姓名首個

監管概覽

字母和姓氏，連同以下一項或多項的組合：社會安全號碼、駕照號碼或州身份證號碼，或賬號、信用卡或借記卡號碼，以及安全代碼、取用代碼或密碼。大約三分之二的州已擴大個人資料定義的範圍，在個人資料定義下納入其他要素，三分之一的州規定因個人資料被披露而受到損害的個人的私人訴訟權。

知識產權

版權

美國版權法適用於作者的原創作品，包括文學作品、音樂作品、戲劇作品、舞蹈作品、繪畫、圖形和雕塑作品、電影和視聽作品、錄音和建築作品。版權所有權賦予版權擁有人以下權利：(a)轉載和複製原作；(b)創作衍生作品；(c)分發作品；(d)公開表演作品；(e)公開展示作品；及(f)公開錄音。當實體創作內容時，識別誰擁有版權以及與版權相關聯的權利相當重要。例如，當產品或出版物包含第三方創作的內容時，必須獲得授權後方能使用，以免遭受侵權索償。

專利

美國專利法授予工藝、設計或發明的創作人排除他人製造、使用、銷售或出售該工藝、設計或發明的權利。美國專利法規定發明和設計專利。發明專利授予個人發明或發現任何全新有用的工藝、機器、製造品或物質組成。外觀設計專利授予個人發明全新、原創及裝飾性的產品設計。一般而言，實體不應在美國製造或銷售侵犯專利的產品。

商標及商業外觀

美國商標可以是單詞、名稱、符號或圖案，在商業中用於表明和區分商品來源。商標權可防止他人使用易混淆的類似商標。商業外觀一般涉及一種產品的獨特包裝或設計，以推廣該產品並將其與市場上的其他產品區分開來。實體應考慮使用與已註冊商標相同或相似的商標的風險。

商業秘密

商業秘密是具有實際或潛在經濟價值的資料，對無法合法獲得該資料的其他人具有價值，亦是需要合理努力進行保密的資料。美國法院有權保護商業秘密，頒令停止挪用行為、保護秘密不被公開披露，以及在若干情況下命令扣押商業秘密。實體應考慮哪些資料可能需要遵守商業秘密和保密責任。

歷史、重組及公司架構

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。我們於二零一三年透過成立望塵科技(其中一間中國經營實體)展開業務。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。於二零二二年七月，我們推出新的手機運動動作模擬遊戲《最佳球會》，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，提高在虛擬體育競賽中的感官體驗。

創辦人賈先生(亦為執行董事、董事會主席兼行政總裁)及黃先生(亦為執行董事)連同其他原有股東成立望塵科技以從事手機運動遊戲開發。賈先生及黃先生以自有資源及儲蓄為望塵科技的初創投資提供資金。有關賈先生及黃先生的背景及經驗的更多詳情，請參閱本文件「董事及高級管理層」一節。

本公司於二零一八年六月十二日在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。

里程碑

下文為本集團主要業務發展里程碑的概要：

年度	事件
二零一三年	創辦人於十二月成立望塵科技。
二零一四年	我們第一款旗艦手機足球管理模擬遊戲《足球大師》於七月推出。
二零一六年	我們與FIFPro、巴塞羅那足球俱樂部、祖雲達斯足球俱樂部、國際米蘭足球俱樂部及NBA等運動聯盟、運動協會及運動俱樂部建立夥伴關係。
	望塵科技獲得「高新技術企業」資格。

歷史、重組及公司架構

年度	事件
二零一七年	我們開發的手機籃球管理模擬遊戲《NBA 籃球大師》於九月推出。
二零一八年	我們與NBPA建立夥伴關係。
二零一九年	我們與利物浦足球俱樂部及A.C.米蘭建立夥伴關係。
二零二零年	我們開發的另一款手機足球管理模擬遊戲《最佳11人 — 冠軍球會》於四月推出。
二零二二年	我們的新手機足球動作模擬遊戲《最佳球會》於七月推出。 望塵科技獲深圳市工業和信息化局認許為2021年度深圳市專精特新中小企業。 我們與多蒙特足球俱樂部確立特許合作關係。

主要附屬公司

中國經營實體

於最後可行日期，我們於中國擁有兩間中國經營實體（望塵科技及莫及科技），於往績期間為本集團經營業績帶來重大貢獻。中國經營實體的詳情載列如下：

實體名稱	成立日期	主要業務活動	於本文件日期的 擁有權	擁有的營業 牌照
望塵科技	二零一三年 十二月二十日	開發及經營網絡遊戲	100%	互聯網信息經營許可證
莫及科技	二零一六年 七月八日	經營網絡遊戲	100%	互聯網信息經營許可證

由於適用中國法律及法規項下的外資所有權限制，我們已為中國經營實體實施合約安排，據此，我們將獲得中國經營實體的有效控制權，並可收取其經營業務所產生的絕大部分經濟利益。有關詳情，請參閱本文件「合約安排」。

歷史、重組及公司架構

望塵科技

望塵科技為於二零一三年十二月二十日在中國成立的有限公司，初始註冊資本為人民幣100,000元。於成立之時，望塵科技的註冊資本由賈先生擁有42.5%；黃先生擁有25.5%；汪先生擁有17%；創新谷擁有7.5%；及龍淵天啟擁有7.5%。

於最後可行日期，創新谷由(1)龔傳軍、(2)秦建香、(3)肖旭、(4)嘉道功程、(5)深圳市前海喜樂佳投資有限公司、(6)北京厚德文華投資諮詢有限公司、(7)劉成敏(「劉先生」)及(8)北京正禾谷科技發展有限公司分別擁有(1)60.31%、(2)14.43%、(3)7.80%、(4)7.00%、(5)5.00%、(6)2.90%、(7)1.56%及(8)1.00%。創新谷的所有股東均為私人投資者。

於最後可行日期，高波先生為龍淵天啟的普通合夥人，擁有龍淵天啟約1.19%合夥權益，而(1)北京百度網訊科技有限公司、(2)寧波崑崙點金股權投資有限公司、(3)劉先生、(4)北京創時信和創業投資有限公司、(5)天津和易谷雨股權投資合夥企業(有限合夥)、(6)何宏輝、(7)田艷、(8)陶正、(9)梁強昭、(10)四川省鑫巢資本管理有限公司及(11)肖永泉為龍淵天啟的有限合夥人，各自分別擁有龍淵天啟約(1)19.23%、(2)19.19%、(3)15.38%、(4)11.54%、(5)11.54%、(6)3.85%、(7)3.85%、(8)3.85%、(9)3.85%、(10)3.85%及(11)2.69%合夥權益。北京百度網訊科技有限公司由百度集團股份有限公司最終控制，百度集團股份有限公司為一家在納斯達克全球精選市場作主要上市(股份代號：BIDU)及在聯交所作第二上市(股份代號：9888)的公司，而所有其他有限合夥人均為私人投資者。

自成立起，望塵科技已進行一系列增資以為業務發展籌集資金及引入新股東。望塵科技亦有股權轉讓，導致若干投資者退出及新投資者加入，而望塵科技並無籌集任何資金。請參閱下文「在岸[編纂]前投資」一段。

僱員股份獎勵安排

為鼓勵曾科先生(其中一名高級管理層)致力加強我們的研究及開發實力，由二零一四年四月二十二日及二零一四年四月二十五日起，賈先生及黃先生各自同意將1.5%望塵科技股權視為代表曾科先生持有，惟曾科先生須達成若干履約條件。於二零一四年四月二十二日，賈先生亦與曾科先生訂立購股權協議(「曾科購股權協議」)，據此，賈先生向曾科先生授出購股權，以於三年內分三批按面值向賈先生購買望塵科技的最多5%股權，每批可於曾科

歷史、重組及公司架構

先生在本集團完成有關完整年度受聘後由彼行使，涉及最多約1.6667%的望塵科技股權，惟曾科先生須達成若干履約條件（「曾科購股權」）。於二零一八年一月十一日，曾科購股權已獲曾科先生行使，涉及合共3.7352%的望塵科技股權（經望塵科技其後增資攤薄至3.2518%），而賈先生已轉讓有關股權予曾科先生及望諾坎普，見下文所述。

於二零一八年一月十一日，根據日期為二零一七年十二月三十一日之相關行使通知，以下股權轉讓由賈先生及黃先生按名義代價進行，以將相關激勵股份轉讓予相關僱員持股平台及高級管理層：

轉讓人	承讓人	佔已轉讓股權百分比
賈先生	望諾坎普 (附註1及2)	6.691%
	聘望投資 (附註1及3)	1.55%
	望聖西羅 (附註1及4)	0.535%
	曾科先生 (附註5)	1.215%
	李欣先生 (附註6)	<u>1.5%</u>
	總計：	<u><u>11.491%</u></u>
黃先生	聘望投資 (附註1及2)	1.5%
	望聖西羅 (附註1及4)	0.53%
	曾科先生 (附註5)	1.215%
	李欣先生 (附註6)	<u>1.5%</u>
	總計：	<u><u>4.745%</u></u>

附註：

- 望諾坎普、聘望投資及望聖西羅為於中國成立的有限合夥企業，旨在作為平台讓創辦人向經選定本集團高級管理層及僱員提供機會以持有望塵科技間接實益權益作為股份獎勵。
- 於二零一八年一月十一日，望諾坎普由(i)曾科先生(本集團高級管理層)作為普通合夥人擁有48.60%；(ii)李臻洋先生(本集團僱員)作為普通合夥人擁有18.60%；(iii)殷濤先生(本集團僱員)作為普通合夥人擁有18.60%；(iv)湯逸文先生(本集團僱員)作為有限合夥人擁有6.70%；(v)姚嘉洛先生(本集團僱員)作為有限合夥人擁有6.70%；及(vi)賈先生作為普通合夥人擁有0.80%。

歷史、重組及公司架構

3. 於二零一八年一月十一日，聘望投資由(i)黃先生為普通合夥人擁有32.7869%；(ii)賈先生作為有限合夥人擁有34.4262%；及(iii)趙鑫先生(我們的高級管理層之一)作為有限合夥人擁有32.7869%。
4. 於二零一八年一月十一日，望聖西羅由(i)賈先生作為普通合夥人擁有25.30%；(ii)王沁雯女士(本集團前僱員)作為有限合夥人擁有49.80%；及(iii)黃先生作為有限合夥人擁有24.90%。
5. 曾科先生為本集團的高級管理層成員。
6. 李欣先生為執行董事。

於二零二零年九月九日，曾科先生及賈先生分別轉讓2.2925%及2.6245%的望塵科技股權予望伯納烏，名義代價為人民幣1元。曾科先生亦於二零二零年九月四日向賈先生轉讓望諾坎普(持有望塵科技6.3123%股權)的48.60%合夥權益(即其所持有的全部權益)。曾科先生作出上述轉讓的目的為解除由賈先生及黃先生以曾科先生為受益人所作出的股份激勵安排，因曾科先生並無按原定計劃達成相關業績目標。望伯納烏為於中國成立的有限合夥企業(其普通合夥人為賈先生)，旨在作為平台，我們的創辦人有意通過該平台向經選定本集團高級管理層及僱員提供機會以持有望塵科技間接實益權益作為股份獎勵。於二零二零年九月九日，望伯納烏由(i)賈先生(為普通合夥人)擁有76.70%；及(ii)黃先生(為有限合夥人)擁有23.30%。

作為重組的一部分，新股份被分配及發行予相關員工的離岸投資實體，以實質性地反映其在望塵科技中由員工持股平台持有的透視實益權益。有關重組的詳情，請參見下文「重組」一段。

創辦人與相關僱員之間設有僱員股份獎勵安排，作為其中一環，王沁雯女士於二零一七年七月取得望聖西羅49.8%的合夥權益，根據重組，其離岸投資實體Dawn Treasure Holding Limited於二零二一年五月獲配發及發行5,003股股份，佔本公司已發行股本約0.5003%。根據僱員股份獎勵安排，王沁雯女士於二零二二年六月三十日自本集團離職後，已(i)促使Dawn Treasure Holding Limited以代價1港元(按名義代價基準)將5,003股股份轉讓予賈先生的離岸投資實體Great Shine；及(ii)以代價人民幣1元(按名義代價基準)將名下49.8%的望聖西羅合夥權益轉讓予賈先生。上述轉讓分別於二零二二年七月二十五日及二零二二年七月二十九日完成。緊隨上述轉讓完成後，Great Shine持有275,647股股份，佔本公司已發行股本約27.56%，望聖西羅由賈先生擁有61.1%、李欣先生擁有24.6%及黃先生擁有14.3%。

莫及科技

莫及科技於二零一六年七月八日在中國成立為有限公司，初始註冊資本為人民幣1,000,000元。成立後，莫及科技由獨立第三方全資擁有。

歷史、重組及公司架構

於二零一七年三月三十日，莫及科技全部股權由其當時唯一股東轉讓予望塵科技，代價為人民幣2,000元，乃參考莫及科技的投資成本釐定。自此，莫及科技由望塵科技全資擁有。

創真視界

創真視界為一間於二零一六年十二月二十一日在中國成立的有限公司，初始註冊資本為人民幣5,000,000元。於成立之時，創真視界由望塵科技擁有60%、由英諾瑞爾擁有21%、由許威威(獨立第三方)擁有10%、由王芳(獨立第三方)擁有3.5%、由吳慶(除其於英諾瑞爾的權益外為獨立第三方)擁有3%、由馬國琳(現有[編纂]前投資者之一)擁有2%及由鄧贊(獨立第三方)擁有0.5%。

經過一系列股權轉讓(包括根據重組實施的股權轉讓)後，創真視界由外商獨資企業擁有84%、由許威威(獨立第三方)擁有10%、由王芳(獨立第三方)擁有3.5%、由深圳昀達(現有[編纂]前投資者之一)擁有2%及由鄧贊(獨立第三方)擁有0.5%。有關根據重組實施的股權轉讓詳情，請參閱下文「重組」一段。

望塵香港

望塵香港於二零一二年四月十七日在香港註冊成立為有限公司。註冊成立之時，望塵香港的股本為10,000港元，包括10,000股普通股，全部已繳足及由黃翔先生認購。於二零一四年三月二十日，黃先生將該10,000股望塵香港普通股全部轉讓予望塵科技，代價為10,000港元。

作為重組的一部分，於二零二一年五月六日，望塵香港的全部已發行股份由望塵科技轉讓予Gala Technology (BVI)，代價為人民幣3,155,880元，即於二零二零年十二月三十一日望塵科技於望塵香港的股權投資在望塵科技管理賬目的賬面值。自此，望塵香港由Gala Technology (BVI)全資擁有。

外商獨資企業

外商獨資企業於二零一九年七月三十日在中國成立為有限公司，初始註冊資本為人民幣10.0百萬元。於二零二一年十二月十五日，外商獨資企業的註冊資本由人民幣10.0百萬元增至人民幣42.0百萬元。自成立以來，外商獨資企業一直由望塵科技(香港)全資擁有。

歷史、重組及公司架構

編纂前投資

在岸編纂前投資

多名投資者（「在岸編纂前投資者」）於二零一五年至二零二一年對望塵科技進行編纂前投資（「在岸編纂前投資」）。下表載列在岸編纂前投資的主要詳情。

在岸編纂前投資者名稱	協議日期	所收購望塵科技股權百分比	總代價 (人民幣)	望塵科技已收所得款項 (人民幣)	望塵科技相應估值 (人民幣)	悉數結付代價日期	每股成本 (人民幣)	較編纂前中位數折讓 (附註10)	緊隨編纂完成後於本公司的持股 (假設編纂前可換股價券獲悉數轉換) (附註1)
透過投資望塵科技（「增資」）									
抱團投資	二零一五年一月二十四日	4.9995%	2,500,000	2,500,000	50,000,000	二零一五年三月十七日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
亞商莫貝爾	二零一五年一月二十四日	4.9995%	2,500,000	2,500,000	50,000,000	二零一五年三月十七日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
盈峰智慧	二零一六年八月十日	5%	15,000,000	15,000,000	300,000,000	二零一六年九月二日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
追遠財富	二零一六年一月二十日	1.8868%	6,000,000	6,000,000	318,000,000	二零一七年二月十三日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
龍瑞雲騰	二零一七年一月二十日	1.8868%	6,000,000	6,000,000	318,000,000	二零一七年三月八日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
亞商粵科	二零一七年一月二十日	1.8868%	6,000,000	6,000,000	318,000,000	二零一七年三月八日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
嘉道功程	二零一七年一月二十日	1.8868%	6,000,000	6,000,000	318,000,000	二零一七年六月二十八日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
透過向望塵科技其他股東收購									
掌上縱橫 (附註3)	二零一五年一月二十四日	5%	2,500,000	不適用	不適用 (附註8)	二零一五年六月三十日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
創新壹舟 (附註3)	二零一五年一月二十四日	2%	1,000,000	不適用	不適用 (附註8)	二零一五年六月二日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
張栗滔先生 (附註4)	二零一六年十一月四日	2.5%	6,111,111	不適用	不適用 (附註8)	二零一六年十二月十五日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
盈峰智慧 (附註4)	二零一六年十一月四日	2.5%	6,111,111	不適用	不適用 (附註8)	二零一六年十一月二十五日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
追遠財富 (附註4)	二零一六年十一月四日	2.5%	6,111,111	不適用	不適用 (附註8)	二零一六年十一月二十三日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
合光投資 (附註4)	二零一六年十一月四日	2.7%	6,600,000	不適用	不適用 (附註8)	二零一七年一月三日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
Tap4fun (附註2)	二零一七年十二月八日	4.4995%	13,041,138.78	不適用	不適用 (附註8)	二零一七年十二月二十六日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
蘇州優順 (附註2)	二零一七年二月八日	2.302%	8,580,000	不適用	不適用 (附註8)	二零一七年十一月六日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
深圳尚達 (附註5)	二零一八年一月二十九日	2.8302%	8,100,000	不適用	286,200,000	二零一七年三月十七日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
亞商諾輝 (附註6)	二零一八年四月十九日	4%	16,000,000	不適用	400,000,000	二零一八年三月十五日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
馬國琳先生 (附註6)	二零一八年四月十九日	0.5%	2,000,000	不適用	400,000,000	二零一八年四月二十五日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
新海宜 (附註7)	二零二零年五月二十九日	7.0755%	21,111,111	不適用	不適用 (附註8)	二零二零年五月二十九日	[編纂]	[編纂]	[編纂]
蘇州富德博 (附註7)	二零二零年十月二十日	7.0755%	26,000,000	不適用	不適用 (附註8)	二零二零年四月二十七日	[編纂]	[編纂]	[編纂]

歷史、重組及公司架構

附註：

1. 所列為現有在岸[編纂]前投資者於最後可行日期通過其各自離岸投資實體持有的股權百分比。有關現有在岸[編纂]前投資者之離岸投資實體的詳情，請參閱下文「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」一段。
2. 抱團投資退出其在本集團的全部股權投資(即轉讓時望塵科技的4.4995%股權)，並以人民幣13,041,138.78元的代價轉讓予Tap4fun。合光投資亦退出其在本集團的全部股權投資(即轉讓時望塵科技的2.7%股權)，並以人民幣8,580,000元的代價轉讓予蘇州優順。該等股權轉讓登記於二零一七年十二月二十六日獲深圳市市場監督管理局(「深圳市監管局」)批准。
3. 創新谷(原股東之一)將望塵科技3.5%的股權轉讓予掌上縱橫，代價為人民幣1,750,000元，龍淵天啟(原股東之一)將望塵科技1.5%及2%的股權分別以人民幣750,000元及人民幣1,000,000元的代價轉讓予掌上縱橫及創新壹舟。該等股權轉讓登記於二零一五年八月十二日獲深圳市監管局批准。
4. 於二零一六年十二月七日，以下股權轉讓之登記已獲深圳市監管局批准：
 - (i) 掌上縱橫通過分別以代價人民幣6,111,111元及人民幣4,888,889元轉讓望塵科技的2.5%及2%股權予張栗滔先生及盈峰智慧，退出其在本集團的全部股權投資(即轉讓時望塵科技的4.5%股權)；
 - (ii) 創新壹舟通過分別以代價人民幣1,222,222元及人民幣3,177,778元轉讓望塵科技的0.5%及1.3%股權予盈峰智慧及追遠財富，退出其在本集團的全部股權投資(即轉讓時望塵科技的1.8%股權)；
 - (iii) 賈先生以代價人民幣2,933,333元將望塵科技的1.2%股權轉讓予追遠財富；及
 - (iv) 汪先生(原股東之一)通過以代價人民幣6,600,000元轉讓望塵科技的2.7%股權予合光投資，退出其在本集團的全部股權(即望塵科技的2.7%股權)。
5. 黃先生將望塵科技2.8302%的股權轉讓予深圳昀達，代價為人民幣8,100,000元。該等股權轉讓登記於二零一八年一月二十九日獲深圳市監管局批准。

歷史、重組及公司架構

6. 賈先生將望塵科技4%的股權轉讓予亞商諾輝，代價為人民幣16,000,000元，而李欣先生則將望塵科技0.5%的股權轉讓予馬國琳先生，代價為人民幣2,000,000元。該等股權轉讓登記於二零一八年四月二十日獲深圳市監管局批准。
7. 新海宜(於二零一九年十一月新海宜出售盈峰智慧的95%股權予第三方之前，先前為盈峰智慧(當時名為深圳市易思博軟件技術有限公司)的100%持股公司)代替盈峰智慧的投資者及於二零二零年五月二十九日按代價人民幣21,111,111元收購盈峰智慧所持的全部望塵科技股權(即望塵科技7.0755%股權)及該等股權轉讓登記於同日獲深圳市監管局批准。新海宜應付予盈峰智慧的代價，乃以抵銷新海宜從前述第三方就新海宜出售盈峰智慧予該第三方應收代價的方式結付。新海宜按代價人民幣26,000,000元將其在本集團的股權(即望塵科技7.0755%股權)撤資予蘇州富德博及該等股權轉讓登記於二零二零年十月二十日獲深圳市監管局批准。據董事所深知，新海宜撤出投資望塵科技7.0755%股權，是新海宜在考慮到自身發展主營業務的業務重心及流動資金和現金流量水平後作出的商業決定。
8. 由於有關轉讓於第三方之間進行，故並無指明估值基準。
9. Tap4fun就股權轉讓應付抱團投資的代價，乃以抵銷Tap4fun應收抱團投資的應付款項的方式結付。
10. 基於本文件「有關本文件及[編纂]的資料 — 匯率」中所載港元兌人民幣的匯率計算，僅供參考。

歷史、重組及公司架構

於在岸[編纂]前投資中，本集團自增資收取所得款項。本集團使用在岸[編纂]前投資[編纂]為研究及開發活動、員工招聘及運營資金需求提供資金。於最後可行日期，本集團自在岸[編纂]前投資籌集的所有[編纂]已按擬定用途動用。

董事認為，本集團將受惠於透過在岸[編纂]前投資籌集的資金、在岸[編纂]前投資者的知識及經驗，以及在岸[編纂]前投資所反映對本集團表現、實力及前景的認可。

作為重組(詳情載於下文「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」)的一部分，股份已配發及發行予在岸[編纂]前投資者的離岸投資實體。緊接[編纂]前，已根據[編纂]按比例配發及發行更多股份予本公司股東(包括上述離岸投資實體)。由於張栗滔先生為望塵科技的董事及Mighty Yellow Holding Limited為張栗滔先生的緊密聯繫人，Mighty Yellow Holding Limited(為上述離岸投資實體之一)為本公司的核心關連人士及其持有的股份就上市規則第8.08條而言將不會計入公眾持股量的一部分。除Mighty Yellow Holding Limited所持股份外，其他在岸[編纂]前投資者的離岸投資實體所持股份就上市規則第8.08條而言將會計入公眾持股量的一部分。

授予在岸[編纂]前投資者的一切特權已於最後可行日期終止。

有關現有在岸[編纂]前投資者的背景資料

有關現有在岸[編纂]前投資者的背景資料(基於彼等所提供的資料)載列如下：

蘇州富德博及張栗滔先生

蘇州富德博為一間於二零二零年八月在中國成立的有限合夥企業。於最後可行日期，宋宇博先生為蘇州富德博普通合夥人，佔蘇州富德博2.00%合夥權益，而陸耀平先生及龔培根先生分別各自為蘇州富德博有限合夥人，分別各自佔蘇州富德博49.00%及49.00%合夥權益。宋宇博先生、陸耀平先生及龔培根先生均為私人投資者。

張栗滔先生(「張先生」)為蘇州泓融投資有限公司的控股股東，該公司為於二零一零年三月在中國成立的有限公司，在中國科技及通訊行業的多家企業持有直接及間接股權投資。

張先生自二零一九年七月十九日起擔任望塵科技的董事，以望塵科技被動投資者的身份在董事會層面監察望塵科技的事務。由於張先生並無參與望塵科技的日常管理及運營，張先生並非本集團的高級管理層一員。

歷史、重組及公司架構

張先生亦為Crystal Pleasant Holding Limited(「Crystal Pleasant」)的唯一董事，該公司為蘇州富德博持有本公司股權的離岸投資實體。蘇州富德博提名張先生為Crystal Pleasant的唯一董事，原因為(i)張先生於二零二零年十月向蘇州富德博引薦望塵科技作投資對象；及(ii)鑒於張先生自二零一六年十二月起已投資望塵科技，自此一直與望塵科技維持聯繫，因此對望塵科技的整體情況更為了解，蘇州富德博(作為望塵科技的被動投資人)預期，在張先生協助下，可花費較少時間及溝通成本來認識望塵科技及與其維持關係。

然而，Crystal Pleasant是蘇州富德博的離岸投資實體，根據上市規則第8.24條，應當視為公眾人士，該公司於[編纂]後持有的股份亦應當視為由公眾持有，理據如下：(a)緊隨[編纂]後，Crystal Pleasant不會是本公司的主要股東或核心關連人士；(b) Crystal Pleasant由蘇州富德博全資擁有，其合夥人宋宇博先生、陸耀平先生及龔培根先生為本公司的獨立第三方；(c)張先生於蘇州富德博並無任何合夥權益，於Crystal Pleasant亦無任何股權；及(d)雖然張先生獲蘇州富德博提名為Crystal Pleasant的唯一董事，但就Crystal Pleasant持有的股份進行任何收購、出售、投票或其他處置行動，必須經蘇州富德博授權指示。

追遠財富及龍淵雲騰(統稱「劉先生投資者集團」)

追遠財富為一間於二零一五年七月在中國成立的有限合夥企業。於最後可行日期，北京追遠創業投資有限公司(「追遠創投」)為追遠財富的普通合夥人，佔追遠財富約2.02%的合夥權益，而(1)北京中關村創業投資發展有限公司、(2)姜迅、(3)北京紫荊華融股權投資有限公司、(4)寧波梅山保稅港區領慧投資合夥企業(有限合夥)、(5)北京品素煦傾投資中心(有限合夥)、(6)天津星富源智科技合夥企業(有限合夥)、(7)姚必正、(8)尹太陽、(9)吳霄敏、(10)王軍、(11)遼寧北國文化投資股份有限公司、(12)劉福、(13)余惠勇、(14)劉楊、(15)張勇、(16)樂露萍及(17)劉淑榮為追遠財富有限合夥人，分別各自佔追遠財富約(1)34.68%、(2)11.56%、(3)11.56%、(4)8.67%、(5)5.78%、(6)4.62%、(7)2.89%、(8)2.89%、(9)2.89%、(10)2.89%、(11)2.89%、(12)1.73%、(13)1.45%、(14)1.45%、(15)0.87%、(16)0.58%及(17)0.58%合夥權益。北京中關村創業投資發展有限公司由北京市人民政府國有資產監督管理委員會最終控制。遼寧北國文化投資股份有限公司於全國中小企業股份轉讓系統上市及掛牌交易(股票代碼：832647)。追遠財富其他有限合夥人均為私人投資者。

歷史、重組及公司架構

追遠創投為一家於二零一五年四月在中國成立的有限責任公司。於最後可行日期，追遠創投由(1)劉成敏先生(「劉先生」)、(2)王麗霞女士、(3)宋飛先生、(4)馬明先生及(5)高波先生分別擁有(1)37.00%、(2)30.00%、(3)18.00%、(4)10.00%及(5)5.00%。追遠創投所有股東均為私人投資者。追遠創投由獨立第三方及龍淵雲騰的普通合夥人劉先生控制。宋飛先生於最後可行日期擁有追遠創投的18.00%股權，彼亦為望塵科技的董事，但不參與望塵科技的日常管理及運營。宋飛先生為私人投資者，專注於軟件、資訊科技及應用服務行業，是追遠創投的董事，負責管理追遠創投的投資項目。彼由追遠財富提名為望塵科技的董事會投資者代表，旨在以被動投資者的身份監管及監督其對望塵科技的投資，並作為追遠財富及望塵科技之間的聯絡人。追遠創投管理的基金重點投資於互聯網、物聯網、集成電路、先進製造業、先進材料和新能源等創新領域的投資對象。

龍淵雲騰為一間於二零一四年五月在中國成立的有限合夥企業。於最後可行日期，劉先生為龍淵雲騰的普通合夥人，佔龍淵雲騰約22.94%合夥權益，而(1)昆山龍石投資中心(有限合夥)、(2)北京百度網訊科技有限公司、(3)何宏輝先生、(4)晉商財富投資控股有限公司、(5)遼寧津享逸投資發展有限公司、(6)遼寧北國文化投資股份有限公司，及(7)北京中清龍圖網絡技術有限公司為龍淵雲騰有限合夥人，分別各自佔龍淵雲騰約(1)18.35%、(2)14.68%、(3)11.01%、(4)11.01%、(5)11.01%、(6)5.50%及(7)5.50%合夥權益。昆山龍石投資中心(有限合夥)由劉燕最終控制。北京百度網訊科技有限公司由百度集團股份有限公司最終控制，百度集團股份有限公司以納斯達克全球精選市場為第一上市地(股份代號：BIDU)及以聯交所為第二上市地(股份代號：9888)。遼寧北國文化投資股份有限公司於全國中小企業股份轉讓系統上市及掛牌交易(股票代碼：832647)，北京中清龍圖網絡技術有限公司為一家在中國成立的手機遊戲發展商及發行商，由楊聖輝最終擁有。龍淵雲騰全部其他有限合夥人均為私人投資者。

於最後可行日期，劉先生亦持有(i)原股東之一創新谷1.56%的股權；及(ii)原股東之一龍淵天啟約15.38%的股權。

亞商莫貝爾、亞商諾輝及亞商粵科(統稱「亞商投資者集團」)

亞商莫貝爾、亞商諾輝及亞商粵科是以「亞商資本ABC Capital」品牌推廣的基金。

亞商莫貝爾為一間於二零一四年七月在中國成立的有限合夥企業。於最後可行日期，上海亞商財富投資管理有限公司(「亞商財富管理」)為亞商莫貝爾的普通合夥人，佔亞商莫貝爾1.25%合夥權益，而(1)應珏、(2)上海成茂聚業投資合夥企業(有限合夥)、(3)上海新昌

歷史、重組及公司架構

和豐投資有限公司、(4)上海亞商發展集團有限公司、(5)石林、(6)尤鳳娥、(7)周家彬、(8)張靜靜、(9)上海佳乘實業有限公司、(10)袁鳴、(11)何志光、(12)丁承、(13)嚴伯榮、(14)谷嘉旺、(15)李迅雷、(16)李誦雪為亞商莫貝爾有限合夥人，分別各自佔亞商莫貝爾(1)16.25%、(2)12.50%、(3)12.50%、(4)10.00%、(5)7.50%、(6)7.50%、(7)5.00%、(8)5.00%、(9)5.00%、(10)2.50%、(11)2.50%、(12)2.50%、(13)2.50%、(14)2.50%、(15)2.50%及(16)2.50%合夥權益。亞商莫貝爾的所有有限合夥人均為私人投資者。

亞商莫貝爾為由亞商財富管理所管理的基金，專注於娛樂及文化行業的早期投資。亞商財富管理為一間於二零一五年三月在中國成立的有限公司，由獨立第三方陳琦偉先生最終控制。

亞商粵科為一間於二零一六年一月在中國成立的有限合夥企業。於最後可行日期，前海亞商粵科投資管理(深圳)有限公司(「前海亞商」)為亞商粵科普通合夥人，佔亞商粵科約2.86%合夥權益，而上海亞商因耐投資中心(有限合夥)及廣東省粵科創新創業投資母基金有限公司為亞商粵科的有限合夥人，分別各自佔亞商粵科約82.86%及14.28%合夥權益。廣東省粵科創新創業投資母基金有限公司由招商銀行股份有限公司最終控制，招商銀行股份有限公司為一家在中國成立的公司，其A股在上海證券交易所上市(股票代碼：600036)，H股在聯交所上市(股份代號：3968)，而上海亞商因耐投資中心(有限合夥)為私人投資者。上海亞商股權投資管理有限公司為上海亞商因耐投資中心(有限合夥)的普通合夥人，佔上海亞商因耐投資中心(有限合夥)約0.86%的合夥權益，而深圳市榮高匯創業投資有限公司、寧波嘉源信德創業投資有限公司及中山市長青新產業有限公司為上海亞商因耐投資中心(有限合夥)的有限合夥人，分別各自佔上海亞商因耐投資中心(有限合夥)約51.72%、25.86%及21.55%的合夥權益。上海亞商股權投資管理有限公司由陳琦偉先生最終控制。

亞商粵科為由前海亞商管理的基金，主要從事私募股權投資，專注於TMT(科技、媒體及電信)及消費領域。前海亞商為一間於二零一五年九月在中國成立的有限公司，由陳琦偉先生最終控制。

亞商諾輝為一間於二零一七年八月在中國成立的有限合夥企業。於最後可行日期，深圳亞商諾輝股權投資管理有限公司(「亞商投資管理」)為亞商諾輝普通合夥人，佔亞商諾輝約3.03%合夥權益，而(1)深圳諾輝長實創投合夥企業(有限合夥)、(2)深圳市引導基金投資有限公司、(3)深圳市福田引導基金投資有限公司及(4)寧波嘉源信德創業投資有限公司為亞商諾輝的有限合夥人，分別各自佔亞商諾輝約(1)43.42%、(2)35.00%、(3)14.00%及(4)4.55%合夥權益。深圳諾輝長實創投合夥企業(有限合夥)及寧波嘉源信德創業投資有限公司為私人投資者，而深圳市引導基金投資有限公司及深圳市福田引導基金投資有限公司則由深圳市政府最終控制。汪小娟為深圳諾輝長實創投合夥企業(有限合夥)的普通合夥人，佔深

歷史、重組及公司架構

圳諾輝長實創投合夥企業(有限合夥)約0.02%的合夥權益，而(1)許和連、(2)邵正義、(3)唐正軍、(4)深圳市前海溟天投資管理合夥企業(有限合夥)、(5)李俞霖、(6)羅細蘭、(7)賴民德、(8)李樹榮、(9)梁詩豪、(10)袁唯、(11)深圳市前海益能達投資管理有限公司、(12)深圳科創鑫華科技有限公司及(13)潘偉波為深圳諾輝長實創投合夥企業(有限合夥)的有限合夥人，分別各佔深圳諾輝長實創投合夥企業(有限合夥)約(1)34.93%、(2)13.97%、(3)10.48%、(4)6.99%、(5)5.59%、(6)4.89%、(7)3.56%、(8)3.49%、(9)3.49%、(10)3.49%、(11)3.49%、(12)3.49%及(13)2.10%的合夥權益。

亞商諾輝為由亞商投資管理所管理的基金，主要從事私募基金投資，專注於TMT(科技、媒體及電信)、消費、智能製造、新能源及半導體行業。亞商投資管理為一間於二零一七年五月在中國成立的有限公司，由上海亞商發展集團有限公司(「上海亞商發展集團」)最終控制。獨立第三方陳琦偉先生為上海亞商發展集團的最終控股股東。

Pacific Mars Holding Limited、Genesis Fountain Holding Limited及Splendid Fame Holding Limited分別為亞商莫貝爾、亞商諾輝及亞商粵科的離岸投資實體，擁有共同的唯一董事，即郭銳先生。郭銳先生為「亞商資本ABC Capital」的合夥人，「亞商資本ABC Capital」為上海亞商發展集團旗下的一個私募股權投資平台，也是一名獨立第三方。

Tap4fun

Tap4fun為一間於二零零八年三月在中國成立的股份有限公司，主要從事手機遊戲的開發、銷售及運營。於最後可行日期，Tap4fun由(1)楊祥吉先生、(2)經緯(杭州)創業投資合夥企業(有限合夥)、(3)成都仁義智信投資合夥企業(有限合夥)、(4)成都完美初心投資合夥企

歷史、重組及公司架構

業(有限合夥)、(5)張同杰、(6)徐子瞻、(7)成都大快樂企業管理諮詢合夥企業(有限合夥)及(8)成都小快樂企業管理諮詢合夥企業(有限合夥)分別擁有約(1)60.01%、(2)14.63%、(3)9.05%、(4)5.56%、(5)4.97%、(6)3.32%、(7)1.67%及(8)0.79%。Tap4fun的所有股東均為私人投資者。Tap4fun的最終控股股東為獨立第三方楊祥吉先生。

深圳昀達及馬國琳先生(統稱「馬先生投資者集團」)

深圳昀達為一間於二零一五年六月在中國成立的有限公司。截至最後可行日期，深圳昀達分別由(1)馬國琳先生(「馬先生」)、(2)龔瓊、(3)劉桂林、(4)孫敬平、(5)管志強及(6)費桂香擁有(1)50.00%、(2)10.00%、(3)10.00%、(4)10.00%、(5)10.00%及(6)10.00%。深圳昀達的所有股東均為私人投資者。深圳昀達由馬先生控制，彼為[編纂]前投資者之一。深圳昀達主要從事持有望塵科技及創真視界的股權投資。

馬先生為一名在中國多家資訊科技企業持有直接及間接股權投資的投資者。

蘇州優順

蘇州優順為一間於二零一六年十一月在中國成立的有限合夥企業。於最後可行日期，南通仁順投資管理有限公司(「南通仁順」)為蘇州優順的普通合夥人，持有蘇州優順約0.59%合夥權益，而(1)蘇州天利投資有限公司、(2)鄭衡、(3)陳丹、(4)歐陽玉芬、(5)文馨菊、(6)林凡、(7)杜煊、(8)朱長偉、(9)福建昆沐商貿有限公司、(10)丁承、(11)劉寧及(12)劉憶東為蘇州優順的有限合夥人，分別持有蘇州優順約(1)49.41%、(2)14.71%、(3)5.88%、(4)5.88%、(5)5.88%、(6)4.41%、(7)2.94%、(8)2.94%、(9)2.94%、(10)1.47%、(11)1.47%及(12)1.47%合夥權益。蘇州天利投資有限公司是天順風能(蘇州)股份有限公司的附屬公司，天順風能(蘇州)股份有限公司為一家於中國成立的公司，其股份於深圳證券交易所上市(股票代碼：2531)。蘇州優順的所有其他有限合夥人均為私人投資者。

南通仁順為一間於二零一六年八月在中國成立的有限公司，由獨立第三方丁承先生(「丁先生」)控制。蘇州優順為由南通仁順管理的基金，專注於新能源、消費及TMT等行業。

於最後可行日期，丁先生亦持有亞商莫貝爾2.50%的股權，亞商莫貝爾為在岸[編纂]前投資者之一。

歷史、重組及公司架構

嘉道功程

嘉道功程為一間於二零一四年十一月在中國成立的有限合夥企業，其普通合夥人為深圳嘉道谷投資管理有限公司（「嘉道谷」）。

嘉道谷為一間於二零一四年十月在中國成立的有限公司，總經理為獨立第三方龔虹嘉先生。嘉道功程為由嘉道谷管理的私募基金，並且由中國知名的天使投資者龔虹嘉先生的配偶陳春梅女士最終實益擁有。於二零二一年十二月三十一日，嘉道功程的主要投資領域包括環保及現代農業、大健康及生物醫藥教育及創新技術。

嘉道功程持有原股東之一創新谷7.00%的股權。創新谷的控股股東龔傳軍先生為龔虹嘉先生的胞兄弟，亦為陳春梅女士的姻親兄弟，於最後可行日期，龔先生持有嘉道谷約13.33%的股權。

據董事所深知，除本節「有關現有在岸[編纂]前投資者的背景資料」各段所披露者外，於最後可行日期，以上各在岸[編纂]前投資者為獨立第三方及在岸[編纂]前投資並無直接或間接由本公司的任何關連人士提供資金。

[編纂]前可換股債券認購

於二零二一年六月十六日，本公司、Garena Ventures、賈先生、黃先生、外商獨資企業、望塵科技、Gala Technology (BVI)、望塵科技(香港)及望塵香港訂立[編纂]前可換股債券認購協議，據此，Garena Ventures同意[編纂]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成。於二零二二年五月三十一日，本公司與Garena Ventures簽立一項補充契據，以將[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]及[編纂]完成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）。

歷史、重組及公司架構

下表概述Garena Ventures透過[編纂]前可換股債券認購對本公司進行[編纂]前投資的主要條款。

投資者	Garena Ventures
[編纂]前可換股債券認購協議的日期	二零二一年六月十六日
投資金額	77,112,000港元
投資金額的結付日期	二零二一年六月二十一日
每股投資成本 (附註1)	約[編纂]港元
較[編纂]折讓 (附註2)	[編纂]
[編纂]用途	[編纂]前可換股債券認購的[編纂]可用於現有及新遊戲的研發開支。 於最後可行日期，[編纂]前可換股債券認購的[編纂]已悉數用於上述用途。
[編纂]前可換股債券認購的裨益	董事認為，Garena Ventures將為本集團帶來戰略利益，在手機遊戲的開發、發佈及運營方面提供潛在的合作，特別是在東南亞、台灣及拉丁美洲市場。董事亦認為，透過引入Garena Ventures為策略性投資者，本公司可受惠於Garena Ventures最終控股公司的見解及行業經驗。
緊隨[編纂]後於本公司的概約持股 (附註1)	[編纂]

附註：

1. 基於合共[編纂]股股份(即緊隨[編纂]及[編纂]完成後Garena Ventures持有的股份總數)及按轉換價每股[編纂]港元(不計及根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使後可予配發及發行的任何股份，假設轉換價並無調整及假設[編纂]前可換股債券獲悉數轉換)。
2. 按[編纂]每股[編纂]港元(即指示性[編纂]範圍中位數)。

歷史、重組及公司架構

Garena Ventures為一間於新加坡註冊成立的有限公司及主要從事投資控股。Garena Ventures由Sea Limited(紐約證券交易所上市公司(股份代號：SE)及於新加坡創辦的全球領先消費互聯網公司)全資擁有。Sea Limited及其附屬公司(「Sea集團」)經營三大核心業務，包括數碼娛樂、電子商務以及數字支付及金融服務，分別稱為Garena、Shopee及SeaMoney。Garena是一間全球領先的網絡遊戲開發商及發行商。Shopee是東南亞及台灣最大的泛區域電子商務平台。SeaMoney是東南亞領先的數字支付及金融服務提供商。誠如本文件「業務」一節所披露，我們已與Garena建立戰略合作夥伴關係，據此，我們相信Garena可作為我們在海外市場進行全球擴展的穩固基礎。據董事深知，除本文件「業務」一節所披露者外，Sea集團與本集團、股東、董事、本集團高級管理層、本公司任何關連人士及其各自的任何聯繫人現在或過往並無任何其他關係，及Sea集團於投資本集團前為獨立第三方。上述Garena Ventures的[編纂]前可換股債券認購並非由本公司任何關連人士直接或間接提供資金。

據董事深知，[編纂]前可換股債券的條款乃經本公司及Garena Ventures公平磋商後達致。下表載列[編纂]前可換股債券主要條款的概要：

發行人	本公司
認購人	Garena Ventures
[編纂]前可換股債券的發行日期	二零二一年六月二十一日
本金額	77,112,000港元
轉換價	每股[編纂]港元(「轉換價」)，可就合併、拆細、資本化發行及按低於轉換價的價格發行新股份作調整(不包括(其中包括)根據[編纂]及[編纂]的任何股份發行)。
利率	如於到期日前轉換，則[編纂]前可換股債券不計息。 由[編纂]前可換股債券發行日期起，直至悉數支付本金額，[編纂]前可換股債券按年利率5%計算單利(根據一年365日及實際經過的日數)，並在[編纂]前可換股債券到期或贖回時支付。

歷史、重組及公司架構

到期日

二零二三年六月六日，或倘該日並非營業日，則緊接該日前之營業日(或本公司及Garena Ventures可能協定的有關較後日期)（「**到期日**」）。

贖回

Garena Ventures可(i)要求本公司在到期日按贖回金額(定義見下文)贖回[編纂]前可換股債券(倘本公司將不會於到期日或之前在聯交所或其他聲譽卓著的證券交易所上市，或最終[編纂]低於轉換價)；或(ii)要求本公司將[編纂]前可換股債券轉換成本公司的新系列優先股，並附有本公司優先股的慣常權利、優先權及特權(倘本公司將不會於到期日或之前在聯交所或其他聲譽卓著的證券交易所[編纂])。

倘出售或轉讓本公司50%以上的投票權，或處置本公司的全部或絕大部分財產或業務，或本公司與任何其他實體合併或綜合入賬(不包括本公司與其全資附屬公司的合併或綜合入賬以及本公司專門為改變本公司的註冊地而進行的合併)(每件此類事件為「**控制權變更**」)，Garena Ventures可(i)要求本公司在控制權變更發生後按贖回金額(定義見下文)贖回[編纂]前可換股債券，或(ii)要求本公司將[編纂]前可換股債券轉換成本公司的新系列優先股，並附有本公司優先股的慣常權利、優先權及特權。

「**贖回金額**」指相當於將被贖回的[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額的金額。

上述贖回條款應在[編纂]之前的日期終止。

歷史、重組及公司架構

轉換

倘最終[編纂]不低於轉換價(例如，設為指示性[編纂]範圍的中位數[編纂]港元，或更高的價格)，所有尚未償還的[編纂]前可換股債券的本金額將在緊接[編纂]前按轉換價自動轉換為股份。

否則，倘最終[編纂]低於轉換價，將不會觸發自動轉換。相反，[編纂]前可換股債券的轉換將由Garena Ventures酌情決定，Garena Ventures可選擇在[編纂]之前或之後(但無論如何在到期日之前)按轉換價轉換[編纂]前可換股債券的全部或部分未償還本金額。

董事相信，上述轉換機制對Garena Ventures而言可以接受，因為Garena Ventures保留在最終[編纂]低於轉換價的情況下是否及何時將[編纂]前可換股債券轉換為股份的酌情權。

可轉讓性

未經本公司事先書面同意，[編纂]前可換股債券不得轉讓，惟轉讓予[編纂]前可換股債券持有人的全資附屬公司或受其控制或共同控制的聯屬公司除外。

禁售

[編纂]前可換股債券項下股份設有自[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。

公眾持股量

Garena Ventures為獨立第三方，因此其於本公司的持股將就上市規則第8.08(1)(a)條而言視為公眾持股量的一部分。

歷史、重組及公司架構

知情權

本公司應向[編纂]前可換股債券持有人遞交財務報表、預算、業務規劃、預測以及[編纂]前可換股債券持有人為合理目的而可能要求的有關本集團的運營、活動、財務及賬目的其他財務或其他資料。本條款項下權利將於緊接[編纂]前終止。

根據本公司、外商獨資企業、望塵科技及Garena Ventures所訂立日期為二零二一年六月十六日的維好契據（「維好契據」），外商獨資企業及望塵科技同意促使本公司在[編纂]前可換股債券未轉換期間保持有償付能力並有充足流動資金，以確保本公司及時支付[編纂]前可換股債券認購協議、[編纂]前可換股債券及維好契據項下的任何款項，並向本公司提供足夠的資金以使本公司於到期時履行有關付款責任。維好契據不擬被詮釋為或引起擔保或彌償。

除本節「[編纂]前可換股債券認購」各段所披露者外，概無就Garena Ventures對本集團的投資而向其授出特權。

獨家保薦人確認

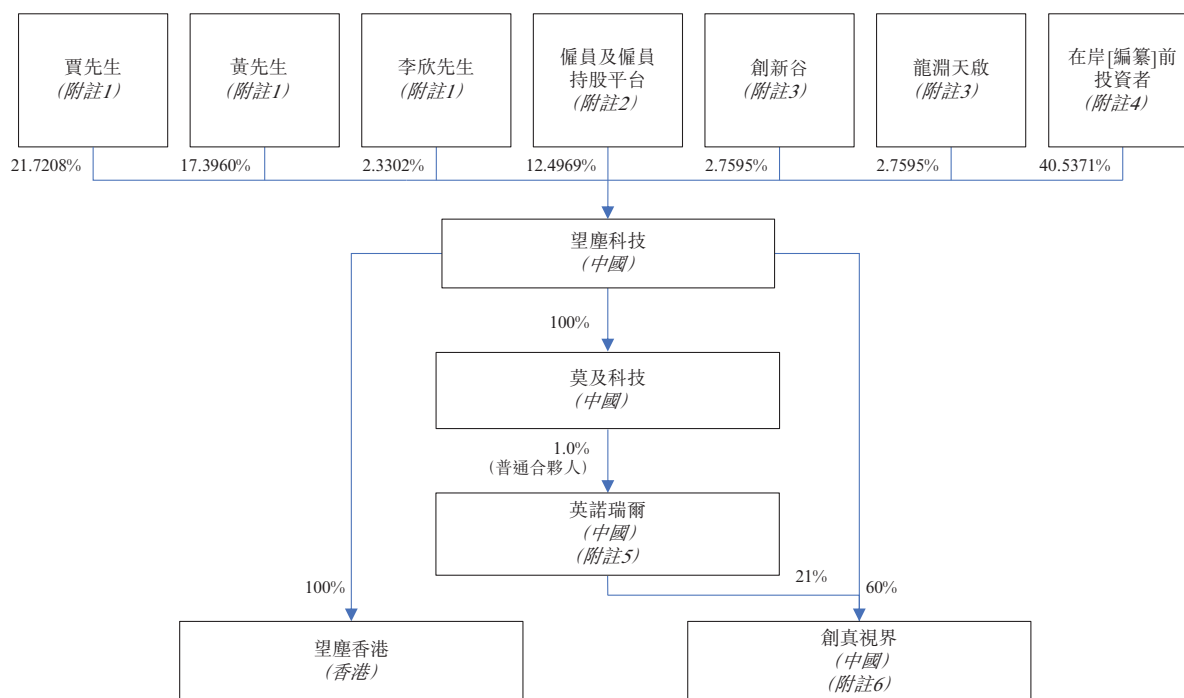
基於：(i)[編纂]前投資的代價已於最後可行日期前結付及[編纂]前可換股債券的代價已於[編纂]前不少於120個完整日前結付；(ii)於最後可行日期，所有授予在岸[編纂]前投資者的特權已終止；及(iii)概無就Garena Ventures對本集團的[編纂]而向其授出特權，惟以下各項除外：(a) Garena Ventures作為[編纂]前可換股債券持有人可要求本公司贖回[編纂]前可換股債券的權利，已於本公司首次向聯交所提交[編纂]申請後暫停及將於[編纂]前一日終止；(b) Garena Ventures作為[編纂]前可換股債券持有人的知情權，將於[編纂]前一日終止；及(c)維好契據，因維好契據不擬被詮釋為或導致擔保或彌償。獨家保薦人已確認[編纂]前投資符合聯交所發佈的《有關[編纂]投資的臨時指引》(HKEX-GL29-12)、《有關[編纂]投資的指引》(HKEX-GL43-12)及《有關[編纂]投資可換股工具的指引》(HKEX-GL44-12)。

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。

歷史、重組及公司架構

重組

下圖顯示重組前的持股架構：



附註：

1. 賈先生、黃先生及李欣先生各自為執行董事。
2. 該等望塵科技股權由(i)其中一名高級管理層曾科先生持有2.2925%；(ii)望諾坎普持有6.3123%；(iii) 聘望投資持有2.8874%；及(iv)望聖西羅持有1.0047%。

歷史、重組及公司架構

透過望諾坎普、聘望投資及望聖西羅於望塵科技的透視實益權益如下：

平台	於平台的應佔權益	於望塵科技的透視實益權益
望諾坎普		
曾科先生	48.6000%	3.0678%
李臻洋先生	18.6000%	1.1741%
殷濤先生	18.6000%	1.1741%
湯逸文先生	6.7000%	0.4229%
姚嘉洛先生	6.7000%	0.4229%
賈先生	0.8000%	0.0505%
總計	100.0%	6.3123%
聘望投資		
黃先生	32.7869%	0.9467%
賈先生	34.4262%	0.9940%
趙鑫先生	32.7869%	0.9467%
總計	100.0%	2.8874%
望聖西羅		
賈先生	25.3000%	0.2542%
王沁雯女士	49.8000%	0.5003%
黃先生	24.9000%	0.2502%
總計	100.0%	1.0047%

有關二零二零年九月解除以曾科先生為受益人的股份獎勵安排，包括曾科先生於二零二零年九月四日將望諾坎普48.60%的合夥權益轉讓予賈先生，請參閱上文「主要附屬公司 — 望塵科技」。

3. 創新谷及龍淵天啟各自為原股東。
4. 該等望塵科技股權由(i)亞商投資者集團持有10.1317%；(ii)劉先生投資者集團持有8.9623%；(iii)盈峰智慧持有7.0755%；(iv)Tap4fun持有4.2449%；(v)馬先生投資者集團持有3.3302%；(vi)蘇州優順持有2.5472%；(vii)張栗滔先生持有2.3585%；及(viii)嘉道功程持有1.8868%。
5. 英諾瑞爾餘下99.0%合夥權益由吳慶(除彼於英諾瑞爾的權益及為持有創真視界3%的股東外，為獨立第三方)(為有限合夥人)持有。
6. 創真視界餘下19%股權由(i)許威威(獨立第三方)持有10%；(ii)王芳(獨立第三方)持有3.5%；(iii)吳慶(除彼於英諾瑞爾及創真視界的權益外，為獨立第三方)持有3%；(iv)深圳昀達(其中一名現有[編纂]前投資者)持有2%；及(v)鄧贊(獨立第三方)持有0.5%。

歷史、重組及公司架構

為籌備[編纂]，已實行以下步驟以成立本集團：

1. 本公司註冊成立

於二零一八年六月十二日，本公司於開曼群島根據開曼公司法註冊成立為獲豁免有限公司。截至註冊成立日期，本公司法定股本為380,000港元，分為38,000,000股每股0.01港元的普通股，其中一股股份已按面值發行及配發予獨立第三方。同日，該獨立第三方按面值轉讓該一股股份予Great Shine。

於二零一八年六月二十日，本公司按面值發行及配發合共49,999股股份，其中(i) 9,999股股份給予Great Shine；(ii) 10,000股股份給予High Triumph；(iii) 10,000股股份給予Neo Honour；(iv) 10,000股股份給予Joyful Treasure；及(v) 10,000股股份給予Mighty Yellow。發行及配發股份完成後，本公司由Great Shine、High Triumph、Neo Honour、Joyful Treasure及Mighty Yellow各自擁有20%。

於二零二零年十一月二十六日，為解除以曾科先生(其中一名高級管理層)為受益人訂立的股份獎勵安排，本公司與Joyful Treasure(由曾科先生全資擁有)訂立股份購回協議，據此，本公司購回及註銷10,000股Joyful Treasure持有的股份，代價為100港元，乃參照每股面值0.01港元釐定。

2. 其他離岸控股公司註冊成立

於二零一八年七月四日，Gala Technology (BVI)於英屬維爾京群島註冊成立為有限公司，以作本集團於英屬維爾京群島的中間控股公司。於二零一八年七月十日，一股Gala Technology (BVI)繳足股款股份已按面值發行及配發予本公司。

於二零一八年八月六日，望塵科技(香港)於香港註冊成立為有限公司，以作本集團於香港的中間控股公司。註冊成立後，望塵科技(香港)的股本為1港元及一股望塵科技(香港)繳足股款股份已發行及配發予Gala Technology (BVI)。

3. 外商獨資企業成立

於二零一九年七月三十日，外商獨資企業於中國成立為有限公司，初始註冊資本為人民幣10.0百萬元。於二零二一年十二月十五日，外商獨資企業的註冊資本由人民幣10.0百萬元增加至人民幣42.0百萬元。自成立以來，外商獨資企業一直由望塵科技(香港)全資擁有。

4. 亞商粵科及蘇州優順轉讓望塵科技股權

為確保望塵科技的登記股東將僅由中國國內股東組成以促進日後的互聯網信息經營許可證重續，亞商粵科及蘇州優順按下文所載方式轉讓其於望塵科技的全部股權以作為重組的一部分。

歷史、重組及公司架構

於二零二一年三月十六日，亞商粵科及蘇州優順分別轉讓1.8868%及2.5472%的望塵科技股權予賈先生，代價為人民幣3,773,600元及人民幣5,094,400元。為了讓亞商粵科及蘇州優順於其根據重組不再為望塵科技登記股東下，仍可於本公司層面反映其各自的持股權益，於同日，本公司以賈先生為受益人發行可按面值認購18,868股股份的認股權證及可按面值認購25,472股股份的認股權證，其於同日由賈先生分別轉讓予亞商粵科及蘇州優順，代價為人民幣3,773,600元及人民幣5,094,400元。賈先生、亞商粵科及蘇州優順各自因上述轉讓而應付的代價已與彼等各自因上述轉讓而應收的代價悉數抵銷及概無涉及現金結付。同日，於賈先生、亞商粵科及蘇州優順之間進行上述轉讓後，本公司以亞商粵科及蘇州優順為受益人分別發行可按面值認購18,868股股份的認股權證（「亞商粵科認股權證」）及可按面值認購25,472股股份的認股權證（「蘇州優順認股權證」），以取代以賈先生為受益人發行的認股權證。

5. 訂立合約安排

為遵守相關中國法律及法規及對整體運營維持實質控制，於二零二一年五月十三日及二零二二年十一月十五日，外商獨資企業訂立多項協議，構成與中國經營實體及登記股東的合約安排，據此，本集團能取得對中國經營實體業務的實質控制及收回其產生的一切經濟利益。

有關合約安排的更多詳情，請參閱本文件「合約安排」一節。

6. 轉讓創真視界、英諾瑞爾及望塵香港股權

為確保合約安排為專門量身定制，我們已進行下列集團內公司間轉讓：

- (a) 於二零一九年四月二十六日，望塵科技轉讓5%的創真視界股權予本集團當時的一名高級管理層，代價為人民幣1元，隨後，創真視界轉變為中外合資企業。於二零一九年十二月三日，該名前高級管理層轉讓5%的創真視界股權予外商獨資企業，代價為人民幣1元。於二零一九年十二月十日，望塵科技轉讓55%的創真視界股權予外商獨資企業，代價為人民幣1元。緊隨上述轉讓後，創真視界由外商獨資企業擁有60%及英諾瑞爾擁有21%。

歷史、重組及公司架構

- (b) 於二零一九年五月十五日，莫及科技轉讓0.5%的英諾瑞爾(於中國成立的有限合夥企業)合夥權益予本集團當時的一名高級管理層，代價為人民幣1元。於二零一九年十二月二日，上述前高級管理層將英諾瑞爾的0.5%合夥權益轉讓予外商獨資企業，代價為人民幣1元。於二零一九年十二月十二日，莫及科技將英諾瑞爾的0.5%合夥權益轉讓予外商獨資企業，代價為人民幣1元。緊隨有關轉讓後，英諾瑞爾由外商獨資企業(為普通合夥人)擁有1%及吳慶先生(除彼於英諾瑞爾的權益及為持有創真視界3%的股東外，為獨立第三方)(為有限合夥人)擁有99%。
- (c) 於二零二一年五月六日，望塵科技轉讓10,000股望塵香港股份(即全部已發行及繳足股本)予Gala Technology (BVI)，代價為人民幣3,155,880元。有關轉讓後，望塵香港成為Gala Technology (BVI)的直接全資附屬公司。

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

於二零二一年五月十四日，本公司發行及配發合共960,000股股份予望塵科技實益擁有人的離岸投資實體(在亞商粵科及蘇州優順分別行使亞商粵科認股權證及蘇州優順認股權證後，包括亞商粵科及蘇州優順)，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。

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。

歷史、重組及公司架構

下表載列發行及配發股份的詳情：

離岸投資實體名稱	望塵科技的相應實益股東 (附註1)	認購股份數目	代價	發行及配發 股份後所持 股份數目	緊隨發行及 配發股份後 於本公司的 持股百分比
我們的創辦人					
(1) Great Shine	賈先生	260,644	按面值	270,644	27.0644%
(2) High Triumph	黃先生	182,264	按面值	192,264	19.2264%
亞商投資者集團					
(3) Pacific Mars Holding Limited	亞商莫貝爾	42,449	按面值	42,449	4.2449%
(4) Genesis Fountain Holding Limited	亞商諾輝	40,000	按面值	40,000	4.0000%
(5) Splendid Fame Holding Limited	亞商粵科	18,868	按面值	18,868	1.8868%
(3)、(4)及(5)的小計：		101,317		101,317	10.1317%
蘇州富德博及張栗滔先生					
(6) Crystal Pleasant Holding Limited	蘇州富德博	70,755	按面值	70,755	7.0755%
(7) Mighty Yellow	張栗滔先生	13,585	按面值	23,585	2.3585%
(6)及(7)的小計：		84,340		94,340	9.4340%
劉先生投資者集團					
(8) Easy Flourish Holding Limited	追遠財富	70,755	按面值	70,755	7.0755%
(9) Perfect Ranger Holding Limited	龍淵雲騰	18,868	按面值	18,868	1.8868%
(8)及(9)的小計：		89,623		89,623	8.9623%
馬先生投資者集團					
(10) Absolute Bright Holding Limited	深圳昀達	28,302	按面值	28,302	2.8302%
(11) King Venture Holding Limited	馬國琳先生	5,000	按面值	5,000	0.5000%
(10)及(11)的小計：		33,302		33,302	3.3302%
其他投資者					
(12) TAP4FUN (Hong Kong) Limited	Tap4fun	42,449	按面值	42,449	4.2449%
(13) Innovalley Investment Limited	創新谷 (附註2)	27,595	按面值	27,595	2.7595%
(14) Glorious Honour Holding Limited	龍淵天啟 (附註2)	27,595	按面值	27,595	2.7595%
(15) Treasure Venture Holding Limited	蘇州優順	25,472	按面值	25,472	2.5472%
(16) Fine Charm Ventures Limited	嘉道功程 (附註3)	18,868	按面值	18,868	1.8868%
高級管理層及僱員					
(17) Neo Honour Holding Limited	李欣先生 (附註4)	22,174	按面值	32,174	3.2174%
(18) Oasis Element Holding Limited	李臻洋先生 (附註5)	11,741	按面值	11,741	1.1741%
(19) Wishful Profit Holding Limited	殷濤先生 (附註5)	11,741	按面值	11,741	1.1741%
(20) Angel Return Holding Limited	趙鑫先生 (附註5)	9,434	按面值	9,434	0.9434%
(21) Dawn Treasure Holding Limited	王沁雯女士 (附註5)	5,003	按面值	5,003	0.5003%
(22) Legend Crystal Holding Limited	姚嘉洛先生 (附註5)	3,219	按面值	3,219	0.3219%
(23) Perfect Fountain Holding Limited	湯逸文先生 (附註5)	3,219	按面值	3,219	0.3219%
總計		960,000		1,000,000	100%

附註：

- 包括蘇州優順及亞商粵科，其分別不再為望塵科技的股東及成為蘇州優順認股權證及亞商粵科認股權證持有人。蘇州優順認股權證及亞商粵科認股權證已於二零二一年五月十四日獲蘇州優順及亞商粵科悉數行使。
- 創新谷及龍淵天啟各自為原股東。
- Fine Charm Ventures Limited及嘉道功程分別由龔虹嘉先生及陳春梅女士最終實益擁有。龔先生及陳女士為對方的配偶。

歷史、重組及公司架構

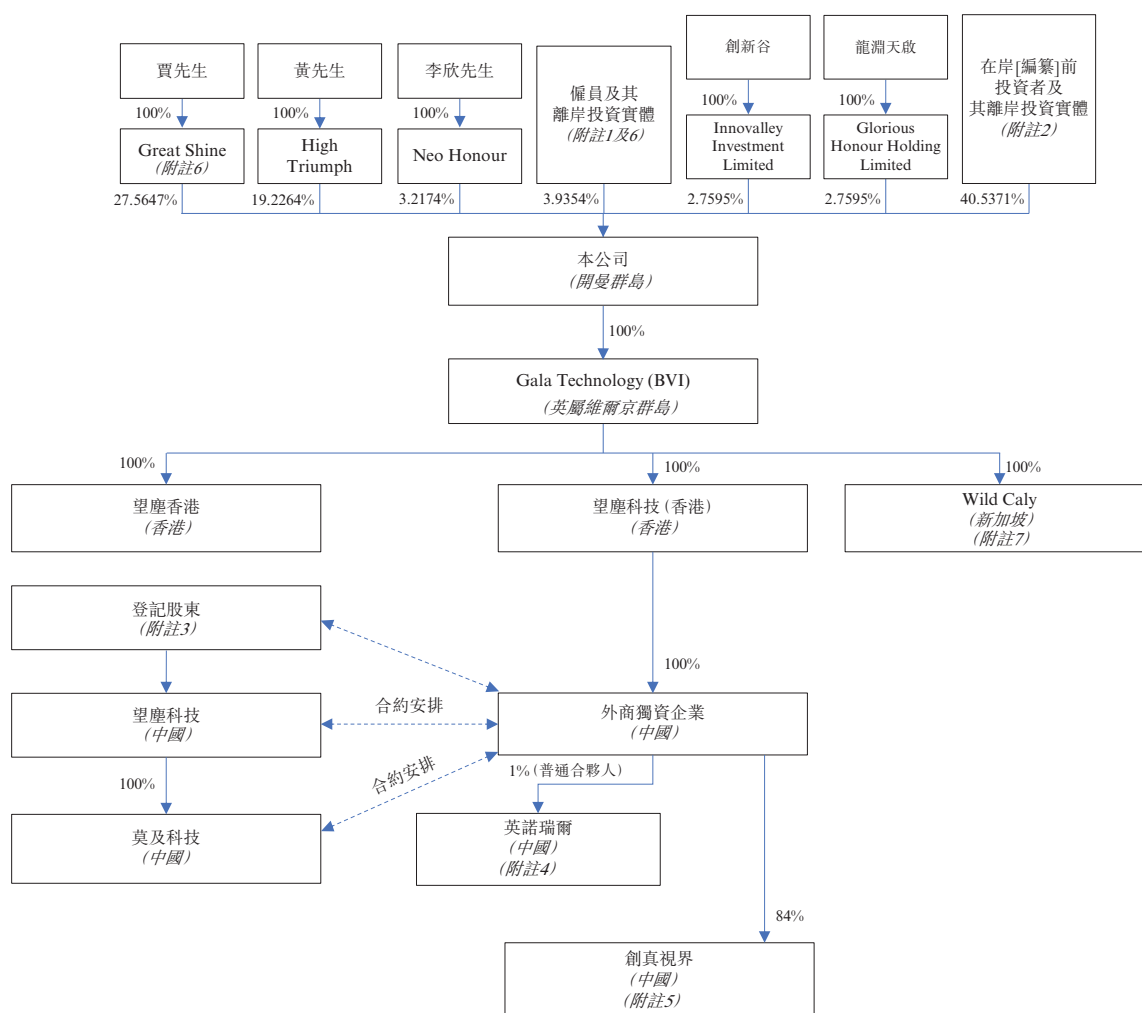
- 李欣先生為執行董事。
- 該等個人各自為本集團的高級管理層成員、僱員或前僱員，於重組前透過望諾坎普、聘望投資、望聖西羅及／或望伯納鳥(視乎情況而定)持有其於望塵科技的全部或部分間接實益權益。

同日，本公司、各名當時股東、賈先生及黃先生訂立股東協議(「開曼股東協議」)，以規管[編纂]前彼等各自對本集團的權利及責任。概無根據開曼股東協議授出特權。開曼股東協議將於[編纂]後自動終止。

公司及持股架構

本集團於重組後的持股架構

下圖顯示我們於重組後但於[編纂]及[編纂]完成前的持股架構：



歷史、重組及公司架構

附註：

1. 合共39,354股股份將如下文所載由我們的僱員(不包括董事)透過其離岸投資實體於本公司持有：

僱員姓名	離岸投資實體名稱	所持股份數目	於本公司的 持股百分比
a) 李臻洋先生	Oasis Element Holding Limited	11,741	1.1741%
b) 殷濤先生	Wishful Profit Holding Limited	11,741	1.1741%
c) 趙鑫先生	Angel Return Holding Limited	9,434	0.9434%
d) 姚嘉洛先生	Legend Crystal Holding Limited	3,219	0.3219%
e) 湯逸文先生	Perfect Fountain Holding Limited	3,219	0.3219%
	總計	39,354	3.9354%

2. 合共405,371股股份如下文所載由現有在岸[編纂]前投資者透過其離岸投資實體持有：

在岸[編纂]前 投資者姓名	離岸投資實體名稱	所持股份總數	於本公司的 持股百分比 總額
亞商投資者集團			
a) 亞商莫貝爾	Pacific Mars Holding Limited	42,449	4.2449%
b) 亞商諾輝	Genesis Fountain Holding Limited	40,000	4.0000%
c) 亞商粵科	Splendid Fame Holding Limited	18,868	1.8868%
	小計：	101,317	10.1317%
蘇州富德博及張栗滔先生			
d) 蘇州富德博	Crystal Pleasant Holding Limited	70,755	7.0755%
e) 張栗滔先生	Mighty Yellow Holding Limited	23,585	2.3585%
	小計：	94,340	9.4340%
劉先生投資者集團			
f) 追遠財富	Easy Flourish Holding Limited	70,755	7.0755%
g) 龍淵雲騰	Perfect Ranger Holding Limited	18,868	1.8868%
	小計：	89,623	8.9623%
馬先生投資者集團			
h) 深圳昀達	Absolute Bright Holding Limited	28,302	2.8302%
i) 馬國琳先生	King Venture Holding Limited	5,000	0.5000%
	小計：	33,302	3.3302%

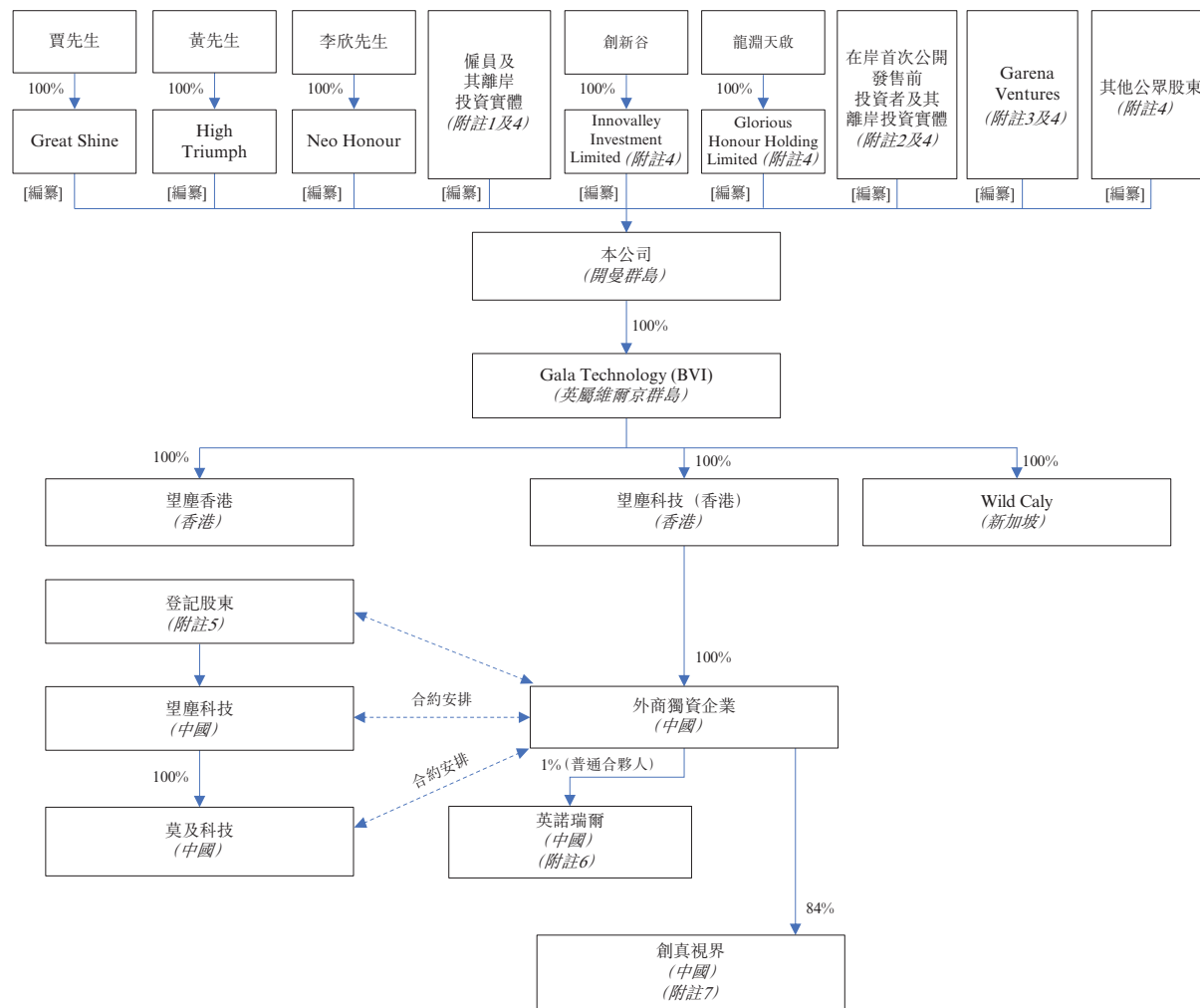
歷史、重組及公司架構

在岸[編纂]前 投資者姓名	離岸投資實體名稱	所持股份總數	於本公司的 持股百分比 總額
<i>其他</i>			
j) Tap4fun	TAP4FUN (Hong Kong) Limited	42,449	4.2449%
k) 蘇州優順	Treasure Venture Holding Limited	25,472	2.5472%
l) 嘉道功程	Fine Charm Ventures Limited	<u>18,868</u>	<u>1.8868%</u>
3.	望塵科技股權由(i)賈先生持有23.5303%；(ii)黃先生持有17.3960%；(iii)蘇州富德博及張栗滔先生持有9.4340%；(iv)劉先生投資者集團持有8.9623%；(v)亞商投資者集團持有8.2449%；(vi)望諾坎普持有6.3123%；(vii)望伯納烏持有4.9170%；(viii)Tap4fun持有4.2449%；(ix)馬先生投資者集團持有3.3302%；(x)騁望投資持有2.8874%；(xi)龍淵天啟持有2.7595%；(xii)創新谷持有2.7595%；(xiii)李欣先生持有2.3302%；(xiv)嘉道功程持有1.8868%；及(xv)望聖西羅持有1.0047%。		
4.	英諾瑞爾為一間於二零一六年十二月五日在中國成立的有限合夥企業，初始註冊資本為人民幣1,000元。成立時，英諾瑞爾由莫及科技以普通合夥人身分擁有1%權益，並由吳慶（「吳先生」），除了於英諾瑞爾擁有權益外，彼為獨立第三方）以有限合夥人身分擁有99%權益。重組後，英諾瑞爾由外商獨資企業以普通合夥人身分擁有1%合夥權益，而99%合夥權益仍然由吳先生以有限合夥人身分持有。英諾瑞爾的註冊經營範圍為(a)提供計算機技術服務；(b)電腦軟件及電子產品的研發及銷售；及(c)進出口業務。英諾瑞爾自成立以來並無業務活動。英諾瑞爾的成立宗旨為充當僱員獎勵平台，為創真視界的僱員提供機會以持有創真視界間接實益權益作為股份激勵。由於創真視界的運營及僱員在重組後已轉移至外商獨資企業，英諾瑞爾於二零二二年一月六日以人民幣1元的名義代價將創真視界的21%股權轉讓予外商獨資企業，自此不再為創真視界的股東。		
5.	於二零二一年六月九日，吳先生轉讓創真視界的3%股權予外商獨資企業，代價為人民幣1元。於二零二二年一月六日，英諾瑞爾轉讓創真視界的21%股權予外商獨資企業，代價為人民幣1元。緊隨有關轉讓後，外商獨資企業所持創真視界股權百分比由60%增至84%，而英諾瑞爾不再持有創真視界任何股權。創真視界餘下16%股權由(i)許威威（獨立第三方）持有10%；(ii)王芳（獨立第三方）持有3.5%；(iii)深圳昀達（其中一名現有[編纂]前投資者）持有2%；及(iv)鄧賀（獨立第三方）持有0.5%。		
6.	根據創辦人與王沁雯女士之間的股份獎勵安排，王沁雯女士於二零二二年六月三十日自辭去本集團僱員的職務後，已(i)促使其離岸投資實體Dawn Treasure Holding Limited以代價1港元（按名義代價基準）將5,003股股份（佔本公司已發行股本約0.5003%）轉讓予賈先生的離岸投資實體Great Shine；及(ii)以代價人民幣1元（按名義代價基準）將名下49.8%的望聖西羅合夥權益轉讓予賈先生。上述轉讓分別於二零二二年七月二十五日及二零二二年七月二十九日完成。		
7.	Wild Caly為一間於二零二二年八月三十一日在新加坡註冊成立的有限公司，股本為10,000美元，包括10,000股普通股。自註冊成立以來，Wild Caly一直由Gala Technology (BVI)全資擁有，截至最後可行日期尚未開始業務運營。		

歷史、重組及公司架構

本集團於[編纂]後的持股架構

下圖載列本集團於[編纂]及[編纂]完成及[編纂]前可換股債券獲悉數轉換後的簡化公司架構(不計及根據購股權計劃項下可予授出的任何購股權獲行使而可予發行的任何股份)：



歷史、重組及公司架構

附註：

1. 合共[編纂]股股份將如下文所載由我們的僱員（不包括董事）透過其離岸投資實體於本公司持有：

僱員姓名	離岸投資實體名稱	所持股份 數目	於本公司的 持股百分比	計入公眾 持股量 (是/否)
a) 李臻洋先生	Oasis Element Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
b) 殷濤先生	Wishful Profit Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
c) 趙鑫先生	Angel Return Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
d) 姚嘉洛先生	Legend Crystal Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
e) 湯逸文先生	Perfect Fountain Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
	總計	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	

2. 合共[編纂]股股份將如下文所載由現有在岸[編纂]前投資者透過其離岸投資實體持有：

在岸[編纂]前投資者 姓名	離岸投資實體名稱	所持股份 總數	於本公司的 持股百分比 總額	計入公眾 持股量 (是/否)
亞商投資者集團				
a) 亞商莫貝爾	Pacific Mars Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
b) 亞商諾輝	Genesis Fountain Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
c) 亞商粵科	Splendid Fame Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
	小計：	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	
蘇州富德博及張栗滔先生				
d) 蘇州富德博	Crystal Pleasant Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
e) 張栗滔先生	Mighty Yellow Holding Limited	[編纂]	[編纂]	否
	小計：	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	
劉先生投資者集團				
f) 追遠財富	Easy Flourish Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
g) 龍淵雲騰	Perfect Ranger Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
	小計：	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	
馬先生投資者集團				
h) 深圳昀達	Absolute Bright Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
i) 馬國琳先生	King Venture Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
	小計：	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	

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。

歷史、重組及公司架構

在岸[編纂]前投資者 姓名	離岸投資實體名稱	所持股份 總數	於本公司的 持股百分比 總額	計入公眾 持股量 (是/否)
<i>其他</i>				
j) Tap4fun	TAP4FUN (Hong Kong) Limited	[編纂]	[編纂]	是
k) 蘇州優順	Treasure Venture Holding Limited	[編纂]	[編纂]	是
l) 嘉道功程	Fine Charm Ventures Limited	[編纂]	[編纂]	是
	小計：	[編纂]	[編纂]	
	總計	[編纂]	[編纂]	

- 根據本金額[編纂]港元的[編纂]前可換股債券按轉換價每股[編纂]港元悉數轉換為[編纂]股股份。
- 僱員(不包括賈小東先生、黃翔先生及李欣先生，彼等為董事及本公司的核心關連人士)的離岸投資實體、創新谷、龍淵天啟及在岸[編纂]前投資者(不包括張栗滔先生，彼為望塵科技的董事及本公司的核心關連人士)的離岸投資實體、Garena Ventures及[編纂]項下[編纂]的認購人所持的股份(佔已發行股份合共約[編纂])將就上市規則第8.08條視為公眾持股量的一部分。
- 請參閱上文「公司及持股架構 — 本集團於重組後的持股架構」下表格的附註3。
- 請參閱上文「公司及持股架構 — 本集團於重組後的持股架構」下表格的附註4。
- 請參閱上文「公司及持股架構 — 本集團於重組後的持股架構」下表格的附註5。

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]後的適用禁售期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。彼等自願同意的各個禁售期如下：

- 就最大股東Great Shine而言，緊隨[編纂]後12個月期間，惟受本文件「[編纂] — [編纂] — 最大股東的承諾」一節所詳述的條款規限；

歷史、重組及公司架構

- (ii) 就相關董事及僱員的各間離岸投資實體(1) High Triumph ; (2) Neo Honour ; (3) Perfect Fountain Holding Limited ; (4) Oasis Element Holding Limited ; (5) Wishful Profit Holding Limited ; (6) Legend Crystal Holding Limited ; 及(7) Angel Return Holding Limited而言，緊隨[編纂]後12個月期間；及
- (iii) 就其他現有股東(1) Crystal Pleasant Holding Limited ; (2) Easy Flourish Holding Limited ; (3) Pacific Mars Holding Limited ; (4) TAP4FUN (Hong Kong) Limited ; (5) Mighty Yellow ; (6) Genesis Fountain Holding Limited ; (7) Absolute Bright Holding Limited ; (8) Innovalley Investment Limited ; (9) Glorious Honour Holding Limited ; (10) Treasure Venture Holding Limited ; (11) Perfect Ranger Holding Limited ; (12) Splendid Fame Holding Limited ; (13) Fine Charm Ventures Limited ; 及(14) King Venture Holding Limited而言，緊隨[編纂]後六個月期間。

以上禁售限制不適用於(其中包括)(a)根據該股東須遵從的政府機關、監管部門、法院、仲裁庭的要求或任何適用法律、規則及規例的要求而訂立或完成的任何交易；及(b)向直接或間接控制該股東或由該股東控制或共同控制的任何個人或實體轉讓股份，前提是受讓人須遵守上述相同的禁售限制。

中國監管規定

中國法律顧問已確認，中國經營實體、創真視界、英諾瑞爾及外商獨資企業的股權轉讓及註冊資本變更的所有必要政府批准及許可證已自相關中國政府部門取得，且所有相關法律程序均已根據相關中國法律及法規完成。中國法律顧問進一步告知，我們已自相關中國政府部門取得實施重組規定的所有必要批准。

中國關於外國投資者併購境內企業的規定

根據併購規定，外國投資者須在下列情況下獲得必要批准：(i)外國投資者收購境內非外商獨資企業而將該企業變更為外商獨資企業，或通過增加註冊資本的方式認購境內企業新股權而將該企業變更為外商獨資企業；或(ii)外國投資者設立外商獨資企業並通過該企業購買及運營境內企業資產，或購買境內企業資產並以該等資產設立外商獨資企業(「**受規管活動**」)。

鑒於(i)外商獨資企業為通過直接投資的方式而非本公司通過併購規定項下的併購方式設立為外商獨資企業，及(ii)重組並無涉及併購規定項下的受規管活動，經中國法律顧問告知，成立外商獨資企業及重組毋須受併購規定規限，故根據併購規定，[編纂]毋須獲得中國證監會及商務部的批准。

歷史、重組及公司架構

中國外管局登記

根據外管局頒佈的37號文(於二零一四年七月四日生效)，倘中國個人居民以其合法持有的境內及境外資產或權益向境外特殊目的公司進行投資，則須向外管局地方分支機構註冊其投資。37號文亦規定中國居民於其境外特殊目的公司進行重大事項(如更改基本資料，包括中國居民、姓名及運營期間以及股本增加或削減、股份轉讓或交換、合併或分拆)時備案變動登記。

根據外管局頒佈的13號文(於二零一五年六月一日生效)，接受外管局登記的權力由地方外管局委派予國內實體之資產及權益所在的地方銀行。

誠如中國法律顧問告知，本公司為中國居民的所有間接個人股東均已根據37號文及13號文完成初步登記。

合約安排

中國監管背景

中國外商投資活動主要受商務部及國家發改委共同頒佈及不時修訂的鼓勵目錄及負面清單規管。鼓勵目錄載列鼓勵外商投資的行業，而負面清單載列限制或禁止外商投資的行業。據中國法律顧問告知，根據二零二一年負面清單及其他適用中國法律法規，本公司受限制或禁止外商投資的業務／運營概要載列如下（「**相關業務**」）：

類別	相關業務
「禁止」互聯網文化業務	根據二零二一年負面清單，外商投資者被禁止於任何參與互聯網企業文化業務（除音樂外）的任何企業中持有權益。根據互聯網文化規定，互聯網文化業務指提供互聯網文化產品及服務活動，包括製作、複製、進口、發行及播放互聯網文化產品及其他活動。望塵科技及莫及科技的主要業務為通過手機應用程序發行及運營遊戲，屬於互聯網文化規定中的「互聯網文化活動」範疇。
「受限制」增值電信服務業務	根據《中華人民共和國電信條例》，外商投資者不得於開展增值電信服務的任何企業持有超過50%的權益。望塵科技及莫及科技的主要業務涉及發行及運營手機遊戲，屬「增值電信服務」範疇之內。望塵科技及莫及科技分別持有由廣東省通信管理局發出的提供互聯網內容的增值電信業務經營許可證（屬於互聯網內容供應商的業務範圍內）（「 互聯網信息經營許可證 」）。

我們認為，互聯網文化業務及增值電信服務業務為遊戲發行及業務運營的基本組成部分及不可或缺的部分，因為(i)據中國法律顧問確認，根據互聯網文化規定，通過手機應用程序發行及運營遊戲屬於「互聯網文化活動」範圍，根據二零二一年負面清單嚴禁外資擁有；及(ii)本集團提供的增值電信服務，連同涉及發行和運營手機遊戲的互聯網文化業務，是我

合約安排

們遊戲服務的組成部分。因此，本公司將互聯網文化業務及增值電信服務業務從其遊戲發行及運營業務中分離，並將增值電信業務經營許可證(屬於互聯網內容供應商的業務範圍內)(「**互聯網信息經營許可證**」)與望塵科技及莫及科技(其核心業務屬於二零二一年負面清單下的「禁止業務」)分開持有，並不切實可行。

有關根據中國法律及法規經營上述業務的中國公司的外資擁有權限制的更多詳情，請參閱「監管概覽」一節。

《外商投資電信企業管理規定》(2016年修訂)(由國務院於二零零一年十二月十一日頒佈，並於二零零八年九月十日及二零一六年二月六日修訂)規定，外國投資者在提供增值電信業務(包括互聯網信息業務)的公司中的出資比例不得超過50%。此外，在中國投資外商投資增值電信企業的外國投資者應當具有在境外從事增值電信業務的經驗及良好往績(「**資質要求**」)。於二零二二年三月二十九日，《國務院關於修改和廢止部分行政法規的決定》(「**決定**」)(於二零二二年五月一日生效)獲頒佈，以為修訂包括《外商投資電信企業管理規定》(2016年修訂)在內的法規的若干條文。資質要求被刪除。

根據《外商投資電信企業管理規定》(2016年修訂)的規定，根據中國法律顧問與深圳市通信管理局於二零二零年五月二十六日的面談，深圳市通信管理局確認(i)工信部或深圳市通信管理局並無就資質要求的「從事增值電信業務的過往經驗」及「在境外業務運營的良好往績」的涵義提供明確指引；(ii)倘望塵科技變為外商獨資企業(由外國投資者持有不超過50%股權)，則彼等不會批准其互聯網信息經營申請；及(iii)倘有任何外國投資者間接持有望塵科技股權，則彼等亦不會批准望塵科技的現有互聯網信息經營許可證重續。

然而，根據二零二二年修訂的最新《外商投資電信企業管理規定》，雖然外國投資者可以投資於持有互聯網信息經營許可證的實體(持有不超過50%的股權)，外商投資後的實體是否可以持有互聯網信息經營許可證，仍須由工信部進行實質及資格證明審查。於二零二二年五月二十六日，中國法律顧問(透過工信部的官方查詢熱線)再次口頭諮詢工信部，得悉就外商投資實體而言，要取得互聯網信息經營許可證仍然困難。由於決定在二零二二年五月一日才開始生效，而且並無發佈詳細的指導意見或實施指引，決定對我們的未來影響仍存在不確定性，包括我們可能需要滿足的任何具體要求。因此，本公司於最後可行日期可能不獲准持有望塵科技的股權。

合約安排

此外，儘管在中國開展網絡遊戲經營業務不再需要網絡文化經營許可證，但互聯網文化規定及負面清單仍然有效並適用於本集團。如上所述，望塵科技及莫及科技的主要業務涉及通過手機應用程序運營及發佈遊戲，這屬於互聯網文化規定下「互聯網文化活動」的範疇。根據負面清單，外國投資者不得在任何從事互聯網文化業務（音樂除外）的企業中持有股權。我們只能通過中國經營實體開展相關業務。

鑒於望塵科技及莫及科技經營的是需要互聯網信息經營許可證的外商禁止業務及外商限制業務，本公司目前不允許持有中國綜合附屬公司的任何股權。據此以及根據中國法律顧問對中國外商投資限制政策的建議，我們認為合約安排及我們的公司架構整體上被嚴格規限。我們將密切關注與決定有關的任何未來發展，並將採取一切必要的行動來遵守適用的法律、法規及具體要求或指引，包括在未來需要時重組我們的公司架構。一旦我們的業務不再被禁止或限制外商投資，並在中國法律允許的範圍內，我們將全部或部分地解除及終止合約安排。

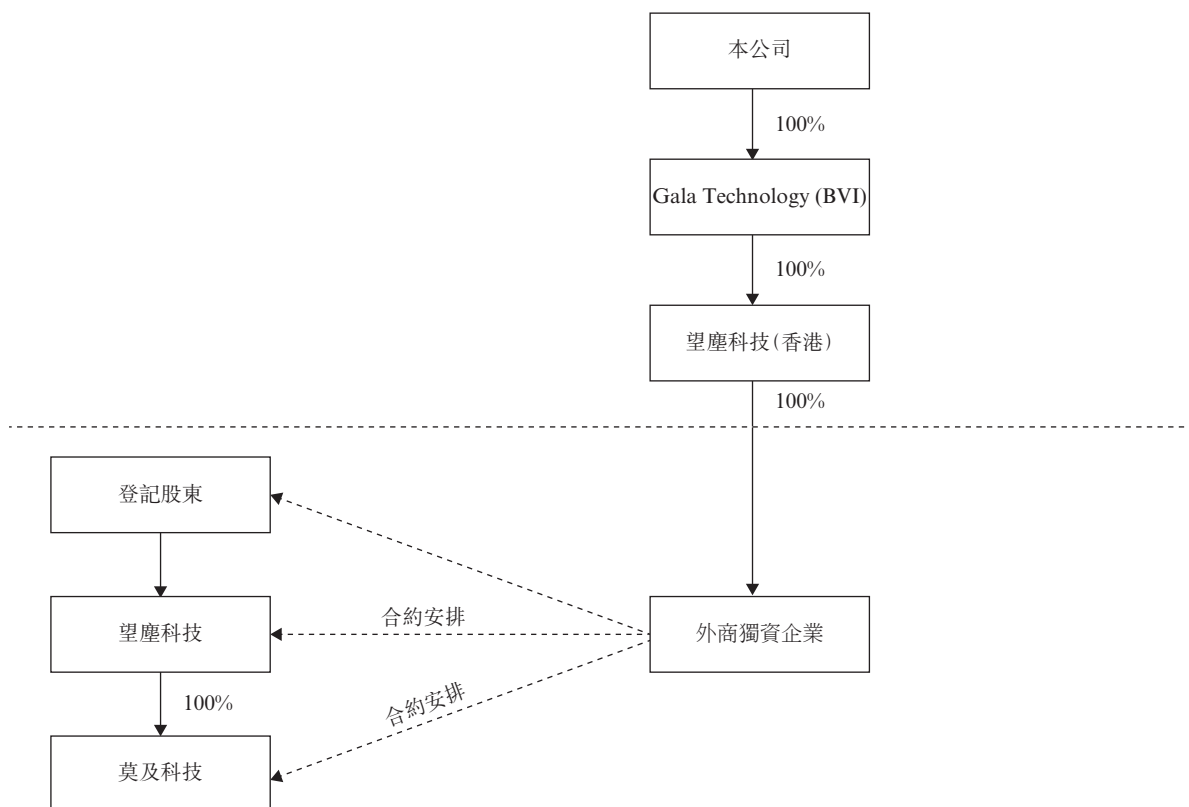
合約安排

概覽

由於我們當前運營所在行業若干領域的外商投資受上述中國現行法律法規的限制，我們確定本公司直接通過股本所有權持有中國經營實體不可行。取而代之，我們決定，按照中國受限於外商投資限制及禁令的產業的慣例，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。

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。



附註：

1. 外商獨資企業提供技術支援、諮詢服務及其他服務以換取望塵科技及莫及科技的服務費。請參閱「合約安排 — 獨家業務合作協議」一節。
2. 登記股東簽署獨家購股權協議，以支持外商獨資企業收購望塵科技的全部或部分股權及／或資產。望塵科技簽署獨家購股權協議，以支持外商投資企業收購莫及科技全部或部分股權及／或資產。請參閱「合約安排 — 獨家購股權協議」一節。
3. 登記股東簽署授權書，以支持外商獨資企業行使於望塵科技的全部股東權利。望塵科技簽署授權書，以支持外商獨資企業行使其於莫及科技的唯一股東權利。請參閱「合約安排 — 授權書」一節。
4. 登記股東就望塵科技的全部股權以外商獨資企業為受益人授予優先擔保權益。望塵科技就莫及科技的全部股權以外商獨資企業為受益人授予優先擔保權益。請參閱「合約安排 — 股權質押協議」一節。
5. 賈先生、黃先生、李欣先生及馬國琳先生（各為登記股東，為個人及有配偶）（「相關個人股東」）各自的配偶簽署以外商獨資企業為受益人的承諾。請參閱「合約安排 — 配偶承諾」一節。

合約安排

6. 截至最後可行日期，望塵科技由下列各方持有以下的概約股權：(i) 賈先生持有23.5303%；(ii) 黃先生持有17.3960%；(iii) 蘇州富德博及張栗滔先生持有9.4340%；(iv) 劉先生投資者集團持有8.9623%；(v) 亞商投資者集團持有8.2449%；(vi) 望諾坎普持有6.3123%；(vii) 望伯納烏持有4.9170%；(viii) Tap4fun持有4.2449%；(ix) 馬先生投資者集團持有3.3302%；(x) 騁望投資持有2.8874%；(xi) 龍淵天啟持有2.7595%；(xii) 創新谷持有2.7595%；(xiii) 李欣先生持有2.3302%；(xiv) 嘉道功程持有1.8868%；及(xv) 望聖西羅持有1.0047%。

合約安排項下協議及其他主要條款概要

以下載列構成合約安排的各項具體協議。

獨家業務合作協議

根據外商獨資企業與望塵科技訂立日期為二零二一年五月十三日的獨家業務合作協議，以及外商獨資企業與莫及科技訂立日期為二零二二年十一月十五日的獨家業務合作協議（統稱「獨家業務合作協議」），望塵科技及莫及科技同意委任外商獨資企業為其獨家服務供應商，包括但不限於技術支援、軟件開發、維護及更新、業務管理諮詢、營銷及宣傳服務、租賃、轉讓或出售設備或物業及其他服務。為換取該等服務，望塵科技及莫及科技須支付服務費，有關款項為望塵科技及莫及科技綜合溢利總額的100%，經扣除望塵科技及莫及科技及其聯屬實體於上一財政年度的任何累計虧絀、經營成本、開支、稅項及其他法定供款。

於獨家業務合作協議年期內，外商獨資企業享有與望塵科技及莫及科技業務運營有關的一切經濟利益，對於望塵科技及莫及科技的債務或其他義務及風險，不負法律責任。外商獨資企業可透過銀行委託貸款或其他貸款方式向望塵科技及莫及科技提供財務援助，必要時另行訂立協議。

獨家業務合作協議亦規定，外商獨資企業對於履行獨家業務合作協議期間產生或增設的所有知識產權擁有專有所有權、權利及利益。此外，未經外商獨資企業事先書面同意，望塵科技及莫及科技不得於獨家業務合作協議年期內，直接或間接受由任何第三方提供獨家業務合作協議所涵蓋的相同或任何類似服務，望塵科技及莫及科技亦不得與任何第三方建立類似獨家業務合作協議所建立的合作關係。外商獨資企業可委任其他方提供獨家業務合作協議項下的服務。

獨家業務合作協議將繼續有效，除非(a)根據獨家業務合作協議的規定終止；(b)外商獨資企業事先以書面通知；或(c)外商獨資企業、望塵科技或莫及科技的業務經營續期未獲有關政府機關批准或同意，屆時獨家業務合作協議將於該業務經營年期屆滿時終止。

合約安排

獨家購股權協議

根據外商獨資企業、望塵科技及登記股東訂立日期為二零二一年五月十三日的獨家購股權協議，以及外商獨資企業、莫及科技及其唯一股東望塵科技於二零二二年十一月十五日訂立的獨家購股權協議（統稱「獨家購股權協議」），外商獨資企業擁有不可撤銷及獨家購買權，由外商獨資企業全權及絕對酌情決定在中國法律允許之範圍內，隨時及不時向登記股東購買或指定一名或多名人士購買彼等於望塵科技的全部或任何部分股權，並向望塵科技購買其在莫及科技的全部或部分股權。代價應為適用中國法律允許的最低價格。

登記股東、望塵科技及莫及科技承諾，其中包括：

- 未經外商獨資企業事先書面同意，不得以任何方式補充、變更或修改組織章程細則，增加或減少其註冊資本，或以其他方式更改其註冊資本架構，倘登記股東或望塵科技分別向望塵科技或莫及科技增加注資，登記股東或望塵科技承諾並確認，新增股權應受限於獨家購股權協議項下的購股權；
- 彼等應按良好的財務及商業標準及慣例維持望塵科技及莫及科技的企業存續，並通過審慎有效地開展其業務及處理其事務來獲得及保持所有必要政府執照及許可；
- 未經外商獨資企業事先書面同意，彼等不得且應促使其附屬公司不以任何方式出售、轉讓、抵押或處置望塵科技及莫及科技的任何資產、業務、經營權、收入的合法權益；
- 未經外商獨資企業事先書面同意，望塵科技及莫及科技不得招致、繼承、擔保或承受任何債務，惟在日常業務過程中而並非透過貸款產生的應付款項除外；
- 彼等總應在日常業務過程中經營望塵科技及莫及科技的所有業務，以維持其資產價值，並避免任何可能對望塵科技及莫及科技的經營狀況及資產價值造成不利影響的行為或疏忽；
- 未經外商獨資企業事先書面同意，彼等不得促使望塵科技及莫及科技簽立任何重大合約，惟於日常業務過程中訂立的合約除外；
- 未經外商獨資企業事先書面同意，彼等不得促使望塵科技及莫及科技向任何人士提供任何貸款或信貸，或為任何第三方的債務提供任何抵押或擔保；

合約安排

- 彼等須應外商獨資企業的要求，向外商獨資企業提供有關望塵科技及莫及科技的業務運營及財務狀況的資料；
- 如外商獨資企業提出要求，彼等須就望塵科技及莫及科技的資產及業務向外商獨資企業接納的保險公司購買及維持保險，其保額及種類與經營類似業務的公司相同；
- 未經外商獨資企業事先書面同意，彼等不得促使或允許望塵科技及莫及科技與任何人士作出合併、聯合、收購或投資；
- 如發生或可能發生任何與望塵科技及莫及科技的資產、業務或收益有關的訴訟、仲裁或行政程序，彼等應立即通知外商獨資企業；
- 為維護望塵科技及莫及科技對其所有資產的所有權，彼等應簽立所有必要或適當的文件、採取一切必要或適當行動，並提出所有必要或適當投訴，或就一切索賠提出必要的適當抗辯；
- 未經外商獨資企業事先書面同意，望塵科技及莫及科技不得以任何方式向其股東分派股息，惟在外商獨資企業提出書面要求後，望塵科技及莫及科技應立即向其股東分派所有可分派溢利；
- 應外商獨資企業要求，彼等須委任外商獨資企業指定的任何人士為望塵科技及莫及科技的董事、監事及高級管理層，及／或罷免望塵科技及莫及科技的任何現任董事、監事及高級管理層，並執行所有相關的決議及備案程序。外商獨資企業有權要求登記股東、望塵科技及莫及科技作出相關更換；
- 未經外商獨資企業書面同意，望塵科技及莫及科技不得從事任何與外商獨資企業或其聯屬公司構成競爭的業務；
- 除非中國法律另有規定，否則望塵科技及莫及科技未經外商獨資企業事先書面同意，不得解散或清盤；
- 倘登記股東、望塵科技或莫及科技未能根據適用法律履行其稅務責任，以致妨礙外商獨資企業行使獨家購股權協議項下的購股權，則外商獨資企業有權要求莫及科技、望塵科技或其股東履行稅務責任；及
- 莫及科技、登記股東及望塵科技須促使望塵科技及莫及科技的附屬公司遵守適用於本節所訂明適用於望塵科技及莫及科技的契諾（如適用），因為根據有關條文，該等附屬公司為望塵科技及莫及科技。

合約安排

此外，登記股東及望塵科技契諾，其中包括：

- 未經外商獨資企業事先書面同意，彼等不得出售、轉讓、抵押或以任何其他方式處置登記股東所持有望塵科技股權或望塵科技所持有莫及科技股權中的任何法定或實益權益，或容許就該等權益增設產權負擔，惟根據獨家購股權協議、股權質押協議及授權書所存置的權益除外；
- 未經外商獨資企業事先書面同意，登記股東及望塵科技須分別促使望塵科技及莫及科技的股東大會及／或董事（或執行董事）不批准以任何其他方式出售、轉讓、抵押或處置登記股東所持有望塵科技股權或望塵科技所持有的莫及科技股權中的任何法定或實益權益，或允許以任何抵押權益作為產權負擔，惟根據獨家購股權協議、股權質押協議及授權書所存置權益除外；
- 未經外商獨資企業事先書面同意，登記股東及望塵科技須分別促使望塵科技及莫及科技的股東大會或者董事（或執行董事）不批准與任何人士作出合併或聯合，或收購或投資；
- 如發生或可能發生任何與登記股東持有的望塵科技股權或望塵科技所持有莫及科技股權有關的訴訟、仲裁或行政程序，彼等須立即通知外商獨資企業；
- 彼等須促使望塵科技或莫及科技的股東大會或董事（或執行董事）根據獨家購股權協議投票贊成轉讓股權，並採取任何及所有其他外商獨資企業可能要求的行動；
- 在保持彼等對望塵科技及莫及科技的擁有權所需的範圍內，彼等須簽立一切必要或適當文件、採取一切必要或適當行動、提出一切必要或適當投訴，以及就一切申索提出必要或適當的抗辯；
- 彼等須應外商獨資企業的要求，委任外商獨資企業的任何指定人士為望塵科技及莫及科技的董事及高級管理層；

合約安排

- 在履行本協議及其他法律文件時，彼等不得簽署任何可能與望塵科技、莫及科技及／或其附屬公司或外商獨資企業及其指定人士有利益衝突的文件或作出任何承諾；或不得因行為或疏忽以致外商獨資企業與其股東之間出現任何利益衝突。如有上述利益衝突（外商獨資企業有權單方面決定是否發生該等利益衝突），彼等應在外商獨資企業或其指定人士的同意下，盡快採取措施消除相關利益衝突。倘彼等拒絕採取措施消除利益衝突，則外商獨資企業有權行使獨家購股權協議項下的購股權；
- 彼等應同意簽立與獨家購股權協議、股權質押協議及授權書相類似的獨家購股權協議、股權質押協議及授權書，並承諾不會採取任何與其他股東所簽立文件相抵觸的行動；就望塵科技及莫及科技的任何其他股東根據相關股東獨家購股權協議向外商獨資企業及／或指定人士轉讓望塵科技及莫及科技的股權而言，彼等放棄其所有優先購買權（如有）；
- 彼等須在中國法律允許的範圍內，迅速將任何溢利、利息、股息或清盤所得款項捐贈予外商獨資企業或外商獨資企業指定的任何其他人士；
- 彼等須嚴格遵守獨家購股權協議的條文及外商獨資企業、登記股東、莫及科技及望塵科技共同或分別簽立的其他合約的條文，履行本協議及相關合約項下的責任，以及避免任何可能影響其有效性及可強制執行性的行動或遺漏。倘登記股東或望塵科技對獨家購股權協議所規限的股權或股權質押協議或授權書下的股權擁有任何剩餘權利，登記股東則不得行使有關權利，除非根據外商獨資企業的書面指示則當別論。

登記股東及望塵科技亦已承諾，倘外商獨資企業根據中國適用法律行使獨家購股權協議項下的購股權以分別收購望塵科技及莫及科技的股權（經扣除／扣繳相關稅項（如有）），彼等將於登記股東或望塵科技分別收到代價及支付／扣繳相關稅項（如有）後十（10）日內，向外商獨資企業或外商獨資企業之指定人士免費捐贈彼等收到的任何代價。

獨家購股權協議將繼續有效，除非在登記股東與望塵科技分別持有的望塵科技及莫及科技全部股權已轉讓予外商獨資企業或其委任人的情況下終止。

合約安排

股權質押協議

根據外商獨資企業、望塵科技及登記股東訂立日期為二零二一年五月十三日的股權質押協議，以及日期為二零二二年十一月十五日的股權質押協議（統稱「**股權質押協議**」），登記股東及望塵科技同意將彼等各自於望塵科技及莫及科技的所有股權質押予外商獨資企業，作為合約安排項下的任何及全部有抵押債務的抵押擔保，以及作為彼等履行合約安排項下責任的保證。於質押期內，外商獨資企業有權收取望塵科技及莫及科技股權所產生的任何股息或其他可分派利益。

以外商獨資企業為受益人的質押於向有關工商行政管理機關完成登記後生效，並繼續有效至登記股東、莫及科技及望塵科技於合約安排下的所有合約責任已全面履行及於合約安排下的所有有抵押債務已悉數支付為止。

一旦發生違約事件（如股權質押協議所規定），除非於外商獨資企業向登記股東、望塵科技及／或莫及科技發出通知要求糾正有關違約事件後20日內成功解決並令外商獨資企業信納，否則外商獨資企業有權要求登記股東及／或望塵科技立即支付所有合約安排項下應付的未償還款項及／或出售已抵押股權，以償還任何應付外商獨資企業的未償還款項。

截至最後可行日期，股權質押協議項下的承諾已被登記。

授權書

登記股東已簽立日期為二零二一年五月十三日的授權書，以及望塵科技已簽立日期為二零二二年十一月十五日的授權書（統稱「**授權書**」），據此，登記股東及望塵科技不可撤回地委任外商獨資企業及其委任人（包括但不限於外商獨資企業的董事及彼等的繼承人及取代董事的清盤人，但不包括非獨立人士或可能引致利益衝突的人士）作為彼等的獨家代理及實際受權人，以代表彼等就有關望塵科技及莫及科技的所有事宜行事，並根據中國法律及組織章程細則行使彼等各自作為望塵科技及莫及科技登記股東的所有權利。該等權利包括：(i) 建議、召開及出席股東大會；(ii) 接收任何召開股東大會及相關討論程序的通知；(iii) 代表登記股東及望塵科技以股東身份簽立及交付任何書面決議案；(iv) 親自或委派受委代表就股東大會所討論的任何事項（包括但不限於出售、轉讓、抵押、質押或出售任何或全部資產）進行投票；(v) 出售、轉讓、質押或以其他方式處置任何或全部股權；(vi) 提名、選舉、指定或委任法定代表、董事、總經理、財務總監、監事及其他高級管理人員；(vii) 監督經營業績、批准年度預算或宣派股息及隨時查閱財務資料；(viii) 代表股東簽立及交付任何書面決議案及會

合約安排

議記錄；(ix)批准向政府主管機關提交任何登記文件；(x)代表股東就清盤事宜行使投票權；(xi)倘解散或清盤，首先，外商獨資企業及／或其授權人士有權行使所有股東權利，包括但不限於就任何解散或清盤作出決議、委任及委派清盤小組成員及／或其受委代表、批准清盤計劃及清盤報告；第二，登記股東及望塵科技同意將登記股東及望塵科技在公司解散清盤期間作為股東應取得及已取得的全部資產無償轉讓予外商獨資企業或其指定人士，並指示清盤小組直接將上述資產交付予外商獨資企業及／或其指定人士；第三，倘根據當時適用的中國法律上述轉讓須包括代價，則除附帶代價的資產轉讓及直接交付外，登記股東及望塵科技進一步同意以適當方式將代價悉數退還予外商獨資企業及／或其指定人士，以確保外商獨資企業及／或其指定人士不會蒙受任何損失；(xii)倘望塵科技或莫及科技的董事或經理以損害望塵科技、莫及科技或其股東利益的方式行事，以股東身份對相關董事或經理提出訴訟或採取其他法律行動；(xiii)批准修訂組織章程細則；及(xiv)行使組織章程細則或有關法律及法規賦予股東的任何其他權利。

登記股東及望塵科技各自己承諾，其將不會採取任何違反合約安排及授權書的目的或意向的行動，及將避免採取任何可能導致外商獨資企業及望塵科技、莫及科技或其附屬公司之間出現任何利益衝突的行動或遺漏。登記股東及望塵科技各自己進一步承諾，未經外商獨資企業事先書面同意，其將不會使用從望塵科技或莫及科技取得的任何資料從事與望塵科技、莫及科技或其聯屬公司構成競爭或可能構成競爭的任何業務。

只要登記股東各自持有望塵科技的股權，由登記股東簽立的授權書將不可撤銷及一直有效。只要望塵科技持有莫及科技的股權，由望塵科技簽立的授權書將不可撤銷及一直有效。

相關個人股東確認

相關個人股東各自己確認：(i)其配偶已獲悉獨家購股權協議、股權質押協議及授權書；(ii)其股權為其個人財產，並不構成共同財產；(iii)其配偶同意其有權自行決定處理其股權而毋須其配偶同意，並自行享有獨家購股權協議、股權質押協議及授權書項下的權利及履行其責任。倘其配偶與彼離婚，彼持有的內資公司股權為其個人財產，並不構成其配偶與彼的共同財產，彼將採取措施確保履行獨家購股權協議、股權質押協議及授權書，並不會採取任何違反獨家購股權協議、股權質押協議及授權書的行動；及(iv)如彼身故、喪失行為能力或其他任何事件導致其無法行使其在望塵科技中的股東權利，其繼承人將繼承其在本授權書下的所有權利及責任。

合約安排

配偶承諾

相關個人股東的配偶(如適用)已簽署日期為二零二一年五月十三日的承諾書(「**配偶承諾**」)，表明(i)相關個人股東於相關登記股東的權益(連同當中的任何其他權益)並不屬於共同財產的範圍，(ii)其對相關個人股東的該等權益並無權利或控制權，亦不會對該等權益作出任何申索；(iii)確認相關個人配偶可進一步修訂或終止合約安排，而毋須獲其授權或同意；及(iv)如其因任何原因而獲轉讓其配偶持有的任何股份，其將受合約安排約束，並遵守作為望塵科技股東的責任，以及簽署一切必要文件及採取一切必要行動，以確保合約安排妥善履行。

合約安排項下的其他主要條款

爭議解決

合約安排項下的每份協議載有爭議解決條文。根據有關條文，倘因履行合約安排或就合約安排而產生任何爭議，任何一方均有權提交相關爭議予華南國際經濟貿易仲裁委員會依據當時有效的仲裁規則及程序進行仲裁。仲裁將於深圳進行。仲裁裁決為最終裁決且對各方有約束力。爭議解決條文亦規定，仲裁庭可頒令任何補救措施，包括禁制性救濟(如禁止進行業務活動或強制轉移資產的禁令)、具體履行合約責任、有關望塵科技及莫及科技股權或資產的補救措施及命令望塵科技及莫及科技清盤。在中國法律允許的範圍內，在等待仲裁庭成立或其他適當條件下，任何一方均可向有管轄權的法院尋求救濟，而該等法院有權給予初步禁制性救濟或其他非正審補救辦法，以促成仲裁。訂約方同意，香港、開曼群島、中國及望塵科技及莫及科技主要資產所在地的法院均被視為具有管轄權。

然而，中國法律顧問告知，根據中國法律，上述條文可能無法執行。舉例而言，仲裁庭無權授出該等禁制性救濟，亦無法根據中國現行法律下令將望塵科技及莫及科技清盤。此外，海外法院(如香港及開曼群島)授予的臨時補救措施或強制執行令在中國可能不獲承認或不可強制執行。

基於上述者，倘望塵科技、莫及科技或登記股東違反任何合約安排，我們可能無法及時獲得足夠的補救措施，而我們有效控制我們的中國經營實體及進行我們的業務的能力可能受到重大不利影響。詳情請參閱本文件「風險因素 — 與合約安排有關的風險」一節。

合約安排

利益衝突

登記股東及望塵科技各自已於授權書中作出不可撤回的承諾，以處理合約安排可能出現的潛在利益衝突。詳情請參閱上文「— 授權書」分段。

繼承

合約安排所載的條文對相關個人股東的繼承人亦具約束力，猶如繼承人乃合約安排的簽署方。根據《中華人民共和國民法典》，繼承人包括配偶、子女、父母、兄弟姐妹、祖父母及外祖父母，而繼承人的任何違反行為將被視為違反合約安排。一旦違反合約安排，外商獨資企業可向繼承人強制執行其權利。根據合約安排，個人股東的任何繼承人須因個人股東身故、喪失行為能力或在其他情況下影響其行使作為望塵科技登記股東的權利而繼承其於合約安排項下的任何及所有權利及責任，猶如該繼承人為該合約安排的簽署方。

根據獨家購股權協議的條款，相關個人股東各自已承諾，倘其身故或喪失行為能力或發生任何其他事件可能影響其行使望塵科技的權利及責任，其繼承人或在相關個人股東的承諾中指定為其繼承人的人士將被視為合約安排的一方，並承擔個人股東在合約安排項下的所有權利及責任。

基於上述情況，中國法律顧問認為，(i)即使相關個人股東喪失能力、身故、破產(如適用)或離婚，合約安排亦為本集團提供保障；及(ii)相關個人股東喪失能力、身故、破產(如適用)或離婚將不會影響合約安排的有效性，而外商獨資企業可向該等股東的繼承人強制執行其於合約安排下的權利。

分擔虧損

根據相關中國法律及法規，本公司及外商獨資企業依法毋須分擔中國經營實體的虧損或向中國經營實體提供財務支援。中國經營實體亦為有限公司，且須獨自以其擁有的資產及物業為其自身債務及虧損負責。外商獨資企業擬於認為必要時持續向中國經營實體提供財務支援或協助中國經營實體取得財務支援。此外，鑒於本集團通過持有所需中國運營牌照及批文的中國經營實體於中國進行絕大部分業務經營，且其財務狀況及經營業績根據適用會計準則併入本集團財務報表，倘中國經營實體蒙受虧損，本公司的業務、財務狀況及經營業績將會受到不利影響。

合約安排

然而，獨家購股權協議規定，未經外商獨資企業事先書面同意，望塵科技及莫及科技不得(其中包括)(i)以任何方式出售、轉讓、抵押或處置其任何資產或業務、經營權、收入的合法權益；(ii)簽立任何合約，惟於日常業務過程中簽立的合約除外；(iii)向任何人士提供任何貸款或信貸，或為任何第三方的債務提供任何抵押或擔保；(iv)以任何方式補充、更改或修訂組織章程細則，增加或減少其註冊資本，或以其他方式更改註冊資本的架構；(v)促使或允許與任何人士作出合併、聯合、收購或投資；(vi)以任何方式向其股東派發股息，除非獲外商獨資企業書面要求則當別論；及(vii)從事與外商獨資企業或其聯屬公司構成競爭的任何業務。因此，由於協議內的有關限制性條文，望塵科技及莫及科技遭受虧損對外商獨資企業及本公司造成的潛在不利影響更可限制於一定水平。

清盤

根據獨家購股權協議，倘中國法律規定進行強制清盤，則望塵科技及莫及科技的股東須在中國法律許可之範圍內，將彼等從清盤收取的所得款項作為饋贈送予外商獨資企業或其指定人士。

保險

本公司並未為涵蓋與合約安排有關的風險投保。

確認

截至最後可行日期，我們在依據合約安排透過中國經營實體經營業務方面並未遭到任何中國監管部門干預或阻撓。

我們調整或解除合約安排的情況

倘相關業務不再屬於目錄下的禁令或限制類或受限於適用法律規定的外商投資准入的若干條件及許可，且我們可根據中國法律、法規及政策合法經營我們的業務，則外商獨資企業將行使獨家購股權協議項下的認購期權，以收購望塵科技及莫及科技的股權／資產，並解除合約安排，惟須經過任何申請或批准程序及相關政府部門的批准。

合約安排的合法性

基於以上所述，我們相信，嚴謹制定合約安排旨在達致業務目的，以及減少與中國相關法律及法規的潛在衝突。中國法律顧問告知，於簽立合約安排後：

- (a) 合約安排下的各份協議均受中國法律規管，且各方均已妥為簽立；

合約安排

- (b) 根據中國法律，合約安排下的各協議均為有效、合法及具約束力，惟以下各項除外：(1) 爭議解決條文，該條文規定(i) 仲裁庭可頒令任何補救措施，包括禁制性救濟(如禁止進行業務活動或強制轉移資產的禁令)、具體履行合約責任、有關望塵科技及莫及科技股權或資產的補救措施及命令望塵科技及莫及科技清盤；(ii) 在中國法律允許的範圍內，在等待仲裁庭成立或其他適當條件下，任何一方均可向有管轄權的法院尋求救濟，而該等法院有權給予初步禁制性救濟或其他非正審補救辦法，以促成仲裁；及(iii) 在不違反適用法律的情況下，香港、開曼群島(即本公司的註冊成立地點)、深圳(即望塵科技及莫及科技的註冊成立地點)及其他司法權區(即望塵科技、莫及科技或本公司的主要資產所在地)的法院應被視為具有管轄權。中國法律顧問告知，根據中國法律，上述爭議解決條文可能無法執行；及(2) 該條文規定：(i) 倘望塵科技及莫及科技解散或清盤，各登記股東及望塵科技須分別將其於公司解散及清盤期間作為望塵科技及莫及科技股東應取得及已取得的全部資產無償轉讓予外商獨資企業或其指定人士，並指示清盤小組直接將上述資產交付予外商獨資企業及／或其指定人士；(ii) 倘根據當時適用的中國法律上述轉讓須包括代價，則除附帶代價的資產轉讓及直接交付外，股東同意以適當方式將代價悉數退還予外商獨資企業及／或其指定人士，以確保外商獨資企業及／或其指定人士不會蒙受任何損失。中國法律顧問告知，倘進行中國法律規定的強制清盤或破產清盤，則根據中國法律，上述條文可能無法執行；
- (c) 合約安排下的各份協議的訂約方有權及有能力簽立協議及履行彼等各自的責任。合約安排下的各份協議對協議各方均具有約束力，且任何協議均並無違反《中華人民共和國民法典》所訂明「違反法律、行政法規的強制性規定」、「惡意串通損害他人合法權益」或「違背公序良俗」的規定；
- (d) 合約安排並無違反望塵科技、莫及科技或外商獨資企業的組織章程細則的任何條文；
- (e) 各合約安排的簽立、交付、生效及實施均已取得中國政府部門的一切必要批准、授權或同意，且該等批准、授權或同意繼續有效，惟以下各項除外：
- (i) 股權質押協議項下擬進行的任何股份質押須向當地市場監管當局登記；

合約安排

- (ii) 股權質押代理出售任何已質押的股份須經中國監管機關批准及／或登記；
- (iii) 合約安排下的知識產權轉讓或許可須向中國監管機關登記；
- (iv) 行使購股權以於日後收購獨家購股權協議項下的股權或資產，須向中國監管機關取得相關批准、登記或存檔(如適用)；及
- (v) 根據合約安排爭議解決條文作出的仲裁裁決／禁制性補救措施須獲中國法院許可後，方能進行該等裁決或補救措施。

然而，我們獲中國法律顧問告知，中國現時及未來的法律及法規的詮釋及應用存在重大不確定因素。因此，概不保證中國監管機關日後將不會採取與上述中國法律顧問的意見相悖或不同的觀點。

儘管上文所述，於二零二零年五月二十六日，獨家保薦人的代表、中國法律顧問及獨家保薦人的中國法律顧問向深圳市通信管理局作出諮詢。中國法律顧問已告知我們，(i) 深圳市通信管理局為本公司主要業務活動的主管政府機關；及(ii) 基於該等諮詢，採納合約安排根據適用中國法律及法規不大可能被視為無效或失效，且不會受到挑戰或因違反相關中國法律及法規而受罰。

基於上述分析及中國法律顧問的意見，董事認為，採納合約安排根據適用中國法律及法規不大可能被視為無效或失效。請參閱「風險因素 — 與合約安排有關的風險」一節。

合約安排的會計處理方面

中國經營實體的財務業績綜合入賬

根據獨家業務合作協議，訂約方同意，作為外商獨資企業提供服務的代價，望塵科技及莫及科技須向外商獨資企業支付服務費。服務費為望塵科技及莫及科技綜合溢利總額的100%，經扣除望塵科技、莫及科技及彼等聯屬實體於上一財政年度的任何累計虧蝕、經營成本、開支、稅項及其他法定供款。外商獨資企業有權定期收取或審閱中國經營實體的賬目。

此外，根據獨家購股權協議，外商獨資企業就向登記股東及望塵科技分派股息或任何其他款項上擁有全權合約控制權，因為在作出任何分派前，必須事先獲得外商獨資企業的書面同意。倘登記股東及望塵科技收取任何收入、溢利分派或股息，彼等須在適用的中國法律允許的範圍內，立即將該等收入、溢利分派或股息轉讓或支付予外商獨資企業或外商獨資企業指定的任何其他人士，作為獨家業務合作協議項下服務費的一部分。由於合約安排，外商

合約安排

獨資企業可有效控制、確認及收取中國經營實體業務及運營的絕大部分經濟利益。因此，中國經營實體被視為本公司的受控結構實體，並由本公司進行合併。中國經營實體業績綜合入賬的基準於本文件附錄一所載會計師報告附註2.2(a)中披露。

董事意見

基於上文所述，董事認為，由於訂立合約安排旨在使本集團能在中國受外商投資限制及禁止的行業中經營業務，故合約安排乃量身定製。董事相信，合約安排屬公平合理，因為(i)合約安排乃按公平基準磋商及簽立；(ii)透過與外商獨資企業(我們於中國註冊成立的附屬公司)訂立獨家業務合作協議，中國經營實體將可從我們獲得更好的經濟及技術支援，並於[編纂]後享有更佳的市場聲譽；及(iii)多間其他公司使用類似安排以達致相同目的。

中國對外商投資立法的發展情況

外商投資法

《中華人民共和國外商投資法》(「**外商投資法**」)於二零二零年一月一日生效，取代《中外合資經營企業法》、《中外合作經營企業法》及《外資企業法》。外商投資法構成外商在中國投資的法律基礎。制定外商投資法旨在進一步擴大開放，大力促進外商投資及保護外國投資者合法權益。根據外商投資法，中國對外商投資管理採用國民待遇和負面清單制度，負面清單將由國務院不定期發佈(或批准發佈)。負面清單列明禁止或限制外商投資的行業。外商不得投資於禁止投資的行業，而外商投資於限制投資的行業，則必須符合負面清單所規定的若干條件。負面清單以外的領域，按照內外資一致的原則實施管理。於二零一九年十二月二十六日，國務院頒佈《中華人民共和國外商投資法實施條例》(「**實施條例**」)，自二零二零年一月一日起施行。實施條例規定，外商投資於負面清單上的行業，應遵守負面清單中有關股權、高級管理人員及其他事宜的特別管理措施。

外商投資法界定外商投資為外國投資者在中國直接或間接進行的投資活動，並訂明應被視為外商投資的具體情況。此外，外商投資法規定，外商投資包括外國投資者根據法律、行政法規及國務院規定的條文以任何其他方式在中國進行的投資。中國法律顧問確認，外商投資法並無訂明合約安排屬一種外商投資。本集團實施合約安排，旨在遵守中國法律法規，

合約安排

並讓本公司取得中國經營實體現時所經營業務的實質控制權，並收取其產生的絕大部分經濟利益。就此而言，董事及中國法律顧問認為，倘無其他已頒佈的國家法律、行政法規或行政規則禁止或限制合約安排的運作或影響合約安排的合法性，於最後可行日期，外商投資法及中國對外商投資的近期法規發展，均不會對本集團業務運營和合約安排及合約安排下各項協議造成重大不利影響，而合約安排的合法性及有效性亦不會受到影響，因此，於最後可行日期，透過合約安排採用VIE架構並不構成本公司[編纂]的法律障礙。在此事上，獨家保薦人並不知悉有任何情況與董事及中國法律顧問的意見相抵觸。

負面清單

二零二一年負面清單第6條說明(「**第6條**」)規定，「在《外商投資准入負面清單》的禁止領域內從事業務的境內企業，倘尋求在境外發行及上市其股份，須完成審查程序，並取得國家有關主管部門的批准，外國投資者不得參與企業經營管理，其持股比例以外國投資者境內證券投資管理的有關規定為準。」於二零二二年一月十八日，國家發改委召開新聞發佈會，進一步明確第6條的立場，發言人在發佈會上明確表示第6條僅適用於境內企業尋求境外直接發行及上市的情況(即H股上市)。另外，於二零二一年十二月二十四日，中國證監會就實施境外上市管理規定草案及境外上市備案辦法草案召開新聞發佈會，據此，該法例將遵循法不溯及既往的原則，並會提供正式過渡期。因此，中國法律顧問認為，截至最後可行日期，二零二一年負面清單第6條說明僅適用於中國境內公司的直接境外發售。通過合約安排採用VIE架構的境外上市構成間接境外發售(如本公司[編纂])，並不屬於第6條的範圍，故並不受有關條文規限。因此，截至最後可行日期，本公司將不會僅因為負面清單而被禁止於未來集資。

此外，中國法律顧問認為，於最後可行日期，現行有效的中國法律法規概無規定本公司須就建議[編纂]完成中國證監會的任何審批、核實或備案程序。

有關我們面臨與合約安排有關的進一步風險詳情，請參閱「風險因素 — 與合約安排有關的風險」一節。

合約安排

遵守合約安排

本集團已採取以下措施，確保本集團於實施合約安排及遵守合約安排時有效經營業務：

- (1) 實施及遵守合約安排過程中出現的重大問題或政府機關的任何監管查詢將於發生時呈報董事會審閱及討論(如有需要)；
- (2) 董事會將至少每年一次審閱履行及遵守合約安排的整體情況；
- (3) 本公司將於年報中披露其履行及遵守合約安排的整體情況；及
- (4) 本公司將於必要時委聘外部法律顧問或其他專業顧問，協助董事會審閱合約安排的實施情況、審閱外商獨資企業及中國經營實體的法律合規情況，以處理合約安排引致的具體問題或事宜。

業 務

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%。手機運動遊戲市場可分為手機運動模擬遊戲市場及手機對戰運動遊戲市場。其中手機運動模擬遊戲市場主要包括手機運動管理模擬遊戲市場及手機運動動作模擬遊戲市場。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亦排名第二，市場份額約為12.4%。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市場是線上運動遊戲市場的一部分，專指模擬現實體壇動態的線上運動遊戲，在平板電腦及智能手機等可攜式裝置上為用戶提供身臨其境的遊戲體驗。於二零二一年，線上運動遊戲市場佔中國整體網絡遊戲市場約2.7%。線上運動遊戲市場目前較為分散，有眾多相對小型而市場影響力不大的公司，且由最大市場業者主導，其佔二零二一年按收益計線上運動遊戲市場份額約19.6%。我們僅次於市場領導者(按二零二一年手機運動遊戲收益計)，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。

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。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。

借助我們開發四款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

業 務

立寶貴的策略關係，包括國際知名運動聯盟、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。

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，以善用彼等的地方資源及用戶群，發行及推廣我們的遊戲。我們相信，與有關第三方發行平台及第三方發行商之間的穩定及健康合作關係，促進了我們的遊戲於中國及海外市場的高效分銷。

此外，為了拓展我們的手機運動遊戲在全球的版圖，我們與Garena訂立戰略夥伴關係，其為領先的全球網絡遊戲開發商及發行商，亦為一間新加坡成立的全球消費者互聯網公司的一份子，該公司運營三種核心業務，覆蓋數字娛樂、電商及數字支付及金融服務。根據我們的合作，我們相信Garena可作為我們在海外市場進行全球擴展的穩固基礎。董事致力與Garena維持合作關係，旨在通過Garena在海外市場運營的網站及平台不時進一步營銷和推廣我們的遊戲。我們相信與Garena的戰略合作夥伴關係會為我們帶來全球市場潛力。

作為一個遊戲運營商，在遊戲發佈後，我們將根據用戶資料及統計數據持續監察及分析遊戲的績效及運行情況，以便深入了解用戶行為。透過調整廣告活動或激勵措施，我們力求通過鼓勵用戶在遊戲中購買虛擬道具，將現有及新用戶轉化為付費用戶，從而最大限度地提高變現潛力。我們在遊戲的整個生命週期中不斷維護、升級及優化我們的遊戲。我們對我們的遊戲進行定期檢討，以檢測及修復技術問題，並在糾正錯誤及技術升級後發佈優化版本。我們相信，我們在優化遊戲運營方面傾注的努力將有助推動用戶參與，留住現有用戶及吸引新用戶。

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，即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。

業 務

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	%
《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》 ⁽¹⁾	7,205	1.9	857	0.2	—	—	—	—	—	—
《戀愛吧！偶像》 ⁽¹⁾	759	0.2	672	0.2	—	—	—	—	—	—
總計	378,630	100.0	404,745	100.0	459,851	100.0	180,974	100.0	294,775	100.0

* 少於0.1%

附註：

(1) 已終止經營遊戲。已終止經營遊戲的進一步詳情，請參閱「— 遊戲儲備 — 已終止經營遊戲」。

下表載列於所示期間按地理位置⁽²⁾劃分的充值金額⁽¹⁾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 ⁽³⁾	40,240	10.8	36,162	8.7	113,323	23.5	22,928	12.7	80,159	25.8
總計	373,122	100.0	416,007	100.0	482,415	100.0	180,645	100.0	311,111	100.0

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遊戲時的IP地址決定。

(3) 包括首次註冊遊戲時IP地址位於中國以外(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。

憑藉我們成功開發及運營流行手機運動遊戲及我們與不同的第三方發行平台及發行商的合作，加上我們與享譽世界的知識產權持有人的戰略關係、強大的研發能力及全面的數據分析能力以及內部專業團隊的支持，我們相信通過我們的不懈努力，我們能成為中國領先的手機運動遊戲開發商、發行商及運營商之一。

業 務

競爭優勢

我們相信下列競爭優勢有助我們於往績期間的增長，並將繼續支持我們進一步鞏固在中國手機運動遊戲市場的地位：

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。

我們為一間立足於中國的手機運動遊戲開發商及運營商。於二零二一年，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%，而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%。

自二零一三年成立以來，我們一直從事開發及運營各種流行手機運動遊戲，側重運動模擬遊戲。截至最後可行日期，我們開發及運營四款不同語言版本的手機運動遊戲。我們透過二零一四年七月推出的首款旗艦遊戲《足球大師》累積了用戶群。此為我們第一款手機運動管理模擬遊戲，於最後可行日期有超過1,200名來自國際知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部的真實足球運動員，包括FIFPro、祖雲達斯足球俱樂部、巴黎聖日耳門足球俱樂部及多蒙特足球俱樂部。依仗《足球大師》的成功，我們於二零一七年九月開發並推出第二款旗艦手機運動管理模擬遊戲《NBA籃球大師》。《NBA籃球大師》為一款籃球管理模擬遊戲，就此我們已向NBA及NBPA取得知識產權特許，為中國、香港、澳門及台灣的用戶提供真實的籃球管理體驗。我們於二零二零年四月推出《最佳11人 — 冠軍球會》，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。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型號的展示畫面獲特別介紹。此四款手機運動遊戲足證我們開發高質手機運動遊戲的能力，遊戲在中國及海外手機運動遊戲市場均廣受歡迎。

即使我們持續從現有手機遊戲組合中獲得經常性收益，我們致力於根據市場表現及反饋不斷升級現有手機運動遊戲，添置新功能、關卡及角色，以及開發新手機運動遊戲。與其推出眾多不同類型及目標市場的遊戲來測試市場接受度，本公司的策略是集中本集團資源及精力開發和運營少數高質量的手機運動遊戲，以確保每款遊戲在各方面保持高質量，如遊戲內容的吸引力、畫面及遊戲場景的複雜性。我們定期推出遊戲升級及更新，結合現實世界中運動員及球隊的動態變化，以滿足用戶的需求，使我們的手機運動遊戲的內容與現實同步，藉以實現手機運動遊戲更長的生命週期，並保持我們在手機運動遊戲行業的競爭優勢。

業 務

此外，在我們籌備推出的新手機運動遊戲《*MLB*棒球大師》的開發過程中，我們已聘請一名前中國國家棒球隊成員兼中國的國家級裁判以及一名美國棒球教練，作為策略顧問加入遊戲開發團隊，為遊戲的設計、開發及運營作出貢獻，以期從職業棒球運動員及球迷的角度優化遊戲體驗。董事相信，我們在優化用戶體驗方面的執著及不斷努力，可加強我們的競爭實力，使我們在中國及海外市場的遊戲用戶都能通過具吸引力的遊戲內模擬功能，與現實世界體育賽事的動態發展同步。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。

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。

我們認為一款有吸引力的手機運動遊戲的重要特色之一在於這款遊戲所描繪的運動員是否知名及逼真，不僅是從其外觀角度，亦從其在遊戲中的表現角度。基於此原因，手機運動模擬遊戲開發商必須取得及持續持有知名運動聯盟、運動協會或運動俱樂部的知識產權特許，以提供運動員的照片、真實數據及表現概況，務求創造出逼真而有吸引力的遊戲內容。

運動聯盟、運動協會及運動俱樂部選擇其授權合作夥伴的程序較為嚴格，以確保特許合作夥伴製作的最終產品真正反映球員及聯盟本身的形象，得以保障其聲譽及避免品牌混淆及劣質化的潛在風險。為求從知識產權持有人成功獲得知識產權特許，我們需要符合一系列標準，當中涉及(其中包括)註冊資本、財務狀況、遊戲知名度、開發能力及品牌聲譽。根據弗若斯特沙利文報告，知識產權特許為運動模擬遊戲的重要元素，因該等遊戲旨在模擬受歡迎的運動聯盟、運動協會及運動俱樂部以為其用戶創造一種沉浸感。因此，取得著名知識產權持有人的知識產權的門檻對新運動模擬遊戲開發商構成入行門檻。一般而言，著名知識產權持有人在挑選遊戲開發商合作時非常審慎，因其不願意市上湧現過多品質低劣的授權遊戲，這會威脅到或可能損害其長期聲譽及商譽。透過與該等著名知識產權持有人磋商、取得及持續重續特許協議時我們展示出來的實力，我們相信，這可視作其對我們實力及品牌的肯定及認可。憑藉我們的創辦人、董事及高級管理層在與知識產權持有人磋商及溝通方面的經驗及專長，配合我們於遊戲開發及運營的卓越往績及向廣大用戶發行遊戲的能力，截至最後可行日期，我們已成功向國際知名運動聯盟、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)取得及一直重續知識產權特許，力證我們的實力。截至最後可行日期，我們已從國際知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部取得4、2、7及2項知識產權特許，分別用於開發及運營《*足球大師*》、《*NBA*籃球大師》、《*最佳11人 — 冠軍球會*》及《*最佳球會*》遊戲。有關該等知識產權特許的詳情，請參閱「業務模式 —

業 務

獲取知識產權特許」一節。展望未來，我們致力與有關知識產權持有人保持穩定的業務關係，其知識產權特許一般每年重續一次。通過從此等著名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部獲得及持續重續知識產權特許，我們獲授其商標及產品的合法使用權，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、運動員姓名及圖像的權利，從而使我們可豐富遊戲內容、場景、球員及圖像。我們相信，這種與知識產權持有人(包括知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部)的寶貴戰略合作關係可讓我們展示實力，進一步提升及製作出逼真而吸引的手機運動遊戲內容。

此外，根據弗若斯特沙利文報告，於二零二一年十二月三十一日，中國市場上僅推出四款已取得NBA知識產權特許的籃球主題模擬遊戲。其中，《NBA籃球大師》在二零二一年按收益計的市場份額位居第二。同樣，於二零二一年十二月三十一日，中國市場上僅推出14款已取得FIFPro知識產權特許的足球主題模擬遊戲(FIFPro為足球迷群體中最受歡迎的運動聯盟之一)。《最佳11人 — 冠軍球會》及《足球大師》在二零二一年按收益計的市場份額分別排名第四及第五。有關於二零二一年十二月三十一日在中國市場上推出已取得NBA知識產權特許的四款籃球主題模擬遊戲及於二零二一年十二月三十一日在中國市場上推出已取得FIFPro知識產權特許的足球主題模擬遊戲的更多詳情，請參閱「行業概覽 — 競爭格局分析」一節。董事相信，儘管中國線上運動遊戲市場分散且競爭激烈，我們在知識產權持有人嚴格挑選程序之下獲得知識產權特許的能力讓我們處於手機運動遊戲行業的有利市場位置。

我們擁有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。

我們的研發實力是業務成功的重要因素之一。自二零一三年成立以來，我們一直鍥而不捨建立及加強我們的研發能力，以追求技術進步，並在手機運動遊戲中創造更吸引力的遊戲場景及視覺效果方面，有進一步的突破。於往績期間，我們的研發開支總額佔總收益的比例分別約為10.6%、11.2%、13.6%及12.7%。藉此我們已建立一支緊密協作的內部研發團隊，其由擁有技術專長的人才及專家組成。於最後可行日期，我們的研究及開發團隊共有227人。我們的研發團隊以執行董事黃翔先生為首，彼在電子工程行業方面具備淵博知識及擁有超過11年經驗，在遊戲及軟件開發方面積累深厚的知識及豐富經驗。黃先生及我們的研發團隊擁有紮實的行業知識及專業技能為手機運動遊戲開發定制設計及引擎。

多年來，我們已開發多項技術優化遊戲於移動裝置的表現並應用該等先進技術，例如人工智能技術、競技場渲染引擎，自動3D面部模組以及動態及物理引擎，以提高我們的手機運動遊戲的沉浸式及互動用戶體驗。特別是，我們已開發場館渲染引擎，以提升及優化遊戲畫面的渲染效果，例如草地、球場觀眾、比賽時球員的面部表情及肌肉活動的細緻度，以及球員球衣的紡織面料動態等。這樣自主研發的創新引擎讓我們能為用戶提供逼真的球賽體驗。再者，我們亦開發3D重建技術，即InnoReal，為一個360度的高速攝像系統。該系統

業 務

協助收集體育賽事期間的所有運動圖像，並以同步方式生成動態3D模型輸出。通過使用有關系統，我們能進一步有效提高及優化遊戲場景的渲染效果。此外，我們亦開發自動3D人臉模型，通過精密處理數據庫中的球員2D圖像，能創建高度細緻的球員面部表情。我們相信自主研發的人工智能技術(包括隨機模型，可用於隨時預測及模擬遊戲中瞬息萬變的情況，務求同步調整球員在球賽中的動態)令我們在競爭對手中脫穎而出。

一款成功的運動動作模擬遊戲少不了流暢的遊戲玩法，我們已於開發新運動動作模擬遊戲(例如《最佳球會》)時融入專門針對運動功能的先進人工智能技術。我們的人工智能技術以優化遊戲玩法的兩大關鍵領域為目標——虛擬球員的動作流暢度及運動團隊的組建。人工智能技術不僅讓用戶對虛擬球員的手動操控及遊戲內物件的移動更為暢順，亦確保虛擬團隊的組建流暢，以模仿現實運動團隊的成立。憑藉先進的人工智能技術，我們的新運動動作模擬遊戲將令用戶透過使用手動操控功能，虛擬體驗現實運動錦標賽。此外，我們改善了動作及物理引擎，優化用戶手動動作的即時畫面反映。再者，我們提升了渲染技術，增強虛擬球員及體育場館的解像度。成功結合先進的人工智能技術、動作及物理引擎以及渲染技術為我們的關鍵競爭優勢之一，令我們的遊戲優勝於市場上其他類似運動模擬遊戲。

再者，我們研發工作的成功部分有賴與中國及海外知名大學的合作。舉例而言，我們與一間中國大學建立了聯合實驗室，以開發可擷取2D影像的3D模型，在我們的遊戲中有效地生成3D內容。我們亦與德國一間大學合作優化電腦網絡，以提高效率。通過使用該等技術，我們能夠製作出引人入勝的遊戲場景及視覺效果，從而提高用戶的娛樂體驗。展望未來，我們的研發團隊致力緊貼科技發展，並努力在我們的手機運動遊戲中帶來3D技術功能的進一步突破。

此外，我們已開發一套完善的數據收集系統，為我們監測用戶行為及遊戲數據提供堅實的數據庫。我們收集的數據包括遊戲時間、遊戲回合數、遊戲活動水平、技能級數進度、遊戲特定功能的使用頻率。於最後可行日期，我們已建立一支高效銷售及營銷團隊，由53名人員組成，負責持續收集、組織及分析用戶資料。我們致力精簡數據分析平台，並分析我們收集的大量遊戲數據，以優化盈利策略。通過集中數據平台，我們能編製納入每日活躍用戶、每付費用戶平均收益等關鍵績效指標的數據報告，集中管理不同遊戲的海量數據，監察及分析用戶行為以提供有效的遊戲開發策略，評估用戶對新遊戲或遊戲內虛擬道具的接受程度，以及分析不同用戶群體的喜好及需求。通過數據分析，我們能了解用戶在遊戲中的行為模式，並識別出關鍵績效驅動因素、具吸引力的虛擬道具及其他需要改進之處。

業 務

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。

我們能實施有效的盈利策略，為旗下手機運動遊戲挽留核心忠實群體及付費用戶，將彼等於遊戲內的消費提到最高。例如，我們會於不同節日或慶典例如農曆新年、國慶假期、雙十一購物節及聖誕等期間，舉辦宣傳活動以刺激用戶在遊戲內消費。另外亦會於每月及每季推出銷售組合，打折出售虛擬道具，及每日登錄獎勵，藉此保留用戶，提高用戶黏性。我們的盈利策略成效顯著，反映於二零一九年至二零二一年《足球大師》、《NBA籃球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》的年度每付費用戶平均收益穩定上升。尤其《足球大師》的總體每付費用戶平均收益穩定增長，由二零一九年的人民幣682元增加至二零二零年的人民幣1,053元及二零二一年的人民幣1,371元，即期內複合年增長率約41.8%。就《NBA籃球大師》而言，總體每付費用戶平均收益亦有所增長，由二零一九年的人民幣372元增加至二零二零年的人民幣403元及二零二一年的人民幣464元，即複合年增長率約11.7%。自二零二零年四月推出以來，《最佳11人 — 冠軍球會》的總體每付費用戶平均收益由二零二零年的人民幣259元增加約30.1%至二零二一年的人民幣337元，並進一步增加約48.4%至截至二零二二年六月三十日止六個月的人民幣500元。此外，根據弗若斯特沙利文報告，截至二零二一年十二月三十一日止三個年度及截至二零二二年九月三十日止九個月，現有遊戲的平均每週用戶留存率通常相等於或高於行業平均水平。有關行業平均每週用戶留存率的詳情，請參閱本節「競爭」一節。有關現有各款手機運動遊戲的盈利策略、運營數據及每週用戶留存率，詳情請參閱「— 現有遊戲組合」。

此外，我們擁有具成本效益的廣告及營銷能力以爭取新用戶。於往績期間，本集團每吸納一名用戶成本分別約為人民幣8.7元、人民幣10.4元、人民幣7.0元及人民幣12.8元。截至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，每吸納一名新用戶成本較高，乃主要由於(i)《最佳11人 — 冠軍球會》於二零二零年四月推出，本集團因此於截至二零二零年十二月三十一日止年度增加廣告及營銷開支，以獲得及擴大當時的新遊戲在其推出期及初始增長期的用戶群；及(ii)截至二零二二年六月三十日止六個月，本集團在各種線上平台(如Facebook、Google、Tiktok及Twitter)開展大規模的線上廣告活動，以在香港、南韓、越南及日本等海外市場推廣我們的《最佳11人 — 冠軍球會》。我們努力不懈，按業務策略於國內外市場積極宣傳現有遊戲及開發中的新遊戲，爭取累積更廣泛用戶群，藉由彼等將盈利策略發揮至極限。有關我們的廣告及營銷策略，請參閱本節「— 現有遊戲組合」，以了解詳情。憑藉高效的盈利策略及具成本效益的廣告及營銷能力，我們於往績期間展示了穩定的收益增長。

我們由經驗豐富及竭誠投入的管理團隊帶領。

我們的創始人及高級管理人員(包括執行董事)在線上運動遊戲市場擁有豐富經驗及深厚認識。創始人之一兼行政總裁賈小東先生在遊戲行業的經驗超過10年。賈先生主要負責制定本集團的整體業務方向及策略規劃。其遠見卓識對我們業務策略規劃及執行有重大貢獻。創始人之一兼執行董事黃翔先生在電子工程行業的經驗超過11年，在遊戲及軟件開發方面

業 務

積累紮實知識及豐富經驗。彼對我們開發成功招牌手機運動遊戲功不可沒，並協助監督運營及技術工作，包括本集團的產品開發及知識管理。執行董事李欣先生於二零一六年四月加入本集團，擁有約八年管理及運營科技公司的經驗，對管理公司架構及人力資源的貢獻重大。我們的業務佳績亦得益於主要由曾科先生、郭宇恆先生及趙鑫先生組成的專業高級管理團隊的努力。研發部副總裁曾科先生於二零一四年四月加入本集團，主要負責本集團的項目管理及引擎開發。彼在遊戲開發上功勞極大。產品副總裁郭宇恆先生於二零一八年十一月加入本集團，在本集團的產品研發及規劃方面有所建樹。本集團副總裁趙鑫先生於二零一六年四月加入本集團，於策略規劃及管理方面擁有逾十年經驗。彼主要負責監督本集團於國內外市場的業務發展。我們亦擁有一支強勁的研發團隊，成員包括高技能遊戲設計師、藝術設計師、程式編寫員、關卡設計師、音效工程師及測試工程師。

我們的核心管理及執行團隊合作長達九年，穩健可靠，團結一致，形成相互合作的協同效應，務求不斷開發及提升我們的手機運動遊戲。我們的核心管理及執行團隊不僅對手機運動遊戲行業具有創新思維及敏銳的洞察力，而且具有強大執行力並對成功充滿渴求。我們的核心管理團隊全體成員親力親為，全心投入開發遊戲，推動從決策乃至執行的效率。

策略

我們擬採取以下策略，旨在維持市場地位及擴大我們的市場份額，以實現可持續增長：

我們將與運動聯盟、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。

我們與知識產權持有人(包括著名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部)建立寶貴的策略關係，以取得商標及圖像的合法使用權及製作出引人入勝的遊戲內容，此乃我們於手機運動模擬遊戲行業成績斐然的關鍵所在。因此，我們計劃與該等知識產權持有人維持長期合作關係，藉此取得開發手機運動遊戲的知識產權。例如，於最後可行日期，我們就《*NBA籃球大師*》與NBA及NBPA訂有知識產權特許協議，就《*足球大師*》與FIFPro、祖雲達斯足球俱樂部、巴黎聖日耳門足球俱樂部及多蒙特足球俱樂部訂有知識產權特許協議，以及就《*最佳11人 — 冠軍球會*》與FIFPro、祖雲達斯足球俱樂部、拜仁慕尼黑足球俱樂部、曼城足球俱樂部、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訂有知識產權特許協議。

業 務

下表載列於最後可行日期我們四款現有手機運動遊戲的現有知識產權特許詳情及其續期情況：

遊戲	現有知識產權特許	現有知識產權特許有效期	於最後可行日期的現有知識產權特許續期狀況	現有知識產權特許性質及地域範圍
《足球大師》	FIFPro	二零二零年四月一日至 二零二三年四月一日	知識產權特許協議已獲重續 並且有效	非獨家，全球
	巴黎聖日耳門足球俱樂部	二零二一年十月一日至 二零二三年九月三十日	知識產權特許協議已取得 並且有效	非獨家，全球
	多蒙特足球俱樂部	二零二二年四月一日至 二零二三年三月三十一日	知識產權特許協議已取得 並且有效	非獨家，全球
	祖雲達斯足球俱樂部	二零二二年七月一日至 二零二三年六月三十日	知識產權特許協議已取得 並且有效	非獨家，全球
《NBA籃球大師》	NBA	二零一九年十月一日至 二零二四年九月三十日	知識產權特許協議已獲重續 並且有效	非獨家， 中國、香港、 澳門、台灣
	NBPA	二零一八年十月二十九日至 二零二四年九月三十日	知識產權特許協議已獲重續 並且有效	非獨家， 中國、香港、 澳門、台灣
《最佳11人 — 冠軍球會》	FIFPro	二零二一年九月一日至 二零二三年八月三十一日	知識產權特許協議已獲重續 並且有效	非獨家，全球
	曼城足球俱樂部	二零二一年一月一日至 二零二三年一月一日 ⁽¹⁾	知識產權特許協議已獲重續 並且有效	非獨家，全球
	祖雲達斯足球俱樂部	二零二一年七月一日至 二零二三年六月三十日	知識產權特許協議已獲重續 並且有效	非獨家，全球
	拜仁慕尼黑足球俱樂部	二零二二年七月一日至 二零二三年六月三十日	知識產權特許協議已獲重續 並且有效	非獨家，全球
	巴黎聖日耳門足球俱樂部	二零二一年十月一日至 二零二三年九月三十日	知識產權特許協議已獲重續 並且有效	非獨家，全球
	多蒙特足球俱樂部	二零二二年四月一日至 二零二三年三月三十一日	知識產權特許協議已取得 並且有效	非獨家，全球
	巴塞羅那足球俱樂部	二零二二年六月十五日至 二零二四年六月三十日	知識產權特許協議已取得 並且有效	非獨家，全球
	《最佳球會》	FIFPro	二零二二年七月十四日至 二零二五年七月十四日	知識產權特許協議已取得 並且有效
曼城足球俱樂部	二零二二年一月一日至 二零二四年十二月三十一日	知識產權特許協議已取得 並且有效	非獨家，全球	

附註：

(1) 截至最後可行日期，我們已就知識產權特許的重續與曼城足球俱樂部達成主要條款的初步諒解。

業 務

下文載列我們截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度就四款現有手機運動遊戲取得及重續與著名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部訂立的特許安排的估計投資金額明細：

	估計投資總額 (人民幣千元)
《NBA 籃球大師》知識產權特許	39,133
《足球大師》知識產權特許	7,303
《最佳11人 — 冠軍球會》知識產權特許	69,275
《最佳球會》知識產權特許	<u>21,170</u>
總計	<u>136,881</u>

就四款現有手機運動遊戲，我們於截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度取得及重續與知名運動聯會、運動協會及運動俱樂部的各項特許安排的估計投資金額乃參考我們取得及重續有關知識產權特許的過往支出而釐定。由於我們尋求與現有知識產權持有人保持互惠互利的業務關係以維持現有遊戲內容，我們預計，為取得及重續特許安排而即將進行的投資金額將維持於與過往金額相似的穩定水平。

我們相信以專門知識及往績作為堅實基礎，我們能夠透過延續現有知識產權特許及獲取新知識產權特許持續有效開發極具娛樂及商業價值的新手機運動遊戲。借助我們的市場地位及開發《足球大師》、《NBA 籃球大師》、《最佳11人 — 冠軍球會》及《最佳球會》等運動模擬遊戲的經驗，我們將繼續專注於開發優質的手機運動遊戲。特別是，在各類運動的普及及市場趨勢的推動下，以及利用我們在開發及運營《足球大師》、《NBA 籃球大師》、《最佳11人 — 冠軍球會》及《最佳球會》的經驗，我們正在開發《MLB 棒球大師》、《NBA 操作籃球》及《NFL 橄欖球大師》遊戲。

《MLB 棒球大師》

根據弗若斯特沙利文報告，棒球在美國及日本等國家歷史悠久。舉例而言，二零二一年北美、日本、南韓及台灣的棒球迷累計分別約為86百萬人、77百萬人、29百萬人及17百萬人。MLB為美國一個成熟及受歡迎的職業棒球聯盟。二零二一年北美、日本、南韓及台灣的棒球手機遊戲市場規模分別為約255百萬美元、318百萬美元、194百萬美元及108百萬美元。預期二零二六年北美、日本、南韓及台灣的有關市場將增加至分別約798百萬美元、825

業 務

百萬美元、583百萬美元及308百萬美元，反映棒球於該等地方日益受歡迎而且擁躉基礎具有龐大增長潛力。於最後可行日期，我們正在與MLB和MLBPA進行磋商，並已就獲得《MLB棒球大師》的知識產權特許與MLB達成初步共識，並已與MLBPA簽訂條款表，預計將於二零二二年十二月或二零二三年一月落實。

《NFL橄欖球大師》

除棒球外，橄欖球的擁躉基礎在海外市場亦有增長。例如，二零二一年北美的橄欖球球迷人數累計約為36百萬人。NFL為成熟的橄欖球聯盟，具有卓越的成功商業模式以吸引忠實橄欖球迷，因此在海外(如北美)具有運動商業化的巨大潛在娛樂市場。此外，在北美，橄欖球手機遊戲的市場規模於二零二一年約為1,625百萬美元，預期於二零二六年將增加至2,434百萬美元，複合年增長率為8.4%。我們計劃於二零二三年下半年與NFL及NFLPA展開正式磋商，以獲得《NFL橄欖球大師》的知識產權特許，預計將在二零二四年第一季前落實。

《NBA操作籃球》

我們計劃於二零二三年上半年與NBA及NBPA開展有關取得《NBA操作籃球》知識產權特許的正式磋商，預期將在二零二三年下半年前落實。

我們預計將於二零二二年十二月或二零二三年一月推出《MLB棒球大師》。《NBA操作籃球》於二零二三年下半年前後推出，《NFL橄欖球大師》於二零二四年下半年前後推出。有關該等正在開發的新手機運動遊戲的更多資料，請參閱本節「遊戲儲備 — 新遊戲」。

甄選知識產權特許的主要標準包括：(a)運動聯盟、運動協會及運動俱樂部與我們開發手機運動遊戲的關聯性；(b)運動聯盟、運動協會及運動俱樂部的知名度及口碑；及(c)取得相關知識產權特許的整體成本。一旦擁有該等知識產權特許，我們將擁有使用其專屬知識產權的正當權利，包括但不限於使用其品牌名稱、商標、場館圖像、品牌應用手冊、球衣、個別球員的姓名及圖像，從而能夠豐富遊戲內容、場景、球員及圖像。董事認為，本集團能夠取得有關《NBA操作籃球》及《NFL橄欖球大師》的所需知識產權特許，原因如下：(i)本集團分別自二零一六年及二零一八年與NBA及NBPA建立長期業務關係，以開發及發行《NBA籃球大師》。考慮到與NBA及NBPA建立業務關係以來，本集團在取得及更新知識產權特許方面，一直能履行嚴格的檢查及盡職審查程序，而未有出現任何中斷或商業糾紛，且於二零二二年三月，NBPA已初步表示有意就我們的新籃球主題遊戲授出獨立許可協議，董事有信心可從NBA及NBPA獲得《NBA操作籃球》的相關知識產權特許，惟需先進行正式商業條款磋商及審定許可協議；及(ii)與NBA及NBPA類似，NFL及NFLPA均為美國運動聯盟，旨在推動相關運動的全球商業化，而本集團在與不同國際知名運動聯盟、運動俱樂部和運動協會接洽，成功履行其具體申請程序(如盡職審查、公司宣傳和談判以獲得及重續相關的知識產權特許)方面，累積了豐富的管理經驗及良好往績。董事因此認為，本集團可從NFL及NFLPA取得《NFL橄欖球大師》的相關知識產權特許，惟需要先進行正式商業條款磋商及審定許可協議。為於正式推出遊戲前，減少不必要的知識產權特許版權費，我們計劃於

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。

業 務

遊戲預定的正式推出日期前六至十二個月左右，方聯絡相關知識產權持有人展開正式磋商。董事認為，就《NBA操作籃球》及《NFL橄欖球大師》分別展開正式磋商後，本集團能夠取得遊戲各自所需的知識產權特許，而經考慮上述因素，獨家保薦人並不知悉有任何情況與上述董事意見相抵觸。

下表載列截至最後可行日期為開發三款新手機運動遊戲將取得的新知識產權特許詳情及與知識產權持有人磋商的狀況：

遊戲	新知識產權特許	性質及地域範圍	知識產權特許的預計有效期	截至最後可行日期與知識產權持有人磋商的狀況
《MLB棒球大師》	MLB	非獨家全球	五年	達成初步協議，預計將於二零二二年十二月或二零二三年一月落實
	MLBPA	非獨家全球	五年	已簽訂條款書，預計將於二零二二年十二月或二零二三年一月正式確定知識產權特許協議
《NBA操作籃球》	NBA	非獨家北美、大中華區	三年並可再續約兩年，或五年	計劃於二零二三年上半年展開磋商
	NBPA	非獨家全球	三年並可再續約兩年，或五年	計劃於二零二三年上半年展開磋商
《NFL橄欖球大師》	NFL	非獨家北美	三年並可再續約兩年，或五年	計劃於二零二三年下半年展開磋商
	NFLPA	非獨家北美	三年並可再續約兩年，或五年	計劃於二零二三年下半年展開磋商

業 務

下文載列我們截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度就三款開發中的新手機運動遊戲(包括《MLB棒球大師》、《NFL橄欖球大師》及《NBA操作籃球》)向著名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部取得所需知識產權特許的估計投資金額明細：

	估計投資總額 (人民幣千元)
《MLB棒球大師》知識產權特許	19,611
《NFL橄欖球大師》知識產權特許	19,200
《NBA操作籃球》知識產權特許	23,837
總計	62,648

我們截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度就三款新手機運動遊戲向知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部取得知識產權特許的估計投資金額，乃參考據我們所知與相若運動聯盟、運動協會及運動俱樂部訂立的類似安排的市場價格，以及我們為現有手機運動遊戲取得相關知識產權特許的過往支出而釐定，因為若干新手機運動遊戲將需要從現有手機運動遊戲的相同知識產權持有人取得知識產權特許。舉例而言，我們已向NBA及NBPA取得《NBA籃球大師》的知識產權特許，並計劃獲取《NBA操作籃球》的相同知識產權特許。為了從新知識產權持有人取得知識產權特許，我們參考市場上類似的安排及我們對潛在知識產權持有人的初步討論及磋商來估計投資金額。董事認為，為我們正在開發的新遊戲取得知識產權特許的估計投資總額誠屬合理，其與我們為現有相若遊戲取得知識產權特許的歷史成本相稱及相當。

我們相信，這些寶貴的知識產權特許使我們可繼續豐富手機運動遊戲，繼而為用戶帶來極具吸引力的遊戲體驗。我們預計，截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度，四款現有手機運動遊戲及三款開發中的新手機運動遊戲的有關開支將分別為約人民幣91.2百萬元及人民幣108.3百萬元。更多資料請參閱本文件「未來計劃及[編纂]用途」一節。

我們將進一步加強營銷力度，積極向中國及海外市場推廣遊戲。

隨著業務不斷增長，我們相信有效的推廣和營銷策略對我們維持現有遊戲的受歡迎程度及吸引新用戶(尤其是就我們計劃推出的新遊戲)至關重要。於往績期間，我們的廣告及營銷開支分別約為人民幣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。為繼續推廣現有遊戲及我們計劃推出的新遊戲和實施此策略，我們計劃加大營銷力度，通過各種線上社交媒體平台進行廣告宣傳，積極推廣遊戲。

業 務

董事認為，有效的廣告及營銷策略是推廣新手機運動遊戲的關鍵。因此，儘管在遊戲的生命週期不同階段的廣告及營銷開支可能隨時間減少，我們確實需要額外資金，以進一步鞏固營銷工作，維持現有手機運動遊戲受歡迎程度及推廣新手機運動遊戲。憑藉我們於中國市場成功開發、發行及運營現有遊戲組合積累的經驗並配合中國手機遊戲於海外市場的規模擴展(根據弗若斯特沙利文報告，二零一六年至二零二一年按複合年增長率23.1%增長及於二零二一年至二零二六年進一步按複合年增長率13.6%增長)，除新推出的手機運動動作模擬遊戲《最佳球會》外，我們擬推出三款新手機運動遊戲，包括《MLB棒球大師》、《NBA操作籃球》及《NFL橄欖球大師》，以鞏固及擴大我們於中國及海外市場的市場地位，例如美國、日本、東南亞、西歐及其他具有龐大潛在用戶群、消費能力高、主要運動滲透率高及智能手機滲透率高的地區。

評估海外市場的業務可行性時，我們會分析潛在市場規模，當中考慮智能手機及手機遊戲的普及程度、主流運動的普及率、經濟環境及人均收入及消費能力、人口規模以及線上付款習慣及普及付款方式。我們會根據當地運動的流程度及特許夥伴的相關要求制定及調整我們的業務及營銷策略，以及定制我們的海外業務運營，例如推出新手機運動遊戲須向MLB、MLBPA、NFL及NFLPA取得知識產權特許。為求鞏固及擴大我們在海外市場的市場地位，我們計劃通過各種主打海外觀眾的線上社交媒體平台投放廣告，增加廣告及營銷力度。

我們亦計劃在海外市場開展線下營銷活動，例如在世界體育賽事期間在體育場館以及甲級寫字樓顯眼的電梯位置投放廣告。在規劃我們在線上社交媒體平台投放廣告以及舉辦線下營銷活動的預算時，我們會考慮各種因素，包括(i)我們以往的廣告及營銷開支；(ii)當前市場的平均廣告成本；及(iii)投放廣告及舉辦線下營銷活動的預計頻率及時間表。

此外，我們計劃與選定知名運動員、網紅或KOL合作，委聘彼等舉行線上視頻直播，實時直播其遊戲過程，以及安排彼等在我們的官方社交媒體頻道及遊戲活動現身，以推廣我們的遊戲及吸引潛在用戶下載及試玩我們的遊戲。於往績期間，我們已委聘足球及籃球明星擔任品牌大使，如Chris Paul、Carmelo Anthony、Fernando Torres、Klay Thompson、Andrés Iniesta Luján、Ronaldinho Gaucho及Rayford Trae Young。根據品牌大使協議，彼等將現身我們的官方社交媒體頻道及其他視頻直播平台，推廣我們的遊戲及進行遊戲直播。作為擴大營銷力度的一環，我們將繼續招攬其他受歡迎國際運動明星加入，推廣我們現有及新手機運動遊戲。甄選品牌大使的主要準則包括(a)其公眾形象及名聲是否符合我們的遊戲的定位及目標市場；(b)其於各自運動界別的人氣；(c)取得合作協議的整體成本；(d)將帶來的預期利益及價值；及(e)建議品牌大使同意參與的廣告及營銷活動範圍的多樣性。

業 務

與品牌大使的合作通常為期一年，於此期間，品牌大使將根據需要不時參與各種市場推廣活動。一般而言，我們會委聘品牌大使以籌備廣告材料，如宣傳相片及視頻。品牌大使亦可能獲邀親身出席我們的遊戲推出發佈會或參與線上直播與公眾互動及推廣遊戲。在遊戲運營一段時間後，我們可能會舉辦直播活動，當中品牌大使將在線上平台示範遊戲玩法並即時分享其體驗及反饋。我們亦將在遊戲推出後不時與品牌大使為遊戲用戶舉辦特別活動，如現場見面會、遊戲發佈會，以及派發各種廣告材料，如品牌大使的親筆簽名或帶有簽名的產品。通過有關合作，我們旨在提高手機運動遊戲的曝光率及人氣，從而吸引更多潛在用戶下載及試玩我們的手機運動遊戲。

下表載列我們現有及新手機運動遊戲的海外擴張計劃在建議營銷方案、策略及活動方面的詳情：

營銷方案、策略及活動	詳情	實施時間表	目標海外市場
《最佳11人 — 冠軍球會》			
1. 廣告	通過社交媒體平台(如Facebook及YouTube)投放線上廣告	在各地區持續進行及自二零二一年第四季度開始	東亞(不包括中國) 東南亞 歐洲
2. 聘請遊戲大使	聘請頂尖足球運動員(如Andrés Iniesta Luján)擔任遊戲大使	二零二二年上半年及二零二三年	東亞(不包括中國) 東南亞 歐洲
3. 與KOL合作	與KOL合作推廣遊戲	由二零二二年下半年起	東亞(不包括中國) 東南亞 歐洲
《最佳球會》			
1. 廣告	通過社交媒體平台(如Facebook及YouTube)投放線上廣告	持續進行及自二零二二年第二季度開始	東亞(不包括中國) 歐洲
2. 聘請遊戲大使	聘請頂尖足球運動員(如Ronaldinho Gaucho)擔任遊戲大使	二零二二年下半年、二零二三年及二零二四年	東亞(不包括中國)

業 務

營銷方案、策略及活動	詳情	實施時間表	目標海外市場
3. 舉辦遊戲比賽	邀請KOL參加遊戲比賽及在各大社交媒體平台直播遊戲過程	由二零二三年下半年起	東亞(不包括中國)
4. 在各大遊戲評分平台增加曝光率	邀請KOL在各大遊戲評分平台(如IGN及Polygon)發佈我們的遊戲測評視頻	由二零二三年下半年起	歐洲

《MLB棒球大師》

1. 廣告	通過社交媒體平台(如Facebook、Tiktok及YouTube)投放線上廣告	持續進行及自二零二三年第一季度開始	北美 東亞(不包括中國)
2. 在各大遊戲評分平台增加曝光率	邀請KOL在各大遊戲評分平台(如IGN及Polygon)發佈我們的遊戲測評視頻	由二零二三年上半年起	北美
3. 與KOL合作	與KOL合作推廣遊戲	由二零二三年上半年起	北美 東亞(不包括中國)
4. 聘請遊戲大使	邀請頂尖MLB球員擔任遊戲大使，特別是邀請日本MLB球員在日本推廣我們的遊戲	二零二三年上半年及二零二四年	北美 日本

業 務

營銷方案、策略及活動	詳情	實施時間表	目標海外市場
《NBA操作籃球》			
1. 廣告	通過社交媒體平台(如Facebook、Tiktok及YouTube)投放線上廣告	持續進行及自二零二三年下半年開始	北美
2. 舉辦遊戲比賽	邀請KOL參加遊戲比賽及在各大社交媒體平台直播遊戲過程	由二零二四年上半年起	北美
3. 聘請遊戲大使	聘請頂尖NBA球員擔任遊戲大使	二零二四年上半年	北美
4. 在各大遊戲評分平台增加曝光率	邀請KOL在各大遊戲評分平台(如IGN及Polygon)發佈我們的遊戲測評視頻	由二零二四年上半年起	北美
《橄欖球大師》			
1. 廣告	通過社交媒體平台(如Facebook、Tiktok及YouTube)投放線上廣告	二零二四年下半年	北美

附註：上述建議營銷方案、策略及活動在最後可行日期屬指示性，其實際實施時間表可能會因市況多變而有進一步變化。

我們計劃透過自主發行方式發行新遊戲及推出現有遊戲的外語版本，惟透過第三方發行於台灣發行《MLB棒球大師》及《NBA操作籃球》及於東南亞、北美、南美、中東及北非發行《最佳球會》除外。於決定是否在若干海外市場委聘第三方發行商時，我們通常考慮到(i)我

業 務

們在該市場是否擁有發行遊戲的過往經驗，例如，我們於中國、香港、澳門及歐洲已累積豐富的自主發行手機運動遊戲經驗；(ii)若干司法權區是否要求通過與擁有相關許可證的當地第三方發行商合作發行我們的遊戲；及(iii)相較我們在該市場靠自身努力推廣遊戲，第三方發行商是否擁有更成熟的營銷資源、分銷網絡及遊戲內容本地化的經驗，以致前一種方法的成本效益較低。

下文載列截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度，我們用作進一步鞏固營銷工作以於中國及海外市場積極推廣我們的遊戲的估計投資金額明細：

	估計投資總額 (人民幣千元)
線上及線下廣告及營銷	225,278
與選定知名運動員、網紅或KOL合作	<u>7,680</u>
總計	<u>232,958</u>

我們預計，截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度的廣告及營銷開支將分別約為人民幣145.0百萬元及人民幣88.0百萬元。更多資料請參閱本文件「未來計劃及[編纂]用途」一節。

我們將進一步加強人才庫，以支持新手機運動遊戲的開發及進一步完善研發實力。

我們重視技術員工的經驗及其對我們的貢獻，而強大的研發能力對於我們的未來發展及持續成功非常重要。我們相信，我們的成功有賴於我們所招募和培訓的人才，特別是研發團隊。我們計劃增聘資深及專業技術專家加入我們的研發團隊，藉以增加及加強我們的人才庫，包括3D工程師、3D圖像設計師、人工智能研究員、終端開發人員、前端開發人員、遊戲設計師、資訊科技支援人員、測試工程師及用戶介面設計師，以支持新手機運動遊戲的開發及完善研發實力。因此，我們計劃於二零二三年招聘18名技術員工及於二零二四年招聘六名技術員工。擴大研發團隊對實施我們的未來計劃至關重要，因為我們預期開發我們的三款新手機運動遊戲，同時維持我們目前對現有遊戲的運營，將令工作量增加。有關開發中的新遊戲的更多詳情，請參閱本節「— 遊戲儲備 — 新遊戲」。因此，我們有意於截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度增聘以下職位的人才，以擴大及增強研發團隊：

研發團隊轄下的職位	所需經驗及資格	將招聘 的員工人數
3D工程師	<ul style="list-style-type: none">• 擁有電腦科學或相關學科的本科或以上學歷• 在開發網域及圖像渲染開發軟件方面具有豐富經驗及管理經驗	1

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。

業 務

研發團隊轄下的職位	所需經驗及資格	將招聘 的員工人數
3D圖像設計師	<ul style="list-style-type: none"> ● 擁有電腦圖像、電腦科學或相關學科的碩士或以上學歷 ● 熟練掌握常用程式設計語言 ● 擁有電腦圖像設計的實用知識 	2
人工智能研究員	<ul style="list-style-type: none"> ● 擁有電腦科學、電子、自動化、應用數學或相關學科的本科或以上學歷 ● 在圖像渲染、電腦視覺及模式識別算法方面具有豐富經驗及技能 	7
終端開發人員	<ul style="list-style-type: none"> ● 擁有電腦科學或相關學科的本科或以上學歷 ● 在使用JAVA軟件進行遊戲開發方面具有豐富經驗及技能 	6
前端開發人員	<ul style="list-style-type: none"> ● 擁有電腦科學或相關學科的本科或以上學歷 ● 具有豐富的前端遊戲開發經驗及管理經驗 ● 在設計、開發及優化iOS及Android系統上發佈的遊戲應用程序的遊戲引擎結構方面具有純熟的程式設計能力 	2
遊戲設計師	<ul style="list-style-type: none"> ● 擁有本科或以上學歷 ● 在規劃大型遊戲系統基礎設施方面具有豐富經驗 ● 擁有推出線上產品的經驗，熟悉遊戲開發工作整個流程 	2
資訊科技支援人員	<ul style="list-style-type: none"> ● 擁有本科或以上學歷 ● 在運營線上儲存平台、開發定制模組及外掛程式以及使用各種開源軟件方面具有豐富經驗 	3
測試工程師	<ul style="list-style-type: none"> ● 擁有電腦科學或相關學科的文憑或以上學歷 ● 擁有遊戲測試經驗，熟悉常見的遊戲測試方法及工具 	1
總計		24

截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度，用於為研發團隊聘用技術員工的估計投資總額乃參照各種因素釐定，包括(a)我們為研發團隊聘用具備類似經驗及資歷的有關技術員工的過往支出；(b)我們所要求的其他經驗、資歷及個人素質；(c)具有所需經驗、資歷及個人素質的候選人的現行平均市場工資水平；及(d)有關技術員工的供應情況及當時新手機運動遊戲的開發進度。

截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度，預期有關開支將分別約為人民幣[編纂]元及人民幣[編纂]元。更多資料請參閱本文件「未來計劃及[編纂]用途」一節。

業 務

實施策略的估計投資總額及資金來源

下表顯示截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度實施策略的估計投資總額及其各自的資金來源：

	估計投資 金額 (千港元)	資金來源	
		內部資源 ⁽¹⁾ 及／或 銀行借款 (千港元)	[編纂] (千港元)
重續現有知識產權特許及向運動聯盟、 運動協會及運動俱樂部取得更多知識產權 特許以開發現有及新手機運動遊戲	233,313	[編纂]	230,094
向中國及海外市場積極推廣遊戲	272,401	[編纂]	268,646
加強人才庫	<u>195,946</u>	<u>[編纂]</u>	<u>193,264</u>
總計	<u>701,660</u>	<u>[編纂]</u>	<u>692,004</u>

(1) 我們的內部資源包括經營活動所得現金及我們現有的現金及銀行結餘，包括Garena Ventures認購[編纂]前可換股債券的[編纂]。

下表載列作策略用途的[編纂]的半年度規劃：

	截至 二零二三年 六月三十日 止六個月 (千港元)	截至 二零二三年 十二月三十一日 止六個月 (千港元)	截至 二零二四年 六月三十日 止六個月 (千港元)	截至 二零二四年 十二月三十一日 止六個月 (千港元)	總計 (千港元)	佔總額[編纂] 概約百分比
	重續現有知識產權特許及向運動聯盟、 運動協會及運動俱樂部取得更多 知識產權特許以開發現有及新手機 運動遊戲	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
向中國及海外市場積極推廣遊戲	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
加強人才庫	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
總計	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>	<u>[編纂]</u>

業 務

遊戲儲備

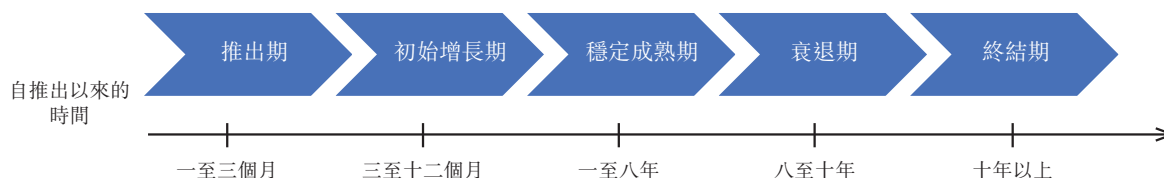
概覽

本集團的遊戲以手機運動遊戲為主要重心，根據弗若斯特沙利文報告，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，此類遊戲有相對較長的生命週期，約為期十年。於最後可行日期，我們有四款運營中遊戲，全部由我們自行開發及運營。於往績期間，我們有一款運動模擬遊戲乃與第三方運動遊戲發行商共同開發，其已於二零二零年八月終止經營。我們亦曾有一款戀愛模擬類遊戲，按委託形式與一名第三方開發，有既定遊戲故事情節及劇本。該遊戲已於二零二零年十一月終止經營。

我們的現有遊戲全部均採用免費遊戲模式。我們透過鼓勵用戶購買遊戲內虛擬道具而從用戶中獲利。

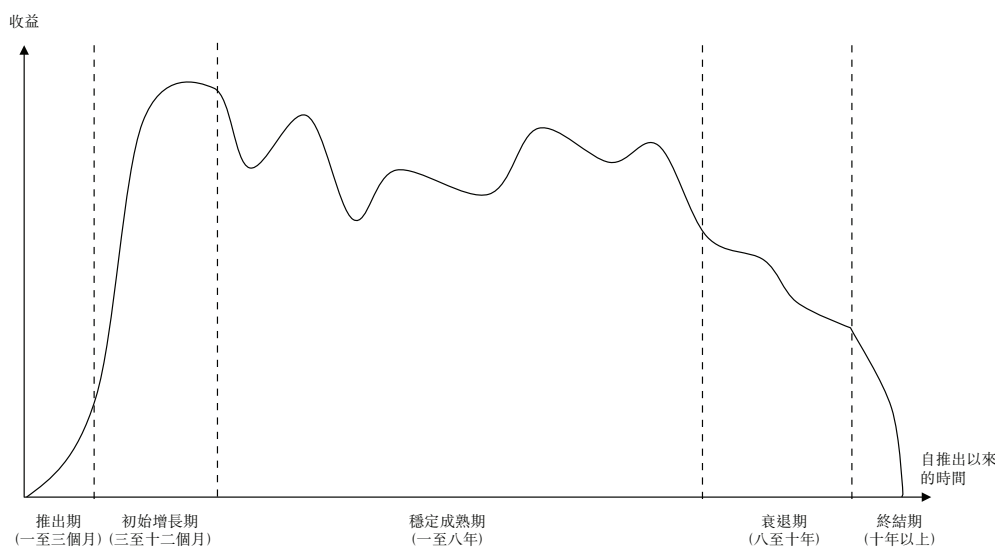
遊戲的生命週期

根據弗若斯特沙利文報告，手機運動遊戲於其生命週期通常會經歷以下階段，詳情見下文所載：



業 務

手機運動遊戲的一般生命週期模型



- **推出期**：倘遊戲通過封測呈現出潛在盈利能力，則遊戲將會正式推出。於推出期，發行遊戲並通過充值折扣及註冊送禮等多種營銷策略推廣遊戲。
- **初始增長期**：遊戲正式推出後，初始增長期內遊戲的用戶人數及所得收益通常會較快速增長，此乃由於推出期起的全面營銷及推廣活動回報得以實現。
- **穩定成熟期**：遊戲已逐步獲得用戶群及鞏固市場份額，而遊戲產生的收益通常會逐漸增長或靠穩。於此期間，在個別遊戲的基礎上，用戶人數及收益可能會因短期不利事件而出現波動。然而，任何暫時性波動並不一定意味遊戲生命週期的穩定成熟期已結束。根據弗若斯特沙利文報告，用戶人數的短暫波動(如平均每日活躍用戶、平均每月活躍用戶及／或平均每月付費用戶)對於進入生命週期中穩定成熟期的模式B線上運動遊戲而言屬常見。有關模式B線上運動遊戲的詳細特徵，請參閱「行業概覽 — 手機運動遊戲市場概覽 — 線上運動遊戲的生命週期分析」一節。此外，遊戲推出一段時間之後，相較其初始增長期，穩定成熟期傾向有較低平均每日活躍用戶、平均每月活躍用戶及平均每月付費用戶，而每付費用戶平均收益則相對較高，因為忠實用戶有更大的消費傾向，而低忠誠度用戶則有所流失。於此階段，我們保持營銷及推廣工作及運營活動，定期加強遊戲功能及推出升級版本，從而最大化遊戲的盈利能力。

業 務

- **衰退期**：當遊戲進入衰退期，若干低忠誠度用戶開始對遊戲失去興趣及並無足夠新用戶補充用戶群，遊戲的活躍用戶人數及所得收益通常會減少或徘徊於較不活躍或低水平。故此，我們僅維持基本遊戲運營，直至最後其盈利能力無法支持遊戲繼續運營時我們便會終止有關遊戲。同樣，由於系統維護或暫停等特殊或臨時因素造成的用戶人數或收益的任何暫時性減少，並不一定意味遊戲已經踏入衰退期。
- **終結期**：當一款遊戲的收益無法抵償其運營成本或出現虧損趨勢時，該遊戲可能步入終結期，我們可能決定終止該遊戲。

我們已有計劃維持現有及新手機運動遊戲的盈利能力

於往績期間，(i)毛利呈上升趨勢，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分別約為人民幣171.1百萬元、人民幣180.4百萬元及人民幣221.5百萬元。截至二零二二年六月三十日止六個月，毛利約為人民幣148.9百萬元，較二零二一年同期的人民幣82.6百萬元增長約80.3%；(ii)截至二零二零年十二月三十一日止兩個年度，我們錄得相對穩定的毛利率，分別約為45.2%及44.6%，並增加至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約48.2%，再於截至二零二二年六月三十日止六個月進一步增加到約50.5%；(iii)就[編纂]前可換股債券的公平值變動淨額及[編纂]開支作調整 — 作為非香港財務報告準則計量（有關詳情，請參閱本文件「財務資料 — 非香港財務報告準則計量」一節）後，我們的經調整淨利潤（非香港財務報告準則計量）由截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣45.5百萬元增加約24.7%或人民幣11.2百萬元至截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣56.7百萬元，而我們二零二零年度的經調整淨利潤（非香港財務報告準則計量）較截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣49.9百萬元減少約8.8%或人民幣4.4百萬元，此乃由於匯兌虧損淨額達約人民幣5.2百萬元，原因是美元與人民幣之間的匯率波動，以及截至二零二零年十二月三十一日止年度就我們的一名過往主要供應商所結欠本集團的逾期款項約人民幣3.7百萬元的貿易應收款項作出減值撥備。截至二零二二年六月三十日止六個月，我們的經調整淨利潤（非香港財務報告準則計量）由二零二一年同期的約20.3百萬元增加約人民幣7.0百萬元或34.5%至約人民幣27.3百萬元。因此，我們於截至二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二二年六月三十日止六個月內實現盈利能力的整體改善，此乃由於成功拓展海外市場導致二零二一年的收益較二零二零年增加約人民幣55.2百萬元或13.6%，而截至二零二二年六月三十日止六個月內的收益較二零二一年同期進一步增加約人民幣113.8百萬元或62.9%；以及毛利率由二零二零年的約44.6%提升至二零二一年的48.2%，並於截至二零二二年六月三十日止六個月進一步提升至50.5%。我們已成功拓展至海外市場，加上於往績期間，支付平台的佣金在收益成本中的佔比最大，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，分別佔總

業 務

收益成本約68.9%、70.1%、70.5%及70.1%，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，故海外市場收益的佔比增加有助提高毛利率。考慮到我們的業務策略及拓展計劃是在目標海外市場推出我們正在開發的新遊戲(即《*MLB*棒球大師》、《*NBA*操作籃球》及《*NFL*橄欖球大師》)，董事認為當前的毛利率水平在可預見未來能得以持續。

我們致力通過各種措施保持及提高現有及新手機運動遊戲的盈利能力。該等措施包括：

- **推出多種語言版本**

我們通過發行現有遊戲的多種語言版本及向海外市場推出新遊戲來擴大本集團的用戶群。關於每個現有手機運動遊戲的多語言版本的更多詳情，請參閱本節「現有遊戲組合」。展望未來，我們計劃在海外市場推出不同語言版本的新遊戲，即《*MLB*棒球大師》、《*NBA*操作籃球》及《*NFL*橄欖球大師》。董事認為，通過推出不同語言版本擴大遊戲的地理覆蓋面，使我們有更廣泛的用戶群，亦是產生來自中國及海外市場的收入管道，同時由於與中國發行平台相比，海外發行平台收取的佣金費率相對較低，有助提高我們的利潤率。

- **制定不同廣告及營銷策略**

我們進一步量身訂制廣告及營銷策略，以便在中國及海外市場推廣本集團的遊戲。於往績期間，我們為《*足球大師*》、《*NBA*籃球大師》及《*最佳11人 — 冠軍球會*》投入大量的線上廣告，並不時為該三款手機運動遊戲在其生命週期的不同階段調整營銷及推廣策略。我們使用營銷分析工具選擇流行的線上廣告渠道，優化廣告策略，包括線上廣告的頻率、時間及內容，並增加我們在主要社交媒體平台(如Facebook、YouTube、Twitter及Tiktok)的曝光，以有效地擴大遊戲廣告對全球用戶的影響。我們還與選定的知名運動員、網紅及KOL合作，由彼等作為遊戲大使，以提高我們遊戲在當地的知名度。該等合作安排主要包括讓其拍攝遊戲直播，以吸引更多的潛在手機遊戲用戶下載及試玩我們的遊戲，繼而擴大用戶群，最終制定我們的戰略，將其在我們遊戲中的消費變現。就《*NBA*籃球大師》，我們聘請著名NBA籃球運動員作為我們的品牌大使，如Carmelo Anthony、Klay Thompson及Rayford Trae Young，分別由二零二零年五月十六日、二零二一年五月二十七日及二零二二年九月一日起為期一年。就《*最佳11人 — 冠軍球會*》，我們聘請國際足球明星作為我們的品牌大使，如Fernando Torres及Andrés Iniesta Luján，分別由二零二零年十一月一日起為期一年及由二零二一年十二月一日起為

業 務

期13個月。對於新推出的《最佳球會》，我們亦採用與其生命週期階段相稱的廣告及營銷策略，並聘請世界知名足球運動員Ronaldinho Gaucho擔任我們的遊戲大使，由二零二二年六月一日起為期一年，以促進該遊戲滲透全球市場。

鑒於手機運動模擬遊戲在中國及海外市場的普及，我們計劃通過實施有效的廣告及營銷策略來抓住該等巨大機會。董事相信，線上廣告為增加遊戲曝光率的有效手段，可在啟動階段為我們的遊戲吸引更多註冊用戶，累積用戶群以便隨後在目標市場上變現收益。我們將不時根據社交媒體的用戶流覽量來評估線上廣告的有效性，並據此調整我們的營銷預算。我們亦將通過本地化廣告的方式加強在若干市場的營銷滲透效果。例如，來自日本的用戶往往更傾向於知名足球隊的日本球員，因此，在日本進行遊戲宣傳時，我們將使用該等虛擬球員定制內容以吸引日本當地用戶。遊戲推出後，我們計劃邀請KOL：(i)參加遊戲比賽，並在主要社交媒體平台上為擁躉直播遊戲過程；及(ii)在社交媒體平台(如Instagram及Polygon)上發佈遊戲評論視頻，向全球手機遊戲用戶展示富吸引力的遊戲功能。

- **實施收益變現策略及遊戲內促銷活動**

我們通過定期遊戲內推廣及優化策略，留住現有遊戲中忠誠及付費的核心用戶群，並計劃將更多非付費用戶轉換成正在開發的新遊戲的付費用戶，以最大限度地提高該等擁有高支付潛力及可觀購買能力的用戶的變現。為維持《足球大師》產生的收入及溢利，我們實施各種遊戲內的推廣及活動，通過不斷優化其遊戲體驗及增加其對遊戲的黏性來留住現有用戶，又通過刺激其在遊戲中的消費來實現最大化變現，例如，推出《綠茵之王》及《全明星巡迴賽》。類似的變現策略及遊戲內的推廣活動也在《NBA籃球大師》中實施，包括《精英競技場》、《NBA課堂》以及其他季節性推廣活動，以不斷優化用戶體驗，刺激遊戲內消費，增加用戶黏性。憑藉我們在《足球大師》及《NBA籃球大師》的成功，我們在《最佳11人 — 冠軍球會》設計若干策略提高用戶體驗及遊戲玩法，包括推出《綠茵新星》、《新手狂歡》及《七天登錄獎勵》。對於我們的新遊戲，例如，為提高棒球運動愛好者的遊戲體驗，我們在中國聘請一名前中國國家棒球隊員兼國家級裁判及在美國聘請一名棒球教練作為戰略顧問加入研發團隊，利用其專業棒球專長和知識，為《MLB棒球大師》的遊戲設計、開發及運營作出貢獻，使遊戲能夠模擬真實的體育環境，為棒球愛好者提供引人入勝的遊戲體驗。有關如何優化《足球大師》、《NBA籃球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》的用戶體驗及增加用戶消費及黏度的詳情，請參閱本節「— 現有遊戲組合」。

業 務

為了使我們的新遊戲能夠滲透到目標海外市場，我們將特別關注(i)內容本地化，不但增加我們新遊戲的外語版本，以滿足不同國家的用戶，而且還在遊戲內容中引入本地化功能；(ii)設備適應性，針對當地市場各種流行的智能手機型號所要求的不同規格設定。例如，我們新遊戲的系統修改乃根據當時的智能手機型號作出調整，以便其中的遊戲玩法及圖像能夠更流暢地運行而不會意外終止；及(iii)不同的遊戲內促銷活動，以滿足當地市場用戶的偏好，如開展一系列以二零二二年世界盃為主題的促銷活動，以及在當地的節日(如農曆新年、情人節及聖誕節)提供銷售組合及虛擬道具的折扣優惠。

- **對我們的商業夥伴進行定期審查**

我們對業務夥伴在區域市場的經營規模及業績、財務資源、市場聲譽和影響力、信用度及管理 ability 進行定期審查，並與第三方發行平台及第三方發行商保持頻繁溝通，以密切監察其信用品質及我們的貿易應收款項可收回性，確保有效的信用控制。若本集團曾於往績期間就某些供應商的貿易應收款項作出減值撥備，本集團將在相關協議到期後終止與相關供應商的業務關係。

- **加強遊戲技術的技術改進**

我們繼續通過以下方式進行技術改進：(i)對我們的用戶界面作出定期修改及增強，功能鍵的設計及遊戲場景的藝術設計；及(ii)使用最新的渲染工具改善虛擬球員及競技場的視覺化效果，以培植我們的遊戲對用戶的吸引力，並憑藉該等用戶以在最大程度上實行我們的收益變現策略。

通過我們努力不懈維持及提升手機運動遊戲的盈利能力，董事認為該四款現有手機運動遊戲可繼續為本集團提供穩健的收入來源，而我們正在開發的新遊戲將成為我們業務持續增長及發展的新動力。

推出手機運動遊戲可促進業務增長及提升市場地位

除努力維持及提升三款現有手機運動管理模擬遊戲的盈利能力外，我們計劃開發新手機運動動作模擬遊戲，作為向手機運動模擬遊戲市場的橫向拓展，捕捉不同運動類型的潛在市場機遇以及鞏固業務增長及提升我們於中國及海外市場的市場地位。於二零二二年七月，

業 務

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》。於最後可行日期，我們正在開發《MLB棒球大師》、《NBA操作籃球》及《NFL橄欖球大師》，我們認為新手機運動動作模擬遊戲將促進我們業務的持續發展及提升我們於中國及海外手機運動遊戲市場的市場地位，原因如下。

- **開發及運營全新手機運動動作模擬遊戲的業務模式大致相同**

開發及運營新推出的《最佳球會》及三款開發中的手機運動遊戲(即具有管理模擬元素的手機運動動作模擬遊戲)的業務模式與《足球大師》、《NBA籃球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》(即手機運動管理模擬遊戲)大致相同。由項目啟動至正式推出，完整的遊戲開發過程通常需時大約一年半至三年。自我們開業以來的過去八個年頭，我們已累積開發過程中各個階段的專業知識及深厚經驗。我們開發及運營新手機運動遊戲的實力描述如下：

- (i) 本公司累積豐富經驗與知識產權持有人建立戰略關係：我們透過開發及持續運營四款現有手機運動遊戲，在盡職審查申請及與國際知名知識產權持有人的磋商流程方面累積豐富經驗。隨著業務發展，知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部授出知識產權特許，可被視為該等知識產權持有人對我們業務及品牌的認可。董事認為，我們與該等知名知識產權持有人建立戰略關係所累積的經驗，為我們奠定穩固基礎，以便取得更多知識產權特許，開發新手機運動遊戲。
- (ii) 本公司已取得新手機運動遊戲所需的研發能力及技術：從技術層面上看，開發及運營新手機運動遊戲的研發能力及技術與我們現有的手機運動遊戲大致類似。具體而言，經過以往多年的努力，我們已開發新運動動作模擬遊戲的關鍵技術，如人工智能技術及升級渲染技術，該技術應用於我們最新推出的運動動作模擬遊戲《最佳球會》的遊戲開發中。有關技術的進一步詳情，請參閱本節「遊戲技術」。因此，通過應用該等關鍵技術至新手機運動遊戲的開發，我們得以打造引人入勝的遊戲場面及視覺效果，繼而確保品質及用戶的娛樂體驗。據此，董事認為我們有能力及充份條件開發新手機運動遊戲。

- **與Garena合作及協力，以擴大我們的全球版圖**

為了拓展我們的新手機運動遊戲在全球的版圖，我們與Garena訂立戰略夥伴關係，其為領先的全球網絡遊戲開發商及發行商，亦為於新加坡成立的一間全球消費者互聯網公司的一部分，運營三種核心業務，覆蓋數字娛樂、電商及數字支付及金融服務。根據我們的合作，我們相信Garena可作為我們在海外市場進行全球

業 務

擴展的穩固基礎。董事致力與Garena保持及擴展該合作關係，旨在通過Garena在海外市場運營的網站及平台不時進一步行銷和推廣遊戲。我們相信與Garena的是項戰略夥伴關係會為我們在全球市場增加曝光率。

- **目標市場各類運動的流行度及手機運動模擬遊戲的市場規模**

我們的新遊戲以不同類型的運動為主題，包括棒球、足球、籃球及橄欖球。根據弗若斯特沙利文報告，該等運動的流行度正不斷提高，預期於二零二一年至二零二六年在中國及海外市場持續增長，本集團以該等市場為推出開發中新手機運動遊戲的目標。此外，在中國及海外市場，預計手機運動模擬遊戲的市場規模於二零二一年至二零二六年亦會增長。有關相關運動的流行度分析以及中國及海外市場的手機運動模擬遊戲的市場規模詳情，請參閱「行業概覽 — 手機運動遊戲市場概覽 — 市場規模分析」一節。

在龐大的擁躉基礎及該等運動日益普及的推動下，加上中國及海外市場的手機運動模擬遊戲市場規模不斷擴大，我們旨在利用我們在開發及運營《足球大師》、《NBA籃球大師》、《最佳11人 — 冠軍球會》及《最佳球會》方面積累的經驗及成績，進一步開發及推出新手機運動遊戲，即《MLB棒球大師》、《NBA操作籃球》及《NFL橄欖球大師》。有關我們的遊戲儲備及我們開發新手機運動遊戲的計劃的進一步詳情，請參閱本節「— 遊戲儲備 — 新遊戲」及「— 概覽 — 我們已有計劃維持現有及新手機運動遊戲的盈利能力」。考慮到我們在手機運動遊戲開發方面的經驗、該等運動的流行度以及手機運動模擬遊戲市場在中國及海外市場的預期增長，董事相信，手機運動動作模擬遊戲市場有足夠需求供我們爭取，讓我們可以通過為每個海外市場量身訂制戰略廣告及行銷策略，以從潛在用戶變現盈利，並維持我們具有增長潛力的遊戲儲備。

有關新遊戲目標市場的更多詳情，請參閱「業務 — 遊戲儲備 — 新遊戲」。

因此，董事認為，考慮到(i)現有及新遊戲(全部以模式B手機運動遊戲設計)的生命週期較長；(ii)我們計劃維持現有及新手機運動遊戲的盈利能力；及(iii)正在開發的新手機運動遊戲的推出相信能維持我們的業務增長及提升市場地位，我們的業務可持續發展，實現長期持續增長。

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。

業 務

現有遊戲組合

於最後可行日期，我們現有遊戲組合包括四款運營中及設有不同語言版本的手機運動模擬遊戲，有關詳情載列於下表：

名稱	類別	已獲得的知識產權特許	語言版本	推出日期	預期剩餘生命週期(月)	於最後可行日期的生命週期階段	概約收支平衡期(月) ⁽¹⁾	概約投資回報期(月) ⁽²⁾
 《足球大師》 ⁽³⁾	管理模擬	FIFPro、祖雲達斯足球俱樂部、巴黎聖日耳門足球俱樂部及多蒙特足球俱樂部	簡體中文、繁體中文、英文、韓文、法文、德文、意大利文、越南文、泰文及印尼文	二零一四年七月	19	衰退	6	7
 《NBA籃球大師》 ⁽³⁾	管理模擬	NBA及NBPA	簡體中文及繁體中文	二零一七年九月	57	穩定及成熟	2	18
 《最佳11人 — 冠軍球會》 ⁽³⁾	管理模擬	FIFPro、祖雲達斯足球俱樂部、拜仁慕尼黑足球俱樂部、曼城足球俱樂部、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	簡體中文、繁體中文、英文、泰文、印尼文、韓文、越南文及日文	二零二零年四月	88	穩定及成熟	3	22
 《最佳球會》 ⁽³⁾	動作模擬	FIFPro、曼城足球俱樂部	簡體中文、英文、法文、德文及意大利文	二零二零年七月	115	初始增長	4*	22*

附註(1) 收支平衡期指從遊戲的推出到其收益能夠抵償遊戲運營成本的大致時間。

附註(2) 投資回報期指從遊戲的推出到其累計純利能夠支付開發遊戲的初始投資額的大約時間。

業 務

附註(3) 作為我們為不同海外市場量身訂制的本地化策略的一部分，我們在若干海外市場推出時，可為遊戲採用不同名稱，以貼合當地文化或利用我們在該等地區的用戶建立的品牌知名度。在我們的本地化策略之下，於最後可行日期(i)《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》；(ii)《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》；(iii)《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》；及(iv)《最佳球會》在中國命名為《最佳球會》，在所有其他海外市場命名為《Total Football》。不論遊戲名稱如何，遊戲內容大致相同。

* 《最佳球會》的概約收支平衡期及投資回報期乃基於截至最後可行日期管理層經參考直至二零二二年十月三十一日的最近期未經審核管理賬目得出的最佳估計釐定。

《足球大師》



足球大師遊戲界面

《足球大師》於二零一四年七月推出，為我們的首款旗艦手機足球管理模擬遊戲，其擁有中國及全球用戶群。我們的內部平面設計及技術實力以及管理團隊從著名的運動聯盟、運動協會及運動俱樂部包括FIFPro、祖雲達斯足球俱樂部、巴黎聖日耳門足球俱樂部及多蒙特足球俱樂部獲得的知識產權特許，使我們能夠開發逼真的視覺模擬，以在遊戲中模擬於最後可行日期超過1,200名真實職業足球運動員的球賽片段。除管理足球隊伍以參與各款足球比賽及錦標賽外，該遊戲亦讓用戶互相溝通及參與多人賽事。該款遊戲提供遊戲內購買虛擬道具的功能，以提升遊戲體驗。

業 務

於最後可行日期，除簡體中文及繁體中文版本外，我們亦推出其他語言版本，包括英文、韓文、法文、德文、意大利文、越南文、泰文及印尼文。

此款遊戲於往績期間的運營數據如下：

	截至十二月三十一日止年度									截至二零二二年 六月三十日止六個月		
	二零一九年			二零二零年			二零二一年			中國	海外 ⁽¹⁾	總計
	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	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) ⁽²⁾	—	—	8.1	—	—	1.3	—	—	0.1	—	—	*

* 少於0.01

附註：

1. 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，海外包括中國境外地區(包括香港、澳門、台灣及其他地區)。
2. 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。

根據弗若斯特沙利文報告，《足球大師》在往績期間被認為處於其生命週期的穩定成熟期，而截至最後可行日期，《足球大師》剛剛步入衰退期，於最後可行日期，預計尚餘約19個月方達致生命週期的終結期(根據遊戲推出時間及模式B遊戲十年生命週期的基線之間的時間差距計算)。即使我們早在二零一六年推出英文版，二零一七年推出繁體中文、法文、德文、意大利文、泰文、越南文、印尼文及韓文版，將《足球大師》的地域覆蓋範圍擴大至其他海外市場，但直至二零一九年，《足球大師》才更頻繁地在多個第三方發行平台(例如Apple AppStore及其他Android平台)上獲推薦為熱門遊戲，因為我們於二零一九年加大廣告及營銷力度，在海外市場推廣遊戲，此舉使遊戲對海外用戶加強曝光率，因此，註冊用戶總數從二零一九年初的727,900人增加至二零一九年底的2,730,276人，增長約275.1%。二零一九年至二零二零年的註冊用戶總數繼續增加約60.0%，二零二零年至二零二一年進一步增加約30.8%，二零一九年至二零二一年的複合年增長率約為44.7%。持續增長主要由於遊戲在多個第三方發行平台(如Apple AppStore及Google Play)的曝光率增加，主要由於以下各項的綜合影響：(i)中國及海外市場的足球擁躉基礎擴大；及(ii)全球足球賽事所衍生的市場推廣活動的推動作用，如二零二零年歐洲國家盃及二零二一年歐洲冠軍聯賽。隨著我們的遊戲彰顯吸引新用戶的能力並在用戶社區建立更強的影響力，第三方發行平台將提高我們在其各自的發行平台上作為推薦遊戲的曝光率，從而進一步刺激我們的下載量。

業 務

一方面，其平均每日活躍用戶及平均每月活躍用戶於二零一九年至二零二零年分別減少約2.7%及18.8%，以及於二零二零年至二零二一年分別進一步減少約29.8%及21.6%，乃由於本集團於年內為留住付費傾向及購買力低的非活躍及忠誠度較低用戶對該遊戲投入較少額外營銷及推廣力度。

另一方面，雖然平均每月付費用戶於二零一九年至二零二零年減少約40.9%，以及由二零二零年至二零二一年進一步減少約32.6%，但每付費用戶平均收益由二零一九年至二零二一年按複合年增長率約41.8%持續增長，乃由於我們能夠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，再加上我們最大化變現現有付費用戶的策略所致。例如，我們定期推出新遊戲內活動，如玩家及排名活動，以吸引我們的付費用戶保持及增加購買虛擬道具，從而提高遊戲的每付費用戶平均收益。此外，由於現有核心用戶早已投入大量時間及資源來維持及提高彼等於遊戲內的競爭力，該等付費及忠實用戶大概不願以新手程度在其他類似的遊戲重新開始。因此，儘管二零二零年至二零二一年《足球大師》的平均每月付費用戶下降約32.6%，但同期的每付費用戶平均收益繼續增加約30.2%。

二零二零年至二零二一年，每付費用戶平均收益增長約30.2%，這是歸功於我們為保持該遊戲的盈利能力而採取的措施。例如，我們發佈升級，並引入新的虛擬球員，例如來自巴黎聖日耳門足球俱樂部的球員，因為我們在二零二一年十月成功獲得相關的知識產權特許。於二零二一年歐洲冠軍聯賽期間，我們亦在《足球大師》中引入新玩法，允許我們的用戶參與跨服比賽，通過讓其參與特定訓練來提高虛擬球員的水平。由於持續的遊戲升級及引進新虛擬球員以及新玩法，我們能夠提高用戶體驗，從而刺激我們的付費用戶在二零二一年的平均遊戲消費水平。

截至二零二二年六月三十日止六個月，我們在中國及海外市場的註冊用戶總數進一步增加420,081人。與截至二零二一年十二月三十一日止年度相比，截至二零二二年六月三十日止六個月的平均每日活躍用戶、每月活躍用戶及每月付費用戶分別減少約19.8%、32.8%及21.6%，然而，每付費用戶平均收益增加約5.2%。我們於遊戲週期的穩定成熟階段晚期，在遊戲上投入較少廣告及營銷開支來保留不活躍及不太忠誠的用戶，同時繼續從忠誠及付費用戶中變現最大變現，上述情況與此策略相符。

每吸納一名《足球大師》新用戶成本從截至二零一九年十二月三十一日止年度的約人民幣8.1元減少至截至二零二零年十二月三十一日止年度的約人民幣1.3元，並進一步減少至截至二零二一年十二月三十一日止年度的人民幣0.1元，主要由於在該遊戲生命週期的穩定成熟期較後階段，用以吸納新用戶的廣告及營銷開支有所減少。

業 務

《足球大師》是我們在二零一四年七月推出的第一款旗艦手機運動遊戲。當一款遊戲接近其生命週期的較後階段時，我們會減少挽留不活躍及忠誠度較低用戶所用的廣告及營銷開支。相反，我們會實施量身訂制的收益變現策略，以保留核心忠誠的用戶群，並儘量提高遊戲內的消費。因此，付費用戶很可能主要由具較高付費傾向及購買能力的核心忠誠用戶群組成，從而刺激遊戲的每付費用戶平均收益。對比之下，就處於生命週期較早階段的遊戲而言，我們會定制營銷策略，主要旨在獲取及擴張用戶基礎，每付費用戶平均收益將處於偏低水平，因為我們正在提高遊戲的新用戶數目及忠誠度。此外，根據弗若斯特沙利文報告，通脹是遊戲內經濟體系的常見現象，當中較吸引及限量的遊戲內置虛擬道具的價格會隨着時間不斷提高，因此，遊戲運作的時間越長，遊戲內的通脹水平就越高。因此，基於《足球大師》是我們第一款手機運動遊戲，自二零一四年七月推出以來已運營超過8年，其平均消費水平將相對高於我們其他現有遊戲。

本集團持續實施各項營銷推廣策略及活動，吸引及挽留《足球大師》的現有核心用戶群以及最大化收益變現，載列如下：

- 優化用戶體驗

我們在《足球大師》推出為推廣活動度身訂制的更新。例如，我們舉辦遊戲內的特別主題賽事，以優化用戶體驗。該等推出的更新包括：(i)《綠茵之王》，這是一個所有用戶可透過完成特定遊戲內任務而獲得經驗值的活動。此外，用戶將根據其累積的點數及相較其他競爭用戶的排名，獲得精英虛擬足球員作為獎勵。該等精英虛擬足球員供應有限，一般來說，難以僅通過遊戲內消費獲得。《綠茵之王》於二零一八年首次推出，此後每季度進行一次；(ii)全明星巡迴賽，這是一個用戶可以使用自身的虛擬足球隊挑戰高難度非玩家角色團隊以獲得額外經驗值的活動。其後，所有用戶將根據獲得的額外經驗值進行排名，擁有高經驗值的用戶將獲得若干遊戲中的虛擬道具及免費代幣的獎勵。全明星巡迴賽於二零一九年首次推出，此後每半年進行一次；及(iii)逐夢歐洲之巔，這是一個供高排名用戶使用自身的虛擬足球隊相互比拼以獲得額外經驗值的活動。賽事結束後，根據參與用戶各自的排名，高排名用戶將獲得有限的虛擬道具獎勵，該等道具通常不會在遊戲中提供。該等活動旨在專門滿足高排名用戶（以及在一般情況下的忠實付費用戶）尋求新挑戰的需要，為彼等提供展示遊戲技能的機會。我們亦定期為遊戲添加新功能，例如引入教練系統功能來增加管理功能的種類，使用戶能夠於遊戲內聘用及管理虛擬足球教練，以加強用戶擁有的虛擬球員的技能屬性，以及彼等在遊戲中與其他球隊競爭時的比賽表現。教練系統於二零一九年首次推出，此後成為用戶在遊戲中可使用的特色功能。

業 務

下圖說明上述我們為優化《足球大師》的用戶體驗而實施的遊戲內活動：

綠茵之王



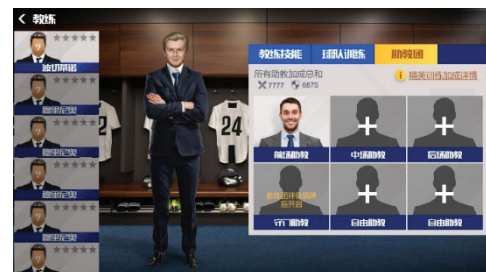
全明星巡迴賽



逐夢歐洲之巔



教練系統



於往績期間，我們根據足球運動員在每年足球賽季中的實際表現，更新足球運動員的概況及技能屬性。例如，我們每年對《足球大師》進行更新，於現實歐洲主要足球聯賽的球員轉會期間，根據足球員的實際表現來調整彼等的技能屬性，且與參加二零二一年歐洲冠軍聯賽的若干足球員的評級保持一致。此外，在我們獲得巴黎聖日耳門足球俱樂部的知識產權特許後，我們在遊戲中引入該歐洲法國足球俱樂部的新虛擬足球運動員。

業 務

- 刺激遊戲內消費

我們開展促銷活動，以刺激我們的用戶在《足球大師》中的遊戲消費。這些活動可能與現實中的主要足球比賽一致，允許用戶通過控制其虛擬球隊與《足球大師》中的其他球隊競爭，從而參與虛擬比賽。例如，在二零二零年歐洲國家盃及二零二一年歐洲冠軍聯賽期間，我們為虛擬道具提供銷售折扣，並贈送由著名足球員（如Cristiano Ronaldo、Robert Lewandowski及Fernando Torres等）簽名的足球衫。其他促銷活動也在節日期間舉行，例如，我們舉行一系列促銷活動，包括二零二一年一月農曆新年的新春祝福，二零二一年五月的端午共品糉；二零二一年九月的周年慶活動，以及二零二一年十一月的雙11打折季，在此期間，用戶可以獲得有限的虛擬足球員及道具，該等足球員及道具在節日促銷期之外通常不會提供，從而激勵用戶在上述有限期間為該等虛擬球員及道具消費。

下圖說明上述我們為鼓勵《足球大師》遊戲內消費而實施的推廣活動：

日常優專活動



雙11打折季



球星限定簽名球衣



業 務

● 保留用戶及提高用戶黏度

我們提供月度及季節性的銷售組合以及虛擬道具的折扣，特別是在國慶日、雙11購物節、聖誕節、農曆新年、情人節等，並為用戶提供每日登錄獎勵，如連續數天登錄遊戲，即贈送虛擬道具，以加強用戶在遊戲中的團隊球員水平。我們亦不時在遊戲中添加新項目，鼓勵用戶不斷花時間訓練彼等的虛擬球員。舉例而言，我們在特別訓練模式中推出遊戲中的球員發展功能，為用戶提供內置的環境，根據球員的相關位置及屬性訓練虛擬球員。用戶在此模式下進行的訓練時間越長，虛擬球員的能力就越強，從而激勵用戶花更多時間在遊戲中比賽及訓練。此外，我們可尋求通過提供額外禮物和發送新遊戲促銷及活動通知重新激活較不活躍的用戶，以激勵彼等一嘗獲得額外禮物的樂趣並再次參與新遊戲活動。我們亦推出《足球大師》的週年紀念日慶祝活動，旨在達到類似目的，在每年的週年紀念日提供新虛擬禮物及道具，以激勵用戶繼續玩遊戲。

下圖說明上述我們為挽留用戶及增強《足球大師》的用戶黏性而實施的遊戲內活動：

每日登陸獎勵



特別訓練模式



用戶重新激活活動



周年慶活動



截至二零二一年十二月三十一日止三個年度及截至二零二二年九月三十日止九個月，《足球大師》的平均每週用戶留存率分別為17.0%、18.8%、9.6%及9.2%。同期，《足球大師》的最高每週用戶留存率分別為35.1%、48.7%、12.9%及11.0%，而於相應期間的最低每

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。

業 務

週用戶留存率分別為2.8%、7.5%、7.1%及7.6%。《足球大師》的平均每週用戶留存率於該等期間大致與弗若斯特沙利文提供的行業平均水平相當。詳情請參閱本節「競爭」一節，以了解行業平均每週用戶留存率。

《NBA籃球大師》



《NBA籃球大師》的遊戲界面

我們的第二款旗艦遊戲《NBA籃球大師》於二零一七年九月推出，為獲NBA及NBPA知識產權特許的手機籃球管理模擬遊戲。該遊戲結合隊伍管理模擬、球員調配及配對連同戰術分配。我們取得NBA及NBPA的知識產權特許，使遊戲設置與實時體育賽事更新(例如最新球員統計數據和球季賽程)同步，為用戶創造全面的遊戲體驗。一如《足球大師》，該遊戲亦讓用戶互相溝通及參與多人賽事。該款遊戲提供遊戲內購買虛擬道具的功能，以提升遊戲體驗。

截至最後可行日期，我們於中國、香港、澳門及台灣地區推出簡體中文及繁體中文版本。

業 務

此款遊戲於往績期間的運營數據如下：

	二零一九年		截至十二月三十一日止年度			二零二一年			截至二零二二年			
	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	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) ⁽²⁾	—	—	8.9	—	—	11.6	—	—	5.9	—	—	4.3

附註：

1. 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，海外包括中國境外地區(包括香港、澳門、台灣及其他地區)。
2. 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。

根據弗若斯特沙利文報告，往績期間內的《NBA 籃球大師》被認為處於其生命週期的穩定成熟期，於最後可行日期，預計尚餘約57個月方達致生命週期的終結期(根據遊戲推出時間及模式B遊戲十年生命週期的基線之間的時間差距計算)。根據弗若斯特沙利文報告，於遊戲的穩定成熟期，模式B遊戲用戶數量的暫時波動(如平均每日活躍用戶、平均每月活躍用戶及平均每月付費用戶下降)，但每付費用戶平均收益較初始增長期而言更高，這一現象並不罕見，不一定代表穩定成熟期的結束。關於模式B手機運動遊戲生命週期每個階段的特點的進一步詳情，請參閱「遊戲儲備 — 遊戲的生命週期」。

註冊用戶總數於二零一九年至二零二零年增長約29.3%，並於二零二零年至二零二一年進一步增長約39.8%，二零一九年至二零二一年的複合年增長率約為34.5%。持續增長是由於我們通過整合用戶的反饋意見，穩定優化遊戲，以吸引新用戶所致，以及該款遊戲在各個第三方發行平台(如Apple AppStore、OPPO及Vivo)上的曝光率增加，因為在該等第三方平台上有更多介紹及推薦配置。

業 務

一方面，其平均每日活躍用戶及平均每月活躍用戶於二零一九年至二零二零年分別減少約9.6%及28.4%，乃由於本集團於年內降低該遊戲的額外營銷及推廣力度，以挽留非活躍或忠誠度較低的用戶，該類用戶的付費傾向及購買力較低。於二零二零年至二零二一年的平均每日活躍用戶下降約12.0%，而同期的平均每月活躍用戶增加約42.8%，主要由於《NBA籃球大師》在各種第三方平台(如OPPO及Vivo)上的曝光率增加，吸引更多新用戶。然而，該等新用戶並無保持每日活躍度。因此，二零二零年至二零二一年，我們錄得《NBA籃球大師》的平均每月活躍用戶增加而平均每日活躍用戶下降。二零二零年至二零二一年的平均每月付費用戶下降約29.9%，由於本集團在籌備及推出《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方面分配了更多資源，因此分散了管理層的精力以及我們於二零二一年為轉化《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。

然而，我們持續吸引及挽留具有高付費潛力及購買力的核心付費用戶群的能力，反映於每付費用戶平均收益的持續增長，由二零一九年至二零二一年按複合年增長率約11.7%增長。此乃藉著我們透過提供新推出內容及增加遊戲內虛擬道具種類從而不斷努力提高及升級遊戲來實現。

截至二零二二年六月三十日止六個月，我們在中國及海外市場的註冊用戶總數由二零二一年十二月三十一日的約17.8百萬人繼續增加約2.5百萬人至約20.3百萬人。儘管截至二零二二年六月三十日止首六個月的遊戲平均每月活躍用戶較截至二零二一年十二月三十一日止年度輕微減少約3.5%，但平均每日活躍用戶及每月付費用戶分別增加約6.1%及10.4%，乃由於下文所載我們在農曆新年期間為吸引中國的每日活躍用戶及付費用戶並使之變現的推廣工作及策略。

與截至二零二一年十二月三十一日止年度的每付費用戶平均收益相比，截至二零二二年六月三十日止六個月的每付費用戶平均收益減少了約12.9%，主要是由於我們在農曆新年期間推出促銷活動以刺激用戶活動及遊戲內消費，從而將更多中國的非付費用戶轉化為付費用戶。我們以折扣價向用戶提供遊戲中的虛擬道具，從而成功將中國的平均每月付費用戶人數提高約12.6%，由截至二零二一年十二月三十一日止年度的31,000人增至截至二零二二年六月三十日止六個月的34,910人，在此期間，由於遊戲內虛擬道具的銷售折扣，彼等的平均消費減少。

《NBA籃球大師》每吸納一名新用戶成本從截至二零一九年十二月三十一日止年度的人民幣8.9元增加約30.3%，至截至二零二零年十二月三十一日止年度的人民幣11.6元，這是由於我們的策略是在年內產生更多廣告及營銷開支，專注促銷活動，以保留我們現有核心忠實用戶群。每吸納一名新用戶成本隨後減少至截至二零二一年十二月三十一日止年度的人民幣5.9元，並進一步減少至截至二零二二年六月三十日止六個月的人民幣4.3元，主要由於我們努力通過增加遊戲在各種第三方發行平台(如Apple AppStore、OPPO及Vivo)的曝光率來吸引新用戶。

業 務

本集團不斷實施各項營銷及推廣策略及活動，吸引及挽留《NBA 籃球大師》的現有核心用戶群以及最大化收益變現，詳情如下：

- 優化用戶體驗

我們發佈《NBA 籃球大師》的更新，其乃為我們的推廣活動而特制。例如，我們定期舉行遊戲中的精英競技場，為我們的用戶提供試驗，使用若干彼等目前沒有的NBA精英球員。如此，用戶可體驗在團隊中部署該等虛擬NBA球員，在球賽中與其他玩家競爭，高排名用戶可獲得額外遊戲內的虛擬道具獎勵。精英競技場於二零一九年六月首次推出。我們提供各種登錄獎勵，包括用戶連續登錄數天及／或完成活動（如在一定時期內完成一定數量的NBA球賽），即可兌換若干NBA球員。此外，隨著用戶在遊戲中的消費增加，我們亦提供折扣和特別虛擬禮物。為了配合美國的NBA籃球賽季，我們不斷更新球隊的資料，以反映現實中的動態，通常在每年十月至六月之間進行。我們有時會邀請著名NBA球員通過遊戲內的渠道與遊戲用戶互動。

下圖說明上述我們為優化《NBA 籃球大師》的用戶體驗而實施的遊戲內活動：

精英競技場



折扣及特別虛擬禮品



- 刺激遊戲內消費

我們開展若干促銷活動，以刺激我們用戶在《NBA 籃球大師》中的遊戲消費，該等活動通常包括引入新的NBA球員及有限數目的虛擬道具。例如，我們每月推出新的NBA球員和熱門NBA球隊的球衣等禮物，從而激勵用戶花費更多來獲得該等新的NBA球員，以加強其虛擬球隊的能力。其他季節性促銷活動亦在節日期間舉行，例如，在農曆新年、國慶日、雙11購物節、聖誕節等期間，預期用戶在此期間會花更多休閒時間在我們的娛樂活動上，例如《NBA 籃球大師》。我們在該等節日推出一系列促銷活動，提供各種虛擬道具，以期激勵用戶在遊戲中消費。

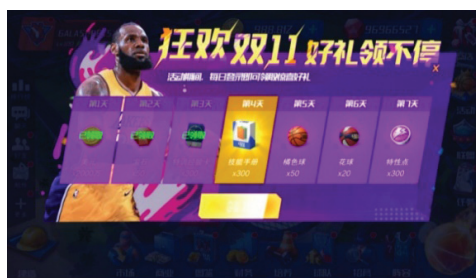
業 務

下圖說明上述我們為鼓勵《NBA 籃球大師》的遊戲內消費而實施的推廣活動：

定期推出新NBA球員



雙十一購物節的季節性推廣



- 保留用戶及提高用戶黏度

我們提供月度及季節性的銷售組合，並為我們的用戶提供每日登錄獎勵，鼓勵用戶定期登入遊戲，享受折扣或免費獲得虛擬NBA球員和虛擬道具。我們亦不時增添新遊戲模式，鼓勵用戶在遊戲中擴展彼等的社交活動。例如，我們推出全新的對戰遊戲模式，允許用戶創建公會，並與其他公會在精英競技場中對戰。因此，用戶可在遊戲中與參加精英競技場的其他用戶有社交聯繫，作為一個團隊進行遊戲，此舉可增加彼等對遊戲的黏性，因為與其他用戶的遊戲互動水平提高。我們亦推出不定期的遊戲功能，包括：(a) NBA課堂，用戶可從中體驗全新的挑戰，通過回答有關NBA歷史和球員等各種問題獲得獎勵（如遊戲中的虛擬禮物）。NBA課堂於二零一八年七月首次推出；(b) 塔克星期二，用戶可從中獲得獎勵（如遊戲中的虛擬禮物），當中用戶使用遊戲中的工具創造虛擬塔克，通過新的遊戲體驗來增加彼等在遊戲中的參與度。塔克星期二於二零二零年十二月首次推出，此後每季度向用戶開放；及(c) 球星便利店，其中用戶在完成若干遊戲任務後可獲得虛擬獎勵和道具，以兌換虛擬商店產品，提升虛擬NBA明星球員的實力。球星便利店於二零二一年三月推出，此後每月向用戶開放。此等功能旨在模擬用戶與受歡迎的明星球員之間的互動。此外，我們可能設法通過提供額外禮物和發送新遊戲促銷及活動通知重新激活較不活躍的用戶，以激勵彼等訪問及登入遊戲《NBA 籃球大師》。

業 務

下圖說明上述我們為增強《NBA 籃球大師》的用戶黏性而實施的活動：

精英競技場



NBA 課堂



塔克星期二



球星便利店



活躍度較低用戶回歸遊戲可得額外禮品



截至二零二一年十二月三十一日止三個年度及截至二零二二年九月三十日止九個月，《NBA 籃球大師》的平均每週用戶留存率分別為15.9%、18.0%、10.1%及11.0%。同期，《NBA 籃球大師》的最高每週用戶留存率分別為20.7%、32.9%、17.9%及13.0%，而於相應期間的最低每週用戶留存率分別為12.9%、7.6%、7.7%及9.1%。《NBA 籃球大師》的平均每週用戶留存率於該等期間一般與弗若斯特沙利文報告所提供的行業平均水平相當。詳情請參閱本節「競爭」一節，以了解行業平均每週用戶留存率。

業 務

《最佳11人 — 冠軍球會》



《最佳11人 — 冠軍球會》的遊戲界面

憑藉《足球大師》及《NBA籃球大師》的成功，我們於二零二零年四月開發及推出《最佳11人 — 冠軍球會》。此乃一款足球管理模擬遊戲，當中我們由知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部獲得知識產權特許，包括FIFPro、祖雲達斯足球俱樂部、拜仁慕尼黑足球俱樂部、曼城足球俱樂部、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。這款遊戲融入3D功能及先進技術，以增強遊戲的真實性。《最佳11人 — 冠軍球會》的開發建基於我們的運營經驗及《足球大師》所收到的用戶反饋，促使我們製作出更先進的遊戲，打造一款專門為渴望畫質更精細、玩法更真實及配備最新頂尖足球俱樂部及球員的運動遊戲愛好者而設的遊戲。這款遊戲提供遊戲內購買虛擬道具的服務，以提高其遊戲體驗。

截至最後可行日期，我們推出了各種語言版本，即簡體中文、繁體中文、英文、泰文、印尼文、越南文、韓文及日文。我們計劃於二零二三年上半年前後進一步推出意大利文及西班牙文版本。

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。

業 務

此款遊戲於往績期間的經營數據如下：

	二零一九年 ⁽¹⁾			截至十二月三十一日止年度 二零二零年 ⁽¹⁾⁽²⁾			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 ⁽³⁾	總計	中國	海外 ⁽³⁾	總計	中國	海外 ⁽³⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	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	7,880,076
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(%) ⁽²⁾	—	—	—	—	—	—	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(%) ⁽²⁾	—	—	—	—	—	—	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) ⁽⁴⁾	—	—	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，海外包括中國境外地區(包括香港、澳門、南韓、越南及其他地區)。
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。

根據弗若斯特沙利文報告，截至最後可行日期，《最佳11人 — 冠軍球會》被視為處於其生命週期的穩定成熟期，預計尚餘約88個月方達致生命週期的終結期(根據遊戲推出時間及模式B遊戲十年生命週期的基線之間的時間差距計算)。

於二零二零年至二零二一年，我們的註冊用戶總數數大幅增加約512.9%，主要由於我們努力拓展海外市場，於二零二一年八月及九月在香港、越南及南韓推出《最佳11人 — 冠軍球會》。鑒於我們在海外市場的擴張，由二零二零年至二零二一年，平均每日活躍用戶及平均每月活躍用戶分別經歷約372.5%及420.5%的大幅增長。我們於二零二零年至二零二一年的平均每月付費用戶亦增加約197.6%，主要由於(i)我們利用數據分析工具，使我們能夠向用戶精確提供合適虛擬道具選擇，吸引更多非付費用戶轉為付費用戶。該等數據分析工具使我們能夠在用戶接觸我們的線上廣告及下載我們的遊戲之後跟蹤彼等的活動，從那時起我們就能夠監測該等用戶的活動，包括登入遊戲的時間以及購買及使用虛擬道具的頻率；(ii)我們為海外用戶定制的促銷活動，刺激了彼等在遊戲中的購買，因為遊戲內容被本地化並顯示在不同版本中，以針對當地用戶。例如，來自日本的用戶通常更傾向於獲得為知

業 務

名足球隊效力的日本球員，因此，在日本開展促銷活動時，我們傾向於定制帶有此類虛擬球員的內容，以吸引日本當地用戶；及(iii)我們在加強遊戲玩法及升級虛擬玩家的視覺特色方面的上述努力，刺激了我們用戶購買虛擬道具的意願。相應地，同期的每付費用戶平均收益增加約30.1%。

截至二零二二年六月三十日止六個月，我們繼續在《最佳11人 — 冠軍球會》的經營業績上錄得大幅增長。與二零二一年十二月三十一日相比，我們在中國及海外的註冊用戶總數於二零二二年六月三十日增加約2.4百萬名。此外，與截至二零二一年十二月三十一日止年度相比，平均每日活躍用戶、每月活躍用戶及每月付費用戶分別增加約63.7%、26.9%及33.4%，主要由於我們的持續營銷工作及遊戲在中國及海外市場的受歡迎程度不斷提高。憑藉二零二二年上半年《最佳11人 — 冠軍球會》的成功營銷活動，董事相信，當我們計劃於二零二三年上半年推出外語版時，該款遊戲將繼續成功超越現有範圍，發展到其他海外市場，如意大利和西班牙。

《最佳11人 — 冠軍球會》每吸納一名新用戶成本由截至二零二零年十二月三十一日止年度的人民幣23.7元減少約57.0%，至截至二零二一年十二月三十一日止年度的人民幣10.2元，這是由於在二零二零年四月在中國推出該遊戲後，本集團增加廣告及營銷開支以獲得及擴大用戶群，其長遠影響導致二零二一年新用戶增加，再加上我們在二零二一年下半年成功將遊戲擴展到海外市場，在二零二一年吸納到大量新用戶。截至二零二二年六月三十日止六個月，每吸納一名新用戶成本增加約127.5%，達到人民幣23.2元，這是由於我們進一步加強廣告及營銷工作，在各種線上平台(如Facebook、Google、Tiktok及Twitter)推出大規模線上廣告活動，以在海外市場推廣該遊戲。

本集團實施各種戰略及活動，旨在通過擴展不同語言版本從初次推出起吸引和留住新用戶，並於往績期間刺激現有及新用戶參與及在遊戲內消費，詳情載列如下：

- 優化用戶體驗

自《最佳11人 — 冠軍球會》推出以來，我們發佈專門為用戶改善遊戲體驗的遊戲活動。活動包括：(i)《綠茵新星》，此乃遊戲內競賽，用戶的虛擬足球隊互相爭奪排名及排名最高用戶將獲得額外虛擬足球員及道具。《綠茵新星》旨在為用戶提供新體驗，互助競爭以取得較高排名及獎勵。為提升其虛擬隊伍的能力及排名，用戶須參與更多遊戲內的足球比賽及活動；(ii)《排位賽》每季舉行，當中用戶透過與其他用戶的隊伍比賽及勝出，全力提升其虛擬足球隊的排名。名列前茅的虛擬足球隊將獲得虛擬禮品及其他遊戲內道具。該活動為參與《排位賽》的用戶帶來真實的比賽體驗，其對手為其他現實用戶；(iii)《新手嘉年華》旨在歡迎新加入用戶，並在新加入用戶於指定期間內達成一定數目的遊戲內任務及目標後向其提供有限虛擬足球員、禮品及其他遊戲內道具。

業 務

下圖顯示我們為改良《最佳11人 — 冠軍球會》用戶體驗而實施的上述遊戲內活動。

綠茵新星



排位賽



新手嘉年華



- 刺激用戶消費

我們發佈遊戲內活動，旨在刺激新用戶於遊戲內消費及轉化非付費用戶為付費用戶。我們推廣禮包搶購，為用戶提供在指定推廣期內購買虛擬道具銷售組合的折扣。此舉亦鼓勵用戶在推廣期內使用特定折扣購買有限的虛擬道具。新手狂歡亦以新用戶為對象，並向其提供於若干期間內購買遊戲內道具的折扣，此舉令更多新用戶轉化為付費用戶。

業 務

下圖顯示我們於《最佳11人 — 冠軍球會》為刺激用戶消費而實施的上述遊戲內活動。

禮包搶購



新手狂歡



- 保留新用戶及提高用戶黏度

為保留新用戶，我們為於遊戲新註冊用戶推出不同遊戲內獎勵。七天登錄獎勵及每月簽到為遊戲內活動，當中新註冊用戶如連續七日每日登入及每月登入，則可分別取得免費虛擬球員、禮品及其他遊戲內道具，從而為遊戲建立用戶黏度。《最佳11人 — 冠軍球會》內置加入好友的功能，讓用戶可於遊戲內互相加入好友、溝通及組建隊伍，從而提升彼等與其他用戶的遊戲內互動及增加投放於遊戲的時間。

下圖顯示我們於《最佳11人 — 冠軍球會》為保留新用戶及提高用戶黏度而實施的上述遊戲內活動。

七天登錄獎勵



每月簽到



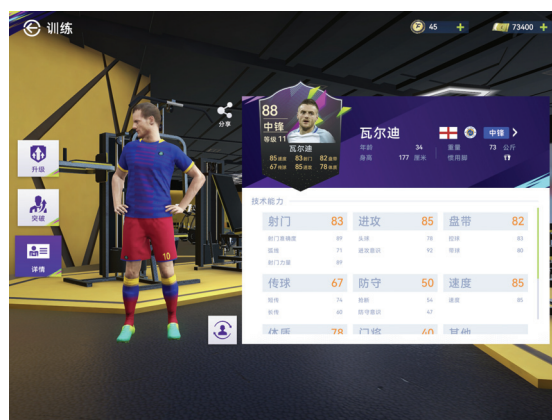
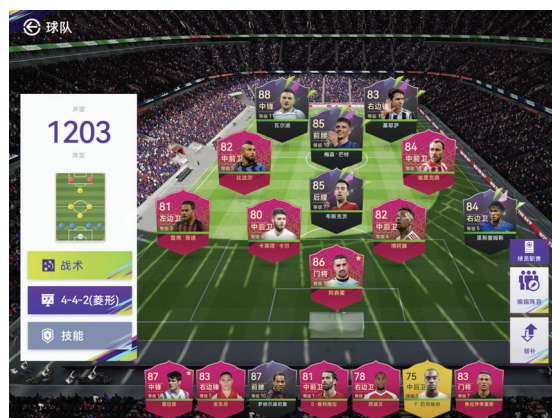
業 務

加入好友



截至二零二一年十二月三十一日止兩個年度及截至二零二二年九月三十日止九個月，《最佳11人 — 冠軍球會》的平均每週用戶留存率分別為20.2%、20.6%及20.0%。於同期，《最佳11人 — 冠軍球會》的最高每週用戶留存率分別為32.1%、28.9%及25.8%，而於相應期間的最低每週用戶留存率分別為13.1%、15.8%及16.0%。《最佳11人 — 冠軍球會》的平均每週用戶留存率於該等期間一般與弗若斯特沙利文報告所提供的行業平均水平相當。詳情請參閱本節「競爭」一節，以了解行業平均每週用戶留存率。

《最佳球會》



《最佳球會》的遊戲介面

業 務

《最佳球會》於二零二二年七月推出，為具有管理模擬元素的足球動作模擬遊戲，就此，我們已從著名運動協會及運動俱樂部獲得知識產權特許，其中包括FIFPro及曼城足球俱樂部。這款遊戲融合最尖端的3D遊戲場景及更先進的人工智能技術，為用戶提供更多功能，通過手動轉向技巧的應用，虛擬體驗真實世界的球賽。這款足球動作模擬遊戲，通過人手操控球員跑動、運球、傳球、射門、防守等複雜遊戲內動作，讓用戶全面操作和掌控球賽過程。用戶可在遊戲中通過更多練習來鍛煉及提升技能屬性。該遊戲旨在創建更逼真的模擬效果，以模仿球員的真實表現，通過減少延遲、簡化下載及安裝過程和改善設備適應性來提高用戶投入感及用戶體驗。透過融入管理模擬元素，用戶亦可創建自訂的球隊，以及可通過識別敵方球隊弱點並針對該弱點設計戰術，使自己球隊較其他球隊更勝一籌。此外，用戶可通過與其他用戶參與線上對決體驗不同模式的聯賽和錦標賽，而通過彼此的交流和社交活動，讓用戶能構建自己的遊戲內社群並在遊戲內建立社交結連。此遊戲提供遊戲內購買虛擬道具以增強用戶的遊戲體驗。

自其於二零二二年七月發行起及直至二零二二年九月三十日，《最佳球會》的平均每週用戶留存率為23.6%。同期，《最佳球會》的最高每週用戶留存率為29.3%，而於相應期間的最低每週用戶留存率為14.7%。自其發行起及直至二零二二年九月三十日，《最佳球會》的平均每週用戶留存率高於弗若斯特沙利文所提供的行業平均水平。詳情請參閱本節「競爭」一節，以了解行業平均每週用戶留存率。

為促進《最佳球會》在目標市場的滲透率，我們聘請了世界知名的足球運動員Ronaldinho Gaucho作為遊戲大使，由二零二二年六月一日起為期一年。我們在《最佳球會》的遊戲標誌展示Ronaldinho Gaucho的圖像，並在Tiktok、微博、Facebook、Twitter、Youtube及Instagram等多個社交媒體平台展示由Ronaldinho Gaucho及其他KOL主演的宣傳視頻。我們將繼續加強與Ronaldinho Gaucho的合作，以提高《最佳球會》的遊戲知名度及擴大其用戶基礎。

作為對遊戲吸引的遊戲場景及高質視覺效果的認許，Apple AppStore在Apple iPad型號的展示畫面上特別介紹了《最佳球會》。

於最後可行日期，我們推出多個語言版本，包括簡體中文、英文、德文、法文及意大利文。我們計劃於二零二三年上半年前後進一步推出繁體中文及西班牙文版本。

業 務

現有遊戲組合所得收益

下表載列我們於往績期間的現有遊戲組合所得收益概要：

	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	%
《足球大師》	174,693	47.1	145,369	36.0	134,988	29.4	67,546	37.3	55,264	18.7
《NBA籃球大師》	195,905	52.9	216,479	53.7	176,693	38.4	80,703	44.6	83,715	28.4
《最佳11人 — 冠軍球會》	68	*	41,368	10.3	148,170	32.2	32,725	18.1	155,796	52.9
有關遊戲所得總收益	<u>370,666</u>	<u>100.0</u>	<u>403,216</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%

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，總收益呈穩定增長，複合年增長率約為10.2%，分別約為人民幣378.6百萬元、人民幣404.7百萬元及人民幣459.9百萬元。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約人民幣181.0百萬元增加約人民幣113.8百萬元或62.9%至約人民幣294.8百萬元。為求維持盈利能力，我們將實施上述措施，包括推出新內容及遊戲玩法的版本升級及調整營銷推廣活動，以緊貼不斷變化的市場潮流。有關我們在往績期間收益及本集團綜合全面收益表其他項目的過往趨勢詳情，請參閱「財務資料 — 經營業績主要組成部分說明」。

業 務

已終止經營遊戲

於往績期間，我們有兩款遊戲已終止經營，詳情如下：

《冠軍中超OL》

《冠軍中超OL》於二零一八年五月推出，為我們與中國天津的第三方遊戲發行商共同開發的足球管理模擬遊戲，該遊戲具備中國足球協會超級聯賽（一個位於中國的全國足球聯盟）的知識產權特許，以於遊戲使用該聯盟逾500名運動員的相片、肖像及最新數據，從而提供真實及全面的用戶體驗。早前於二零一七年三月，我們與一名位於中國天津的第三方遊戲發行商訂立協議，內容有關開發及發行《冠軍中超OL》。根據協議，我們負責根據與合作夥伴協定的規格，進行遊戲開發及發行遊戲後的後續優化、維護及升級。作為回報，我們將收取該遊戲所產生收益的若干百分比。我們的合作夥伴當時負責取得相關知識產權特許、遊戲發行、營銷及推廣及運營。具體而言，合作夥伴將設計營銷活動，並釐定每次遊戲更新的時間表及內容，以及用戶界面後台基礎設施的藝術設計。由於在實施之前的遊戲開發及後續遊戲優化、升級及維護過程中，我們必須與合作夥伴磋商，我們在與合作夥伴就遊戲的戰略規劃進行磋商花費大量時間及資源。

該遊戲為中國用戶提供中文版本。

此款遊戲於往績期間的運營數據如下：

	截至十二月三十一日止年度					
	二零一九年		總計	二零二零年 ⁽²⁾		總計
中國	其他 ⁽¹⁾	中國		其他 ⁽¹⁾		
註冊用戶總數	13,545	145,013	158,558	14,048	145,882	159,930
新用戶總數	380	29,864	30,244	503	869	1,372
平均每日活躍用戶	53	941	994	163	87	250
平均每月活躍用戶	154	4,201	4,355	415	331	746
平均每月付費用戶	19	737	756	45	61	106
每付費用戶平均收益 (人民幣)	1,570	746	767	861	296	536

附註：

- 我們的遊戲運營資料中分類為「其他」的包括：(i)以有記錄的海外IP地址初始登記我們的遊戲的用戶；及(ii)於登記或首次登入時，IP地址並無被記錄的用戶。中國不包括香港、澳門及台灣，惟僅供說明。
- 《冠軍中超OL》於二零一八年五月推出及於二零二零年八月終止運營。

業 務

此款遊戲於二零二零年八月終止運營，乃由於本集團決定將我們的資源分配至集中於我們高熱度的其他運動遊戲；及我們亦發現共同開發的模式將在與夥伴磋商時花費大量成本及資源，導致運營程序低效。因此，董事認為終止提供共同開發安排項下遊戲的支援、維護及升級，符合本集團的最佳利益。

《戀愛吧！偶像》

《戀愛吧！偶像》於二零一九年九月在中國推出，是一款戀愛模擬類的互動卡牌遊戲，主要目標用戶群為女性。於二零一八年三月，我們與一名第三方遊戲開發商及發行商訂立協議，按佣金基準開發故事腳本既定的遊戲，作為交換將按發行平台有別的某個百分比範圍攤分收益。根據協議，合作夥伴負責提供故事腳本、藝術設計(包括角色及場景設計)、不同語言版本本土化及遊戲運營計劃；而我們負責遊戲開發(包括模型設計、前端開發及測試)及發行後的後續遊戲升級及維護。

於二零二零年十一月，由於遊戲的盈利能力低於我們的其他手機運動遊戲，我們決定終止分配資源到該遊戲。盈利能力較低乃主要由於合作夥伴提供的故事腳本對用戶的吸引力未如預期。因此，我們發現有關遊戲開發模式不僅會在與合作夥伴磋商時耗費大量成本及資源，亦會導致遊戲的最終質量在我們的原定預期及控制之外。因此，本集團決定將資源分配至及專注開發及運營我們的現有及新手機運動遊戲。

此款遊戲於往績期間的運營數據如下：

	截至十二月三十一日止年度					
	二零一九年 ⁽²⁾			二零二零年 ⁽²⁾		
	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	總計
註冊用戶總數	229,374	3,399	232,773	668,227	7,750	675,977
新用戶總數	229,374	3,399	232,773	438,853	4,351	443,204
平均每日活躍用戶	5,385	183	5,568	3,365	76	3,441
平均每月活躍用戶	62,977	1,017	63,994	45,795	511	46,306
平均每月付費用戶	2,919	78	2,997	1,082	21	1,103
每付費用戶平均收益 (人民幣)	62	247	67	37	173	40

附註：

1. 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。
2. 《戀愛吧！偶像》於二零一九年九月推出及於二零二零年十一月終止運營。

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。

業 務

已終止經營遊戲所得的收益

下表載列於往績期間已終止經營遊戲所得收益概要：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一九年		二零二零年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
《冠軍中超OL》	7,205	90.5	857	56.0
《戀愛吧！偶像》	759	9.5	672	44.0
有關遊戲所得總收益	7,964	100.0	1,529	100.0

新遊戲

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。下表載列於最後可行日期開發中的新遊戲詳情：

名稱 ⁽²⁾	類別及描述 ⁽²⁾	開發階段 ⁽²⁾	語言版本 ⁽²⁾	預期推出日期 ⁽²⁾	目標市場 ⁽²⁾	目標客戶 人口組成	發行平台
《MLB棒球大師》	運動動作模擬遊戲，包含管理模擬元素。這款遊戲集球隊管理模擬、球員管理、訓練、連同搭配和戰術部署於一體。用戶可創建自己的棒球隊，參加聯賽比賽，贏得世界冠軍。用戶可通過操控球員完成複雜的動作，全面操作及控制棒球比賽過程。	遊戲製作	英文 繁體中文 日文 韓文 簡體中文	二零二二年十二月或 二零二三年一月 二零二三年二月前 二零二三年三月前 二零二三年三月前 待審批 ⁽¹⁾	北美 台灣 東亞 (中國以外) 中國	成人	Apple App Store/ Google Play
《NBA操作籃球》	運動動作模擬遊戲，包含管理模擬元素。用戶可以完全操控球員完成遊戲，做出複雜的運球、傳球、投籃、籃板、擋拆等複雜動作。用戶亦可以管理一支籃球隊，調整戰術並體驗不同的模式及職業比賽，還可以與其他用戶一起參與線上對戰。	遊戲製作	繁體中文 英文 簡體中文	二零二三年下半年前後 二零二三年下半年前後 待審批 ⁽¹⁾	香港、澳門、台灣 北美 中國	成人	Apple App Store/ Google Play/ 華為、小米、 OPPO、Vivo、 騰訊Appstore

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。

業 務

名稱 ⁽²⁾	類別及描述 ⁽²⁾	開發階段 ⁽²⁾	語言版本 ⁽²⁾	預期推出日期 ⁽²⁾	目標市場 ⁽²⁾	目標客戶人口組成	發行平台
《NFL橄欖球大師》	運動動作模擬遊戲，包含管理模擬元素。用戶可以通過訓練球員及掌握戰術等方式建立和管理一支橄欖球隊。用戶亦可以在遊戲中執行不同的遊戲戰術，操作球員執行戰術並得分，為用戶帶來引人入勝的橄欖球遊戲體驗。用戶可通過操控球員完成複雜的動作，全面操作及控制橄欖球比賽過程。	遊戲製作	英文	二零二四年下半年前後	北美	成人	Apple AppStore/ Google Play

附註：

- (1) 我們的遊戲開發過程大致上完成後，將向相關中國政府部門提交遊戲註冊申請。根據相關當地法律及法規，董事計劃在上述時間或前後在海外市場推出該等遊戲，毋須視乎其在中國的正式推出日期。我們還計劃分別在二零二二年十二月／二零二三年第一季度及二零二三年第一季度向相關中國政府部門提交《MLB棒球大師》及《NBA操作籃球》的註冊申請，董事預計將分別在二零二三年第二季度及二零二三年第三季度左右獲得批准。
- (2) 遊戲儲備反映於最後可行日期的情況。儲備中每款遊戲的名稱、開發階段、語言版本、預期推出時間、主要市場及其他資訊可能按其各自的開發及市況而另有變動。

估計投資回報期指從遊戲推出到其累計純利能夠支付開發遊戲的初始投資額的大約時間。《MLB棒球大師》的估計投資回報期約為24個月。考慮到本集團以往開發及運營現有遊戲的經驗以及運動管理模擬遊戲及運動動作模擬遊戲在遊戲運營模式上的相似性，董事認為，《NBA操作籃球》及《NFL橄欖球大師》的估計投資回報期介乎18至24個月。

業 務

下表載列我們三款新手機運動遊戲的建議發展計劃⁽¹⁾的詳情及時間框架：

《MLB棒球大師》

行動方案	預期開始時間
1. 遊戲的設計、技術執行及優化	由二零二一年二月起 (按持續基準)
2. 製作及加強藝術效果，例如，遊戲的場景、人物、動作及用戶界面	由二零二一年三月起 (按持續基準)
3. 整體遊戲體驗優化	由二零二一年六月起 (按持續基準)
4. 發展及優化遊戲外圍系統，如用戶賬號管理系統、應用內購買系統、新用戶教程系統、用戶社群系統、聯盟系統、信使系統、積分計算系統以及其他補充性或與支援核心遊戲玩法功能及核心成長系統相關的支援或服務提供系統	由二零二一年六月起 (按持續基準)
5. 優化遊戲的視覺渲染	由二零二一年六月起 (按持續基準)
6. 豐富及改進遊戲場面及用戶介面的藝術效果	由二零二一年六月起 (按持續基準)
7. 試玩評估	由二零二一年十月直至 正式推出
8. 通過邀請選定用戶群進行現場測試來進行封測	二零二一年十二月
9. 確認與相關知識產權持有人的授權安排	二零二二年十二月或 二零二三年一月
10. 發佈、推廣及營銷策略的準備工作，如通過各種線上平台及線下渠道投放廣告(如比賽轉播期間的電視廣告及在體育場館投放廣告)	在北美正式推出之前
11. 於目標海外市場正式推出	二零二二年十二月或 二零二三年一月
12. 向相關中國政府部門提交註冊申請	二零二二年十二月或 二零二三年第一季度
13. 獲相關中國政府部門批准註冊申請	二零二三年第二季度前後

業 務

《NBA操作籃球》

行動方案

預期開始時間

- | | |
|--|-----------------------|
| 1. 遊戲藝術風格設置 | 由二零二一年三月起
(按持續基準) |
| 2. 開始對遊戲內容進行人工智能程序設計 | 由二零二一年五月起
(按持續基準) |
| 3. 完善遊戲內容的人工智能程序設計 | 由二零二一年六月起
(按持續基準) |
| 4. 遊戲玩法的設計及開發 | 由二零二一年八月起
(按持續基準) |
| 5. 遊戲中數值系統的設計及完善 | 由二零二一年十二月至
二零二二年五月 |
| 6. 設計及開發遊戲外圍系統，如用戶賬號管理系統、應用內購買系統、新用戶教程系統、用戶社群系統、聯盟系統、信使系統、積分計算系統以及其他補充性或與支援核心遊戲玩法功能及核心成長系統相關的支援或服務提供系統 | 由二零二二年一月起
(按持續基準) |
| 7. 豐富遊戲的藝術設計 | 由二零二二年四月起
(按持續基準) |
| 8. 遊戲場景及角色的實現及優化 | 由二零二二年七月起
(按持續基準) |
| 9. 試玩評估 | 由二零二三年一月至
二零二三年三月 |
| 10. 確認與相關知識產權持有人的特許安排 | 二零二三年下半年前後 |
| 11. 向相關中國政府部門提交註冊申請 | 二零二三年第一季度前後 |
| 12. 公測 | 正式推出前 |
| 13. 發佈、推廣及營銷策略的準備工作，如通過各種線上平台及線下渠道投放廣告(如比賽轉播期間的電視廣告及在體育場館投放廣告，以及與熱門運動員合作推廣遊戲) | 二零二三年下半年前後 |
| 14. 於目標海外市場正式推出 | 二零二三年下半年前後 |
| 15. 獲相關中國政府部門批准註冊申請 | 二零二三年第三季度前後 |

業 務

《NFL橄欖球大師》

行動方案	預期開始時間
1. 開發原型設計的整體設置	由二零二一年五月至 二零二一年九月
2. 遊戲藝術風格設置	由二零二一年六月起 (按持續基準)
3. 開始對遊戲內容進行人工智能程序設計	由二零二一年八月起 (按持續基準)
4. 遊戲玩法的設計及開發	由二零二一年十月至 二零二二年六月
5. 設計及開發遊戲外圍系統，如用戶賬號管理系統、應用內購買系統、新用戶教程系統、用戶社群系統、聯盟系統、信使系統、積分計算系統以及其他補充性或與支援核心遊戲玩法功能及核心成長系統相關的支援或服務提供系統	由二零二二年六月起 (按持續基準)
6. 豐富遊戲的藝術設計	由二零二二年六月起 (按持續基準)
7. 遊戲場景及角色的實現及優化	由二零二二年十月起 (按持續基準)
8. 確認與相關知識產權持有人的特許安排	於二零二四年一月或前後
9. 試玩評估及公測	由二零二四年上半年起 (按持續基準)
10. 發佈、推廣及營銷策略的準備工作，如通過各種線上平台及線下渠道投放廣告(如比賽轉播期間的電視廣告及在體育場館投放更多廣告)	由二零二四年下半年起
11. 於目標海外市場正式推出	二零二四年下半年前後

附註：

擬定開發計劃反映於最後可行日期的情況。各個遊戲的行動方案及正式推出的預期時間可能根據其各自開發進度及市況會再度更改。

業 務

我們在目標海外市場開發和運營新遊戲所需的能力和成熟技術

儘管我們以往未曾發行棒球及橄欖球主題遊戲，我們相信本集團已累積足夠的經驗，並獲得了必要的技術來開發及運營我們正在開發的新遊戲。於二零二二年七月，我們於中國、新西蘭及澳洲推出了新手機運動動作模擬遊戲《最佳球會》。手機運動動作模擬遊戲本質上是運動模擬遊戲，其附加功能讓用戶可通過手動操控球員進行複雜的遊戲內動作來全面操作及控制遊戲過程。運動管理模擬遊戲則模仿現實體育世界的動態及其重點是用戶能通過訓練球員及掌握團隊組建戰術來建立及管理運動團隊，以便在遊戲中的自動對戰中擊敗對手的團隊，而運動動作模擬遊戲亦可有此等管理模擬元素（因為團隊組建及管理技巧依然決定對戰表現水平），但就遊戲中並非自動而是手動的對戰而言，遊戲中的對戰結果在很大程度上會受到用戶的操作能力影響。

就此而言，儘管我們部分新遊戲屬於運動模擬遊戲這一大類別下的不同運動類別（即棒球及橄欖球），且我們計劃配合當地熱門運動類型，在主要目標市場北美、日本、南韓及台灣等海外市場推出及擴展新遊戲（具體即《MLB棒球大師》及《NFL橄欖球大師》），但憑藉我們自主開發的核心遊戲技術及利用我們在開發及運營運動管理及動作模擬遊戲方面積累的經驗，相信我們已具備所需技術在目標海外市場開發及運營具備管理元素的高品質及娛樂性運動動作模擬遊戲。

董事認為，開發運動管理模擬遊戲及運動動作模擬遊戲所需的核心遊戲技術，如網絡基礎設施、渲染引擎及自動3D面部模組等，大致類似。舉例而言，我們的競技場渲染引擎可以增強及優化遊戲場景的渲染效果，例如展現草地的高解像視覺效果、體育場館的觀眾、比賽中球員的面部表情及肌肉運動，以及球員球衣的織物動態等，同時適用於開發運動管理模擬遊戲及運動動作模擬遊戲。此外，我們已在新運動遊戲《最佳球會》中應用開發運動動作模擬遊戲的關鍵技術，例如過去數年致力開發的人工智能技術。此外，我們改善了動作及物理引擎，優化用戶手動控制的即時畫面反映。因此，在我們的核心遊戲技術的支持下，包括適用於運動管理模擬遊戲及運動動作模擬遊戲兩者的遊戲技術，董事認為，本公司能夠開發高品質及娛樂性的運動動作模擬遊戲。有關我們擁有的技術的進一步詳情，請參閱「業務 — 遊戲技術」一節。

同樣，儘管運動類型不同，開發棒球及橄欖球相關遊戲所需的核心遊戲技術與開發我們現有遊戲所使用的技術大致類似。需要專門為棒球及橄欖球相關遊戲進行的主要改動是：(i)為各自的運動規則設計的遊戲內容；及(ii)虛擬球員及競技場的圖像，將以現實生活中的棒球及橄欖球球員及競技場為基礎。

業 務

此外，為了在遊戲中為用戶提供更加真實及沉浸式的電子競技體驗，我們在遊戲開發過程中聘請專業運動員作為策略顧問，例如，我們已在中國聘請一名前中國國家棒球隊員兼國家級棒球裁判及在美國聘請一名棒球教練，為《*MLB*棒球大師》的遊戲設計、開發及運營作出貢獻，旨在從專業棒球運動員及球迷的角度優化遊戲玩法體驗。我們計劃在《*NFL*橄欖球大師》的遊戲開發過程中採用同樣策略。

我們將現有運動模擬遊戲引入包括東南亞、南韓、台灣及日本在內的各個海外市場方面的先前經驗和成功，使我們能夠將業務模式的成功因素複製至其他運動類別的手機遊戲。事實上，棒球及橄欖球主題運動動作模擬遊戲的業務模式，包括跟隨遊戲生命週期不同階段進行遊戲開發、知識產權特許磋商、不同的廣告及營銷策略的實施，以及推出後的運營、優化及推廣，與我們現有的足球及籃球管理及動作模擬遊戲基本相同，僅針對特定的運動類型作出微調，如相關的知識產權特許、遊戲大使、目標用戶及營銷活動。除獲得相關知識產權特許外，我們亦將聘請知名運動員作為新遊戲的遊戲大使。我們將繼續利用我們的歷史成功經驗，聘請熱門足球運動員及NBA籃球運動員作為我們現有遊戲的遊戲大使，這在往績期間對提高遊戲的知名度和聲譽以及擴大用戶群很有幫助。我們正在制訂海外市場的營銷策略，聘請熱門海外MLB球員及NFL球員作為《*MLB*棒球大師》及《*NFL*橄欖球大師》的遊戲大使，以建立我們在海外市場的影響力及遊戲知名度。

為促進新遊戲（如《*MLB*棒球大師》及《*NFL*橄欖球大師》）向目標海外市場的滲透，我們在制訂新遊戲計劃及戰略時，已考慮到對我們的新動作模擬遊戲的每個目標海外市場的市場格局、機會、競爭及入場壁壘等進行全面的可行性研究。為實施我們的戰略以緊握海外市場對我們新遊戲的市場需求，我們將特別關注以下各項(i)內容本地化，此舉不僅擴充新遊戲的外語版本以滿足不同國家用戶，更在遊戲內容中引入本地化功能。在這方面，我們已招聘具有相關語言技能及資格的當地人才，為遊戲的開發及運營作出貢獻，尤其是遊戲內容本地化過程及客戶支援服務。我們亦計劃通過各種活動幫助我們的新遊戲在目標海外市場實現本地化，例如，引入當地的藝術設計、遊戲玩法及當地流行文化的元素，以及引入與當地節日有關的特殊遊戲內活動及促銷活動；(ii)與擁有成熟的當地資源及經驗的第三方合作夥伴合作，在海外市場發行及推廣我們的遊戲。我們會考慮與其他擁有更成熟的市場資源、分銷網絡及經驗的第三方發行商或廣告代理合作，在目標海外市場推廣我們的遊戲是否更具有成本效益。例如，截至最後可行日期，我們已與Garena建立戰略合作夥伴關係，旨在通過Garena在海外市場不時經營的網站及平台進一步營銷及推廣我們的遊戲。我們就新遊戲開發狀況與Garena維持定期對話，旨在為我們的新遊戲正式確立特定夥伴關係，惟須待因應開發中遊戲的目標發行市場及推出時間協定特定業務合作條款及條件後，方告作實；(iii)針對當地市場上各種流行的智能手機型號所要求的不同規格而定制的適配設備。例如，我們根據當地市場流行的智能手機型號對我們的新遊戲進行系統修改；及(iv)通過邀請海外KOL參加我們的遊戲比賽及在主要社交媒體平台上直播遊戲，以及通過聘請在海外市場具有較高知名度的著名運動員作為我們的遊戲大使進行推廣來投放線上廣告。憑藉我們強大的數據分析工具，我們可以根據用戶在遊戲中的行為模式來定制我們的線上廣告策略，以精確地鎖

業 務

定不同的海外市場，近年來海外用戶的充值金額比例不斷增加，足以證明我們能夠抓住海外市場的市場需求。除了本集團充值總額於截至二零二一年十二月三十一日止三個年度以約13.7%的複合年增長率增長外，來自海外用戶的充值金額貢獻亦由二零二零年的約8.7%增加至二零二一年的23.5%，並於截至二零二二年六月三十日止六個月進一步增加至25.8%。我們相信，我們在現有遊戲的海外擴張方面的成功將使我們能夠制定及實施有效的營銷活動及當地本地化戰略，以抓住我們的新遊戲（如《MLB棒球大師》及《NFL橄欖球大師》）在目標海外市場的市場需求。

鑒於本公司開發和運營開發中新遊戲與現有遊戲之間的上述相似之處，以及我們在海外市場擴充現有遊戲所積累的能力和經驗，董事認為，經驗豐富及竭誠投入的管理團隊對手機運動遊戲市場的廣泛專業知識及了解，將使我們能夠為新運動動作模擬遊戲（包括在北美、日本、南韓及台灣等目標海外市場的棒球及橄欖球主題遊戲）制定有效的發展計劃及業務策略。特別是產品副總裁郭宇恒先生為動作遊戲的開發作出寶貴的貢獻，並進一步加強了我們在運動動作模擬遊戲領域的能力。有關管理團隊的經驗詳情，請參閱「董事及高級管理層」一節。

考慮到開發中遊戲的運動類型在目標海外市場盛行，本集團目前擬先集中於海外市場推出開發中遊戲，之後再將其引進給中國手機遊戲用戶。根據弗若斯特沙利文報告，隨著中國手機遊戲滲透率提高，加上地方發行商頻繁引進海外手機遊戲，全球線上運動遊戲市場已高度一體化。包括本集團在內的中國業者，不只要面對本地手機遊戲開發商的競爭，更要與知名度高兼資源雄厚的海外公司所開發的遊戲競爭。舉例而言，本文件「行業概覽 — 競爭格局分析」一節所述的五大市場業者中，公司B是於納斯達克證券市場上市的美國遊戲公司，而公司D是於倫敦證券交易所上市的日本遊戲公司。儘管網絡遊戲市場分散，有眾多相對小型的公司，且往往由數量有限的業界巨擘主導，但我們認為我們具備良好的條件，可借助開發及運營現有手機運動遊戲的往績及成功因素，把握日益擴大的市場機遇，促進我們在中國及海外市場發行開發中遊戲。

業 務

現有及／或開發中新手機運動遊戲之間互相蠶食的風險為低

儘管運動管理模擬遊戲及運動動作模擬遊戲之間有若干共通的特點，其並不存在直接競爭，主要因為其在核心玩法上的關鍵區別，針對不同用戶組別市場。從本質上而言，運動管理模擬遊戲模仿現實世界體育賽事的發展及更側重於通過以總經理的身份管理及訓練運動隊伍來制定資源配置的戰略，而運動動作模擬遊戲則更側重於用戶的手動操縱技巧。因此，董事認為，在我們現有的運動管理模擬遊戲及我們現有及正在開發的新運動動作模擬遊戲之間不會有重大潛在的負面蠶食影響。

有關運動動作模擬遊戲和運動管理模擬遊戲的主要差異詳情，請參閱「行業概覽 — 中國線上運動遊戲市場概覽 — 線上運動遊戲的市場劃分」一節。

同時，董事認為現有足球主題運動管理模擬遊戲(即《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》)之間互相蠶食的風險將很低，理由如下：

(i) 《足球大師》核心用戶的忠誠度

根據弗若斯特沙利文報告，在遊戲中投入大量時間及資源發展對其他競爭者的優勢的遊戲核心用戶，通常會透過進一步貢獻更多時間及資源致力維持及加強其已創下的排名。對於該等核心用戶而言，放棄在現有遊戲中所達致的優越排名，以新手的水平轉向另一個遊戲，會有很高的轉換成本。《足球大師》的核心用戶表現出很強的忠誠度及用戶黏度，於截至二零二一年十二月三十一日止三個年度，每付費用戶平均收益持續增長，複合年增長率約為41.8%，並於截至二零二二年六月三十日止六個月進一步增長約5.2%，且並無明顯的跡象表明，推出《最佳11人 — 冠軍球會》會對《足球大師》現有忠實用戶群產生重大的負面影響。就此而言，《足球大師》於二零一九年至二零二零年的每付費用戶平均收益持續增長約54.4%，並於二零二零年至二零二一年進一步增長約30.2%，即使於二零二零年四月推出《最佳11人 — 冠軍球會》。這歸因於我們能夠持續吸引及保留擁有高支付潛力及購買能力的忠誠和活躍核心用戶，以及訂有策略從該等用戶中變現最大利潤。例如，我們定期推出新遊戲內功能，如推出新球員和排名活動，以吸引付費用戶維持及增加其在虛擬道具的消費，從而提升遊戲的每付費用戶平均收益。

業 務

(ii) 《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》之間的特點差異

儘管《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》均是足球主題的運動管理模擬遊戲，董事認為，鑒於本集團戰略區分核心遊戲玩法、目標用戶群、地區市場重心、變現策略及遊戲用戶介面，蠶食風險較低。下表載列《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》之間的具體特點差異：

	《足球大師》	《最佳11人 — 冠軍球會》
核心玩法	贏得比賽的關鍵是用適當的足球運動員組合組成一個團隊，這要求用戶清楚了解自己及對手隊伍的足球運動員的實力及弱點。因此，更了解虛擬球隊陣容中的足球員實力及管理技術的用戶，往往更容易在遊戲比賽中勝出。於遊戲中取勝需要更多技術知識或技巧。	要在《最佳11人 — 冠軍球會》中取勝，對策略及足球運動員的理解要求較低，相反，擁有較高能力水平的足球運動員及升級虛擬道具的用戶往往能贏得比賽。因此，在遊戲設計的機制中，取得及使用更多虛擬道具來提升虛擬足球員及球隊能力的用戶，更容易在遊戲比賽中勝出。
目標用戶喜歡的遊戲類型	具備較強戰略元素的運動遊戲(特別是足球遊戲)。	簡單的卡牌遊戲或帶有輕度戰略元素的角色扮演遊戲。
地區市場重心	雖然《足球大師》亦設有各種外文版本，惟該遊戲的廣告及宣傳活動主要針對中國市場的用戶(主要為忠實付費用戶的核心群體)，並具有當地的遊戲特色。在農曆新年等中國節日期間，主要的遊戲內宣傳活動主攻中國遊戲用戶。	為提高海外市場的營銷滲透率，《最佳11人 — 冠軍球會》通過糅合海外足球文化加強內容本土化，針對越南、南韓及日本等海外用戶(主要為新用戶)定制更多重點宣傳及優化策略。向不同海外地區的遊戲用戶推出各種定製推廣活動，例如在二零二二年十一月舉辦「萬聖節快樂」主題活動，提供更多遊戲道具及遊戲模式。

業 務

《足球大師》

變現策略

由於《足球大師》自二零一四年七月推出以來已運營超過八年，遊戲的付費用戶很可能以具較高付費傾向及購買力的核心忠實用戶群為主。因此，我們實施定制的變現策略，通過提供更高單價的遊戲內虛擬道具，儘量增加該等核心忠實付費用戶在遊戲內的消費，誠如截至二零二二年六月三十日止六個月的每付費用戶平均收益人民幣1,442元可見。

遊戲用戶介面

《足球大師》經更新後，減少了用戶介面設定的複雜程度，儘量不改變核心忠實用戶群的習慣，以便彼等適應每次遊戲優化及升級後的新內容。

《最佳11人 — 冠軍球會》

由於《最佳11人 — 冠軍球會》的運營歷史較短，自二零二零年四月推出以來只有兩年多的時間，我們的營銷及變現策略主要旨在獲取及擴大用戶群，以增加新用戶數量及其對遊戲的黏性，例如通過提供較低單價的遊戲內虛擬道具，誠如截至二零二二年六月三十日止六個月的每付費用戶平均收益人民幣500元可見。

新推出的《最佳11人 — 冠軍球會》在用戶介面設定加入了更多變化，允許更多用戶透過不同小部件進行互動，以提升用戶體驗。

此外，儘管《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》均是足球主題的運動管理模擬遊戲，其不同的推出時間可能會產生互補效應。《足球大師》的低忠誠度用戶（如對其核心遊戲玩法興趣相對較低的用戶）可被《最佳11人 — 冠軍球會》囊括。《足球大師》於二零一四年七月首次推出，在二零二零年四月推出《最佳11人 — 冠軍球會》之前，《足球大師》已步入其生命週期的穩定成熟期。根據弗若斯特沙利文報告，對於處於生命週期的穩定成熟期的遊戲而言，流失忠誠度較低的用戶實屬常見，其可能由於各種原因而隨時間對遊戲失去興趣。於最後可行日期，《足球大師》已步入生命週期的衰退階段，忠誠度較低的《足球大師》用戶可能會被《最佳11人 — 冠軍球會》囊括，因為該兩款遊戲有共同的運動主題及視覺展示質量，但核心遊戲玩法卻擁有不同的戰略特點，故《最佳11人 — 冠軍球會》是一個具吸引力的替代選擇。

業 務

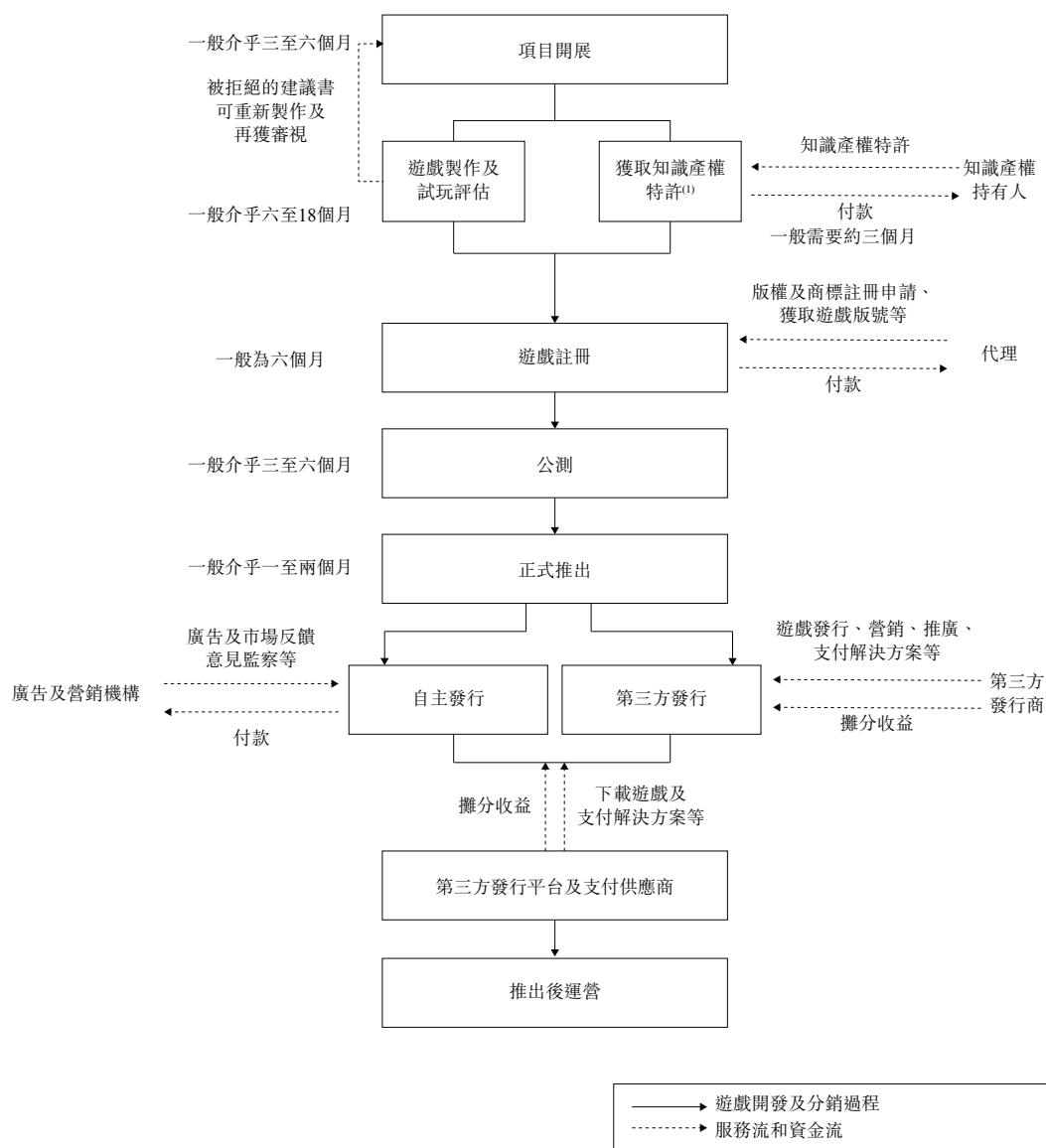
董事基於上述情況認為，運動管理模擬遊戲與運動動作模擬遊戲在核心遊戲玩法、目標用戶群體、地區市場重心、變現策略及遊戲用戶介面方面均不相同，不會直接與彼此競爭。根據弗若斯特沙利文報告，手機遊戲用戶玩手機遊戲的目的不盡相同，無法互相替代。例如，部分用戶喜歡玩特定遊戲類型來消磨時間，其他用戶則追求智力挑戰，喜歡玩技術要求較高的手機遊戲。視乎用戶於特定時間的需要，同一用戶亦可能投入多款不同類型的遊戲。舉例而言，一個人可選擇在其零碎的時間（諸如其早晚通勤時間）玩運動管理模擬遊戲；同時，該人士可選擇在其閒暇時間玩運動動作模擬遊戲，此時彼可更集中在操作複雜的手動控制或操縱技巧上。因此，《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》在技術及操作上有上述不同之處，在足球管理模擬遊戲板塊的定位不同，各自捕捉特定的細分目標客戶群。儘管《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》均是足球主題的運動管理模擬遊戲，董事認為，鑒於本集團戰略區分其核心遊戲玩法、目標用戶群、地區市場重心、變現策略及遊戲用戶介面，發生蠶食的風險較低。此外，不同的推出時間可能會產生互補效應，《足球大師》的低忠誠度用戶（如對其核心遊戲玩法興趣相對較低的用戶）可被《最佳11人 — 冠軍球會》囊括，這也是本集團維持業務增長及財務表現的策略。

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。就開發而言，於往績期間，我們與一名第三方遊戲開發商共同開發《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》（故事情節及劇本既定），除此以外，我們的所有遊戲均由內部開發。為開發及發行該等遊戲，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。就遊戲發佈而言，我們主要依賴自主發行。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，以發行及推廣我們的遊戲。遊戲推出以後，我們會定期升級遊戲，藉此回應客戶的反饋意見、所蒐集的市場數據及銷售及營

業 務

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。下圖說明我們的業務模式以及我們遊戲開發和分銷過程中每個階段的服務流和資金流的互動：



附註：

1. 我們通常在項目開展後、在遊戲製作及试玩評估過程中(未進行公測前)向知識產權持有人取得知識產權特許。知識產權特許的獲取有時亦可能在之後的階段發生，只有在我們從知識產權持有人獲得相關知識產權特許後，相關的知識產權相關內容才會被添加至遊戲中，並在遊戲中向用戶提供。

有關收益確認基礎的更多資料，請參閱「財務資料 — 遊戲收益確認」一節。

業 務

項目開展

項目開展為遊戲項目的製作前設計階段，我們的指導團隊(主要由高級管理人員組成)、產品團隊及營銷團隊設計遊戲的整體理念、概念及核心玩法。在很大程度上，遊戲的成功取決於理念及概念是否具有吸引力，其核心玩法是否具互動性，以實現商業化的最終目標。我們通常採用自上而下的開發架構，指導團隊先根據本集團的業務規劃及戰略確定整體方向，然後產品團隊將縮小遊戲項目的核心玩法及運動類型，當中考慮到營銷團隊從營銷角度的觀點，如最新市場趨勢(尤其是運動體制)，因為我們主要關注主流運動遊戲用戶的喜好、潛在的用戶群及技術改革。

我們亦會考慮是否有所需的知識產權特許，以及我們的技術能力是否能滿足用戶對該類型遊戲的期望。然後，我們會評估設定遊戲的市場競爭，並評估我們是否擁有競爭優勢。

釐定遊戲項目後，我們的團隊將進一步制定及確定遊戲項目的關鍵環節，如賣點、目標市場及用戶、主要遊戲模式及關卡設計、人物、美術風格，以及所需的時間表、人員及預算。然後，遊戲製作過程將正式開始，並組建項目團隊。

獲取知識產權特許

知識產權持有人一般指知識產權特許(如商標、設計及版權)的所有人，而在線上運動遊戲行業則包括運動聯盟、運動協會及運動俱樂部。

於往績期間及直至最後可行日期，我們已成功從知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部取得並持續重續知識產權特許，包括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。下表載列我們每款現有手機運動遊戲於往績期間及直至最後可行日期獲得的知識產權特許數量：

遊戲	截至十二月三十一日止年度			截至 二零二二年 六月三十日 止六個月	截至 最後可行日期
	二零一九年	二零二零年	二零二一年		
《足球大師》	7 ⁽¹⁾	7 ⁽²⁾	6 ⁽³⁾	5 ⁽⁴⁾	4 ⁽⁵⁾
《NBA籃球大師》	2 ⁽⁶⁾	2 ⁽⁶⁾	2 ⁽⁶⁾	2 ⁽⁶⁾	2 ⁽⁶⁾
《最佳11人 — 冠軍球會》	4 ⁽⁷⁾	5 ⁽⁸⁾	7 ⁽⁹⁾	9 ⁽¹⁰⁾	7 ⁽¹¹⁾
《最佳球會》	—	—	—	1 ⁽¹²⁾	2 ⁽¹³⁾

業 務

附註：

- (1) 包括FIFPro、巴塞羅那足球俱樂部、拜仁慕尼黑足球俱樂部、國際米蘭足球俱樂部、曼城足球俱樂部、祖雲達斯足球俱樂部(於二零一九年一月二十九日生效)及皇家馬德里足球俱樂部(於二零一九年二月二十八日屆滿)
- (2) 包括FIFPro、巴塞羅那足球俱樂部、拜仁慕尼黑足球俱樂部(於二零二零年六月三十日屆滿)、國際米蘭足球俱樂部(於二零二零年五月三十一日屆滿及於二零二零年七月一日重續)、曼城足球俱樂部(於二零二零年五月二十六日屆滿)、祖雲達斯足球俱樂部及A.C.米蘭(於二零二零年七月一日生效)
- (3) 包括FIFPro、巴塞羅那足球俱樂部(於二零二一年九月十四日屆滿)、國際米蘭足球俱樂部、祖雲達斯足球俱樂部(於二零二一年六月三十日屆滿)、A.C.米蘭及巴黎聖日耳門足球俱樂部(於二零二一年十月一日生效)
- (4) 包括FIFPro、國際米蘭足球俱樂部(於二零二二年六月三十日屆滿)、A.C.米蘭(於二零二二年六月三十日屆滿)、巴黎聖日耳門足球俱樂部及多蒙特足球俱樂部(於二零二二年四月一日生效)
- (5) 包括FIFPro、巴黎聖日耳門足球俱樂部、多蒙特足球俱樂部及祖雲達斯足球俱樂部(於二零二二年七月一日生效)
- (6) NBA及NBPA
- (7) 包括FIFPro、曼城足球俱樂部、A.C.米蘭(於二零一九年七月一日生效)及利物浦足球俱樂部(於二零一九年七月一日生效)
- (8) 包括FIFPro、曼城足球俱樂部、A.C.米蘭、利物浦足球俱樂部及拜仁慕尼黑足球俱樂部(於二零二零年七月一日生效)
- (9) 包括FIFPro、曼城足球俱樂部、A.C.米蘭、利物浦足球俱樂部、拜仁慕尼黑足球俱樂部、祖雲達斯足球俱樂部(於二零二一年七月一日生效)及巴黎聖日耳門足球俱樂部(於二零二一年十月一日生效)
- (10) 包括FIFPro、曼城足球俱樂部、A.C.米蘭(於二零二二年六月三十日屆滿)、利物浦足球俱樂部(於二零二二年六月三十日屆滿)、拜仁慕尼黑足球俱樂部、祖雲達斯足球俱樂部、巴黎聖日耳門足球俱樂部、多蒙特足球俱樂部(於二零二二年四月一日生效)及巴塞羅那足球俱樂部(於二零二二年六月十五日生效)
- (11) 包括FIFPro、曼城足球俱樂部、拜仁慕尼黑足球俱樂部、祖雲達斯足球俱樂部、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
- (12) 包括曼城足球俱樂部
- (13) 包括曼城足球俱樂部及FIFPro(於二零二二年七月十四日生效)

於最後可行日期，我們與知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部的現存知識產權特許協議涵蓋的知識產權範圍如下表所示：

知識產權持有人

FIFPro

(就《足球大師》、《最佳11人—冠軍球會》及《最佳球會》而言)

知識產權特許範圍

在設計、開發、發行、銷售、許可、宣傳、分銷及以其他方式提供遊戲時，按集體基準使用(其中包括)附屬機構(即與FIFPro-CE訂有附屬協議的職業足球員聯盟)成員的球員姓名及圖像

業 務

知識產權持有人

知識產權特許範圍

巴黎聖日耳門足球俱樂部

(就《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》而言)

使用(其中包括)相關知識產權特許協議中訂明的巴黎聖日耳門足球俱樂部商標及巴黎聖日耳門足球俱樂部球員的集體圖像，以在特許區域內製造、分銷、銷售、宣傳及推廣遊戲

多蒙特足球俱樂部

(就《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》而言)

使用(其中包括)相關知識產權特許協議中訂明的多蒙特足球俱樂部商標及多蒙特足球俱樂部一線男子球隊球員的姓名及圖像，以在特許區域內創作、製作、提供及銷售遊戲

祖雲達斯足球俱樂部

(就《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》而言)

在特許區域內就遊戲及遊戲的宣傳材料使用(其中包括)相關知識產權特許協議中訂明的祖雲達斯足球俱樂部商標及祖雲達斯足球俱樂部球衣圖像

曼城足球俱樂部

(就《最佳11人 — 冠軍球會》及《最佳球會》而言)

使用(其中包括)曼城足球俱樂部的商標、標識及商號以及曼城足球俱樂部一線男子球隊球員的姓名及肖像，以在特許區域內開發、分銷及宣傳遊戲

拜仁慕尼黑足球俱樂部

(就《最佳11人 — 冠軍球會》而言)

使用拜仁慕尼黑足球俱樂部的商標、標識、徽章及柚木配件，以在特許區域內開發、分銷及宣傳遊戲

巴塞羅那足球俱樂部

(就《最佳11人 — 冠軍球會》而言)

使用(其中包括)一線男子球隊球員的商標、徽章、圖像及肖像，以在特許區域內設計、複製、分銷及營銷遊戲

NBA

(就《NBA籃球大師》而言)

使用(其中包括)NBA標識及標誌、NBA球隊標識及標誌，以在特許區域內開發、發行、分銷、營銷及運營遊戲

NBPA

(就《NBA籃球大師》而言)

使用(其中包括)NBPA的商標及NBA球員集體的圖像及肖像，以在特許區域內開發、分銷、營銷及銷售遊戲

業 務

直至最後可行日期，根據上述知識產權特許範圍及本公司現有知識產權特許協議的相應條款及條件，只要在使用相關運動聯盟、運動協會及運動俱樂部的高知名度運動員的姓名、圖像及／或肖像(視情況而定)時，符合相關知識產權特許的範圍，則不需向相關知識產權持有人支付額外費用或收費。

考慮到(i)我們的遊戲設計並不依賴特定運動俱樂部或運動員來吸引遊戲用戶進行習慣性消費；(ii)我們的知識產權特許方是相關運動聯盟、運動協會及運動俱樂部的官方知識產權所有人；及(iii)知識產權特許安排(受限於運動聯盟／運動協會／運動俱樂部與其各自的運動員的合約安排)在體育行業是一種成熟的做法，董事認為，於往績期間及直至最後可行日期，本集團並無因知識產權特許夥伴與其各自的個別運動員之間的任何重大訴訟而受到重大影響，而知識產權特許夥伴與其各自的個別運動員之間的任何重大訴訟，預期對本集團造成潛在重大不利影響是微乎其微的，因此，即使日後發生該等情況，預期亦不會對本集團的經營及財務狀況造成重大不利影響。獨家保薦人並無注意到任何有違董事觀點的情況。

我們認為，知識產權持有人及遊戲開發商之間存在相互依存的關係，因為手機運動模擬遊戲的生命期及成功在很大程度上取決於是否能購入、更新知識產權特許，並成功地將其納入遊戲，而知識產權持有人(如著名的運動聯盟、運動協會及運動俱樂部)正在尋找長期的特許合作夥伴，以符合他們在推廣體育及維護自身聲譽方面的使命及願景。另外，根據弗若斯特沙利文報告及據董事所深知，為了推廣自己的品牌，增加全球曝光率，以保持長期可持續的盈利能力，知識產權持有人熱衷尋找授權合作夥伴(如具有良好記錄及熟悉當地市場，特別是對於擁有相當人口規模和來自體育迷群體的潛在市場機會的中國市場)的成熟遊戲開發商，以進行合作。與本地授權夥伴(例如擁有有效營銷策略以不斷擴大用戶群的熱門手機運動遊戲開發商)的成功合作安排，不僅可以為知識產權持有人帶來穩定可靠的版稅收入來源，還可以為他們提供更多的全球品牌曝光率和本地市場滲透率，而無需承擔自己的廣告和營銷費用。因此，知識產權持有人及手機運動遊戲開發商之間存在著相互依賴的關係，後者需要國際知名的運動聯盟、運動協會和運動俱樂部的知識產權特許，以加強和創造現實和有吸引力的手機運動遊戲內容。

業 務

知識產權持有人於選擇授權夥伴時，通常會施加嚴格的審查及限制，以確保最終產品能真實反映運動員及聯盟本身及保障其名譽，避免品牌混亂及變質。為了在開發遊戲時可獲得合適的知識產權特許，高級管理層通常經過特定的申請程序，即盡職審查、公司推介、背景調查和磋商。該階段可能需時大約三個月方告完成。

在完成有關申請程序及向知識產權持有人取得批准後，我們將與知識產權持有人訂立知識產權特許協議。知識產權特許協議一般載有以下主要條款及條件：

獲准授予的知識產權： (i)有關獲准授予的運動員姓名、綽號、球衣號碼、傳記資料、簽名、圖像及其他個人及／或團隊運動資料；(ii)體育場館的圖像及設計；及(iii)運動聯盟、運動協會或運動俱樂部的標誌、場館的圖像等。

專有權： 有關知識產權特許通常為雙方非專屬，而我們不可將有關知識產權特許轉讓予第三方。

根據弗若斯特沙利文報告，遊戲開發商僅獲得非獨家知識產權特許較為常見，因為(i)其較獨家知識產權特許成本便宜；及(ii)獨家知識產權特許協議通常會對遊戲開發商施加相若的合約責任，禁止彼等與其他知識產權持有人合作，這將限制遊戲開發商通過其他知識產權特許豐富遊戲內容。

因此，即使我們有時可選擇與知識產權持有人訂立獨家授權安排，我們決定獲取非獨家授權安排，此乃出於多項考慮，如評估手機運動遊戲的潛在盈利能力與知識產權特許的收購成本、目標市場及用戶、聯盟及運動員的受歡迎程度及影響力以及遊戲內容及性質等。

限制： 有關獲准授予的知識產權對遊戲及地理位置設有限制。舉例而言，我們與NBA簽定的知識產權特許協議，限制我們僅可使用有關知識產權開發《NBA籃球大師》，以供於中國、香港、澳門及台灣發行。

業 務

此外亦有額外規定，比如須維持財務表現的水平，並只可從事不會與知識產權持有人有衝突的業務或行業等等。本集團竭盡所能達到有關額外規定，持續滿足所需的財務表現水平及嚴格避免與知識產權持有人競爭。

專利費用：	應付知識產權持有人的專利費用組成通常如下：(i)一筆過最低保證金(可分期支付)；及(ii)遊戲用戶在遊戲內購買虛擬道具產生的總收入或淨收入(視乎情況而定)，按浮動利率6%至25%抽成，須按季或按年支付。
期限：	不少於一年
終止：	倘其中一方未能履行其合約責任或違反協議的一項條件，雙方均有權在協定的期限內發出通知，終止知識產權特許協議。

下表載列與知識產權持有人訂立的各現有知識產權特許協議的相關期間及終止條款：

知識產權持有人	授權遊戲	期間	終止條款
FIFPro	《足球大師》	二零二零年四月一日至 二零二三年四月一日	任何一方可根據協議規定的程序在另一方嚴重違反協議或出現任何其他特定情況(如任何一方破產)下終止協議。
FIFPro	《最佳11人 — 冠軍球會》	二零二一年九月一日至 二零二三年八月三十一日	任何一方可根據協議規定的程序在另一方嚴重違反協議或出現任何其他特定情況(如任何一方破產)下終止協議。
FIFPro	《最佳球會》	二零二二年七月十四日至 二零二五年七月十四日	任何一方可根據協議規定的程序在另一方嚴重違反協議或出現任何其他特定情況(如任何一方破產)下終止協議。

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。

業 務

知識產權持有人	授權遊戲	期間	終止條款
NBA	《NBA籃球大師》	二零一九年十月一日至 二零二四年九月三十日	倘我們違反協議中規定的若干基本條款，或出現任何其他特定情況（如我們破產），NBA可按照協議規定的程序終止協議。
NBPA	《NBA籃球大師》	二零一八年十月二十九日 至二零二四年九月三十日	倘NBPA未能根據協議批准我們的產品設計上市，我們可終止協議。 倘我們違反協議中規定的若干基本條款或出現協議所載任何其他特定情況（如我們破產），NBPA可終止協議。
曼城足球俱樂部	《最佳11人 — 冠軍球會》	二零二一年一月一日至 二零二三年一月一日 ⁽¹⁾	任何一方可在另一方違反其在協議下重大義務的情況下通過事先發出書面通知終止協議。
祖雲達斯足球俱樂部	《最佳11人 — 冠軍球會》	二零二一年七月一日至 二零二三年六月三十日	倘我們違反協議中規定的若干基本條款或出現協議所載任何其他特定情況（如我們破產），祖雲達斯足球俱樂部可終止協議。
祖雲達斯足球俱樂部	《足球大師》	二零二二年七月一日至 二零二三年六月三十日	倘我們違反協議中規定的若干基本條款或出現協議所載任何其他特定情況（如我們破產），祖雲達斯足球俱樂部可終止協議。
拜仁慕尼黑足球俱樂部	《最佳11人 — 冠軍球會》	二零二二年七月一日至 二零二三年六月三十日	任何一方可透過發出三個月通知於合約期結束時終止協議；倘我們違反協議中規定的若干基本條款，如未有於到期日後14天內支付許可費，拜仁慕尼黑足球俱樂部可終止協議。

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。

業 務

知識產權持有人	授權遊戲	期間	終止條款
巴黎聖日耳門足球俱樂部	《足球大師》	二零二一年十月一日至 二零二三年九月三十日	倘另一方嚴重違反協議，並且(若這種違反可以補救)未能在約定期限內補救，任何一方均可終止協議。倘我們(其中包括)暫停或停止其全部或大部分業務，或進入破產狀態，或無法支付我們的到期債務，許可人可終止協議。
巴黎聖日耳門足球俱樂部	《最佳11人 — 冠軍球會》	二零二一年十月一日至 二零二三年九月三十日	倘另一方嚴重違反協議，並且(若這種違反可以補救)未能在約定期限內補救，任何一方均可終止協議。倘我們(其中包括)暫停或停止其全部或大部分業務，或進入破產狀態，或無法支付我們的到期債務，許可人可終止協議。
多蒙特足球俱樂部	《足球大師》	二零二二年四月一日至 二零二三年三月三十一日	倘另一方(i)涉及破產程序或(ii)嚴重違反協議且未能在合理期限內補救，任何一方均可終止協議。
多蒙特足球俱樂部	《最佳11人 — 冠軍球會》	二零二二年四月一日至 二零二三年三月三十一日	倘另一方(i)涉及破產程序或(ii)嚴重違反協議且未能在合理期限內補救，任何一方均可終止協議。
曼城足球俱樂部	《最佳球會》	二零二二年一月一日至 二零二四年十二月三十一日	任何一方可在另一方嚴重違反其在協議下任何義務的情況下通過向其發出書面通知終止協議。
巴塞羅那足球俱樂部	《最佳11人 — 冠軍球會》	二零二二年六月十五日至 二零二四年六月三十日	在以下情況，任何一方可終止協議：(i)另一方未能履行其合約義務，且在規定期限內並無對未履行合約作出補救；或(ii)面臨清盤或清算程序。倘我們違反協議中規定的重大義務，巴塞羅那足球俱樂部可選擇終止協議。

業 務

附註：

(1) 截至最後可行日期，我們已就知識產權特許的重續與曼城足球俱樂部達成主要條款的初步諒解。

下表載列於往績期間及直至最後可行日期已屆滿的知識產權特許協議：

知識產權持有人	授權遊戲	期間
曼城足球俱樂部	《足球大師》	二零一八年五月二十六日至二零二零年五月二十六日
拜仁慕尼黑足球俱樂部	《足球大師》	二零一九年七月一日至二零二零年六月三十日
皇家馬德里足球俱樂部	《足球大師》	二零一七年三月一日至二零一九年二月二十八日
巴塞羅那足球俱樂部	《足球大師》	二零二零年九月十五日至二零二一年九月十四日
國際米蘭足球俱樂部	《足球大師》	二零二零年七月一日至二零二二年六月三十日
A.C.米蘭	《足球大師》	二零二零年七月一日至二零二二年六月三十日
A.C.米蘭	《最佳11人 — 冠軍球會》	二零一九年七月一日至二零二二年六月三十日
利物浦足球俱樂部	《最佳11人 — 冠軍球會》	二零一九年七月一日至二零二二年六月三十日

於最後可行日期，本集團決定不再重續上述《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》的已到期知識產權特許，有關決策乃經計及多項商業考量作出，如根據知識產權特許的購入／重續成本及其匹配市場趨勢的營銷及推廣策略評估遊戲的潛在盈利能力。此外，儘管來自曼城足球俱樂部、拜仁慕尼黑足球俱樂部及巴塞羅那足球俱樂部的《足球大師》知識產權特許於往績期間屆滿，截至最後可行日期，本公司與《最佳11人 — 冠軍球會》的該等相關知識產權持有人維持持續知識產權特許關係，作為《最佳11人 — 冠軍球會》的推廣策略的一部分，以抓住該等運動俱樂部的運動迷的市場需求。董事認為，與其餘四個運動俱樂部，即皇家馬德里足球俱樂部、國際米蘭足球俱樂部、A.C.米蘭及利物浦足球俱樂部的知識產權特許協議到期不會對本集團的業務運營及財務表現產生任何重大影響，因為：(i)即使我們並無單獨與運動俱樂部續簽知識產權特許協議，通過從FIFPro獲得的知識產權特許，我們獲授權在《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》使用(其中包括)已與FIFPro簽訂聯屬協議的職業聯盟及國家隊的足球運動員的圖像及姓名；及(ii)《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》是運動管理模擬遊戲，旨在讓用戶部署來自不同運動俱樂部或國家隊的球員來建立及管理彼等自身的球隊，以便通過團隊組建不同的戰術，在遊戲內的對戰與對手的球隊競爭。根據弗若斯特沙利文報告及據董事所深知，足球迷對彼等最喜愛的運動俱樂部的喜愛在一定程度上是建立在彼等對運動俱樂部中最喜愛的足球運動員的喜愛上。因此，基於運動管理模擬遊戲的性質，只要我們有權在遊戲中使用相關運動俱樂部中受歡迎的足球運動員的圖像，就不會對遊戲用戶部署彼等最喜歡的足球運動員組成自己的球隊與其他對手球隊競爭產生任何實質性影響。因此，本集團將不時考慮上述商業因素，調整我們的廣告及營銷策略，以決定是否與

業 務

不同的運動俱樂部取得新的或重續現有的知識產權特許。自二零二一年第四季度以來，我們已經為《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》從運動俱樂部(即巴黎聖日耳門足球俱樂部及多蒙特足球俱樂部)取得兩個新的知識產權特許，以吸引新用戶並為現有用戶帶來新的遊戲體驗。關於上述情況，董事認為，而獨家保薦人亦同意，《足球大師》及《最佳11人 — 冠軍球會》來自該等相關運動俱樂部的知識產權特許到期後，不會對本集團的業務運營及財務表現產生任何重大不利影響。

董事確認，本集團於往績期間及直至最後可行日期並無牽涉任何有關上述已到期知識產權特許協議的商業糾紛。

遊戲製作及試玩評估

遊戲製作乃遊戲開發的核心及最長的階段，遊戲玩法、美術設計、視聽效果及編程代碼乃在此期間製作出來。平均而言，我們每個項目有25至35名開發人員，其團隊成員包括來自我們各個部門的成員，包括美術、前端及後端開發及測試。

在遊戲製作過程中，前端開發工程師會開發一個基本的演示版本，其中包括核心玩法及初步的美術及視聽效果。有關基本演示版本將被測試工程師轉交作測試。

倘測試工程師認為有關基本演示版本能基本實現原始遊戲方案中所設想的效果，則項目團隊將繼續開發更完善的版本，以及編寫詳盡的美術設計、遊戲玩法、模型及後端功能。在這個過程中，測試工程師會不斷測試遊戲的各方面，並將遊戲功能及彼等在遊戲中的體驗反饋予其他團隊成員，以完善設計，解決技術問題及修復程序錯誤。倘項目團隊認為遊戲版本已可作公測，則項目團隊會邀請我們的指導團隊及其他同事試玩這個更完善的版本。指導團隊授出批准後，我們將從遊戲製作及試玩評估著手對外部用戶進行公測，並為遊戲註冊擬備相關文件。根據相關遊戲的複雜性及新穎性，遊戲的完整製作週期一般介乎六至18個月。

遊戲註冊

進行公測前，我們會向相關政府機構申請遊戲註冊。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。一般而言，申請人在遊戲註冊程序需時約六個月，才可取得遊戲版號，有關編號對於遊戲在中國正式推出及發行屬必不可少。為了促進手機遊戲能成功推出，我們通常在遊戲基本完成時，開始就有關遊戲申請遊戲註冊。國家新聞出版署自二零一八年三月起在全國範圍暫停審批網絡遊戲註冊及發放遊戲版號，並自二零一八年十二月起恢復定期分批發放遊戲版號。其後，於二零二一年七月再次暫時中止遊戲註冊及發放遊戲版號，然後於二零二二年四月恢復。詳情請參閱「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」一節。於往績期間及直至最後可行日期，我們已在中國有關政府當局為推出的遊戲辦妥遊戲註冊並取得遊戲版號。此外，我們開發中的兩款新遊戲《MLB棒球大師》及《NFL橄欖球大師》主要針對北美等海外市場，即使中國再次暫停遊戲註冊及發放遊戲版號，亦不會對本集團的整體業務運營及財務表現造成重大不利影響。就《NBA操作籃球》而言，我們計劃在二零二三年第一季度前後向相關中國政府部門提交遊戲註冊申請，並且據董事所知及我們的中國法律顧問表示，受限於經完整的文件程序、有關當局酌情權，且如無不可預見之情況，在為開發中的新遊戲完成遊戲註冊及取得遊戲版

業 務

號上，本集團並無可預見的重大法律障礙。根據(i)上文所述的中國法律顧問的意見；(ii)於往績期間及直至最後可行日期，本集團在遊戲註冊及取得遊戲版號以於中國推出遊戲上，並無歷經任何重大困難；及(iii)網絡遊戲的遊戲註冊審批遊戲版號發放自二零二二年四月起恢復，董事認為為規劃中的新遊戲在中國申請遊戲註冊及版號方面，不會有可以預見的重大法律障礙，並因而對本集團的業務經營及財務表現產生任何重大不利影響。鑒於本文件「風險因素 — 中國政府對新網絡遊戲審批及註冊程序的任何監管變動或會對我們的業務造成不利影響」一節所述的中國監管變動的不確定性，董事將不時向我們的中國法律顧問尋求法律意見及／或與相關中國政府部門接洽，以了解最新的政策發展，並密切跟進開發中的新遊戲的申請進度，以確保符合相關監管要求。倘若中國的遊戲審批政策有任何變動或進一步暫停，本集團將優先在海外市場開展新遊戲，即《MLB棒球大師》、《NBA操作籃球》及《NFL橄欖球大師》的發行及營銷工作，作為緩解措施。

公測

遊戲製作階段結束後及遊戲成功在相關政府部門完成註冊及取得遊戲版號後，我們會在外部用戶的參與下對遊戲進行多輪公測，我們通常會從我們的用戶群組及通過第三方發行平台吸引用戶，組成與遊戲真實用戶群相近的測試用戶群。公測階段通常持續三至六個月，一般分為兩個階段，即封測及公測。封測方面，我們會限定用戶為選定用戶群，如過往遊戲的忠實用戶，經選定重心群組或遊戲論壇的受邀者。

根據從封測用戶收集的反饋進一步優化遊戲後，我們將開始公測，以供公眾下載及試玩。在此階段，遊戲產品已基本具備正式推出的條件，遊戲操作亦與推出後的真實遊戲操作十分相似。

業 務

我們於整個測試過程中密切追蹤主要遊戲及用戶數據，主要包括用戶留存率及活躍用戶的遊戲內活動以評估遊戲品質及變現潛力。於數據收集及分析工具支持下，我們能實時分析數據。我們亦透過市場調查、用戶群組的討論及與第三方發行平台溝通，積極收集用戶反饋。透過有關分析，我們能預先評估遊戲的市場反應及財務表現，並於正式推出遊戲前按需要進一步改良遊戲。

正式推出

待公測完成後，我們會透過自主發行及第三方發行正式發行遊戲。

遊戲發行

我們的遊戲發行途徑可分為兩種，即自主發行及與第三方發行商合作。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。以下各段闡述自主發行及第三方發行模式的主要區別：

自主發行

於往績期間，我們主要倚賴自主發行。我們的自主發行途徑包括(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。就第三方發行平台而言，我們曾與Apple AppStore、Google Play、騰訊Appstore、華為、小米、OPPO、Vivo及TapTap等主要應用程序市集合作。有關具體安排的詳情，請參閱本節「— 業務模式 — 第三方發行平台」分節。

於往績期間，我們不時委聘多間廣告及營銷機構。我們與該等廣告及營銷機構的合作安排通常規定框架，在此框架下，我們將決定預算、廣告內容及發行平台，該等機構將在指定的發行平台上投放廣告(線上或線下)。應付予廣告及營銷機構的廣告費將參照廣告帖子的數量或用戶行動次數(如每日成本、每次點擊成本、每百萬次觀看成本、每次試玩成本及每次完成行動成本)釐定。

第三方發行

於往績期間，我們亦與第三方發行商合作，發行及推廣我們的遊戲，從而憑其現有本地資源及用戶群的支持以滲透至目標市場。

業 務

我們授權第三方發行商通過指定第三方發行平台發行我們的遊戲，主要發行為手機應用程序，惟《足球大師》除外，其設有由其中一名第三方發行商管理的網站版本。根據第三方發行安排，我們負責提供遊戲產品、日常遊戲運營、遊戲技術支援、維護及升級以及為遊戲中虛擬道具定價，而第三方發行商將負責在指定地區發行、宣傳、營銷及推廣我們的遊戲、處理支付解決方案及提供客戶服務，並按預定的比例攤分收益而獲利。

於往績期間，我們與第三方發行商訂立協議，主要條款載列如下：

- | | |
|---------------|---|
| 期限： | 協議期限一般為一至五年。 |
| 參與各方的主要權利及責任： | 我們負責提供遊戲產品、日常遊戲運營、遊戲技術支援、維護及升級，以及為遊戲內虛擬道具定價。第三方發行商將負責在指定地區發行、宣傳、營銷及推廣我們的遊戲、處理支付解決方案及提供客戶服務。 |
| 攤分收益安排： | 我們有權按預定的比率分佔遊戲收益，該比率一般為遊戲銷售所得款項的約10%至45%，由第三方發行商在核對後按月支付。 |
| 終止： | 協議可以在雙方磋商後終止，或者在任何一方嚴重違約的情況下，另一方有權在發出書面通知後終止協議。 |

截至最後可行日期，我們已經與全球領先的網絡遊戲開發商及發行商Garena建立戰略夥伴關係，Garena為一間於新加坡成立的全球消費者互聯網公司的一部分，該公司運營三種核心業務，覆蓋數字娛樂、電商及數字支付及金融服務。根據我們的合作，我們認為Garena能為我們在海外市場的全球擴充上奠下基石。董事致力維持與Garena的合作關係，不時透過Garena運作的網站和平台在海外市場深化營銷和推廣我們出品的遊戲。

我們選擇第三方發行商的標準包括但不限於其在地區市場的經營規模及往績記錄、財務資源、市場聲譽及影響力、信譽及管理能力。

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。

業 務

下表載列於所示期間按發行模型劃分的收益(絕對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	378,630	100.0	404,745	100.0	459,851	100.0	180,974	100.0	294,775	100.0

下表載列於所示期間按發行模式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	人民幣千元	
自主發行遊戲	174,942	48.5%	185,457	46.9%	229,880	50.8%	85,888	48.5%	154,681	53.0%
第三方發行遊戲	2,110	11.5%	1,478	15.2%	1,088	15.2%	662	16.4%	625	23.4%
其他 ¹	(5,951)		(6,544)		(9,441)		(3,908)		(6,441)	
總計	171,101		180,391		221,527		82,642		148,865	

附註1：其他指未分配至不同發行模型的收益成本，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。

自主發行遊戲的毛利率通常高於第三方發行的遊戲，因為除了第三方發行平台收取的佣金外，我們需要向第三方發行商支付收益攤分費用。

第三方發行平台

為了獲得國內和全球的龐大用戶群，我們於往績期間通過Apple AppStore和Google Play等第三方發行平台以及中國多個國內發行平台，如騰訊Appstore、華為、小米、OPPO、Vivo及TapTap來分銷遊戲。我們與該等第三方發行平台簽訂非獨家分銷協議，分銷協議通常包含以下主要條款：

- 期限：協議期限一般為一至兩年。
- 參與各方的主要權利及義務：我們須按協議規定交付遊戲，並提供運營、維護及客戶服務。第三方發行平台須在各自平台上推廣和宣傳遊戲。

業 務

- 付款：第三方發行平台有權收取佣金，佣金的計算比例通常為用戶購買遊戲內虛擬道具的銷售所得款項約30%至70%。該筆款項(連同任何適用的行政費(如當地間接稅及外幣兌換費等))一般支付給第三方發行平台，餘下銷售所得款項在每月核查後應付予我們。
- 終止：任何一方在另一方違反協議任何條款的情況下，均可終止協議。
- 彌償：我們應維護、賠償第三方發行平台，使其免受因(i)我們違反協議使用發行平台；(ii)我們的遊戲侵犯任何人士的任何知識產權特許或其他權利；或(iii)我們違反任何適用法律而引起的任何及所有第三方索償及損失。

下表載列所示期間自主發行所得收益明細，其中主要包括來自第三方發行平台的收入，如Apple AppStore、Google Play及其他在Android系統運營的第三方發行平台，以及來自支付供應商的收入。

	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	%
第三方發行平台										
Apple AppStore	190,674	53.1	171,296	42.5	194,487	42.3	69,508	39.5	139,800	46.7
Android ¹	131,486	36.6	175,955	43.7	161,522	35.1	76,305	43.4	92,931	31.1
Google Play	<u>13,105</u>	3.7	<u>11,220</u>	2.8	<u>50,997</u>	11.1	<u>8,062</u>	4.6	<u>28,405</u>	9.5
支付供應商 ²	<u>23,814</u>	6.6	<u>44,409</u>	11.0	<u>52,948</u>	11.5	<u>21,877</u>	12.5	<u>38,137</u>	12.7
小計	<u>359,079</u>		<u>402,880</u>		<u>459,954</u>		<u>175,752</u>		<u>299,273</u>	
遞延收益 ³	<u>1,281</u>		<u>(7,856)</u>		<u>(7,282)</u>		<u>1,176</u>		<u>(7,167)</u>	
總計	<u>360,360</u>		<u>395,024</u>		<u>452,672</u>		<u>176,928</u>		<u>292,106</u>	

附註1：其包括於Android系統運營的各個第三方發行平台，如騰訊Appstore、華為、小米、Oppo、Vivo及TapTap。

附註2：其主要指從支付供應商處獲得的收益，即用戶通過我們官方網站直接下載我們的遊戲或通過支付供應商為通過我們的廣告及營銷機構宣傳鏈接下載的遊戲付款。

附註3：截至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負面遞延收入主要由於(i)於各自年度/期間結束前產生的收入增加；及(ii)本集團遊戲的用戶關係期的增加主要由相應財政期間的用戶行為模式所致。

業 務

推出後運營

遊戲推出後，我們維持一個主要來自遊戲項目開發團隊的成員組成的團隊，在我們的日常運作中負責遊戲的持續維護、開發、優化及升級。此外，該團隊將與我們的銷售及營銷以及客戶服務團隊緊密合作，根據我們對所收集資料(如用戶行為、虛擬道具購買及消費模式)的分析，不時更新我們的遊戲。我們升級遊戲以修正錯誤及編程問題，確保遊戲可於移動裝置上順暢運行。另外，我們定期推出版本升級，例如推出遊戲內的促銷活動、新的遊戲內容及特點、優化遊戲設計、功能及用戶體驗，以吸引及變現用戶。

客戶服務

用戶的反饋意見對我們的遊戲開發和改進至關重要。我們相信，我們的專門客戶服務在留住用戶並鼓勵其成為我們的忠實付費用戶方面發揮了重要作用。於最後可行日期，我們的客戶服務團隊由28名僱員組成。用戶可以透過我們的遊戲內客戶服務系統、我們的網站、我們的客戶服務熱線及第三方發行平台(如Apple AppStore)的客戶服務熱線進行諮詢、投訴或提交反饋意見。在收到諮詢或投訴後，我們的客戶服務團隊將對事件進行調查及即時作出初步答覆。如果我們的客戶服務團隊不能充分解決問題，則會將問題交予我們的運營、技術或其他相關團隊。在某些情況下，客戶投訴可能會升級至我們的高級管理層。我們的客戶服務團隊亦會在遊戲開發過程中參與內部測試環節，尤其是在遊戲修改以反映用戶反饋意見的後期階段。自二零一八年十一月起，我們主要通過QQ聊天群、微信、電子郵件和遊戲內通訊與客戶直接接觸並對收集到的反饋意見和投訴進行跟進。於往績期間及直至最後可行日期，我們並無收到任何導致我們的業務運營受到任何重大不利影響的用戶重大投訴。

變現及定價

手機遊戲(通常以免費遊戲的形式提供)的變現視乎開發商將用戶轉化為付費用戶的能力，為此，遊戲內容(如球員、教練、足球場等)需要持續完善，推動用戶在遊戲內消費購買虛擬道具。付費用戶首先會購買虛擬代幣(為每款遊戲專用)及僅可於遊戲內消費，用於交換遊戲內虛擬道具。我們變現用戶的能力受限於類似遊戲的行業價格範圍。

我們現有的四款遊戲全部均為免費遊戲。我們相信我們累積了大量用戶數據，其協助我們決定所提供的合適虛擬道具種類、提供時間及提供售價，從而觸發遊戲內購買。於遊戲開發階段，我們主要根據對若干基準的分析為每項虛擬道具定價，包括遊戲的預測週期經濟回報、遊戲場境及系統升級、目標用戶的可支配收入水平、當地市場的購買習慣及其他可資比較遊戲提供類似虛擬道具的價格。

業 務

虛擬道具的價格及兌換率一經釐定，我們一般不會大幅改變定價及兌換率，以避免遊戲內經濟系統的通脹失控以致用戶體驗受損。我們維持數據庫，其記錄所有遊戲內交易、用戶於遊戲內購買後的活動及於我們推出新遊戲版本或進行推廣活動後彼等的消費模式。我們會繼續改良遊戲內容及虛擬道具商售策略，並定期推出新遊戲版本以儘量提升變現。

支付供應商

我們為用戶提供微信支付、支付寶、My Card及UniPin等多種第三方支付方式來購買我們的遊戲內虛擬道具。我們與第三方支付供應商按其標準條款及條件訂立合約。根據與第三方支付供應商的協議，第三方支付供應商一般負責其支付系統的運作及管理，確保妥善、及時提供支付服務。我們將不時盡合理努力監察支付供應商支付系統的完整性及安全性，例如確保用戶賬號安全及我們的網絡及網站安全，以及就支付供應商的欺詐檢測及其他風險管理安排與支付供應商合作。與第三方支付供應商的協議通常包含以下主要條款：

年期：	一年，如無發生協議項下指定事件，可自動續約。
參與各方的主要權利及責任：	第三方支付供應商負責提供連接及技術基礎設施，以促進終端用戶的支付交易，並在扣除其根據協議有權獲得的服務費後將用戶的交易金額匯予本集團。
服務費：	第三方支付供應商有權收取服務費，按遊戲銷售所得款項的預定百分比計算。
付款：	第三方支付供應商將根據我們的要求或按月將向用戶收取的遊戲銷售所得款項扣除其根據協議有權獲得的服務費後匯予本集團。

有關與第三方支付供應商的付款安排的更多資料，請參閱「財務資料 — 遊戲收益確認」一節。

業務持續發展

董事認為，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：

業 務

我們的手機運動遊戲享有相對較長的生命週期

我們的手機運動遊戲通常比其他類型的手機遊戲享有相對更長的生命週期，原因如下：

- **模式B手機運動遊戲的生命週期相對較長**

根據弗若斯特沙利文報告，不同於模式A遊戲(模式A遊戲的詳情請參閱「行業概覽— 線上運動遊戲的生命週期分析」一節)，我們的手機運動遊戲(包括現有的遊戲及正在開發的新遊戲)均設計為模式B線上運動遊戲，其生命週期預期相對較長，大約十年之後才會踏入終結期，原因如下：

- 在遊戲中應用先進技術：**我們的遊戲設計採用先進遊戲技術，以模擬現實生活中的運動員及體育賽事。在我們專有遊戲技術的支持下，我們能夠創造出有吸引力的遊戲場景及視覺效果，從而提高用戶的娛樂體驗。重現有吸引力的遊戲場景及視覺效果需要遊戲開發商具備強大的研發能力。有關我們在資訊科技基建及遊戲技術方面投資的更多詳情，請參閱本節「遊戲技術」。於往績期間，我們的研發開支約為人民幣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，分別佔總收益約10.6%、11.2%、13.6%及12.7%。相比之下，旨在實現利潤最大化以在短期內抓住市場需求的模式A遊戲開發商通常不會投入如此大量的資源及精力來建立具有獨立開發能力的內部研發團隊以維持遊戲的競爭力。
- 擁有來自國際知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部的知識產權特許：**我們一直在與知名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部續簽現有的知識產權特許及取得有價值的新知識產權特許，以獲得持續更新我們的手機運動遊戲內容的合法權利，並與現實生活中的運動聯盟及運動員的動態變化同步。於往績期間，我們產生特許費約人民幣40.1百萬元、人民幣47.7百萬元、人民幣47.7百萬元及人民幣29.8百萬元，分別佔總收益成本約19.3%、21.3%、20.0%及20.4%。除產生特許費，並承諾通常至少維持一年的特定合約期外，取得該等知識產權特許協議的過程會耗費大量管理資源，以處理盡職審查、公司推介及磋商等特定申請程序。與之相對，模式A遊戲(其系統單調，旨在為用戶提供短期娛樂)的開發商於特定合約期內能夠負擔的管理資源及資本及時間承擔，不足以模擬現實體育世界發展，加強遊戲吸引力，藉此保留用戶，提高其黏性。

業 務

(iii) **持續進行定期遊戲更新及升級：**我們持續對遊戲進行定期更新，跟隨動態發展及球員、球隊更新，模擬現實體育世界發展。持續更新及升級遊戲版本和內容，需要幹練有能的專業研發人才團隊支援。於最後可行日期，我們共有227名研發員，佔員工總數約61.9%。為了未來在現有遊戲的研發上取得更多突破及推出具備更細膩遊戲體驗的新遊戲，於截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度，我們計劃增聘合共24名技術人員。有關我們加強研發能力的業務策略，請參閱本節「— 策略 — 我們將進一步加強人才庫，以支持新手機運動遊戲的開發及進一步完善研發實力」，以了解更多詳情。與之相對，模式A遊戲(其旨在捕捉短期市場需求，預期生命週期僅一至三年)的開發商，不大會大肆投入成本及心力來加強研發能力，支持遊戲版本及內容持續更新。通過實施上述各項，我們已經為遊戲培養忠實及活躍的用戶群，該等用戶包括我們的核心用戶，其投入大量資金購買虛擬道具，目的為保持其在遊戲中的競爭力，因此對遊戲有很強的黏性。

鑒於上文所述，與模式A遊戲不同的是，我們現有的手機運動遊戲具有模式B遊戲的共同特徵，因為模式A遊戲開發商通常投入較少的資源來設計及開發先進遊戲技術，推出較少的遊戲更新及升級，並採購較少的知識產權特許來提高遊戲的吸引力，以延長其生命週期。共同特點包括(i)模式B遊戲用先進遊戲技術開發，為用戶提供更具吸引力的遊戲體驗；(ii)取得更多知識產權特許以增強遊戲功能及內容；及(iii)更頻繁地進行遊戲更新及升級以改善用戶體驗。憑藉這些特點，我們現有的手機運動遊戲往往享有由推出起計約十年的較長生命週期。

此外，手機運動模擬遊戲能讓運動迷管理及控制其喜愛的體育運動員來實現及參與其終身興趣。大多數手機運動遊戲用戶，特別是手機運動模擬遊戲的用戶，均是對現實世界中的體育運動感興趣的運動迷。作為一種終身興趣，這些運動迷傾向於定期觀看體育比賽，並跟蹤其所喜愛的運動聯盟、比賽及明星球員的最新發展。運動模擬遊戲更能讓運動迷進行社交及分享其興趣。遊戲亦推動運動迷多加

業 務

練習以提高其遊戲技能，並為遊戲的虛擬道具及附加功能付費。其在遊戲中的持續參與加強其對所忠誠的運動以及運動模擬遊戲的共同興趣。鑒於體育迷對其所喜愛的運動聯賽及球員的忠誠度可能會維持終身，我們的策略一直是將《足球大師》、《NBA籃球大師》、《最佳11人 — 冠軍球會》及《最佳球會》作為生命週期較長的模式B運動遊戲開發及運營，此舉與我們捕捉長期手機運動遊戲行業的巨大市場需求的目標相一致，以區別於通常以較低初始投資成本及資本承擔開發的模式A運動遊戲。因此，手機運動遊戲的平均生命週期被視為較其他類型的手機遊戲為長，因為用戶對相應的體育項目有終生的興趣。

具體而言，根據弗若斯特沙利文報告，足球及籃球為全球最受歡迎的兩項團隊運動。有關足球及籃球在中國及海外的受歡迎程度的進一步詳情，請參閱「行業概覽 — 中國主要運動的流行度分析」及「海外市場主要運動的流行度分析」。此外，由於我們的手機運動遊戲目的為重現現實生活中的運動員及世界性運動比賽，與成熟及知名的運動聯盟、運動協會及運動俱樂部的合作以及現實生活中運動活動的普及，均是吸引更多用戶玩我們的手機運動遊戲的驅動因素。

- **多語言版本遊戲的生命週期可以進一步延長**

我們投入資源將現有手機運動遊戲引入海外多個地區及／或提供多種語言版本。我們的標誌性遊戲《足球大師》、《NBA籃球大師》、《最佳11人 — 冠軍球會》及《最佳球會》已在各個海外地區推出多種語言版本。有關我們現有手機遊戲各語言版本的進一步詳情，請參閱本節「現有遊戲組合」。

根據弗若斯特沙利文報告，推出多種語言版本及妥善有序地安排各種語言版本的發行時間，可延長遊戲的生命週期。我們決定發行不同語言版本的時間表時通常考慮以下因素：(i)遊戲內容本土化的準備工作：以往，我們會先發行簡體中文及繁體中文版本，因為中國本地市場是我們手機運動遊戲的主要目標，而翻譯繁體中文可以極少成本完成；(ii)各款手機運動遊戲的海外擴張計劃：倘遊戲專為若干目標海外市場而設，我們將優先翻譯相應語言版本及內容本土化，如《MLB棒球大師》的主要目標市場為北美、日本、南韓及台灣，該遊戲的英文版本將先於其他外文版本發行；(iii)我們與第三方發行商的合作：倘遊戲的海外發行由第三方發行商進行，翻譯及內容本土化工作在外部分支援下可以加快，故相應的外文版本通常可更早發行；及(iv)地區內特定運動及運動模擬遊戲的潛在市場規模：在擁有更大的潛在用戶群的海外市場，相應的外文版本將較擁有較小的潛在用戶群的海外市場更早發行，藉此快速鞏固我們的市場地位。

業 務

此外，作為我們為不同海外市場量身訂制的本地化策略的一部分，我們在若干海外市場推出時，可為遊戲採用不同名稱，以貼合當地文化或利用本集團在該等地區的用戶中建立的品牌知名度。舉例而言，《最佳11人 — 冠軍球會》於二零二零年四月首次在中國推出，此後在若干海外市場（如香港、越南、南韓、日本等）的第三方發行平台上命名為《Football Master 2 — Soccer Star》、《Football Master 2》或《ベストイレブン — CHAMPIONS CLUB》，原因如下：(i)在海外市場推出《最佳11人 — 冠軍球會》之前，作為市場可行性評估的一部分，本集團已經在主要的第三方發行平台（如Apple AppStore及Google Play）進行搜索，以尋找任何具有類似標題或名稱的遊戲，在此期間，我們發現若干與《最佳11人 — 冠軍球會》標題相似的手機遊戲。因此，管理層認為，在該等海外市場推出與本集團競爭對手開發的現有手機遊戲標題或名稱相似的《最佳11人 — 冠軍球會》，會給潛在的遊戲用戶造成混淆，他們可能會認為本集團的新遊戲與質量有別的現有競爭遊戲有某種關聯，因此，可能會影響到本集團新遊戲在海外市場的推廣及營銷工作的有效性，原因是潛在遊戲用戶以前曾嘗試具有類似遊戲標題或名稱的競爭性遊戲，且如果其以前經驗不愉快，他們可能不會下載及嘗試本集團新推出的遊戲，這可能使本集團的新遊戲處於不利地位，特別是在遊戲的推出期及初始增長期，本集團在該期間將開展廣泛的營銷及推廣活動，以增加遊戲的曝光率並在較短的時間內吸引大量用戶；及(ii)因此，本集團決定在若干海外市場（如香港、越南、南韓、日本等）的第三方發行平台上，將《最佳11人 — 冠軍球會》命名為《Football Master 2 — Soccer Star》、《Football Master 2》或《ベストイレブン — CHAMPIONS CLUB》，以作為我們的本地化及營銷策略，將《最佳11人 — 冠軍球會》與其他競爭對手開發的具有類似標題或名稱的手機遊戲區分開來，並利用《足球大師》自二零一四年七月出版及運營以來，我們在手機運動遊戲行業的遊戲用戶中獲得的既定品牌認可。有關現有手機運動遊戲的不同遊戲標題的詳情，請參閱本節「現有遊戲組合」。

遊戲技術

資訊科技基礎設施

我們的遊戲組合及用戶群由穩定的網絡基礎設施提供支持。我們所有的遊戲產品均涉及實時互動，要求我們的伺服器網絡作出低延時的即時回應。我們有專門的團隊不斷監控伺服器的表現及安全性。截至最後可行日期，我們在互聯網數據中心租用逾367個伺服器，該等伺服器主要由Google運營，用於存檔並支持我們的主要算法。我們亦委聘中國知名雲伺服器服務供應商以支持登錄伺服器。我們已與該等數據中心及雲伺服器服務供應商簽訂每

業 務

年可重續服務協議。該等服務供應商一般負責提供可滿足我們需求的擁有穩定電力供應的伺服器託管服務、互聯網連接設施及防火牆監控服務。我們根據服務協議的條款支付服務費，通常以所使用的頻寬為基準計算。對於伺服器的租賃，服務費根據我們租用的伺服器數量釐定。我們對於在伺服器上儲存及發佈的內容及信息負全部責任，倘我們被發現違反適用法律及法規，該等服務供應商有權終止與我們訂立的協議。我們相信，上述網絡設施為我們提供充足容量以開展當前運營，鑒於我們與互聯網數據中心及雲伺服器服務供應商的穩健關係，我們相信我們能夠在較短時間內擴展該等設施，以最低增量行政成本滿足額外的容量需求。

競技場渲染引擎

我們開發可於移動裝置上改良及優化運動遊戲畫面的渲染效果的競技場渲染引擎，例如高清晰度的草地、體育場館的觀眾、比賽中球員的面部表情及肌肉運動及球員球衣的服裝織料動態。此自家開發的競技場渲染引擎讓我們向用戶提供真實的賽事體驗。隨著算法精確度的進一步提高，我們有望在未來幾年內進一步提高此渲染引擎的渲染品質及效率。

自動3D面部模組

為了呈現更逼真的運動員角色，我們已開發出一套自動生成高準確度圖像的方法，據此，可透過處理數據庫中球員的多幅2D影像，生成球員的高準確度面部表情。該模型技術提高我們生成球員3D面部模組的效率，再加上競技場渲染引擎，我們能夠提升用戶的真實比賽體驗。

InnoReal

我們開發了3D再現技術InnoReal，此乃360度高速鏡頭系統，會於運動比賽中收集所有動態影像及形成動態3D模型輸出。利用此系統，我們能夠有效進一步改良及優化遊戲畫面的渲染效果。

人工智能技術

我們開發的人工智能技術優化了我們遊戲體驗的兩個關鍵領域 — 虛擬球員的動作及運動團隊的組織。一方面，我們的人工智能技術協助用戶執行手動指令以操控虛擬球員，並通過逼真視覺效果實現遊戲中的運動，如傳球、接球、帶球跑、帶球轉身、運球、頭球等。此外，我們的人工智能技術促進了虛擬運動團隊的組織，協助用戶掌握及模仿現實生活中運動團隊的定位及陣型，包括制定球員之間的傳球及接球策略，以便射門及得分等等。憑藉先進的人工智能技術，我們新的運動動作模擬遊戲（例如新推出的《最佳球會》）將使用戶能夠重現現實生活中的體育比賽，同時豐富我們的遊戲組合，以滿足具備不同水平的操作能力的用戶。

業 務

動態及物理引擎

我們已經開發並進一步完善我們的動態及物理引擎，以補充人工智能技術實現的優化決策。完善的動作及物理引擎可令虛擬球員的動畫與用戶的快速決策及手動指令同步，特別是在我們的手機運動動作模擬遊戲中。此等改進使虛擬球員的動畫能夠像現實生活中的運動員一樣無縫地跑、踢、跳，因為動畫對用戶的行動指令作出了即時反應。

數據分析

我們建立了完善的數據收集系統。我們收集的數據包括遊戲時間、遊戲次數、遊戲中的活動水準、技能水準的進展、使用特定遊戲功能的頻率及遊戲中各個虛擬道具的受歡迎程度。有效的銷售及營銷須依賴妥善收集、組織及分析的用戶數據。銷售及營銷團隊負責持續收集、整理及分析用戶數據。利用集中式數據平台，我們能夠生成顯示DAU、每付費用戶平均收益等關鍵績效指標的資料報告，集中管理不同遊戲的大量數據，監控和分析用戶行為，藉此調整遊戲開發的方向、評估用戶對新遊戲或遊戲內虛擬道具的接受程度，並分析不同用戶群體的喜好及需求，以優化我們的盈利策略。通過這些過程，我們在遊戲中建立了有效的用以激發用戶興趣的機制。通過數據分析，我們亦能了解用戶在遊戲中的行為模式，並識別關鍵績效驅動因素、虛擬道具和其他需要改進的方面。

數據隱私及保護

我們採取了一系列的數據隱私政策，在業務運營中遵守數據隱私及保護的相關法律法規。其中包括(i)在用戶同意下收集資料；(ii)在有需要時限制收集個人資料的範圍；(iii)限制只有獲授權的僱員才可查閱用戶資料，並定期為僱員提供複習培訓課程；及(iv)與合資格網絡保安服務供應商及雲端伺服器供應商合作，確保數據安全。

我們致力於數據隱私的保護。我們向用戶收集數據及其他資料時，會事先徵得彼等的同意，例如用戶的遊戲數據(主要為登錄頻率、遊戲時間、遊戲中活躍水平、技能水平的進展、使用特定遊戲功能的偏好)及個人資料(如手機號碼及其身份證號碼及年齡(就透過我們的官方網站下載遊戲的用戶而言))。我們告知用戶向彼等收集資料的目的及範圍，彼等亦獲悉我們在數據隱私保護方面採取的隱私政策及措施。同時，根據二零二一年十一月一日生效

業 務

的《中華人民共和國個人信息保護法》，信息處理者應制定專門規則處理14歲以下未成年人的個人資料，我們已為兒童(即14歲以下的用戶)採取了專門的隱私政策，並對彼等的監護人進行了說明。此外，我們提供渠道供用戶訪問、更新、刪除彼等的個人資料、關閉賬戶及撤回同意。此外，我們在隱私政策中加入所有必要的資料，如註冊地點、個人資料的資料存儲地點、隱私政策的發佈日期及版本更新、共用及轉移的個人資料類型。本公司收集個人數據的範圍僅限於必要的範圍，並在隱私政策中予以明確。我們收集所得的用戶數據及資料將用於以下用途：(i)提供與遊戲有關的一般服務；(ii)提高遊戲的用戶體驗；(iii)在用戶同意的情況下提供推廣資訊；(iv)讓用戶參與遊戲的互動環節；(v)通知服務變更；(vi)提供遊戲的客戶服務；(vii)防止欺詐及提供安全的遊戲環境；及(viii)遵守我們在相關法律及法規下的責任。

本公司已採取合理措施，防止收集與本公司業務及運營無關的用戶數據。倘我們要收集額外的用戶數據或將收集的數據用於隱私政策規定以外的目的，我們將通過網頁通知、公告或其他允許用戶明確表示同意的方式，確保事先獲得必要的用戶同意。我們亦會定期舉辦安全及隱私保護培訓課程，以加深員工對用戶數據保護的重要性的理解及認識。

董事確認，本集團遵守與數據隱私有關的所有適用法律及法規，本集團於往績期間及直至最後可行日期並無面臨與此有關的任何法律或監管程序。

網絡安全、抗攻擊系統及數據保障

技術基礎設施的安全性及穩定性對遊戲運營的可持續性、用戶體驗及聲譽至關重要。我們已開發網絡安全及網絡安全系統，以防範分散式阻斷服務及其他類型的惡意攻擊。我們設有反擊措施，以確保我們能夠防止或及時有效地解決系統攻擊，具體如下：

- 我們已委聘外部網絡安全服務供應商，以進一步保護我們的網絡基礎設施並在發現任何問題時提供補救措施。
- 我們租用知名雲服務伺服器，以集體託管、管理及處理所有的非核心運營數據，該等數據充當把關及防止對本地儲存核心數據進行直接現場數據訪問。
- 我們已實施針對電腦病毒及黑客入侵系統的保護及安全措施，並繼續加強該等措施，如建立先進的防火牆政策。
- 我們已制定並遵守審慎的資料備份規程，以防資料丟失。
- 我們定期進行測試及演習，以監測我們在面臨外部攻擊時應急行動計劃的成效。
- 我們對內部系統及外部系統進行明確的劃分，以儘量減少內部攻擊的風險。

於往績期間及直至最後可行日期，我們概無遇到任何敵對系統攻擊，導致我們的網路基礎設施出現任何重大中斷。我們採用的外包網絡安全服務將在一定時間範圍內迅速解決受到攻擊的分散式阻斷服務及域名系統。一旦發現嚴重攻擊，網絡安全服務供應商將立即向

業 務

我們發出警報，我們的技術團隊將立即與其進行協調，以診斷及解決問題。據董事所深知，我們的遊戲操作於往績期間及直至最後可行日期概無遭遇任何重大中斷，亦未曾出現用戶信息洩露。

就資料私隱及網絡安全而言，我們已實施下列資料保護措施，保證我們收集的資料(特別是用戶的私人資料)不會被盜用或濫用，確保符合法律及監管規定：

- 我們已實施內部政策，防止未經授權的資料訪問(特別是個人資料)，該政策記錄僱員的訪問記錄。只有我們的主要僱員可以訪問我們收集的資料，如果其他非主要僱員要求訪問資料，則需要高級管理層的授權。
- 我們根據相關資料隱私法律法規將資料分為不同級別，並相應制定不同的訪問限制。特別是，我們為僱員制定「有必要知道」級別的資料訪問政策，換言之，僱員在獲得必要授權的情況下，僅能訪問特定目的所需的最小範圍內的資料。
- 我們通過編製資料訪問日誌來監控僱員的訪問記錄，一旦發生不尋常的訪問(如未經授權的訪問)，我們的系統就會提示警告。
- 我們僅在必要範圍內保留用戶資料，以使我們能夠維持標準的服務及正常功能，並會符合相關規則及規例。
- 針對中國有關網絡安全及數據保障的法律法規的最新發展，我們會定期向僱員提供培訓，防止僱員挪用、不當使用或資料洩漏。

我們認為在數據隱私及網絡安全方面採取的措施符合行業慣例。管理層將繼續作出其他相關合理努力，根據適用的規則及法規，以及我們現有遊戲的表現和不時的用戶反饋，在認為必要時防止過度收集、丟失或洩漏用戶的數據。

鑒於網絡安全審查辦法(二零二二年)及網信辦網絡數據安全管理條例草案規定(其中包括)(i)持有一百萬人以上個人信息的互聯網平台運營者或數據處理者如赴國外上市，須申報網絡安全審查；及(ii)影響或可能影響國家安全的數據處理者如尋求在香港上市，須申報網絡安全審查。誠如中國法律顧問告知，彼向主管機構中國網絡審查中心作出電話諮詢後獲得確認，儘管本公司擁有超過一百萬用戶的個人資料，本公司毋須向網信辦通報其擬在香港[編纂]，因為(i)本公司目前的香港[編纂]申請不屬於「境外上市」的範疇；及(ii)通過開發、發行及運營手機運動遊戲，我們相信我們並無從事任何會影響或可能影響國家安全的數據處理活動，因此我們不太可能被視為會影響或可能影響國家安全的數據處理者。

業 務

於最後可行日期，網信辦網絡數據安全管理條例草案尚未實施或生效。倘網信辦網絡數據安全管理條例草案以目前的形式實施，我們相信我們的業務運營不會受到重大不利影響，而於現時，我們在履行可能適用於我們的義務方面，亦不存在實質性障礙。詳情請參閱本文件「風險因素 — 與在中國經營業務有關的風險 — (iii)數據安全法規」一節。此外，基於上述情況以及與中國網絡審查中心的諮詢，中國法律顧問認為，倘網絡安全審查辦法(二零二二年)及網信辦網絡數據安全管理條例草案在所有重大方面以目前的形式獲採納，本集團在採取措施遵守該辦法方面不會存在任何重大法律障礙。

未成年人保護、實名登記及防沉迷措施

根據於二零二一年八月三十日發佈及於二零二一年九月一日生效的《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》(「**監管通知**」)的實施規定，(i)所有網絡遊戲企業(包括提供網絡遊戲服務的平台)僅可在週五、週末和法定節假日每日20時至21時向未成年人提供一小時網絡遊戲服務，其他時間不得以任何形式向未成年人提供網絡遊戲服務；(ii)嚴格落實網絡遊戲用戶賬號登錄前的實名登記要求；(iii)各級發行部門應加強對網絡遊戲企業在(其中包括)落實提供網絡遊戲服務時段及時長、登錄前的實名登記及規範付費等情況監督及檢查；及(iv)積極引導家庭、學校等社會各方營造有利於未成年人健康成長的良好環境，履行對未成年人的監護職責，對未成年人嚴格執行使用網絡遊戲時段時長規定等。

為確保本集團持續遵守中國相關的未成年人保護及防沉迷法規(包括於二零二一年十月二十日發佈的《關於進一步加強預防中小學生沉迷網絡遊戲管理工作的通知》)，本集團已實施以下未成年人保護措施或與相關第三方發行平台就未成年人保護措施作出適當安排。

實名登記

根據中國未成年人保護法律及法規，用戶必須向中國相關政府當局運營的網絡遊戲防沉迷實名認證系統提供身份證號碼(「**防沉迷實名認證系統**」)，該系統會自動核實用戶的身份，並根據身份證號碼的彙編辨認用戶的年齡(「**實名登記**」)。

本集團已將遊戲內置系統與防沉迷實名認證系統整合，為通過本集團官方網站及Apple AppStore下載及註冊遊戲的用戶完成實名登記，因此我們可直接向該等用戶收集及確認年

業 務

齡資料的準確性，並可實施相關防沉迷控制措施。為實施實名登記，我們將禁止未提供實名登記資料的試玩賬號用戶登入，並禁止已列入黑名單且身份證號碼受防沉迷實名認證系統數據庫限制的用戶註冊，該數據庫由中國相關政府當局不時更新。

同時，對於通過Samsung Galaxy Store及我們在中國合作的其他第三方發行平台（「**其他第三方發行平台**」）下載及註冊遊戲的用戶，由於其他第三方發行平台的內部資料私隱政策及用戶資料使用條款中的用戶資料分享限制，我們不得查閱通過其他第三方發行平台下載及註冊遊戲的用戶的年齡資料，因此該等發行平台負責收集用戶的年齡資料並在中國實施實名登記。我們已與Samsung Galaxy Store及其他第三方發行平台達成適當安排，確保彼等為實施實名登記及收集通過其發行平台在中國下載及註冊遊戲的用戶的年齡資料的責任方。Samsung Galaxy Store（但不包括其他第三方發行平台）所獲得的用戶年齡資料隨後會傳送至本集團，用以實施防沉迷控制措施。

本集團實施的防沉迷控制措施

除實名登記外，我們還將實施一系列防沉迷控制措施，以保護未成年用戶，包括但不限於：(i)限制僅可在週五、週末和法定節假日每日20時至21時向未成年用戶（如中小學生）提供網絡遊戲服務；(ii)在網絡遊戲登錄頁面的顯著位置顯示警告通知，告知未成年用戶遊戲時間及時長限制；(iii)自動禁止在限制時間內玩遊戲或已超過規定時長的未成年用戶；及(iv)限制未成年用戶在遊戲內消費的最高金額（例如：(a)不得向8周歲以下的未成年用戶提供收費服務；(b)8周歲以上未滿16周歲的未成年用戶，單次充值金額不得超過人民幣50元，每月充值金額累計不得超過人民幣200元；及(c)16周歲以上未滿18周歲的用戶，單次充值金額不得超過人民幣100元，每月充值金額累計不得超過人民幣400元）（上述第(i)至(iv)項的措施統稱「**防沉迷控制措施**」）。

對於通過本集團官方網站、Apple AppStore及Samsung Galaxy Store下載及註冊本集團遊戲的用戶，本集團將視情況對未成年用戶採取控制措施（包括防沉迷控制措施），而對於通過其他第三方發行平台下載及註冊本集團遊戲的用戶，該等其他第三方發行平台已書面通知本集團，當用戶通過其發行平台下載及註冊遊戲時，彼等將視情況負責執行實名登記及防沉迷控制措施。

根據本集團所得資料，未成年人（18歲以下人士）(i)佔有登錄活動的註冊用戶總數中的182,608人或約3.56%；(ii)佔付費用戶總數中的68人或約0.02%；及(iii)自監管通知實施起至二零二二年九月三十日止，在通過官方網站、Apple AppStore及Samsung Galaxy Store下載及註冊的遊戲中，貢獻本集團所錄得的充值總額的人民幣2,760元或低於0.01%。

業 務

本集團與其他第三方發行平台的責任分工

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，根據本集團所得資料，註冊用戶分別約為4.8百萬人、7.1百萬人、9.4百萬人及10.8百萬人，分別佔中國註冊用戶總數的約46.7%、48.7%、47.8%及48.0%，而付費用戶分別約為330,000人、413,000人、276,000人及166,000人，分別佔中國付費用戶總數的約46.1%、50.8%、44.4%及42.5%，彼等在中國透過其他第三方發行平台下載及註冊本集團的遊戲。

經中國法律顧問確認，根據中國相關未成年人保護及防沉迷法規，第三方發行平台亦有責任實施有關實名登記的控制措施。目前相關法律及法規並無明確規定第三方發行平台與網絡遊戲運營商在實施未成年人保護及防沉迷法規方面的責任分工。鑒於業界的普遍做法是第三方發行平台作為可查閱用戶數據(即身份證號碼及年齡)的一方，其他第三方發行平台應承擔實施控制的主要責任，且各其他第三方發行平台與本集團之間的此類責任分工已在防沉迷實名認證系統中正式登記。因此，政府有關當局應認定在防沉迷實名認證系統下登記的一方為該安排的責任方。

因此，根據本集團與已書面通知本集團負責執行實名登記及防沉迷控制措施的其他第三方發行平台之間的相關安排，未成年用戶通過其發行平台下載及註冊遊戲後，其在遊戲中的活動(如向未成年用戶提供網絡遊戲服務的時間限制及時長限制)由其他第三方發行平台通過其在遊戲中實施的防沉迷控制措施進行監控。董事及弗若斯特沙利文認為，為遵守未成年人保護及防沉迷措施而作出該等安排乃中國的一般行業慣例。據中國法律顧問進一步告知，為實施未成年人保護措施及遵守中國相關的未成年人保護法規，本集團與其他第三方發行平台之間的上述安排在網絡遊戲行業現行適用的未成年人保護制度下屬合法及允許的。

故此，鑒於一般行業慣例及政府有關當局應認定在防沉迷實名認證系統下登記的一方為責任方，本集團與其他第三方發行平台之間的相關安排在私密性不一定具有法律約束力，但根據董事、弗若斯特沙利文及中國法律顧問的理解，該等安排在網絡遊戲行業現行適用的未成年人保護制度下為最切實可行、合法及允許的安排。基於上文所述，誠如中國法律顧問

業 務

告知，考慮到其他第三方發行平台亦有義務遵守中國相關的未成年人保護和防沉迷法規，只要本集團已對從其他第三方發行平台下載和註冊遊戲的用戶以外的用戶適當地實施實名登記和防沉迷控制措施，並確保及檢查其他第三方發行平台已在中國有關政府當局運作的實名認證系統中登記為責任方，則本集團受到行政處罰的機會很微。

本集團通過以下方式監控其他第三方發行平台採用及實施的未成年人保護措施：(i) 確保其他第三方發行平台為防沉迷實名認證系統的實名登記及防沉迷控制措施的指定責任方，並確保相關的第三方發行平台確認並接納其在系統中的指定角色；(ii) 了解其他第三方發行平台所實施的未成年人保護控制措施的詳情；及(iii) 對其他第三方發行平台實施的未成年人保護控制措施的有效性進行定期測試。

鑒於本集團已就其他第三方發行平台實施的實名登記及防沉迷控制措施進行定期測試，並根據行業慣例及中國法律顧問的意見，董事認為本集團已妥善實施所有法律規定及實際可行的未成年人保護控制措施。本集團亦將繼續與中國的第三方發行平台合作夥伴時常溝通，以確保我們發行的遊戲符合現行中國規則及法規的各項要求。展望未來，董事將檢討及進一步加強相關控制措施，以響應中國不時生效的監管規定的任何變動。

我們進一步計劃在遊戲上加強保護未成年人的措施

為積極響應於二零二二年三月十四日公佈的未成年人保護草案，本集團作為遊戲用戶資料的持有人，將通過未成年人保護草案的頒佈實施一項系統，以(i) 制定全面的防沉迷政策，並及時修改同意、職能或規則，以防止未成年人沉迷；(ii) 防止及勸阻不健康的價值觀，例如過分注重觀看次數(如適用)；(iii) 繼續執行消費限額；(iv) 定期發佈關於防沉迷合規情況的最新資料；(v) 執行旨在防止未成年人沉迷網絡遊戲的遊戲規則；及(vi) 實施適齡提示制度，對遊戲進行分類，明確說明遊戲適用年齡段，並在下載頁面、用戶註冊頁面及登錄頁面標示顯眼的警告。

其他未成年人保護措施

我們亦要求中國未成年人在註冊我們的遊戲賬號、使用我們的服務及／或提供彼等的個人資料前先獲得其父母或監護人的同意，方法是在彈出視窗中要求彼等的父母或監護人閱讀我們的隱私政策，並在選項框中點擊「同意」或「拒絕」關於同意收集個人資料以及我們提供服務及實施未成年人保護及防沉迷措施的隱私政策。倘任何未成年人的父母或監護人明確拒絕我們為該未成年人提供服務，我們可暫停相關用戶賬號，並及時刪除我們收集、存儲或使用的相關未成年人的資料，並停止向該未成年人提供任何服務。

業 務

據中國法律顧問所深知，本集團已於最後可行日期在所有重大方面遵守中國所有適用的未成年人保護法律及法規，包括未成年人保護草案，如以其目前形式實施，該例可能會頒佈(如適用，本集團將於適當時候實施相關的新要求)。根據運營團隊總監所編製的內部控制指引採取上述內部控制措施後，連同資訊科技團隊進行的定期控制審查，董事認為本集團於最後可行日期已遵守及有能力遵守中國相關未成年人保護法律及規例，而我們所實施的未成年人保護控制措施屬足夠及充分。

內部控制審查評估

此外，鑒於中國當前未成年人保護及防沉迷規例的發展，我們已委聘獨立資訊科技顧問進行內部控制審查評估，評估內容包括：(i)遊戲在遵守相關中國法規及通知方面的機制和內部控制措施，範圍包括但不限於未成年人保護及防沉迷、網絡安全、數據私隱等；(ii)本集團對遊戲管理系統的控制；及(iii)對資訊科技的整體控制。根據資訊科技顧問執行的工作，在未成年人保護及防沉迷方面，資訊科技顧問並無就本集團的機制及內部控制措施發現任何重大不利結果，亦無發現不遵守相關中國法律法規的情況。根據資訊科技顧問的審查結果，並考慮到於往績期間及直至最後可行日期：(i)本集團於中國的核心付費用戶群大多數並非未成年人；(ii)本集團成功逐漸將收益開拓至海外市場；(iii)本集團並無收到相關中國政府當局就我們於任何重大方面不遵守未成年人保護及防沉迷而發出的任何重大通知或罰款；及(iv)本集團持續實施及提升內控制措施，遵從中國有關未成年人保護及防沉迷的法律法規，並無導致本集團日常經營及財務表現造成任何重大影響，董事認為，於最後可行日期，本集團能夠確保一直遵守中國未成年人保護及防沉迷的相關法規，且中國現時未成年人保護及防沉迷規例的發展，預期不會對本集團的業務運營及財務表現造成重大不利影響。

就上述情況而言，獨家保薦人已開展(其中包括)下列獨立盡職審查工作：

- (i) 與本公司管理層討論，以理解(a)本集團的目標用戶、市場定位、正在籌備現有及新遊戲的銷售及營銷計劃；及(b)在遵守相關中國未成年人保護及防沉迷規例下的本集團內部控制機制及措施，以評估因中國加強未成年人保護及防沉迷規例所導致的對本集團業務運營及財務表現的任何重大不利影響；

業 務

- (ii) 與(其中包括)本公司中國法律顧問及本公司內部控制顧問討論，以理解相關中國未成年人保護及防沉迷規例的解讀及實施以及彼等對本集團就遵守未成年人保護及防沉迷相關法律法規的看法，以及是否存在任何對本集團業務運營及財務表現的重大不利影響；及
- (iii) 審閱本集團於往績期間的財務及運營表現以及評估本集團為遵守中國相關未成年人保護及防沉迷措施的法律法規而實施及加強的內部控制措施是否對本集團的經營業績及財務狀況造成任何重大不利影響。

根據上述開展的盡職審查，獨家保薦人並未發現任何與董事的意見相抵觸的情況，於最後可行日期，中國目前對未成年人保護及防沉迷規例的發展預計不會對本集團的業務運營及財務表現產生任何重大不利影響。

銷售及營銷

截至最後可行日期，銷售及營銷團隊包括53名僱員。我們主要透過線上廣告推廣手機遊戲，包括透過Facebook、Google、Instagram、Youtube及微博。我們亦定期經營社交媒體賬戶，與用戶活躍溝通。此外，我們推出推廣活動(例如送贈虛擬道具)以提高用戶參與度。由於我們與主要發行平台(包括Apple AppStore、Google Play及大型中國應用程序市集(如騰訊應用寶、華為、小米、Oppo及Vivo))的正面關係及溝通，我們的手機遊戲獲該等發行平台定期專題介紹，其同時吸引新用戶及加強品牌。

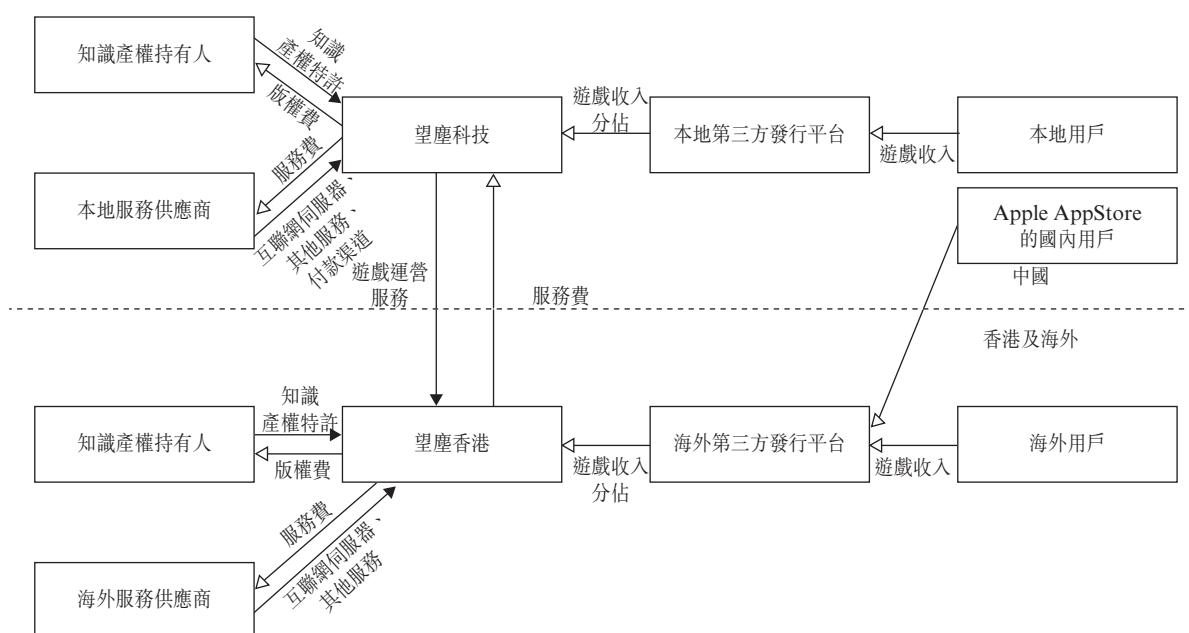
我們亦依賴分析軟件收集、組織及分析的數據，與客戶服務團隊及研究及開發團體合作了解，以善用有關數據，並制定合適的營銷策略。更多資料請參閱本節「— 遊戲技術 — 數據分析」一節。

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，廣告及營銷開支分別為約人民幣54.5百萬元、人民幣56.3百萬元及人民幣76.5百萬元，而於截至二零二二年六月三十日止六個月則為約人民幣67.7百萬元，分別佔銷售及營銷開支總額約90.4%、89.5%、89.3%及92.3%。

業 務

轉讓定價安排

我們於往績期間主要在中國運營。由二零一九年一月一日至二零二一年六月三十日，本集團的主要業務，包括開發、發行及運營手機運動遊戲，均透過位於中國的望塵科技進行。望塵香港的主要職責，為與知識產權持有人及海外第三方發行平台訂約，以及收取海外用戶付款。本集團由二零一九年一月一日至二零二一年六月三十日的上述業務模式如下圖所示：



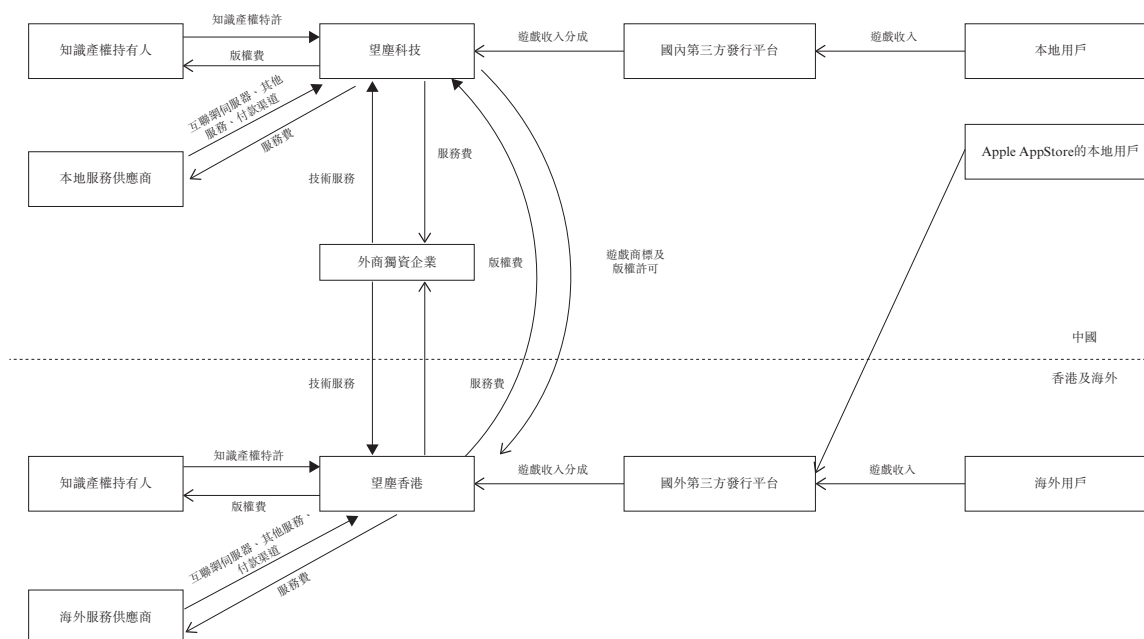
如上所示，由二零一九年一月一日至二零二一年六月三十日，望塵科技就其提供的遊戲運營服務向望塵香港收取的公司間服務費用，被視為我們有關轉讓定價安排的集團間交易。望塵科技及望塵香港會將本集團收入分別用於中國及海外付款。由於望塵香港主要職責為就海外市場訂約，並接受望塵科技提供的遊戲運營服務及其他多項服務，故望塵科技向望塵香港收取公司間服務費用，以補償望塵科技產生的服務成本，以及向望塵科技提供彌償，作為其在遊戲開發、發行及運營方面向本集團海外業務作出貢獻的合理回報。

本集團已委聘獨立轉讓定價顧問羅兵咸永道會計師事務所，進行包括對標研究在內的轉讓定價審查，以評估上述集團間交易的相關轉讓定價安排。研究採用指定第三方資料庫，透過定量及定性標準篩選可比對象，從而得出一組可比獨立公司，並按可資比較公司最近三年的財務資料，制定相應的公平利潤範圍。根據轉讓定價審查，於二零一九年一月一日至二零二一年六月三十日期間，望塵科技開展所有主要業務活動，包括遊戲設計及開發、遊戲發行及運作、市場推廣及銷售、數據收集及分析，並持有所有核心無形資產(如版權、商標及專業技術)，而望塵香港的功能是作為常規業務支援服務平台，主要擔任與海外服務供應商(如知識產權持有人及第三方發行平台)的訂約方，以及向海外用戶收取付款。根據望塵科技及望塵香港的職能資料，挑選交易淨利潤法(「**交易淨利潤法**」)為最恰當的轉讓定價方法，使用完全成本加成率(「**完全成本加成率**」)作為利潤水平指標，以評估望塵科技及望塵香港於

業 務

二零一九年一月一日至二零二一年六月三十日期間的轉讓定價安排。交易淨利潤法及完全成本加成率在中國及香港的轉讓定價常規中均獲普遍接納，並且在相關轉讓定價條例中有所規定。通過挑選提供業務支援服務的獨立公司，該等獨立公司提供的業務支援服務與望塵香港提供予望塵科技的業務支援服務可資比較，進行基準研究。可資比較公司的完全成本加成率的三年加權平均四分位數間距為3.46%至10.72%，中位數為5.03%。根據望塵香港的管理賬目，於二零一九年一月一日至二零二一年六月三十日期間，望塵香港對行政開支(即與其業務支援活動有關的成本)維持5%成本加成率。根據分析，望塵香港於二零一九年一月一日至二零二一年六月三十日期間的加權平均成本加成率(即5%)處於獨立可資比較公司的公平利潤範圍內。

自二零二一年七月一日實施合約安排後，外商獨資企業承接技術服務。望塵科技當時的功能是作為遊戲運營商，向中國本地市場分銷手機遊戲，以及將二零二一年六月三十日已經開發的知識產權特許提供予本集團的業務。望塵香港繼續擔任與知識產權持有人及海外第三方發行平台訂約，以及收取海外用戶付款。本集團由二零二一年七月一日至二零二二年六月三十日的上述業務模式如下圖所示：



業 務

如上所示，由二零二一年七月一日至二零二二年六月三十日，外商獨資企業就其提供的技術服務向望塵香港及望塵科技收取的公司間服務費用，以及望塵科技向望塵香港授出在本集團的海外業務中使用於二零二一年六月三十日已經開發的手機運動遊戲的商標及版權的權利而收取的版權費，被視為我們有關轉讓定價安排的集團間交易。鑒於上述經濟角色的變化，外商獨資企業承擔望塵科技的所有有關遊戲設計及開發的主要職能活動，而望塵科技作為遊戲運營商，向中國市場分銷手機遊戲，望塵香港則繼續作為本集團海外業務的常規業務支持服務平台，公司間服務費及版權費乃為維持望塵科技和望塵香港的常規及相對穩定的回報，並將剩餘的溢利返還予外商獨資企業。就此而言，除了為評估望塵香港常規業務支持服務的回報而進行的原始基準研究外，還為評估二零二一年七月一日至二零二二年六月三十日期間的公司間服務費及版權費進行另外兩組基準研究。

- (1) 可資比較非受控價格法（「可資比較非受控價格法」）被選為最合適的轉讓定價方法，並採用銷售額百分比作為版權費率，以評估望塵科技與望塵香港之間的版權費安排。版權費率的四分位數範圍由2.00%擴展至5.00%，中位數為3.00%。
- (2) 交易淨利潤法被選為最合適的轉移定價方法，並採用銷售回報（「銷售回報」）作為利潤水平指標，用於評估遊戲分銷的有限風險回報。與望塵科技從事的有限風險遊戲分銷活動類似的獨立活動的公司的三年加權平均銷售回報比率四分位數範圍結果由1.97%擴展至3.78%，中位數為2.41%。

通過比較三組基準研究的結果，望塵香港、望塵科技及外商獨資企業在擁有有關公司間服務費及版權費後，於二零二一年七月一日至二零二二年六月三十日期間均取得合理的利潤回報。具體而言，望塵香港保持公平的成本加價率（即5%），望塵科技有基於望塵香港收益的3%（即版權費基準結果的中值）的版權費收入，並保留有限風險分配利潤的，銷售回報率為2.4%（即有限風險遊戲分銷基準結果的中值），而價值鏈上的剩餘利潤則被返還予外商獨資企業。

根據經濟分析及轉讓定價評估，從中國及香港的轉讓定價角度來看，本集團於二零二一年七月一日至二零二二年六月三十日的集團內交易均符合公平交易原則。

業 務

因此，根據轉讓定價審查，經諮詢轉讓定價顧問後，董事認為，外商獨資企業、望塵科技與望塵香港於往績期間進行的集團間交易，不論以中國或香港的轉讓定價角度視之，均切合公平原則，故毋須任何轉讓定價調整或本集團內計提撥備，且被相關稅務機關質疑或調查的轉讓定價風險相對極低。此外，董事及獨立轉讓定價顧問認為，本集團於往績期間符合各司法權區（就本集團的經營實體所在地而言，指香港及中國）的適用轉讓定價法律規定，包括根據適用規定的轉讓定價文件合規規定。經董事確認，本集團於往績期間直至最後可行日期的轉讓定價安排，未有遭到任何香港或中國相關稅務當局的質疑或調查。

我們已採取多重措施，確保於運營所在司法權區，持續遵守適用的轉讓定價法律法規，措施包括(i)留意轉讓定價法律法規的最新進展，評估本集團的相關風險；(ii)定期檢討內部轉讓定價政策及風險；(iii)監察及實施內部控制政策及稅務相關事宜，包括確保集團間交易獲妥善記錄、存檔及保管，以備檢查，於遞交至相關稅務當局前剔除任何資料差異；及(iv)指派會計經理定期監察集團間交易並向財務總監朱啟智先生匯報，確保有關交易符合公平原則。由於相關的集團間交易於往績期間符合香港及中國的相關轉讓定價法律法規，董事基於上述分析認為，倘管理層繼續全面實施上述轉讓定價措施，有關措施將足以確保轉讓定價方面的未來合規狀況。

其他稅務事宜

本集團已聘請獨立稅務顧問審閱我們於往績期間進行交易所在主要司法權區的稅務責任。於往績期間，我們並無就進行交易所在主要司法權區的企業所得稅及交易稅（如增值稅）承受任何重大稅務風險，且並無發現該等司法權區的相關稅務法律及法規的重大違規行為。然而，倘本集團可能面臨任何海外稅務風險，最大股東承諾就本集團任何成員公司可能須予繳納及於[編纂]成為無條件日期或之前支付的企業所得稅、預扣稅、增值稅（或類似稅項）以及台灣、日本、南韓、越南、美國及泰國的任何其他相關稅項提供彌償。有關彌償契據的其他詳情，請參閱本文件附錄四「法定及一般資料 — D.其他資料 — 2.遺產稅及稅務彌償」一節。有關潛在稅務風險的其他詳情，請參閱本文件「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 我們的業務或須承擔海外司法權區的潛在稅務責任」。

業 務

用戶

註冊用戶

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，用戶為個人手機運動遊戲用戶。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。於往績期間，我們現有遊戲按地區⁽¹⁾劃分的註冊用戶總數明細載列如下：

遊戲	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			二零二二年		
	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	總計	中國	海外 ⁽¹⁾	總計
《足球大師》	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
《NBA籃球大師》	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
《最佳11人 — 冠軍球會》	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	7,880,076
總計 ⁽²⁾	10,044,523	2,570,063	12,614,586	13,860,651	4,162,230	18,022,881	19,578,098	9,428,139	29,006,237	22,500,350	11,812,688	34,313,038

附註：

1. 我們的遊戲在海外司法權區的運營資料包括最初使用記錄海外IP地址註冊我們的遊戲的用戶。僅供說明，中國不包括香港、澳門及台灣。
2. 倘同一名個人是多個遊戲的用戶，則該名個人可被計算多次。

《足球大師》、《籃球大師》及《最佳11人—冠軍球會》的註冊用戶總數由二零一九年十二月三十一日的約12,600,000人增至二零二零年十二月三十一日的約18,000,000人，進一步增至二零二一年十二月三十一日的約29,000,000人，二零一九年至二零二一年的複合年增長率約為51.6%。註冊用戶總數進一步增加約5,300,000人或18.3%至二零二二年六月三十日的約34,300,000人。

付費用戶

我們於往績期間的客戶為遊戲的付費用戶。於往績期間，現有手機運動遊戲的付費用戶總數載列如下：

遊戲	付費用戶總數 ⁽¹⁾			付費用戶總數 ⁽¹⁾	
	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
《足球大師》	238,800	141,096	95,112	50,195	37,285
《NBA籃球大師》	543,756	549,624	385,248	197,679	212,698
《最佳11人 — 冠軍球會》 ⁽²⁾	1,039	172,584	513,636	145,564	342,545

業 務

附註：

- (1) 上述於往績期間內各期間的付費用戶總數乃以我們於同期的平均每月付費用戶乘以12個月估計。
- (2) 《最佳11人 — 冠軍球會》於二零二零年四月推出。其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付費用戶總數來自該年度的公測。

《足球大師》的付費用戶總數於二零一九年、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分別錄得238,800人、141,096人、95,112人及37,285人，其中，持續下降的趨勢反映忠誠度較低及相對不活躍的付費用戶在其生命週期後期的穩定成熟期較後期間的流失。根據弗若斯特沙利文報告，對於進入其生命週期的穩定期及成熟期的模式B手機運動遊戲，用戶人數短暫波動屬常見，而於遊戲推出後，於其穩定期及成熟期的時段內，付費用戶人數少於初始增長期及每付費用戶平均收益相對高於初始增長期實屬普遍，因為忠誠用戶的消費動力較大及流失忠誠度較低的用戶。儘管付費用戶總數於往績期間減少，《足球大師》的每付費用戶平均收益於往績期間由二零一九年的人民幣682元增至二零二零年的人民幣1,053元及進一步增至二零二一年的人人民幣1,371元，複合年增長率約為41.8%。《足球大師》的每付費用戶平均收益由二零二一年的人人民幣1,371元進一步增加至截至二零二二年六月三十日止六個月的人人民幣1,442元。此每付費用戶平均收益增長趨勢證明我們的遊戲能夠留住核心用戶，其遊戲忠誠度高及購買力高。

儘管《NBA籃球大師》的付費用戶總數由二零一九年的543,756人微升至二零二零年的549,624人，但其後減少至二零二一年的385,248人，《NBA籃球大師》的整體每付費用戶平均收益由二零一九年的人民幣372元按複合年增長率約11.7%增至二零二零年的人人民幣403元，其後進一步增至二零二一年的人人民幣464元。於截至二零二二年六月三十日止六個月，《NBA籃球大師》的付費用戶總數由二零二一年同期的197,679人反彈約7.6%至212,698人。如上所述，根據弗若斯特沙利文報告，《NBA籃球大師》的付費用戶數目於往績期間的暫時波動，為模式B手機運動遊戲在其生命週期的穩定成熟期的常見現象。

《最佳11人 — 冠軍球會》於二零二零年四月正式推出，而《最佳11人 — 冠軍球會》的付費用戶總數由二零二零年的172,584人大幅增加至二零二一年的513,636人，部分原因是二零二一年八月至九月在香港、越南及南韓等海外市場推出該遊戲。《最佳11人 — 冠軍球會》的付費用戶總數亦從截至二零二一年六月三十日止六個月的145,564人增加約135.3%至截至二零二二年六月三十日止六個月的342,545人。相應地，《最佳11人 — 冠軍球會》的整體每付費用戶平均收益由二零二零年的人人民幣259元增加約30.1%至二零二一年的人人民幣337元，並於截至二零二二年六月三十日止六個月進一步增加約48.4%至人民幣500元。有關現有遊戲於往績期間的運營數據的更多詳情，請參閱本節「遊戲儲備 — 現有遊戲組合」。

由於客戶群龐大，五名最高付費用戶合計的貢獻低於往績期間各年度／期間總收益的5%。

業 務

用戶集中度及我們的緩解措施

下表載列於往績期間按充值金額劃分的付費用戶總數的明細：

每年充值金額 (人民幣)	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	
	付費用戶人數	%	付費用戶人數	%	付費用戶人數	%	付費用戶人數	%
0至100元	435,029	80.5	507,275	82.7	574,017	79.4	331,241	76.8
>100至500元	62,464	11.6	63,536	10.4	88,440	12.2	56,703	13.2
>500至1,000元	14,703	2.7	13,977	2.3	20,901	2.9	14,424	3.3
>1,000至2,000元	9,966	1.9	9,341	1.5	14,338	2.0	9,944	2.3
2,000元以上	17,943	3.3	19,195	3.1	25,072	3.5	18,761	4.4
總計	540,105	100.0	613,324	100.0	722,768	100.0	431,073	100.0

附註：上述付費用戶總數指於各年度／期間至少在我們的遊戲中曾購買一次的付費用戶。於該年度／期間在同一遊戲中作出一次以上購買的用戶只計算一次。

下表載列於往績期間按充值金額劃分的頭1%、3%、5%、10%、20%及50%的付費用戶所貢獻的充值總額明細：

最高付費 用戶組別	截至二零一九年十二月三十一日止年度			該組別的 充值總額 (人民幣千元)	佔本集團充值 總額的百分比
	付費用戶人數	平均充值金額 (人民幣)	充值金額範圍 (人民幣)		
1%	5,401	49,545	≥12,290	267,594	71.7%
3%	16,203	20,004	≥2,332	324,127	86.9%
5%	27,005	12,625	≥1,052	340,938	91.4%
10%	54,011	6,606	≥334	356,797	95.6%
20%	108,021	3,392	≥97	366,392	98.2%
50%	270,053	1,377	≥6	371,860	99.7%

最高付費 用戶組別	截至二零二零年十二月三十一日止年度			該組別的 充值總額 (人民幣千元)	佔本集團充值 總額的百分比
	付費用戶人數	平均充值金額 (人民幣)	充值金額範圍 (人民幣)		
1%	6,133	50,886	≥11,020	312,087	75.0%
3%	18,400	20,074	≥2,097	369,368	88.8%
5%	30,666	12,586	≥869	385,972	92.8%
10%	61,332	6,532	≥268	400,592	96.3%
20%	122,665	3,339	≥73	409,609	98.5%
50%	306,662	1,351	≥6	414,244	99.6%

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。

業 務

截至二零二一年十二月三十一日止年度					
最高付費 用戶組別	付費用戶人數	平均充值金額 (人民幣)	充值金額範圍 (人民幣)	該組別的 充值總額 (人民幣千元)	佔本集團充值 總額的百分比
1%	7,228	47,724	≥9,718	344,952	71.5%
3%	21,683	19,002	≥2,374	412,025	85.4%
5%	36,138	12,059	≥1,170	435,778	90.3%
10%	72,277	6,348	≥352	458,845	95.1%
20%	144,554	3,272	≥104	472,937	98.0%
50%	361,384	1,329	≥6	480,322	99.6%

截至二零二二年六月三十日止六個月					
最高付費 用戶組別	付費用戶人數	平均充值金額 (人民幣)	充值金額範圍 (人民幣)	該組別的 充值總額 (人民幣千元)	佔本集團充值 總額的百分比
1%	4,311	46,724	≥12,280	201,428	64.7%
3%	12,932	19,627	≥3,174	253,817	81.6%
5%	21,554	12,676	≥1,586	273,210	87.8%
10%	43,107	6,781	≥500	292,319	94.0%
20%	86,215	3,524	≥134	303,845	97.7%
50%	215,537	1,438	≥12	309,837	99.6%

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忠實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，因為這是網絡遊戲公司挽留具有高遊戲消費傾向的核心忠實用戶群體的常用及有效的商業策略，而且網絡遊戲公司在儘量擴大核心付費用戶群體在遊戲內的消費的能力上競爭，以提高盈利水平。因此，董事及弗若斯特沙利文認為，遊戲用戶的收益分佈與網絡遊戲行業的行業常規一致。

儘管如此，為減輕我們的收益貢獻來自一小部分付費用戶的集中風險，本集團已採取以下措施：

- (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，以攤薄用戶集中度；及

業 務

- (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，並推廣新的手機運動遊戲，例如通過各種專門迎合海外受眾的線上社交媒體平台增加廣告，以有效地將我們的遊戲推廣至更廣泛的全球用戶群體，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。

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42.2百萬元，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。我們主要在第三方發行平台上發行我們的手機遊戲。請參閱本節「— 業務模式 — 遊戲發行 — 第三方發行平台」。我們亦委任第三方廣告及營銷代理協助發行及推廣我們的手機遊戲，通過直接將用戶引導至遊戲官方網站及第三方發行平台的鏈接以宣傳我們的遊戲。請參閱本節「— 業務模式 — 遊戲發行 — 第三方發行平台」。我們租賃互聯網數據中心的伺服器，並聘用雲伺服器服務供應商，以提供雲端服務及其他伺服器相關系統如數據庫的運營及維護服務。我們向運動聯盟、運動協會及運動俱樂部購入知識產權特許。有關向知識產權持有人取得知識產權特許的詳情，請參閱本節「— 業務模式 — 獲取知識產權特許」。有關主要供應商的風險因素，請參閱本文件「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 我們倚賴多個第三方發行平台及第三方發行商分銷、發行及推廣我們的遊戲。倘我們無法與彼等保持穩定關係，我們的業務可能會受到重大不利影響」、「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 我們依靠第三方支付供應商收取付款。其服務如有任何中斷或機密資料意外洩漏均可能對我們的聲譽、業務及經營業績造成重大不利影響」、「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 我們的技術(包括伺服器及網絡)可能出現故障或嚴重干擾，從而對運營構成不利影響及損害我們的業務」及「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 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。」各節。

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。

業 務

下表載列於往績期間本集團主要供應商的若干資料：

截至二零一九年十二月三十一日止年度

供應商	交易金額 ⁽¹⁾ (人民幣千元)	採購總額 百分比 (%)	業務關係年期	所供應 服務／商品	主要業務及背景	信貸期
供應商A	57,167	21.2	自二零一五年 十月起	遊戲分銷	擁有手機遊戲發行平台的科技公司，於一九七七年在美國註冊。	45日
供應商B	24,452	9.1	自二零一六年 十二月起	廣告服務	線上廣告代理，於二零一三年在中國成立。	30日
供應商C	23,044	8.6	自二零一七年 十一月起	遊戲分銷	手機遊戲發行公司，於二零一七年在中國成立。	20日
供應商D	22,141	8.2	自二零一七年 六月起	遊戲分銷	手機技術開發商及遊戲發行商，於二零零五年在中國成立。	30日
供應商E	14,256	5.3	自二零一六年 十一月起	知識產權特許	運動活動及內容諮詢公司，於二零零八年在中國成立。	每月底後30日 內須支付上一個月的版權費
總計	<u>141,060</u>	<u>52.4</u>				

附註：

- (1) 就第三方發行商發行或透過第三方發行平台分銷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第三方發行平台收取，並由我們按預定的比率分成收益。因此，我們通常授予第三方發行商及第三方發行平台信貸期。

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。

業 務

截至二零二零年十二月三十一日止年度

供應商	交易金額 ⁽¹⁾ (人民幣千元)	採購總額 百分比 (%)	業務關係年期	所供應 服務／商品	主要業務及背景	信貸期
供應商A	51,572	18.3	自二零一五年 十月起	遊戲分銷	擁有手機遊戲發行 平台的科技公司， 於一九七七年 在美國註冊。	45日
供應商D	34,914	12.4	自二零一七年 六月起	遊戲分銷	手機技術開發商及 遊戲發行商， 於二零零五年 在中國成立。	30日
供應商B	25,335	9.0	自二零一六年 十二月起	廣告服務	線上廣告代理， 於二零一三年 在中國成立。	30日
供應商C	22,651	8.0	自二零一七年 十一月起	遊戲分銷	手機遊戲發行公司， 於二零一七年 在中國成立。	20日
供應商F ⁽²⁾	18,147	6.4	自二零一九年 十一月起	廣告服務	線上廣告代理， 於二零一七年 在中國成立。	15日
總計	<u>152,619</u>	<u>54.1</u>				

附註：

- (1) 就第三方發行商發行或透過第三方發行平台分銷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第三方發行平台收取，並由我們按預定的比率分成收益。因此，我們通常授予第三方發行商及第三方發行平台信貸期。
- (2) 由於二零二零年九月經營實體的變更，供應商F的新經營實體與我們訂立一份新的服務協議，該協議的條款與本公司之前與供應商F的舊經營實體訂立的服務協議基本相同，因此，截至二零二零年十二月三十一日止年度與供應商F的交易金額指與供應商F各經營實體交易金額的總和。

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。

業 務

截至二零二一年十二月三十一日止年度

供應商	交易金額 ⁽¹⁾ (人民幣千元)	採購總額 百分比 (%)	業務關係年期	所供應 服務／商品	主要業務及背景	信貸期
供應商A	57,942	18.3	自二零一五年 十月起	遊戲分銷	擁有手機遊戲發行 平台的科技公司， 於一九七七年 在美國註冊。	45日
供應商D	34,428	10.9	自二零一七年 六月起	遊戲分銷	手機技術開發商及 遊戲發行商， 於二零零五年 在中國成立。	30日
供應商B	27,062	8.5	自二零一六年 十二月起	廣告服務	線上廣告代理， 於二零一三年 在中國成立。	30日
供應商C	20,904	6.6	自二零一七年 十一月起	遊戲分銷	手機遊戲發行公司， 於二零一七年 在中國成立。	20日
供應商G	18,174	5.7	自二零一七年 十二月起	廣告服務	線上廣告代理， 於二零一零年 在香港成立。	30日
總計	<u>158,510</u>	<u>50.0</u>				

附註：

- (1) 就第三方發行商發行或透過第三方發行平台分銷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第三方發行平台收取，並由我們按預定的比率分成收益。因此，我們通常授予第三方發行商及第三方發行平台信貸期。

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。

業 務

截至二零二二年六月三十日止六個月

供應商	交易金額 ⁽¹⁾ (人民幣千元)	採購總額 百分比 (%)	業務關係年期	所供應服務/ 商品	主要業務及背景	信貸期
供應商A	42,217	19.5	自二零一五年十月 起	遊戲分銷	擁有手機遊戲發行 平台的科技公司， 於一九七七年 在美國註冊。	45日
供應商G	33,559	15.5	自二零一七年十二 月起	廣告服務	線上廣告代理， 於二零一零年 在香港成立。	30日
供應商D	18,152	8.4	自二零一七年六月 起	遊戲分銷	手機技術開發商及 遊戲發行商， 於二零零五年 在中國成立。	30日
供應商H	16,937	7.8	自二零二二年 一月起	廣告服務	線上廣告代理， 於二零二零年在 中國成立。	15日
供應商I	15,571	7.2	自二零一六年 四月起	知識產權特許	一家為聯屬職業足球運 動員及球員協會管 理各種商業權益的 公司，於二零零四 年在荷蘭成立。	收到發票後14日內
總計	<u>126,436</u>	<u>58.4</u>				

附註：

- (1) 就第三方發行商發行或透過第三方發行平台分銷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第三方發行平台收取，並由我們按預定的比率分成收益。因此，我們通常授予第三方發行商及第三方發行平台信貸期。

業 務

過往的一名主要供應商及一名支付供應商(其在越南於完成《最佳11人 — 冠軍球會》的相關登記後提供線上支付服務)逾期未付貿易應收款項，故於截至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，我們就彼等結欠本公司的未付金額分別約人民幣3.7百萬元及人民幣1.8百萬元計提減值撥備。我們已多次向相關供應商及支付供應商發出付款要求，試圖收回拖欠相當長時間的未償還款項，有關欠款違反相關供應商及支付供應商與我們之間各自的合作協議。我們的財務團隊密切監察這筆款項的可收回性，並持續與該等供應商及支付供應商溝通，以獲得其預期結算的最新情況。然而，截至二零二零年十二月三十一日及二零二二年六月三十日，上述各供應商及支付供應商均仍未遵守相關建議結付時間表，於最後可行日期，我們仍未從上述供應商及支付供應商收回未付款項。更多詳情，請參閱「財務資料 — 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」及「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 — 金融資產減值虧損淨額」章節。

鑒於該未償還款項，董事確認，在與上述供應商的及支付供應商協議各自屆滿後，本集團不打算重續或延長第三方發行協議或支付服務協議，亦不打算繼續與彼等保持業務關係。鑒於該等供應商及支付供應商的未償還款項各自僅佔本集團分別於二零二零年及截至二零二二年六月三十日止六個月總收益的1%以下，且該等供應商於往績期間各自已不再是我們的主要供應商之一，董事認為，此舉不會對本集團的運營及財務狀況造成任何重大不利影響。

董事確認，往績期間的五大供應商全部為獨立第三方。董事確認，董事、其各自的緊密聯繫人或任何股東(就董事所知，於最後可行日期擁有股本5%以上)概無直接或間接擁有往績期間五大供應商任何一者的任何權益。於往績期間及直至最後可行日期，本集團並無就供應商的供應遭遇任何重大干擾、糾紛或拖延情況。

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。有關於往績期間五大廣告及營銷渠道應佔的廣告及營銷開支的明細，請參閱本文件「財務資料 — 經營業績主要組成部分說明 — 銷售及營銷開支」一節。

本集團繼續根據(其中包括)不同廣告及營銷渠道的每吸納一名新用戶成本來監測及評估廣告及營銷策略的成效，並根據不同廣告及營銷渠道的成本效益以及本集團的業務戰略來調整廣告及營銷預算。因此，於往績期間，五大廣告及營銷渠道發生變化。其中，渠道

業 務

E、渠道G及渠道I為我們在海外市場的主要廣告及營銷渠道。伴隨我們自二零二一年起加強對海外市場的擴張，按我們在各渠道所產生的廣告及營銷開支計算，截至二零二一年十二月三十一日止年度，渠道E及渠道G分別在廣告及營銷渠道中排名第二及第三，而截至二零二二年六月三十日止六個月，渠道I在廣告營銷渠道中排名第五。

基於上文所述，董事認為，儘管廣告及營銷開支有很大一部分的金額源自透過五大廣告及營銷渠道推廣本集團的遊戲，但我們在市場上有各種具有相當知名度的替代廣告及營銷渠道可供本集團選擇。因此，本集團可根據本集團的廣告及營銷預算以及業務戰略，靈活地運用其他合適的市場替代渠道來取替我們的廣告及營銷渠道。

知識產權

保障知識產權對業務至關重要。部分知識產權的形式為軟件版權、商標、專利及域名。

於最後可行日期，我們：

- 於中國有23個註冊商標、於香港有一個註冊商標、於台灣有一個註冊商標及於歐盟有一個註冊商標；
- 於中國有65項註冊軟件版權；
- 於中國有一項註冊專利；及
- 於中國有五個註冊域名。

有關重大知識產權的進一步詳情載於「附錄四 — 法定及一般資料 — B.有關我們業務的進一步資料 — 2.本集團的知識產權」。

我們已採取措施保護我們的知識產權，包括採納有關獲取及使用資料的內部政策以及與我們的主要僱員訂立保密協議。

我們所採取的措施未必足以保障知識產權不受侵犯或挪用。此外，我們不能確保我們的遊戲及服務未有或將不會侵犯由第三方持有的有效專利、版權或其他知識產權。我們可能不時面臨有關他人知識產權的法律訴訟及索償。請參閱「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 我們未能確定業務運營未有或將不會侵犯由第三方持有的任何專利、版權或其他知識產權特許。倘第三方提出索償，我們可能產生龐大的法律開支。」一節。

業 務

於最後可行日期，我們概無因在中國侵犯第三方知識產權而面臨任何重大糾紛或索償。

僱員

於最後可行日期，我們有367名全職僱員。我們的所有僱員均位於中國。

下表分別載列截至最後可行日期我們按職能劃分的僱員人數：

職能	截至 最後可行日期 僱員人數
教練 ⁽¹⁾	6
商業	1
財務	5
人力資源	7
行政人員	6
銷售及營銷	53
維護	7
研發	227
運營	27
客戶服務	28
總計	<u>367</u>

附註：

- (1) 教練團隊主要由本公司的高級管理層組成，負責本公司運營的整體戰略規劃及重大問題的最終決策。

我們的成功取決於我們吸引、挽留及激勵人才的能力。我們相信，我們為僱員提供具競爭力的薪酬待遇、全面培訓、有吸引力的前景及友好的工作環境，讓我們能夠保持穩定的管理團隊並培養不斷壯大的員工文化。我們根據各種因素招聘人員，包括教育背景或培訓、工作經驗、其動力及個性，以及我們的職位空缺及業務需求。我們的大多數僱員持有學士或以上學位。

我們為新入職人員提供導覽及培訓，並為初級僱員提供持續的內部培訓，我們相信這可以提高僱員的技能及生產力。

我們利用基本工資及績效花紅補償員工。根據中國法律及法規的規定，我們為僱員參與由地方政府管理的各種僱員社會保障計劃，包括住房、養老、醫療及失業保險。我們須按

業 務

員工工資、花紅及若干津貼的特定百分比向僱員福利計劃供款，至多不超過當地政府不時規定的最高金額。

我們根據適用的中國法律、規則及法規為我們的僱員作出社保及住房公積金供款。

我們與所有僱員訂立標準僱傭合約。此外，我們亦與所有僱員訂立保密協議，這些協議通常包括保密義務及不競爭承諾。

於往績期間，我們的僱員並無通過任何工會或集體談判協議磋商其僱傭條款。同期，我們並無遭遇任何重大勞資糾紛或就業務招聘員工時遇上任何困難。

董事及中國法律顧問確認，除本節「— 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，於最後可行日期，我們已在所有重大方面遵守適用的僱傭法律及法規，且在中國並無針對我們提出的尚未解決重大勞工相關法律訴訟。

競爭

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。該市場較為分散，有眾多相對且市場影響力不大的公司。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、產品生命週期有限、迅速引進新技術及設備的革新、行業標準不斷變化以及用戶需求及偏好不斷轉變。我們主要與中國及中國以外其他主要市場的其他手機遊戲開發商、發行商及運營商競爭。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。

鑒於市場分散，本集團通過從國際著名知識產權持有人，如運動聯盟、運動協會及運動俱樂部，包括FIFpro、NBA及NBPA成功獲得及維持各種知識產權特許，使我們從其他市場參與者中脫穎而出。這對本集團而言是獨特的競爭優勢，考慮到該等運動聯盟、運動協會及運動俱樂部選擇其授權合作夥伴的程序及須滿足規定的甄選準則較為嚴格，從該等國際知名知識產權持有人獲得知識產權特許可視作是對本集團品牌及能力的認可，以獲得本地及全球運動迷的市場影響力。我們亦擁有經驗豐富、熱情敬業的管理團隊及技術開發人員，

業 務

能夠通過先進的遊戲引擎，如3D技術、人工智能技術及渲染技術，創造出具有吸引力的運動遊戲以及複雜的遊戲介面，以模擬現實生活中的運動員及體育賽事。對中國手機運動遊戲市場上其他競爭對手而言，此乃本集團一項技術優勢，該等公司缺乏研發能力。我們亦憑藉數據分析能力超越其他市場參與者，使我們能夠製作出有吸引力的手機運動遊戲，帶動用戶參與。再加上我們持續開發3D技術以優化遊戲場景及視覺效果，亦有數據分析能力，本集團能夠維持此競爭優勢，超越中國手機運動遊戲行業的其他市場參與者。與行業的平均每週用戶留存率(即分別為(i)手機運動遊戲約10%；(ii)運動管理模擬遊戲為8%至15%不等；及(iii)運動動作模擬遊戲為8%至15%不等)相比，據弗若斯特沙利文報告所述，於往績期間，本集團現有遊戲的每週用戶留存率一般與業界平均水平相若或較高，此乃由於本集團致力於優化遊戲運營，透過推出有效吸引體育愛好者興趣及喜好的遊戲更新、升級及變種，以提高用戶參與度，從而保留本集團用戶。有關本集團為保留用戶並提高其對本集團各現有遊戲的黏性而採取的策略及措施的詳情，請參見本文件「業務 — 現有遊戲組合」一節。

此外，本集團實施有效的盈利策略，保留手機運動遊戲的一眾核心忠誠付費用戶，並提高彼等在遊戲內的消費，且擁有具成本效益的廣告及營銷能力，以助吸引新用戶，使我們在其他市場參與者中脫穎而出。本集團持續努力並採取業務策略，在中國及海外市場積極推廣現有遊戲及規劃中的新遊戲，使我們能夠獲得及累積更廣泛的用戶群，藉此最大限度地發揮我們的盈利策略。憑藉我們高效的盈利策略及具成本效益的廣告及營銷能力，董事認為，本集團將能夠把握市場需求，從而在中國及海外市場競爭激烈的手機運動遊戲市場中，斬獲市場份額。

僅次於以手機運動遊戲收益計最大市場業者，本集團佔有競爭優勢的依據是其取得合適的知識產權特許的能力、延長遊戲生命週期及留住核心的忠實付費用戶的措施，以及結合先進科技以優化遊戲畫面及引擎的能力。另一方面，儘管線上對戰運動遊戲並不尋求以體育世界的發展來模擬現實，而是旨在為用戶創造一個充滿想像力的世界來相互競爭，但此類遊戲亦可能要求遊戲開發商及運營商獲得知識產權特許，例如向動漫作者或公司獲得知識產權特許，以創造具吸引力的遊戲內容，並通過增強技術不斷優化遊戲玩法來吸引用戶興趣。

展望未來，基於與國際知名獨家知識產權持有人的良好過往業務關係及認可，與其他市場參與者相比，本集團將致力鞏固該有利地位，可以繼續從其他著名運動聯盟、運動協會及運動俱樂部獲得知識產權特許，以支持其進一步開發不同類型的手機運動遊戲，例如棒球及橄欖球主題遊戲。本集團還將繼續加強內部研發能力，在現有遊戲及正在開發的新遊戲中實現更多的未來研發突破，為我們的用戶提供更豐富的遊戲體驗。本集團的管理及開發團隊對線上運動遊戲市場有著豐富的經驗和熱情，在其持續支持下，所有該等因素使我們獲得更廣泛的足跡，並在中國這種分散的線上運動遊戲市場中抓住了巨大和不斷增長的機會，從而加強及擴大我們在運動遊戲用戶中的市場影響力。

業 務

儘管如此，其他手機遊戲公司可能擁有更多財務、技術及營銷資源，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，並利用來自社交媒體的影響力，獲得龐大的用戶群體及網絡效應，以迅速成長。有關行業格局的進一步詳情，請參閱本文件「行業概覽」一節。有關競爭風險的更多詳情，請同時參閱「風險因素 — 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。」一節。

季節性

我們的業務受季節影響，會因體育賽季開幕及結束而波動。由於我們的手機運動遊戲目的為模仿現實體育賽事，活動於體育賽季開幕時可能急升及其後體育賽季末用戶活動可能減少。由於現實生活中的運動聯盟、運動俱樂部及運動協會也可能有人事變動，如球員或教練的轉會及／或招聘，當該等變動很可能在現實生活中發生時，密切關注現實生活中足球及籃球比賽動態的用戶會期望我們的遊戲進行升級或更新。

物業

截至最後可行日期，我們並無任何不動產。於最後可行日期，我們根據租賃協議在中國租賃七項物業，總建築面積約為5,600平方米。我們的中國租賃物業主要用作商業及辦公用途。該等租賃協議的年期介乎一年至三年，屆滿日期為二零二三年三月二十八日至二零二五年三月三十一日。

對於望塵科技租賃的建築面積約為1,200平方米的物業(租用作為一個輔助工作室，供研發團隊制定體育運動員動作的3D模擬模型)，望塵科技與其訂立租賃協議的出租人無法向我們提供租賃物業(「有缺陷租賃物業」)的相關房屋所有權證書。因此，我們無法確認有缺陷租賃物業的業主身份，而相關租賃協議並無向相關中國政府部門登記。可能存在的風險是，我們向其租賃該物業的出租人可能無權將該物業出租予我們，倘該租賃物業的實際擁有人拒絕承認出租人與望塵科技訂立的租賃協議，望塵科技可能無法繼續使用該租賃物業，且倘有關中國政府部門要求我們整改，而我們未能在規定時間完成，可能被相關中國政府部門處以不超過人民幣10,000元的罰款。然而，根據中國法律顧問的建議，未能登記該租賃並不影響相關租賃協議的合法性、有效性及可執行性，也不構成重大違規事件。如果出租人並無租賃權，且該租賃物的實際所有人拒絕承認出租人與望塵科技簽訂的租賃協議，則望塵科技可能無法繼續使用有缺陷租賃物業。根據中國法律顧問的建議，如果發生任何此類事件，望塵科技可根據《中華人民共和國民法典》及／或根據租賃協議的相關條款，以違約為由向作為過錯方的出租人提起訴訟並要求賠償。

業 務

儘管如此，董事確認，有缺陷租賃物業並非望塵科技的主要辦公室，而是我們的研發團隊準備體育運動員運動的3D模擬模型的輔助工作室，易於替換，且對本集團業務活動不重要。截至最後可行日期，我們並無收到有關政府當局或任何第三方就我們的租賃該物業的權利提出任何索賠或通知或警告信，亦無收到有關中國當局就未登記該租賃而施加的任何行政處罰或命令。

截至最後可行日期，由於大部分員工及在中國的核心業務運營均位於外商獨資企業辦公室，董事認為有缺陷租賃物業易被替代，不會對本集團的日常業務運營產生任何重大不利影響。在不甚可能發生的情況下，如果我們被迫遷離有缺陷租賃物業，董事估計將產生約人民幣30,000元的搬遷費，該搬遷將需時約一週。

截至最後可行日期，構成我們非物業活動一部分的單一物業權益的賬面值並無達到我們的總資產的15%或以上。因此，根據上市規則第5章，我們毋須對物業權益進行估值或在本文件中載入任何估值報告。

保險

我們並無投購任何業務中斷或責任保險，以涵蓋我們在中國或海外的業務，據董事所深知及根據弗若斯特沙利文報告，我們認為這與中國網絡遊戲企業的慣常行業做法一致。於最後可行日期，我們通過外部保險公司為遊戲投購若干產品責任保險。於往績期間，我們並無提出任何與我們的業務有關的重大保險索賠。請參閱本文件「風險因素 — 與我們的業務及行業有關的風險 — 我們的保險範圍有限，可能須因此承擔龐大費用及令業務中斷。」一節。

獎項及認可

我們於往績期間獲得獎項及認可。主要獎項載列如下：

獎項	頒發機構	頒發年度
年度新銳遊戲	今日頭條	二零一八年
2021年度深圳市專精特新中小企業	深圳市工業和信息化局	二零二二年

業 務

牌照、許可及批准

根據中國法律顧問的意見，我們已根據相關中國法律及法規在所有重大方面向相關政府機關取得對我們在中國的運營及業務而言屬重要的所有必要證書、牌照、許可及批准，而該等證書、牌照、許可及批准屬有效，且於最後可行日期仍然有效。據董事所深知，我們認為本集團於對其海外業務而言屬重大的各個司法權區已取得發行遊戲的相關牌照及許可，而有關牌照及許可有效及仍存續。

請參閱「監管概覽」一節，該節載列適用於我們的運營及業務之相關重大法律及法規。

下表載列重要牌照、許可及批准的詳情：

牌照／許可／批准	持有人	發證機關	生效日期	到期日
互聯網信息經營許可證	望塵科技	廣東省通信管理局	二零一七年 九月十一日	二零二七年 九月十一日
互聯網信息經營許可證	莫及科技	廣東省通信管理局	二零二二年 三月七日	二零二七年 二月八日

於遭受國際制裁國家的業務活動

美國及其他司法權區或組織，包括歐盟、聯合國、英國及澳洲（統稱「相關司法權區」），已通過行政命令、立法或其他政府手段，對有關國家、地區或目標行業部門、公司或個人團體及／或若干國家及地區內的組織實施經濟制裁措施。

於往績期間，本集團的手機遊戲有少量用戶以古巴、伊朗或蘇丹的IP地址註冊的賬戶進行少數低價值應用程序內購物（「古巴、伊朗及蘇丹IP購物」），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的貢獻總額分別為人民幣216元、人民幣1,139元、零及零。具體而言，古巴有17名用戶於二零二零年進行價值人民幣1,091元的應用程序內購物；蘇丹有13名用戶於二零一九年進行總值人民幣150元的應用程序內購物，六名用戶於二零二零年進行總值人民幣48元的應用程序內購物；伊朗有三名用戶於二零一九年進行總值人民幣66元的應用程序內購物。

我們已委聘國際制裁法律顧問霍金路偉，評估我們對國際制裁法律及法規的合規情況，評估我們面臨的風險以及根據國際制裁法律及法規實施的潛在處罰。

業 務

誠如國際制裁法律顧問所告知，古巴、伊朗及蘇丹IP購物表面上不構成本公司對美國制裁的違反，皆因外國資產控制辦公室對蘇丹的全面制裁已於二零一七年十月解除，至於古巴及伊朗，(i)該等用戶於中國專屬平台下載非美國本源的手機遊戲；(ii)該等用戶以人民幣而非美元付款；及(iii)就古巴、伊朗及蘇丹IP購物而言，本公司並無令美國人士違反針對古巴、伊朗或蘇丹的一級制裁。另外，該等交易並無隱含針對古巴、伊朗或蘇丹的二級制裁下的目標活動。同樣，古巴、伊朗及蘇丹IP購物似乎並無違反歐盟／英國海外領土的制裁，因為(i)下載發生在中國專屬平台上，並無牽涉到任何歐盟／英國海外領土的伺服器；而且我們並無以其他方式導致或煽動歐盟／英國海外領土人員違反古巴、伊朗或蘇丹的制裁。歐盟／英國海外領土並無維持對古巴的任何制裁。

再者，國際制裁法律顧問亦指出，就聯交所發出的指引信HKEX-GL101-19而言，我們未有就一級制裁活動而違反有關制裁，因為(a)我們於往績期間未有從事一級制裁活動，因我們於受制裁國家並無以美元計值的業務活動；亦無(i)與受制裁目標進行活動；或(ii)進行直接或間接有益於受制裁目標，或涉及其資產或資產權益的活動，從而令本公司牽涉違反適用制裁；及(b)我們表面上未有因違反相關司法權區的適用制裁法律法規，而可能令相關人士面臨重大制裁風險。

此外，國際制裁法律顧問亦指出，就聯交所發出的指引信HKEX-GL101-19而言，我們未有因二級制裁活動而違反有關制裁，皆因董事已確認，截至最後可行日期，我們的業務活動並無被相關司法權區的制裁法律或法規的域外條款所針對。此外，考慮到[編纂]的規模及本文件所載預計[編纂]的用途，國際制裁法律顧問認為，包括本公司、本公司[編纂]、股東、聯交所及其[編纂]及集團公司，以及參與[編纂]的任何人士在內，參與[編纂]不會令參與各方牽涉任何適用國際制裁，因此，本公司、其[編纂]及股東，以及可能直接或間接涉及批准本公司股份[編纂]、[編纂]、[編纂]的人士(包括聯交所、其[編纂]及相關集團公司)面臨的制裁風險極低。因此，我們於往績期間並無就一級制裁活動或二級制裁活動而面臨任何重大或然負債。

業 務

為控制及監測本集團的制裁風險，已實施以下內部控制及風險管理措施：

- 我們已就現有的每一款遊戲採用地理封鎖，以確保來自全面制裁國家的IP地址的用戶不獲允許在我們的遊戲中註冊、登入或進行遊戲內購買，以防止在未來違反聯交所發出的指引信HKEX-GL101-19中與任何一級制裁活動及二級制裁活動有關的相關制裁；
- 倘發現任何潛在制裁風險或可疑交易，我們可能會向在國際制裁事宜方面擁有必要專業知識及經驗的外部國際法律顧問尋求建議；及
- 我們將安排外部國際法律顧問不時為我們的董事、高級管理層及其他相關人員提供培訓課程，並在必要時為評估我們日常運營中的潛在制裁風險提供建議及幫助。

環境、社會及管治

我們致力於利用已建立的業務為社會提供價值，做出貢獻，並履行我們的企業責任。此外，我們努力堅持高標準的公司管治，並通過採納及實施以下環境、社會及治理（「**環境、社會及管治**」）政策，以誠信及合規的方式經營我們的業務。

環境、社會及管治政策

我們已制定一項環境、社會及管治政策，訂與環境、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，董事會須每年審查我們在環境、社會及管治事宜方面的核心原則，包括保持環境、社會及管治作為我們員工的主要優先事項；通過參與有關重要社會問題的活動，為社區及公共福利做出貢獻；培養按照環境、社會及管治政策行事的文化；及監測及報告主要環境及社會風險、緩解及改進機會。

環境、社會及管治監督委員會

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。環境、社會及管治監督委員會將包括行政總裁、法律主管、人力資源主管、行政主管及可能不時任何合適的其他核心管理人員代表。有關高級管理層的資歷及經驗的更多資料，請參閱「董事及高級管理層 — 高級管理層」一節。

業 務

環境、社會及管治風險的識別、評估及管理程序

環境、社會及管治監督委員會將每年舉行不少於一次會議，以確定、評估及管理董事會同意的年度主要目標的進展。環境、社會及管治監督委員會採納監控及風險自我評估方法，並持續評估及管理其環境、社會及管治以及氣候相關風險範圍。有關對本集團環境、社會及管治以及氣候相關的風險乃根據其可能性、財務後果及對本集團的聲譽影響進行識別、評估及排序。環境、社會及管治監督委員會使用風險指標及紅旗監控已識別的首要風險，並要求本集團各營業單位的主管上報具風險減緩計劃的風險預警，並向環境、社會及管治監督委員會提呈環境、社會及管治以及氣候相關風險報告，以便持續檢討及監控。倘環境、社會及管治監督委員會認為有必要，可以聘請第三方顧問來支援我們實現環境、社會及管治目標。倘我們聘用該第三方，環境、社會及管治監督委員會將有責任管理該第三方。我們會將環境、社會及管治相關事宜納入我們員工的各種培訓計劃。環境、社會及管治監督委員會亦將主要負責編製我們的環境、社會及管治報告，並制定緩解及管理措施，以減緩環境、社會及管治的風險及影響。環境、社會及管治監督委員會將每年向董事會報告。董事會將每年審查環境、社會及管治政策、目標及指標，並負責批准刊發我們的環境、社會及管治報告。董事會亦將審查環境、社會及管治政策，以確保其有效性，並討論及批准任何可能需要不時作出的修訂。

環境可持續性

社會對環境影響和氣候變化越來越關注，致使政府採納多項法規及政策。由此產生的影響幅度會於短期、中期及長期內評估。我們近年已識別出短期環境風險，由於環境影響引致天氣模式出現變化，而氣候轉變增加極端天氣狀況出現的次數。極端狀況或天氣溫度所引致的災害，會對資訊科技設施造成破壞，迫使我們暫時停止業務營業，並為保養、維修或更換受損的設施支付龐大費用。為管理及緩解相關影響，我們將在資訊科技設施停止運作的情況下使用備用設施。就中長期而言，我們已識別的環境風險是，越來越多的法例法規及政治政策出台，以回應環境影響及氣候變化，此或會對我們的業務運營造成潛在影響，並可能使我們承受額外的限制及合規成本，此可能對我們的財務狀況及經營業績產生負面影響。越來越嚴格的法例法規可能導致我們的資源使用受到限制(例如在若干時期的用電限制)，此將影響我們未來業務策略的實施及長期增長，因為穩定的電力供應對我們作為手機遊戲開發商、發行商及運營商的業務運營至關重要。我們會繼續對任何環境法規的新規定保持警覺，並會聘請合資格顧問或法律顧問，對如何減輕由此產生的影響提供建議。我們採取了節省用電和用水的內部措施，以減輕對環境和氣候變化造成的影響，恪守節能經濟的原則。

業 務

於往績期間及直至最後可行日期，董事確認，在我們開展業務的任何司法權區，我們於業務過程中並無遇到有關環境、健康及工作場所安全法規的重大事故。董事亦確認，於往績期間，我們並無產生任何重大環境、健康、社會及工作場所安全合規成本，亦無因不遵守相關法律而招致任何罰款或其他處罰，而且預計在可預見未來，該等成本將保持在類似水平。我們預計未來與環境、健康及工作場所安全合規有關的年度成本將保持在最低水平。儘管如此，董事將繼續監察環境、社會及管治政策及問題的實施，評估及識別環境、社會及管治風險，以便本集團應對未來與環境、社會及管治方面有關的任何變化，並確保遵守相關法律及監管要求。[編纂]後，董事確認，其將密切監察並確保遵守上市規則附錄十四中企業管治守則及企業管治報告、上市規則附錄二十七所載環境、社會及管治報告指引以及所有與環境、社會及管治方面有關的法規及規例。

氣候相關問題

對氣候變化的日益關注引致各種法規及政策的通過。潛在的氣候變化風險可分為過渡風險及實際風險。

過渡性風險

關於過渡性風險，尤其是不斷變化的環境及氣候監管要求可能會增加我們的環境保護及合規費用，我們打算進一步開展環境及氣候盡職調查，以確保我們的業務活動符合要求。此外，我們計劃將氣候變化設為一個重要議題，並在低碳經濟轉型過程中與股東及相關持份者進行溝通。我們還計劃根據不斷變化的環境及氣候標準，購置更多的環保電器及設備。

實際風險

關於實際風險，如極端天氣事件的增加可能會擾亂我們的運營，破壞我們的設施及設備，我們打算加強實施災難演習，以減少潛在損失。近年來，由於氣候變化導致的天氣模式變化，使極端天氣狀況的頻率增加。極端狀況造成的災難可能對我們的業務相關設施造成重大損害或破壞，導致我們的設施及業務暫時或長期關閉，並因修復或更換受損或毀壞的設施產生巨額費用。鑒於手機遊戲業務的性質，我們認為足以對我們業務、戰略或財務業績造成重大影響的重大環境或氣候相關風險較少。然而，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。

業 務

指標及目標

董事會會參照上市規則附錄27的披露規定，為每個財政年度訂立關鍵績效指標及目標。考慮到手機遊戲業務的性質，董事會已將能源及用水確定為關鍵指標及目標，我們將致力採取措施節約該等資源。有關指標包括本集團辦公場所的耗電量(以千瓦時「千瓦時」計)及耗水量(以公升計)。下表載列截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度及截至二零二一年六月三十日止六個月的用電量及用水量：

能源／資源類別	單位	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	二零二一年 六月三十日止 六個月
電力					
總消耗量	兆瓦時	約255	約344	約373	約151
用水					
總消耗量	千公升	約978	約1,083	約1,289	約743

我們會致力減少消耗能源和資源。我們已實施以下措施節約用電及用水，包括：(a)根據實時天氣調整辦公室空調的溫度；(b)鼓勵員工打開窗簾，充分利用自然光，減少用電；(c)提醒員工在辦公時間外或不使用電腦及電子設備的情況下，將其完全關閉；及(d)對水管及水龍頭進行維護，檢查辦公設施中任何可能的漏水情況。我們會於截至二零二三年十二月三十一日止兩個年度各年，實行以下電力和用水的消耗目標(考慮到預計員工人數及消費將隨著業務擴展增加)：

能源／資源類別	單位	本集團訂下截至 二零二三年十二月三十一日 止兩個年度各年的 年度表現目標	
		目標	目標
電力			
總消耗量	兆瓦時		約430
用水			
總消耗量	千公升		約1,590

我們打算主要通過提高員工的節電及節水意識，並通過各種培訓計劃及相關活動在本集團內培養節約文化，在未來繼續降低每位員工的用電量及用水量。我們期望此方法亦能間接減少每位員工的平均溫室氣體排放量。

業 務

社會責任

作為我們業務的重要宗旨之一，我們志在成為對社會負責任的公司，回饋社會，為社區及社會帶來好處。儘管參與慈善活動在短期內可能會產生額外費用，但我們相信該等活動會為我們的員工灌輸自豪感及責任感，並長遠有助本公司建立良好聲譽。以此承諾為指引，我們計劃參與線上線下的慈善活動，當中涵蓋中國的重要社會問題，包括自然災害救助、COVID-19疫情捐款、扶貧、教育及醫療捐款。

企業管治

我們致力於塑造高標準的企業管治及文化。我們相信良好的企業管治及健康的文化對僱員的福祉及我們的業務發展至關重要。為此，我們已制定以下措施：

職業健康及安全

我們將職業健康與安全視為我們最重要的職責之一。我們實行多項措施來確保遵守我們須遵守的適用監管規定。董事確認，我們的安全程序符合中國行業標準慣例及中國安全法規。

僱傭

本集團於招聘、職位晉升、報酬、福利、休息時間、解僱等方面均設有相應規則及程序，以保障員工權利。在招聘及職位晉升過程中，本集團遵循「用人唯才」的原則，並會考慮申請人或員工的表現、工作經驗及能力。本集團倡導多元化及平等的工作文化，確保申請人及員工不會因性別、年齡、種族、家庭狀況或身體殘疾而受到歧視。本集團根據工作表現及市場薪酬標準來確定員工的薪酬待遇。所有該等措施均旨在為我們的僱員提供公平的工作環境。

發展及訓練

本集團認為，挽留人才及團隊合作是長遠發展的關鍵，並致力提高員工的專業知識及技能。本集團定期參加有關合規及防止貪污等主題的培訓研討會。本集團為所有員工提供入職培訓，包括企業文化介紹及在職培訓，使其能夠迅速融入本集團並適應本身的工作。為鼓勵發展，本集團於年底對員工進行年度評估。本集團會根據員工的表現及職責提供晉升與培訓機會。

業 務

勞工標準

董事確認，本集團不會在業務經營上僱用童工，亦禁止任何形式的強迫勞動。董事確認，本集團已在各重大方面遵守有關童工及強迫勞動的法律及法規。作為避免違反勞工法律及法規的另一項措施，本集團會在招聘過程中調查所有應徵者的身份證明文件。董事確認，如發現任何僱用童工和強迫勞動的情況，本集團會尋求法律意見並即時採取糾正措施。

供應商管理

本集團訂明透明的採購程序，在公平、公正及公開的原則下選取合適的供應商。本集團的程序確保採購時的公平競爭，包括採納客觀的評選準則。該等程序保障了本集團以及供應商的利益。本集團的採購考慮因素包括但不限於服務質素、價格及交付時間，務求降低採購風險及提高採購效益。

反貪污

本集團致力在業務運營中恪守商業道德，絕不容許任何形式的貪污，例如賄賂、勒索、欺詐或洗黑錢。董事確認，本集團已在各重大方面遵守有關賄賂、勒索、欺詐和洗黑錢的法律及法規。董事確認，於往績期間及直至最後可行日期，本集團未曾接獲對本集團及其員工提出有關賄賂、勒索、欺詐或洗黑錢的指控。本集團要求所有員工遵守職業道德，以及禁止任何形式的貪污。被發現有貪腐行為的員工將被解除職務，並追究司法責任。

法律訴訟及合規

法律訴訟

我們可能不時在日常業務過程中捲入各種法律、仲裁或行政訴訟。董事確認，於往績期間及直至最後可行日期，(i)本集團並無任何成員公司涉及任何重大訴訟、仲裁或行政訴訟；及(ii)董事並不知悉有任何針對本集團任何成員公司的重大訴訟、仲裁或行政訴訟待決或可能提出。

業 務

有關社會保險及住房公積金供款的不合規事件

於往績期間，本集團未能全數作出社會保險及住房公積金供款，其概要載列如下：

不合規事件	不合規理由	法律後果(包括潛在最高罰則及其他財務負債)	補救措施	對運營及財務狀況的潛在影響
<p>未能全額繳納社會保險及住房公積金供款</p> <p>截至二零一九年及二零二零年十二月三十一日止年度，我們按低於法定標準的供款基礎為僱員繳納社會保險及住房公積金供款。</p> <p>截至二零一九年及二零二零年十二月三十一日止年度，我們估計未繳社會保險供款分別為人民幣3.6百萬元、人民幣0.2百萬元，而未繳住房公積金供款分別為人民幣0.3百萬元及人民幣0.1百萬元。</p>	<p>我們的不合規行為是因人力資源部門對中國法律及法規的無意疏忽及誤解而造成。</p> <p>再者，部分僱員不願意根據規定供款水平支付社會保險及住房公積金，因為彼等不願承擔其供款部分。</p>	<p>僱僱主未按照中華人民共和國社會保險法繳納社會保險供款，相關機關可以要求僱主在規定的期限內支付所有未繳的社會保險供款。僱主亦可能須按社會保險供款到期時應計的未繳金額按日支付0.05%的滯納金。僱僱主未能在規定的期限內支付款項，相關機關可進一步處以未繳金額一至三倍的罰款。</p> <p>因此，本集團未能繳足社會保險供款而可能招致的潛在最高罰則約為人民幣5.5百萬元。</p> <p>僱僱主未能按照住房公積金管理條例的規定繳納住房公積金供款，相關機關有權責令僱主在規定的期限內支付所有未繳的住房公積金供款。僱僱主未能在規定的期限內支付有關款項，則可以向中華人民共和國人民法院申請強制執行。</p> <p>鑒於：(i)與相關主管部門面談時，我們已取得確認函及相關確認；(ii)我們已承諾，應主管社會保險及/或住房公積金部門要求，我們將支付社會保險供款及住房公積金供款的未付金額，中國法律顧問認為主管部門採取行動以對我們施加罰則的風險屬極低。</p>	<p>於往績期間及/或截至最後可行日期，我們已於我們擁有僱員的城市向主管部門取得確認函，且截至最後可行日期，我們並無因有關違規事件而被處罰。</p> <p>我們已於二零二一年三月四日、二零二二年二月十四日及二零二二年七月二十八日向深圳市社會保險基金管理局，以及於二零二一年三月四日向深圳市住房公積金管理中心分別取得確認函。我們亦取得查詢日期為二零二二年三月三日及二零二二年八月二十九日的信用廣東官方平台(credit.gd.gov.cn)的企業信用報告，我們已於二零二一年三月十五日、二零二二年二月十一日及二零二二年二月十四日向成都高新區社區發展治理和社會事業局，以及於二零二一年三月十七日及二零二二年三月一日向成都住房公積金管理中心分別取得確認函，確認我們並無因違反社會保險及住房公積金法律及法規而被處罰。</p> <p>於二零一九年八月二十日，獨家保薦人及中國法律顧問已諮詢深圳市社會保險基金管理局及深圳市住房公積金管理中心，兩者均確認我們過往未有全額繳付社會保險及住房公積金供款並無嚴重違反法律及法規，且當局於類似情況下一般不會展開行動(包括對企業施加附加費或罰款或於法院採取強制執行行動)。於二零二零年七月十日，獨家保薦人及中國法律顧問已諮詢成都市高新區社會保險事業管理處，亦於二零二零年七月十五日與成都住房公積金管理中心面談，期間確認我們過往未有全額繳付社會保險及住房公積金並無嚴重違反法律及法規，且當局於類似情況下一般不會展開行動(包括對企業施加附加費或罰款或於法院採取強制執行行動)。</p> <p>根據中國法律顧問的意見，上述政府機關有權並有能力作出上述確認。</p> <p>基於上述原因，我們的中國法律顧問認為，社會保險及住房公積金主管部門要求我們支付未付供款或對我們施加滯納金罰則或於法院採取行動以對我們採取強制執行行動的風險屬極低。概無就未繳社會保險及住房公積金供款計提撥備。</p> <p>有關採納為補救措施一部分的內部控制措施的詳情，請參閱「經加強的內部控制措施」一節。</p>	<p>鑒於向主管部門取得的確認書，中國法律顧問的意見及本文所載補救措施，基於本集團自二零二零年四月起已分別遵守所有關於社會保險及住房公積金的適用中國法律及法規，有關不合規事件將不會對我們於往績期間至最後可行日期及[編纂]後的業務經營及財務表現造成重大不利影響。</p>

業 務

除上述情況外，董事確認，於往績期間及直至最後可行日期，本公司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本公司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。

經加強的內部控制措施

根據適用中國及香港法律及法規，我們實施了多項措施，以設立及維持內部控制系統，包括監控運營過程、制定風險管理政策及遵守適用法律及法規等。具體而言：

- (i) 董事出席香港法律顧問有關公司條例、證券及期貨條例及上市規則下董事持續履行公開上市公司董事義務、職責及責任方面的培訓，而董事充分了解其作為香港上市公司董事的職責及責任；
- (ii) 我們就溝通渠道訂立流程，並為僱員提供識別及舉報潛在違規行為的程序；
- (iii) 本公司已根據上市規則第3A.19條委任大華繼顯(香港)有限公司擔任合規顧問，以確保(其中包括)我們就遵守上市規則及所有其他適用法律、規則、守則及指引獲妥善指導及建議；
- (iv) 本公司已成立審核委員會，由三名獨立非執行董事組成。審核委員會亦已採納職權範圍，列明其在確保遵守相關監管規定方面的明確職責及責任。具體而言，審核委員會根據其職權範圍獲賦權審視任何可能會對財務報告、風險管理及內部控制或其他相關事宜可能存在的不當情況引起疑慮之安排；
- (v) 本公司委任財務總監朱啟智先生為公司秘書，以監督本公司的公司秘書事宜；及
- (vi) 本公司將不時委任外部法律顧問(如適用)，以就遵守上市規則及適用的法律、規則及法規不時提供建議及為我們提供相關變動的更新資料，以決定是否需要對運營及內部控制系統作出任何變動。

我們已委任獨立內部控制顧問進行內部控制檢討。該內部控制顧問已審核上述糾正措施的實施情況。上述糾正措施與內部控制顧問在處理內部控制審查的若干重要結果時所建議的一致。根據內部控制顧問所完成工作的發現、建議及測試結果，董事認為上述補救措施屬充足有效。

業 務

考慮到(i)本集團已採取糾正措施及上述不合規事件在可行範圍內已被糾正；(ii)本集團已實施上述額外措施以避免不合規事件再次發生；及(iii)不合規事件為無心之舉且並無涉及董事欺詐行為或質疑其誠信，董事認為且獨家保薦人同意上述不合規事件將不會對業務運營及財務狀況造成任何重大不利影響；且有關事件對我們的董事的適當性以及我們上市的適當性並無任何重大影響。董事確信我們的內部控制系統對我們目前的經營環境而言屬充足有效。

內部控制

董事會的責任為確保本公司維持健全有效的內部控制，以隨時保障股東的權益及本集團資產。為管理風險及確保業務的順利運營，我們已聘請內部控制顧問協助我們審核內部控制系統，並就我們內部控制系統的改善提供建議。內部控制顧問還對以下方面進行評估：(i)我們遵守資料及安全保護相關法律法規的機制及內部控制措施；(ii)我們對遊戲管理系統的運營控制；(iii)資訊科技的整體控制措施；及(iv)我們關鍵運營資料的完整性及合理性。有關各款手機運動遊戲的關鍵運營數據的更多詳情，請參閱本節「— 遊戲儲備 — 現有遊戲組合」。內部控制顧問已就我們的內部控制系統執行經協定的審核程序，並提出改善建議以加強我們的企業管治。我們已採納一系列內部控制政策及程序，旨在為達成目標(包括有效且高效的運營、可靠財務報告及遵守適用法律法規)提供合理保障。我們內部控制系統要點包括以下各項：

財務報告。我們已採納與財務報告及披露控制(包括財務申報管理政策、預算管理政策及財務報表編製政策)相關的綜合政策及程序。我們為財務部門的僱員提供持續培訓，以確保相關政策得以遵守及實施。

許可。根據我們的內部措施，我們的行政管理團隊負責確保我們擁有進行業務運營所需的所有必要許可證，並跟進許可證的更新及重續。

人力資源。我們制定有內部控制政策，涵蓋人力資源管理的各個方面，如招聘、培訓、職業道德及法律合規。我們根據各部門員工的需求提供專門的培訓。我們的員工手冊包含有關職業道德及預防欺詐及貪污的指引。此外，人力資源政策訂明，人力資源部門負責關注最新勞動法律及法規的要求及確保有關要求在目前的操作中得到體現。

業 務

遵守上市規則及相關法律法規。我們將持續監察遵守相關法律法規的情況，我們的高級管理層團隊將與僱員緊密合作採取所需行動，以確保我們遵守相關法律法規。我們亦將繼續安排由香港法律顧問就上市規則（包括但不限於企業管治及關連交易等方面）及由我們中國法律顧問就中國法律法規向董事、高級管理層及僱員提供持續培訓。我們的高級管理層、內部審核團隊及審核委員會將共同持續監督我們內部控制系統的執行，以確保我們的政策及執行屬有效及充分。

根據內部控制顧問所完成工作的發現、建議及測試結果，董事認為我們已實施建議的經加強的內部控制措施，我們在相關監管要求、遊戲管理系統及現有資訊科技整體控制方面的內部控制措施及政策對支持本集團日常運營而言屬充分及有效。

風險管理

我們風險管理程序的最終目的是集中精力解決業務運營中會阻礙我們成功的事宜。我們風險管理程序從識別與我們公司策略、目標及業務運營有關的主要風險開始。我們採取風險管理政策，了解風險的可能性及潛在影響，然後將每項風險進行優先級排序並與緩解計劃配對。我們為僱員提供培訓，並採取風險管理措施，確保全體僱員了解及負責管理風險。各運營部門負責識別及分析與其各自職能有關的風險。我們的既有部門、審核委員會及董事會最終在公司層面監督風險管理政策的執行，通過召集各運營部門（如開發部、質量控制部、銷售及營銷部）在不同職能間共同合作，減少風險問題。有關審核委員會及董事會成員的資歷及經驗的詳情，請參閱本文件「董事及高級管理層 — 董事會委員會」一節。下表載列與我們業務有關的部分主要風險及現有風險管理措施：

已識別的風險

信息風險管理、網絡安全及數據保護

我們的風險管理措施及程序

我們已實行相關內部程序及控制措施，以確保用戶數據受到保護，避免有關數據遭洩露及遺失。於往績期間及直至最後可行日期，我們並無遭遇任何嚴重的資料洩露或用戶數據遺失情況。

業 務

已識別的風險

我們的風險管理措施及程序

本公司致力確保用戶數據的用途、維護及保護符合我們的內部規則及適用法律及法規，包括《中華人民共和國網絡安全法》、《信息安全技術個人信息安全規範》、《App違法違規收集使用個人資訊行為認定方法》、《兒童個人信息網絡保護規定》、《關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》及《網絡遊戲消費者權益保護行業標準》。我們為信息科技團隊提供定期培訓並討論任何問題及必要的升級。

外部溝通政策

我們已引入有關處理來自監管部門調查的外部溝通及程序的書面政策。我們亦已委任一名聯繫人，其將負責我們的外部溝通，並確保我們的外部溝通政策的實施。

利益衝突報告及政策

我們要求我們的新僱員承諾其不會參與或進行與本集團有競爭的任何業務，且不得於受本公司僱用的同時受僱或受聘於任何其他第三方。我們亦已為董事及管理層引入利益衝突政策，以規管並定期報告任何現有及潛在的利益衝突。

反賄賂及反貪污的程序及政策

研發部門、財務部門及銷售及營銷部門的員工須遵守反賄賂及反貪污控制措施。我們已為所有員工引入舉報機制及定期宣佈利益衝突，並定期提供有關貪污及賄賂防範的培訓。

關連交易的流程

我們已引入批准關連交易的流程，包括關連交易識別及測試、決策權、信息披露、審計及財務對賬程序。根據關連交易流程，進入任何關連交易之前須獲董事會批准。

業 務

我們的日常業務過程中存在多項與業務及運營相關的其他風險以及市場風險。更多詳情請參閱本文件「風險因素」及「財務資料 — 影響我們經營業績的主要因素」各節。

COVID-19疫情對我們在中國運營的影響

背景

自二零二零年一月以來，COVID-19疫情已波及世界各地。截至最後可行日期，該疫情已影響世界公眾健康，並嚴重擾亂了全球旅遊及經濟。為應對COVID-19疫情，中國政府部門採取了多項控制及限制措施，包括限制出入的檢疫令及各省市暫時停工。

根據中國政府實施的措施以及董事截至最後可行日期可獲得的資料，董事認為，由於我們的業務活動(如遊戲開發、發行及運營)可在線上或由在家辦公的員工(如有必要)進行，故COVID-19疫情不會對本集團產生永久性影響。此處所述有關COVID-19疫情對本集團在中國業務的潛在影響乃根據董事的最佳估計及信念並基於董事於最後可行日期可獲得的最新資料而編製，視乎COVID-19疫情的發展情況而定。相關風險詳情，請參閱本文件「風險因素 — 我們於中國及我們經營所在的其他市場面臨與自然災害及流行病有關的風險，這可能會嚴重擾亂我們的運營」一節。

對網絡遊戲行業的潛在影響

根據弗若斯特沙利文報告，由於持續的技術革新，未來中國將部署及更多使用5G互聯網，預計中國網絡遊戲市場的市場規模將繼續增長，並於二零二六年達到約人民幣4,361億元，二零二一年至二零二六年的複合年增長率約為6.7%。此外，與因社交距離及各種封鎖措施而容易受到目前的COVID-19疫情的不利影響之其他行業不同，網絡及手機遊戲行業可能會從疫情中受益，因為更多人可能被迫留在室內，並可能花更多時間在手機遊戲上進行娛樂，以代替戶外活動。於最後可行日期，中國政府已逐步取消社交距離及各種封鎖措施，預計人民可能會逐漸花更多時間在戶外活動上，繼而可能減少彼等在線上的平均遊戲時間。然而，取消社交距離及各種封鎖措施對手機運動模擬遊戲仍然有利，因為現實體育賽事如恢復正常，遊戲開發商將能按照現實體壇的實際賽事及發展同步更新其手機運動模擬遊戲，以保持並提高遊戲的受歡迎程度。此外，倘社交距離及各種封鎖措施獲解除，運動迷將能參加更多的線下聚會，並親自見面，繼而可能會增強彼等對此類運動的熱忱，並因而會花費更多時間在手機運動模擬遊戲上。

業 務

然而，有關對手機運動管理模擬遊戲的短暫有利影響可能不如其他手機遊戲般顯著，因為運動管理模擬遊戲設計宗旨為模擬現實運動世界的動態，而其核心遊戲玩法設計旨在讓用戶建設及管理可密切反映現實的運動隊伍。故此，我們致力透過不時推出遊戲內推廣活動、新遊戲內容及特色，令我們的運動管理模擬遊戲與現實運動世界的實際賽事或發展同步，特別是於不同節慶或全球運動賽事之時。舉例而言，我們於歐洲冠軍聯賽期間為《最佳11人 — 冠軍球會》推出國家球星活動及提供限定版虛擬道具，乘著全球足球熱潮維持及提高遊戲的受歡迎程度。

就此而言，由於COVID-19爆發，大多數全球運動賽事(如NBA、世界盃、英格蘭超級足球聯賽、歐洲冠軍聯賽及二零二零年東京奧運會)於二零二零年暫停或延後，進而對我們的運動管理模擬遊戲與該等現實運動賽事的同步造成不利影響及延後。故此，儘管為手機遊戲行業整體上帶來正面影響，COVID-19爆發期間全球運動賽事暫時延期降低了我們遊戲內容升級的頻率，以至對我們遊戲的收益增長造成不利影響，在某程度上抵銷其正面影響，繼而影響變現策略的實施。

有別於手機運動管理模擬遊戲，COVID-19爆發及全球運動賽事的後續短暫延期對手機運動動作模擬遊戲的負面影響可能較少。此乃主要由於玩法差異，手機運動動作模擬遊戲較少依賴反映全球運動賽事的內容更新，但更注重用戶的手動操控技術。在手機運動動作模擬遊戲中，用戶自己控制虛擬球員的技術對決定遊戲對戰結果更為重要。不論有無與現實體育世界發展有關的任何內容更新，其讓用戶以更優技術及策略操作虛擬球員，在遊戲對戰中脫穎而出。故此，COVID-19爆發可能大力推動手機運動動作虛擬遊戲增長，因為市民於地方政府實施各種封鎖措施時須遵守社交距離規定，其有更多時間於運動動作模擬遊戲中練習及提高操控技術。經過更多練習提升技能並獲得滿足感後，用戶將更加投入到手機運動動作模擬遊戲中。

因此，儘管COVID-19疫情對網絡及手機遊戲市場整體上有短暫的有利影響，全球運動賽事暫時延期可能對手機運動管理模擬遊戲造成不利影響，在某程度上抵銷了COVID-19疫情帶來的正面影響。因此，隨著本集團於二零一九年至二零二一年主要專注於手機運動管理模擬遊戲，二零二零年及二零二一年僅錄得分別約6.9%及13.6%的總收益增長，而二零二零年及二零二一年中國手機運動遊戲市場的增長分別約為21.1%及26.1%。

展望未來，透過豐富手機運動動作模擬遊戲(如我們新推出的《最佳球會》及正在開發的三款新遊戲)的遊戲組合，本集團旨在捕捉更多中國手機運動遊戲市場的機遇。此外，根據弗若斯特沙利文報告，中國手機運動遊戲市場於二零二零年及二零二一年增長分別約21.1%及26.1%不單源於COVID-19疫情帶來的正面影響，亦是由於手機遊戲行業在過去五年技術

業 務

不斷進步，例如互聯網快速發展及智能手機更加普及，從而增加手機遊戲用戶群，帶動二零一六年至二零二一年手機運動遊戲市場按約29.4%的複合年增長率增長。於二零一六年至二零二一年，中國移動互聯網用戶人數顯著增長，由二零一六年的695.3百萬人增至二零二一年的1,006.7百萬人，複合年增長率約為7.7%。另外，由於可支配收入增加及方便易用的線上支付方法增加，預期中國手機遊戲的用戶消費水平將繼續增長。

此外，5G基站數目於二零二一年達到1.43百萬個，預測將於二零二六年增至4.62百萬個。隨著5G網絡覆蓋改善，更多地區將獲得高速、超低延遲及可靠的移動互聯網服務，進而可改良手機運動遊戲用戶的遊戲體驗及推動手機運動遊戲市場的增長。此外，考慮到用戶於COVID-19疫情期間形成的遊戲習慣之後很可能會維持，預期整個中國手機運動遊戲市場將繼續穩定增長，於二零二一年至二零二六年的複合年增長率約為12.4%。

辦事處恢復運作計劃

為推動COVID-19疫情蔓延的預控及實施我們的預防措施，以儘量減少我們員工的感染風險，我們於二零二零年二月上旬至中旬為我們的員工實施在家工作的安排。於二零二零年二月中旬前，我們已全面恢復運營，並無發現任何員工因檢疫限制、交通問題或旅行限制而無法恢復辦公。因應(i)深圳物流及運輸從COVID-19疫情中逐步恢復；及(ii)我們辦事處的恢復運作計劃，本集團的業務運營並無受到COVID-19疫情的重大影響。董事確認，自COVID-19疫情爆發後至最後可行日期，本公司並無因短暫停業而產生重大潛在損失或處罰。

供應與供應鏈

我們的供應商主要包括第三方發行平台、第三方發行商、廣告及營銷機構、伺服器供應商及知識產權持有人。考慮到(i)我們的供應商可在線上進行大部分運營；及(ii)辦事處逐步復工；就董事所深知，董事預計本集團於二零二二年餘下期間不會出現供應商提供服務嚴重中斷，從而可能對我們的業務產生重大影響的情況。直至最後可行日期，我們並未遭遇任何會對我們運營產生重大不利影響的供應商所提供服務嚴重中斷及／或短缺情況。

對業務的潛在影響

COVID-19爆發對我們的業務運營影響微乎其微，因為我們的大部分業務可以在線上進行，包括開發、發行和運營手機遊戲。儘管中國政府已在全國範圍內採取封城、限制出行、臨時停工及隔離規定以及其他社交距離措施，以預防和控制COVID-19疫情蔓延，對我們的員工實施在家工作的安排不會對我們的業務運營產生重大影響。董事確認COVID-19爆發對本集團的遊戲開發項目帶來輕微影響。我們於二零二零年二月上旬至中旬為我們的員工實施在家工作的安排，以推動COVID-19疫情防控工作。儘管實施在家工作安排，因有效使用線上生產力工具(如視像通話程式、合作型生產力工具等)，研發團隊的生產力及效益並未受到任何重大不利影響。同樣地，該期間的新遊戲開發日程並未出現任何重大中斷或延誤。另

業 務

外，COVID-19爆發後，部分由於室內娛樂活動（特別是網絡及手機遊戲）需求增加，截至二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二二年六月三十日止六個月的經營業績進一步改善。在隔離、社交距離限制和封關的情況下，網絡及手機遊戲成為最多樣化和最容易獲得的娛樂形式。總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，再增加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，主要來自手機運動遊戲。此外，總收益由截至二零二一年六月三十日止六個月的約人民幣181.0百萬元進一步增加約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。董事確認COVID-19爆發對本集團的擴張計劃帶來輕微影響。

因此，董事認為，COVID-19疫情對我們的業務影響相對有限。考慮到(i)對我們業務運營（包括遊戲開發、發行和經營）的不利影響微乎其微；(ii)儘管COVID-19爆發，但我們手機遊戲所產生的收益受到的不利影響有限；(iii)我們目前可用的財務資源；(iv)我們業務運營的過往每月現金流入和流出；及(v)董事可得的其他最新資料，董事認為，COVID-19疫情長遠對我們的業務、經營業績和財務狀況的影響相對有限。董事將繼續保持警覺，並密切監察COVID-19對本集團運營和財務表現的影響，並根據COVID-19的任何未來發展評估市場情況。我們將在必要時採取適當措施，並在必要時告知股東和有意投資者。

據弗若斯特沙利文報告所指，全球手機遊戲市場呈穩定增長態勢，於二零一六年至二零二一年的市場規模達複合年增長率18.6%，全球手機遊戲市場預期於二零二一年至二零二六年保持上升勢頭。然而，由於全球各地的疫情控制措施放寬，美國、日本及中國等主要市場的消費者在應用程序內購買的支出因經濟衰退而減少，加之廣告成本增加，即使全球手機遊戲市場總體上處於長期增長軌道，但短期內可能面臨下行壓力。董事及獨家保薦人同意弗若斯特沙利文對全球手機遊戲市場的長期前景的上述評估。對於全球手機遊戲市場的長期前景，董事基於我們的競爭優勢及策略認為，儘管上述下行壓力會帶來波動及短期不利影響，但本集團的遊戲（包括現有遊戲及開發中的新遊戲）將受惠於全球手機遊戲市場的整體上行趨勢。

業 務

針對COVID-19的預防措施及應急計劃

我們根據中國政府機構為遏制COVID-19疫情而發佈的相關公告及通告，採取了其他各項預防措施以維持我們安全衛生的辦公環境。此等措施符合中國地方政府發佈的政策，我們在辦公場所採取的措施包括：

- 根據中國地方政府發佈的政策，推遲辦事處復工時間；
- 實施辦公室員工在家工作安排；
- 員工每天測體溫並記錄在冊；
- 向員工分發個人防護用品；及
- 增加人員接觸度較高區域(例如公共空間、會議室、衛生間及扶手)的清潔頻率。

董事確認，由於我們的大部分業務(如手機遊戲開發、發行及運營)基本可於線上進行，因此我們短期推遲深圳辦事處復工時間不會對我們的業務造成重大不利影響。董事預期上述防疫措施的年度開支為約人民幣25,000元。

與最大股東的關係

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。

獨立於最大股東

我們認為，我們於[編纂]後能夠在不過度依賴最大股東及其緊密聯繫人(本集團任何成員公司除外)下獨立開展業務，理由如下：

管理獨立

董事會由三名執行董事及三名獨立非執行董事組成。我們的日常管理及運營決策乃由執行董事及高級管理層作出，彼等大多已為我們服務三年以上，並具有實質性的行業經驗。請參閱本文件「董事及高級管理層」。

董事各自知悉其作為董事的受信責任，當中要求(其中包括)彼以本公司的裨益及最佳利益行事，且不允許其作為董事的責任與其個人利益之間存在任何衝突。倘本集團與董事或彼等各自的緊密聯繫人(本集團任何成員公司除外)擬訂立的任何交易產生潛在利益衝突，則擁有利益關係的董事須就該交易於本公司相關董事會會議上放棄投票，亦不得計入法定人數。

基於上述原因，董事認為本集團於[編纂]後能夠獨立於最大股東及其緊密聯繫人(本集團任何成員公司除外)管理自身業務。

運營獨立

我們可全權持有及享有所有相關牌照及許可的利益，擁有足夠的資本及員工，以獨立於最大股東及其緊密聯繫人(本集團任何成員公司除外)就我們自身的業務運營作出決策及經營業務，且於[編纂]後將繼續如此行事。

本集團的客戶群龐大多元，並與最大股東及／或其緊密聯繫人(本集團任何成員公司除外)概無關連。我們擁有接洽該等客戶、供應商及其他業務夥伴的獨立渠道。

與最大股東的關係

我們擁有自家的僱員團隊。我們招聘的僱員獨立於最大股東及其緊密聯繫人(本集團任何成員公司除外)。我們與僱員訂立標準僱傭合約。此外，我們亦與僱員訂立保密協議，這些協議通常包括在受僱於我們期間及之後有效的保密義務及不競爭承諾(一般為期三年)。

有關本集團與關連人士將於[編纂]完成後繼續的持續關連交易的詳情載於本文件「合約安排」一節。董事認為，有關持續關連交易乃於日常業務過程中進行及預期不會影響我們的整體運營獨立性。

綜上所述，董事確信，我們將能夠獨立於我們的最大股東及其緊密聯繫人(本集團任何成員公司除外)運作及運營。

財務獨立

我們擁有自家的內部控制及會計系統、會計及財務部門、現金收支的獨立庫務職能及取得第三方融資的獨立渠道。因此，我們相信我們能夠獨立於最大股東及其緊密聯繫人(本集團任何成員公司除外)保持財務獨立性。

企業管治措施

為管理本集團(作為一方)與最大股東或董事(作為另一方)之間可能出現的任何潛在利益衝突，我們已經實施以下企業管治措施：

- (a) 為籌備[編纂]，我們有條件採納符合上市規則的組織章程細則。具體而言，根據組織章程細則，除非另有規定，否則董事不得對有關批准董事或其任何其聯繫人(本集團任何成員公司除外)擁有重大利益的任何合約或安排或任何其他建議的決議案進行投票，有關董事亦不得被計入出席會議的法定人數；
- (b) 倘任何董事及／或其任何聯繫人(本集團任何成員公司除外)在任何董事會會議上議決的任何事項中擁有或被視為擁有任何重大利益，有關董事應充分披露其或其聯繫人的利益，並於董事會會議上對相關決議案放棄投票，除非有關董事出席或參與相關董事會會議上是由大多數無利益關係董事特別要求則當別論；
- (c) 我們承諾，董事會應由執行董事及獨立非執行董事平衡組成。董事會目前由六名董事組成，包括三名執行董事及三名獨立非執行董事，因此獨立非執行董事佔董事人數的一半，超過上市規則所規定董事會至少三分之一的成員須由獨立非執行董事組成；

與最大股東的關係

- (d) 我們認為，獨立非執行董事擁有足夠經驗，且彼等並無任何可能以任何重大方式妨礙彼等行使整體獨立判斷的業務或其他關係。有關獨立非執行董事的履歷詳情，請參閱本文件「董事及高級管理層 — 董事會 — 獨立非執行董事」。倘獨立非執行董事須審查有關本集團(作為一方)與最大股東或任何董事(作為另一方)之間任何利益衝突的任何事宜，本公司及／或最大股東(視情況而定)應向獨立非執行董事提供所有必要資料，我們認為，獨立非執行董事將能提供公正的專業意見，以保障本公司及股東的整體利益；
- (e) 倘舉行股東會議旨在審議最大的股東或其任何聯繫人(本集團任何成員公司除外)在其中有重大利益的建議交易，彼等將不會對決議案進行投票，亦不會被計入投票的法定人數；
- (f) [編纂]後，倘本公司與本公司的任何關連人士(包括但不限於最大股東、任何董事或彼等各自的任何聯繫人，惟本集團任何成員公司除外)訂立關連交易，本公司須遵守適用的上市規則；及
- (g) 我們已委任大華繼顯(香港)有限公司為合規顧問，其將在遵守適用法律及上市規則方面(包括與董事職責及企業管治有關的各種規定)向我們提供建議及指引。

基於上文所述，董事信納已有足夠的企業管治措施管理本集團(作為一方)與最大股東或董事(作為另一方)之間的利益衝突，並於[編纂]後保障股東的整體利益。

關連交易

概覽

我們已與關連人士訂立多份協議，其詳細載列如下。根據上市規則第14A章，本節所披露的交易將於[編纂]後構成持續關連交易。

關連人士

下表載列本節所載涉及關連交易的本公司關連人士及彼等與本集團的關連性質：

關連人士	關連關係
賈先生	本公司董事會主席、執行董事、行政總裁兼主要股東
黃先生	本公司執行董事兼主要股東
李欣先生	本公司執行董事
張栗滔先生	望塵科技董事
望塵科技	賈先生的聯繫人
莫及科技	賈先生的聯繫人

下文載列本集團非豁免持續關連交易的詳情，其須遵守上市規則第14A章的申報、年度審閱、公告及獨立股東批准的規定。

非豁免持續關連交易

合約安排

背景

誠如本文件「合約安排」所披露，中國經營實體的業務運營構成限制或禁止外商在中國投資的業務，故我們無法直接收購中國經營實體的股權。因此，本集團已訂立嚴密定制的合約安排，在中國法律法規准許及在該等法律法規准許的範圍內，授予本集團對中國經營實體的控制權及授予本集團權利收購中國經營實體的權益。根據合約安排，本集團監督及控制中國經營實體的業務運營，並獲得中國經營實體帶來的所有經濟利益。

合約安排由一系列協議組成。有關更多詳情，請參閱本文件「合約安排」一節。據我們的中國法律顧問告知，根據適用的中國法律法規，合約安排整體及構成合約安排的各份協議均屬合法、有效及對訂約各方具有約束力，其詳情請參閱本文件「合約安排 — 合約安排的合法性」一節。

關連交易

上市規則的涵義

根據上市規則第14A.35、14A.36、14A.49及14A.55條，合約安排項下擬進行的交易須遵守上市規則第14A章項下的申報、年度審閱、公告及獨立股東批准的規定。

申請豁免

合約安排

根據上市規則第14A.105條，本公司已向聯交所申請且聯交所已同意在股份於聯交所[編纂]的情況下批准豁免嚴格遵守(i)上市規則第14A章項下有關於合約安排項下交易的公告及獨立股東批准的規定；(ii)就根據合約安排應付本集團的費用而設定年度最高總值(即年度上限)的規定；及(iii)限制合約安排期限為三年或以下的規定，惟須受限於下列條件：

(a) 未經獨立非執行董事批准不得作出更改

未經獨立非執行董事批准，概不得對構成合約安排的任何協議作出更改。

(b) 未經獨立股東批准不得作出更改

除下文(d)段所述者外，未經獨立股東批准，概不得對規管合約安排的協議作出更改。一旦任何更改獲得獨立股東批准，除非及直至建議作出進一步更改，否則根據上市規則第14A章，將無須作出進一步公告或獲獨立股東批准。然而，在本公司年報中對合約安排作出定期報告之規定(如下文(e)段所載)將繼續適用。

(c) 經濟利益的靈活性

合約安排須繼續讓本集團可通過以下途徑獲得中國經營實體產生的經濟利益：(i)本集團可選擇(倘及當適用的中國法律容許)按適用中國法律及法規允許的最低代價收購中國經營實體的全部或部分股權；(ii)在有關業務架構下，中國經營實體產生的綜合純利絕大部分撥歸本集團，以致於無須就獨家業務合作協議(定義見本文件「合約安排 — 合約安排 — 獨家業務合作協議」)項下應付外商獨資企業之服務費設定年度上限；及(iii)本集團對中國經營實體管理及經營之控制權以及對中國經營實體全部表決權之實質控制權。

關連交易

(d) 重續

合約安排為本公司及其擁有直接股權的附屬公司與中國經營實體之間的關係訂立了可接受的框架。在此基礎上，在現有安排屆滿時，或對於本集團出於業務便利需要而有意設立的任何與本集團從事相同業務的現有或新設外商獨資企業或運營公司(包括分公司)而言，該框架可按照與現有合約安排的大致相同的條款及條件予以續期及／或套用，而毋須取得股東批准。然而，在續期／或套用合約安排時，本集團可能設立的任何與本集團從事相同業務的現有或新設外商獨資企業或運營公司(包括分公司)的董事、最高行政人員或主要股東將被視為本公司的關連人士，而該等關連人士與本公司之間的交易(類似合約安排項下的交易除外)須遵守上市規則第14A章的規定。此項條件須受中國有關法律、法規和批准規限。

(e) 持續申報及批准

我們將持續披露下列有關合約安排的詳情：

- 於各財務期間設立的合約安排將按上市規則有關條文於本公司的年報中披露。
- 獨立非執行董事將每年檢討合約安排，並於相關年度的本公司年報中確認：(i)於該年進行的交易乃根據合約安排的相關條文訂立；(ii)中國經營實體並無向其股權持有人派發任何其後並無另行轉撥或轉讓予本集團的股息或其他分派；及(iii)本集團與中國經營實體於上文(d)段所載相關財務期間訂立、重續或套用的任何新合約對本集團而言屬公平合理或有利，且符合本公司及其股東的整體利益。
- 本公司核數師將每年對根據合約安排進行的交易執行審閱程序，並致函董事連同副本呈交聯交所，確認有關交易已獲董事批准及已根據相關合約安排訂立，而中國經營實體並未向其股權持有人派發任何其後並無另行轉撥或轉讓予本集團的股息或其他分派。

關連交易

- 就上市規則第14A章而言，尤其是有關「關連人士」的定義，中國經營實體將被視為我們的全資附屬公司，而與此同時，中國經營實體的董事、最高行政人員或主要股東及彼等各自的聯繫人將被視為本公司(就此而言不包括中國經營實體)的關連人士，該等關連人士與本集團(就此而言包括中國經營實體)之間的交易(根據合約安排進行者除外)須遵守上市規則第14A章的規定。
- 中國經營實體將承諾，於股份於聯交所[編纂]期間，中國經營實體將容許本集團管理層及本公司核數師全面查閱其相關記錄，以便本公司核數師檢討關連交易。

董事意見

董事(包括獨立非執行董事)認為，構成合約安排的合約及其項下擬進行的交易對本集團的法律架構與業務運營至為重要，且合約安排一直及將會在本集團的日常及一般業務過程中按照一般商業條款訂立，對本集團而言屬公平合理，符合本公司及股東的整體利益。

獨家保薦人意見

獨家保薦人已審閱本集團提供的相關文件及資料，向本公司及董事取得必要的聲明及確認，並已參與盡職調查，與管理層及中國法律顧問進行討論。基於以上所述，獨家保薦人認為，構成合約安排的合約及其項下擬進行的交易對本集團的法律架構與業務運營至為重要，且合約安排一直及將會在本集團的日常及一般業務過程中按照一般商業條款訂立，對本集團而言屬公平合理，符合本公司及股東的整體利益。

董事及高級管理層

董事會

董事會目前由六名董事組成，包括三名執行董事及三名獨立非執行董事。董事會的權力及職責包括召開股東大會及在股東大會上報告董事會的工作、釐定我們的業務及投資計劃、編製我們的年度財務預算及決算報告、制定溢利分配方案及行使細則賦予的其他權力、職能及職責。我們已與各執行董事訂立服務協議。我們亦已與各獨立非執行董事訂立委任函。

下表載列有關本公司董事會及高級管理成員的若干資料：

董事會成員

姓名	年齡	加入本集團的日期	獲委任為董事的日期	於本集團的現時職位	於本集團的角色及職責	與其他董事及高級管理層的關係
賈小東先生	35	成立本集團時	二零一八年六月十二日	董事會主席、執行董事兼行政總裁	負責制定本集團的整體業務方向及戰略規劃	無
黃翔先生	38	成立本集團時	二零一八年六月十二日	執行董事	負責監督本集團的運營及技術事宜(包括產品開發及技術知識管理)	無
李欣先生	39	二零一六年四月十八日	二零一八年六月十二日	執行董事	負責監督本集團的財務管理、人力資源管理、營銷及業務發展	無
詹培勛先生	34	二零二二年十二月二十日	二零二二年十二月二十日	獨立非執行董事	負責就本集團的運營及管理提供獨立意見	無

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。

董事及高級管理層

姓名	年齡	加入本集團的日期	獲委任為董事的日期	於本集團的現時職位	於本集團的角色及職責	與其他董事及高級管理層的關係
梁銘樞先生	47	二零二二年十二月二十日	二零二二年十二月二十日	獨立非執行董事	負責就本集團的運營及管理提供獨立意見	無
翟凱琪女士	49	二零二二年十二月二十日	二零二二年十二月二十日	獨立非執行董事	負責就本集團的運營及管理提供獨立意見	無

高級管理層成員

姓名	年齡	加入本集團的日期	獲委任為現時職位的日期	於本集團的現時職位	於本集團的角色及職責	與其他董事及高級管理層的關係
曾科先生	38	二零一四年四月十四日	二零一四年四月十四日	副總裁	負責本集團的項目管理及工程開發	無
朱啟智先生	38	二零一九年十月二十一日	二零一九年十月二十一日	財務總監兼公司秘書	負責監督本集團財務管理、資本市場運作及公司秘書事務	無
趙鑫先生	34	二零一六年四月十八日	二零一六年四月十八日	副總裁	負責監督本集團於國內外市場的業務發展	無
郭宇恆先生	35	二零一八年十一月十九日	二零一八年十一月十九日	副總裁	負責監督本集團產品開發及規劃	無

董事及高級管理層

執行董事

賈小東先生，35歲，於二零一三年十二月聯同黃先生成立本集團。賈先生於二零一八年六月十二日獲委任為董事，並於二零二一年六月二十三日調任為執行董事及獲委任為董事會主席兼本集團行政總裁。賈先生主要負責制定本集團的整體業務方向及戰略規劃。賈先生亦為本集團若干其他成員公司的董事。

在二零一三年十二月成立本集團之前，於二零一零年六月至二零一三年八月，賈先生在深圳市範特西科技有限公司擔任過《範特西籃球經理》總策劃和產品經理，之後晉升為移動部總經理，主要負責當時公司唯一一款手機遊戲的研發、團隊管理、發行管理和市場開發。

賈先生自二零一八年十月起成為深圳市寶安區人力資源局認證的合格高層次人才，自二零一八年五月起成為深圳市人力資源和社會保障局認證的合格高層次專業人才。

賈先生於二零一零年七月取得中國西安郵電學院電信工程學士學位，並於二零一二年十一月取得香港科技大學電信學理學碩士學位。

賈先生(i)於二零一三年十一月為深圳市夢想世界科技有限公司的法定代表、執行董事兼總經理，該公司為一間在中國成立的有限公司，已於二零一八年四月在中國撤銷註冊；及(ii)於二零二零年十二月為深圳掌上競藝軟件技術有限公司的法定代表、執行董事兼總經理，該公司為一間在中國成立的有限公司，已於二零二二年一月在中國撤銷註冊。賈先生確認(i)上述公司各自在撤銷註冊後有償付能力；及(ii)於最後可行日期，並無向彼提出任何申索或罰款，而彼亦不知悉因上述公司各自撤銷註冊已經或將會向其提出的任何實際或潛在申索或罰款。

黃翔先生，38歲，於二零一三年十二月聯同賈先生成立本集團。彼於二零一八年六月十二日獲委任為董事，並於二零二一年六月二十三日調任為執行董事。黃先生主要負責監督本集團的運營及技術事宜(包括產品開發及技術知識管理)。黃先生亦為本集團若干其他成員公司(包括Gala Technology (BVI)及望塵科技(香港))的董事。

黃先生在電子工程行業擁有超過11年的經驗。於二零零九年至二零一二年，黃先生於創意數碼機構In2media Group擔任軟件工程師，主要負責創意內容及3D引擎開發。

黃先生於二零零六年六月取得中國長沙理工大學工商管理學士學位，現為中國清華大學工程科學專業博士生。

董事及高級管理層

黃先生為(i)深圳市創真視界科技有限公司杭州分公司(創真視界於中國成立的分公司)的負責人員，該公司已於二零一九年一月在中國撤銷註冊；及(ii)深圳掌上競藝軟件技術有限公司的監事，該公司為一間於二零二零年十二月在中國成立的有限公司，已於二零二二年一月在中國撤銷註冊。黃先生確認(i)上述公司各自在撤銷註冊後有償付能力；及(ii)於最後可行日期，並無向彼提出任何申索或罰款，而彼亦不知悉因上述公司各自撤銷註冊已經或將會向其提出的任何實際或潛在申索或罰款。

於二零二零年十二月八日，北京創真視通科技有限公司(「北京創真」，黃先生登記為法定代表及董事的中國公司)的營業執照已撤銷(「撤銷」)，因為北京創真於成立日期起計超過六個月過去後仍未能展開運營。誠如黃先生確認，(i)原計劃為北京創真成為開發3D重建技術的項目公司，惟有關計劃其後未能實現，北京創真自其成立以來並無業務；(ii)彼指派支援員工處理北京創真行政事宜，而由於無意疏忽，支援員工未有於適用中國法律下的法定時限內安排取消註冊北京創真；及(iii)據其全悉、深知及確信，北京創真於撤銷時有償付能力及於最後可行日期，概無針對彼提出的申索或罰款及彼並不知悉有任何實際或潛在申索或罰款因撤銷而已經或將會針對彼提出。根據中國公司法，撤銷後，黃先生於撤銷日期起計三年期間不合資格登記為任何於中國成立的公司的監事、董事或高級經理(「暫停」)。於二零二一年六月十七日，北京創真從國家工商總局相關地方分局獲得撤銷註冊的許可。

董事會認為，即使有撤銷及暫停，黃先生仍適合擔任執行董事，原因如下：(1)彼為創辦人之一及自我們開業以來對業務發展的貢獻重大。彼擁有寶貴的行業經驗及知識及可以執行董事的身分繼續帶領本集團的運營及進一步發展；(2)撤銷源於支援人員無意疏忽及不涉及不誠實或惡意行為，而黃先生將有關北京創真的行政事務委派於支援人員屬合理，此舉讓其可專注於其高級管理層職務，即監督本集團的運營及技術事宜(包括產品開發及技術管

董事及高級管理層

理)；(3)如中國法律顧問告知，於最後可行日期，黃先生概無受到有關撤銷的行政處罰；及(4)黃先生已出席本公司法律顧問提供的有關培訓，內容關於上市規則及香港其他適用證券法律及法規項下香港上市發行人董事的職務及責任，以加強其意識和知識。因此，董事認為，而中國法律顧問及獨家保薦人亦同意，撤銷及暫停不會對本公司於往績期間及直至最後可行日期的業務運營造成任何重大影響。經考慮上述因素(包括但不限於董事會及中國法律顧問的意見)，根據上市規則第3.08及3.09條，獨家保薦人認為，即使有撤銷及暫停，黃先生仍適合擔任本公司執行董事。

李欣先生，39歲，於二零一八年六月十二日獲委任為董事，並於二零二一年六月二十三日調任為執行董事。彼主要負責監督本集團的財務管理、人力資源管理、營銷及業務發展。李先生亦為望塵科技(香港)的董事。

在二零一六年四月加入本集團之前，李先生於二零一零年五月至二零一四年三月擔任成都高新投資集團有限公司業務發展部主管，彼主要負責監督銷售及業務開發。於二零一四年四月至二零一六年四月，彼擔任成都創人所愛科技股份有限公司(一間手機遊戲開發及發行公司)副總裁，主要負責監督業務發展、投資及整體管理。

李先生於二零零六年七月取得中國上海交通大學資訊工程學士學位。

李先生為霍爾果斯阿瑟萊特網絡科技有限公司及成都喬戈裏文化傳播有限公司的法定代表、執行董事兼總經理，這兩間公司均為在中國成立的有限公司，分別於二零一九年三月及二零一八年十二月在中國撤銷註冊。撤銷註冊之前，成都喬戈裏文化傳播有限公司的營業執照已於二零一七年六月被撤銷，距離最後可行日期已超過三年。據中國法律顧問確認，於最後可行日期，李先生並無受中國公司法限制登記為任何中國實體的董事、監事或高級經理。李先生確認(i)上述各公司在撤銷註冊後均有償付能力；及(ii)於最後可行日期，並無向彼提出任何申索或罰款，而彼亦不知悉因上述公司撤銷註冊已經或將會向其提出的任何實際或潛在申索或罰款。經考慮上述因素(包括但不限於董事會及中國法律顧問的意見)，獨家保薦人認為，根據上市規則第3.08及3.09條，李先生適合擔任本公司執行董事。

獨立非執行董事

詹培勛先生，34歲，於二零二二年十二月二十日獲委任為獨立非執行董事。彼主要負責就本集團的運營及管理提供獨立意見。

詹先生擁有逾5年的財務經驗。自二零一二年十二月起至今，彼於品牌零售公司深圳潮鄉茶業有限公司擔任董事，主要負責公司策略發展及公共關係管理。自二零一八年五月起，彼於商業諮詢公司深圳博諾管理諮詢有限責任公司擔任董事，主要負責為企業客戶提供募資、投資及管理方面的專業意見。

董事及高級管理層

詹先生自二零一四年十一月起為香港中國金融協會會員。自二零一七年三月起，彼擔任久負盛名的百年商會香港潮州商會的副秘書長。自二零一九年十一月起，彼獲委任為中國僑聯青年委員會委員。詹先生於二零一零年六月取得中山大學管理學學士學位及於二零一一年十一月取得香港科技大學社會科學碩士學位。自二零一九年起，彼為上海財經大學金融學兼職(在讀)博士。

梁銘樞先生，47歲，於二零二二年十二月二十日獲委任為獨立非執行董事。彼主要負責就本集團的運營及管理提供獨立意見。

梁先生擁有逾23年企業財務及管理經驗。於一九九八年九月至二零零一年七月，彼於會計師行羅兵咸永道會計師事務所擔任會計師，彼主要負責為上市公司提供年度審核服務。於一九九九年十月至二零零零年十二月，彼於安達信會計師事務所擔任高級顧問，彼主要負責就併購及業務重組項目提供顧問服務。於二零零三年二月至二零零六年三月，彼於納斯達克上市公司CDC Corporation之併購部門擔任高級經理及於CDC Corporation附屬公司中國華泰瑞銀控股有限公司(前稱中華網科技公司)擔任財務總監，該公司主要從事提供軟件及線上資訊，其股份於聯交所GEM上市(股份代號：8006)，彼主要負責投資者關係、領導併購業務及監督公司財務操作。於二零零六年十一月至二零零八年一月，彼擔任北京靈圖星訊科技有限公司(北京靈圖軟件技術有限公司的附屬公司)的財務總監，北京靈圖軟件技術有限公司主要從事提供數碼地圖及全球定位系統(GPS)服務，彼負責進行股權集資，並監督該公司的財務運作。自二零零八年一月起，梁先生擔任中國智能交通系統(控股)有限公司的公司秘書，並於二零零八年一月至二零一二年十二月擔任該公司的財務總監，該公司主要從事提供涵蓋高速公路、鐵路及城市交通板塊的智能交通解決方案，其股份於聯交所主板上市(股份代號：1900)，彼主要負責策略、財務管理及投資者關係。於二零一三年一月至二零一七年一月，彼於視覺中國文化發展股份有限公司擔任財務總監，其股份於深圳證券交易所主板上市(股份代號：000681.SZ)，該公司主要從事提供圖像授權，彼主要負責併購及公司的整體財務管理。自二零一八年一月起，彼於和諧資本擔任創辦及管理合夥人，該投資基金專注於互聯網及消費者行業，彼主要負責基金整體管理及投資操作。

自二零二一年四月起，彼擔任58同城集團的財務總監、戰略委員會成員及58產業基金管理合夥人，主要負責監督整體財務及法律職能以及戰略投資及管理58產業基金。

董事及高級管理層

梁先生在緊接本文件日期前三年內，曾擔任或一直擔任以下上市公司的董事：

服務期間	公司名稱	主要業務	上市地點及 股份代號/ 股票代碼	職位
二零零八年 六月至 二零二一年 二月	卡姆丹克太陽能系 統集團有限公司	提供太陽能屋頂 分布式發電機	聯交所主板 (股份代號： 0712)	獨立非執行董事
二零一三年 二月至今	卡賓服飾有限公司	在中國銷售服裝及相關 配件	聯交所主板 (股份代號： 2030)	獨立非執行董事
二零一七年 三月至今	賽品科技集團有限 公司(前稱賽品 電力電子集團 有限公司)	提供電力電子電容器	聯交所主板 (股份代號： 0580)	獨立非執行董事
二零一九年 十一月至今	人瑞人才科技控股 有限公司	提供人力資源服務	聯交所主板 (股份代號： 6919)	獨立非執行董事
二零二零年 二月至 二零二二年 四月	耀世星輝新文娛 集團控股有限 公司	提供手機娛樂	納斯達克 (股票代碼： GSMG.US)	獨立董事
二零二一年 七月至今	快狗打車控股有限 公司	在中國、香港、新加 坡、南韓及其他東南 亞國家提供物流配送 解決方案服務及平台 服務，該等服務利用 科技連接交易用戶及 物流配送服務供應商	聯交所主板 (股份代號： 2246)	非執行董事

董事及高級管理層

服務期間	公司名稱	主要業務	上市地點及 股份代號/ 股票代碼	職位
二零二二年 五月至今	多牛科技國際 (開曼)集團有限 公司(前稱九尊 數字互娛集團 控股有限公司)	在中國開發及運營手機 遊戲及發行數碼媒體 內容	聯交所主板 (股份代號： 1961)	獨立非執行董事

梁先生分別自二零零七年二月及二零一零年六月起為英國特許公認會計師公會資深會員及香港會計師公會資深會員。梁先生於一九九八年十一月取得香港城市大學會計一級榮譽學士學位及於二零零一年十一月取得香港中文大學取得會計碩士學位。

梁先生亦為 Ambient Consulting Group Limited 及 Couponxpress Company Limited 的董事，這兩間公司均為在香港註冊成立的有限公司，分別於二零零四年十一月及二零零九年三月在香港解散。梁先生確認(i)上述各公司在撤銷註冊或解散後均有償付能力；及(ii)於最後可行日期，並無向彼提出任何申索或罰款，而彼亦不知悉因上述公司撤銷註冊或解散而已經或將向其提出的任何實際或潛在申索或罰款。

翟凱琪女士，49歲，於二零二二年十二月二十日獲委任為獨立非執行董事。彼主要負責就本集團的運營及管理提供獨立意見。

翟女士於企業發展、合併收購及私募股權投資領域擁有超過16年經驗。由二零零四年一月至二零零六年八月，彼於 Sun Hung Kai Properties Direct Investment Ltd. 任職，最後職位為副總監，該公司為一家投資公司，彼負責私募股權及相關投資。由二零零六年九月至二零零八年五月，彼於通用電氣的金融服務部門 GE Corporate Financial Services Asia 擔任副總監，負責對投資進行盡職調查、估值及談判，包括對中國及越南的金融機構的潛在

董事及高級管理層

投資。由二零零八年六月至二零一二年四月，彼於一家專注於大中華區的合資企業JRE Partners擔任副總裁，負責整個投資週期，包括招攬交易、盡職審查、財務預測、條款談判到投資文件。由二零一二年五月至二零一八年四月，彼於美心食品有限公司擔任業務發展主管，該公司是一家總部設在香港的食品、飲料及餐飲連鎖企業，彼負責集團的併購及業務發展活動。由二零一八年十一月至二零一九年十月，彼於台灣連鎖餐飲企業Bayshore Pacific Hospitality Limited擔任財務總監，主要負責全面的會計、財務及募資職能。自二零一九年十一月起，彼於香港私募股權基金萊恩資本有限公司擔任董事總經理，負責領導直接投資活動，包括招攬交易、盡職調查、財務預測、條款談判及投資文件。

翟女士自二零零二年八月起獲得特許金融分析師協會(CFA Institute)的特許金融分析師(CFA)的資格。翟女士於一九九五年六月取得多倫多大學經濟及政治學學士學位，並於二零零零年十二月在香港中文大學獲得工商管理碩士學位。

除本節「董事會」各段所披露者外，本公司董事(i)於緊接本文件日期前三年內並無於上市公司擔任任何其他董事職務；及(ii)概無於本公司或本集團其他成員公司擔任任何其他職位。

董事確認，除本集團業務外，彼等或彼等各自的緊密聯繫人概無於任何直接或間接與我們的業務競爭或可能競爭的業務中擁有須根據上市規則第8.10條作出披露的任何權益。

除本文件「歷史、重組及公司架構 — 公司及持股架構 — 本集團於重組後的持股架構」、「主要股東」各節及「附錄四 — 法定及一般資料」第C1(a)段所披露者外，於最後可行日期，董事概無(i)於股份中擁有證券及期貨條例第XV部所指的任何權益；或(ii)與本公司任何其他董事、高級管理層或主要股東有任何關係。

除本節「董事會」各段所披露者外，就本公司董事作出一切合理查詢後所知、所悉及所信，於最後可行日期，並無任何與本公司董事有關的資料須根據上市規則第13.51(2)條(b)至(v)段予以披露，亦無任何有關任何董事的其他事宜須知會本公司股東。

高級管理層

本公司執行董事及其他高級管理層成員負責本公司業務的日常運營及管理。有關執行董事賈小東先生、黃翔先生及李欣先生的簡歷詳情，請參閱「— 董事會 — 執行董事」。本公司高級管理層成員還包括以下人員：

曾科先生，38歲，於二零一四年四月加入本集團，擔任研發部副總裁，主要負責本集團的項目管理及引擎開發。在加入本集團之前，於二零一一年三月至二零一四年三月，彼在微軟公司擔任軟體工程師，主要負責Microsoft Office 2013的開發工作。

曾先生於二零一零年十二月取得美國南加州大學電腦科學碩士學位。

董事及高級管理層

朱啟智先生，38歲，於二零一九年十月加入本集團，擔任財務總監，負責監督本集團財務管理、資本市場運作及公司秘書事務。

朱先生擁有超過13年的財務經驗。在加入本集團之前，二零零七年十月至二零一四年二月，朱先生擔任羅兵咸永道會計師事務所審計經理。二零一四年三月至二零一六年七月，朱先生擔任環球衣架製造商及供應商是魄力集團(香港)有限公司的財務經理，主要負責監督內部審計及財務管理。二零一六年七月至二零一七年五月，朱先生擔任銀聯認可的信用卡帳單收單機構中付支付科技有限公司財務總監，主要負責監督財務管理。二零一七年五月至二零一九年十月，彼曾任廣東金美濟集團有限公司醫療板塊財務總監、香港地區常務副總經理，該公司為一間綜合醫療集團公司，彼主要負責海外市場拓展及運營策略規劃。

朱先生自二零一一年一月起成為香港會計師公會的註冊會計師。朱先生於二零零七年十二月取得香港理工大學會計及財務服務學士學位。

趙鑫先生，34歲，於二零一六年四月加入本集團，擔任副總裁，負責監督國內外市場的業務發展。

在加入本集團之前，趙先生於二零一一年七月至二零一二年十一月擔任高斯貝爾數碼科技股份有限公司的產品經理，該公司主要從事通信設備的研發及製造，其股份在深圳證券交易所主板上市(股份代號：2848)，彼主要負責監督產品的戰略規劃及移動部門的整體管理。二零一二年十二月至二零一五年十一月，趙先生擔任成都尼畢魯科技股份有限公司市場總監，該公司是一間軟體發展公司，彼主要負責公司產品在全球市場的推廣發行。

趙先生於二零一一年五月取得美國德州基督教大學理學學士學位。

郭宇恆先生，35歲，於二零一八年十一月加入本集團，擔任產品副總裁，負責產品開發及規劃。

郭先生於中國遊戲行業擁有逾10年經驗。在加入本集團之前，二零一零年二月至二零一一年四月，郭先生擔任上海摩力遊數字娛樂有限公司的遊戲設計師，該公司為一間軟體及硬體開發公司，彼主要負責核心玩法設計。二零一一年十月至二零一二年七月，郭先生擔任海浩計算機科技(上海)有限公司的總設計師，該公司為一間技術開發公司，彼主要負責領導設計部門的工作。二零一二年八月至二零一五年五月，彼擔任深圳市騰訊計算機系統有限公司的主設計師，該公司為一間網路與信息科技服務提供商，彼主要負責遊戲設計。二零一六年十二月至二零一八年十一月，彼擔任深圳市火山動漫設計有限公司總經理，該公司為一間動畫設計公司，彼主要負責動畫電影設計。

董事及高級管理層

郭先生於二零一零年十二月取得加拿大渥太華藝術學士學位，並於二零零九年六月取得中國廣州大學華軟軟件學院動畫設計及製作副學士學位。

公司秘書

朱啟智先生，擔任本公司財務總監，於二零二一年六月二十三日獲委任為公司秘書。有關朱先生的履歷詳情，請參閱本節「高級管理層 — 朱啟智先生」。

董事會委員會

董事會已成立審核委員會、薪酬委員會及提名委員會，並向該等委員會轉授多項職責，協助董事會履行其職責及監督本集團業務的特定範疇。

審核委員會

本集團已於二零二二年十二月二十一日遵照上市規則第3.21條及上市規則附錄十四所載企業管治守則（「**企業管治守則**」）的守則條文第D.3.3條成立審核委員會，並制定其書面職權範圍。審核委員會由三名成員組成，即梁銘樞先生、翟凱琪女士及詹培勛先生。梁銘樞先生已獲委任為審核委員會主席，因其具有上市規則第3.10(2)條所規定的適用專業資格或相關財務管理專業知識。

審核委員會的主要職責包括但不限於(i)審閱及監督我們的財務報告流程及本集團的內部控制系統、風險管理及內部審核；(ii)向董事會提供建議及意見；及(iii)履行董事會可能指派的其他職責及責任。

薪酬委員會

本集團已於二零二二年十二月二十一日遵照上市規則第3.25條及上市規則附錄十四所載企業管治守則的守則條文第E.1.2條成立薪酬委員會，並制定其書面職權範圍。薪酬委員會由三名成員組成，即詹培勛先生、梁銘樞先生及李欣先生。詹培勛先生已獲委任為薪酬委員會主席。

薪酬委員會的主要職責包括但不限於(i)制定及檢討我們有關董事及高級管理層薪酬的政策及架構以及設立正式且透明的程序來制定有關薪酬政策，並就上述事項向董事會提供建議；(ii)釐定各董事及高級管理層成員的具體薪酬待遇條款；及(iii)參照董事不時決議的公司目標及宗旨，檢討及批准績效薪酬。

董事及高級管理層

提名委員會

本集團已於二零二二年十二月二十一日遵照上市規則第3.27A條及上市規則附錄十四所載企業管治守則的守則條文第B.3.1條成立提名委員會，並制定其書面職權範圍。提名委員會由三名成員組成，即賈先生、詹培勛先生及翟凱琪女士。賈先生已獲委任為提名委員會主席。

提名委員會的主要職責包括但不限於(i)定期檢討董事會的架構、規模及組成，並就有關董事會組成的任何擬定變動向董事會作出推薦建議；(ii)物色、甄選提名出任董事的人選或就有關甄選事項向董事會作出推薦建議，並確保董事會成員多元化；(iii)評估獨立非執行董事的獨立性；及(iv)就委任、重新委任及罷免董事以及董事繼任計劃的相關事宜向董事會作出推薦建議。

企業管治

董事深明在本集團管理架構及內部控制程序中融入良好企業管治要素以實現有效問責的重要性。

本公司已採納企業管治守則所述的守則條文。本公司始終認為，在董事會內執行董事與獨立非執行董事的組成應當平衡，從而使董事會有明確的獨立性，可有效行使獨立判斷。

根據企業管治守則的守則條文第C.2.1條，主席及行政總裁的角色應分開，不應由同一人擔任。賈先生目前為董事會的主席兼本集團行政總裁。考慮到賈先生在網絡遊戲行業有豐富經驗，且鑒於賈先生自本集團成立以來在本集團的整體管理中所扮演的角色，董事會認為，賈先生同時擔任兩個角色以進行有效的管理及運營符合本集團的利益。因此，董事認為，偏離該守則條文屬適當。儘管存在上述偏離，董事認為，董事會能有效地運作並履行其職責，及時討論所有關鍵及適当事宜。此外，由於所有的重大決策均將於諮詢董事會成員及相關董事會委員會後作出，且董事會有三名獨立非執行董事，彼等可就本集團的運營及管理提供獨立意見，董事會認為，有足夠的保障確保董事會內部有充足權力平衡。董事會亦將根據目前情況，不時審閱董事會及高級管理團隊的架構及組成，以保持本公司高標準的企業管治慣例。

除上述披露的偏離企業管治守則的守則條文第C.2.1條外，預期本集團於[編纂]後將能遵守企業管治守則的守則條文。

董事及高級管理層

董事會多元化政策

董事會已採納董事會多元化政策，該政策載列達致董事會多元化的目標及方法。本集團認同多元化董事會的裨益，並將提升董事會層面的多元化視作支持實現本集團戰略目標及可持續發展的一項重要因素。本集團通過考慮多項因素，包括但不限於專業經驗、技能、知識、教育背景、性別、年齡及種族，以實現董事會的多元化。董事擁有均衡的技能及經驗，包括整體管理、品牌提升、業務發展、投資、財務審計及會計經驗。我們有三名獨立非執行董事，彼等具有不同的行業背景，包括會計、金融及投資。此外，董事的年齡跨度大，由35歲至49歲不等。

於[編纂]後，提名委員會將不時檢討董事會多元化政策及其實施情況，以確保其得以實施並監控其是否持續有效，有關詳情將於[編纂]後根據上市規則在我們的企業管治報告內披露，包括為實施董事會多元化政策而設定的任何可衡量目標，以及每年實現有關目標的進展。獨立非執行董事翟凱琪女士於其領域有實際經驗，能為董事會的性別多元化做出貢獻，並為董事會在管理本公司時從女性視角提供寶貴意見。

董事會多元化政策的有效實施在一定程度上取決於股東對個別候選人的合適性的獨立判斷以及他們對董事會性別多元化規模的看法。為確保[編纂]後本公司董事會的性別多元化，提名委員會將不時審查董事會的組成，並在適當情況下向本公司董事會物色合適男女董事候選人，以供考慮。

董事及高級管理層酬金

董事及高級管理層成員以袍金、薪金、花紅及其他實物福利(如退休計劃供款)的形式自本公司收取酬金。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以及截至二零二二年六月三十日止六個月，付予董事的薪酬總額(包括袍金、薪金、退休計劃供款、花紅、以股份為基礎付款、退休福利計劃、津貼及其他實物福利)分別約為人民幣2.7百萬元、人民幣2.8百萬元、人民幣2.7百萬元及人民幣1.3百萬元。進一步詳情，請參閱本文件附錄一的本集團綜合財務報表附註9(b)。除此之外，於往績期間，本集團任何成員公司概無已付或應付董事任何其他金額。

有關本集團五名最高薪酬人士於往績期間的薪酬詳情，請參閱本文件附錄一的本集團綜合財務報表附註9(a)。

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以及截至二零二二年六月三十日止六個月，我們概無向董事或五名最高薪酬人士支付任何薪酬，作為加入我們或加入我們後的獎勵或作為離職補償。此外，於相同期間，概無董事放棄或同意放棄任何薪酬。

董事及高級管理層

根據現行有效的安排，截至二零二二年十二月三十一日止年度，董事的薪酬總額(包括袍金、薪金、退休計劃供款、花紅、以股份為基礎付款、退休福利計劃、津貼及其他實物福利)估計不超過人民幣3.5百萬元。董事會將檢討及釐定董事及高級管理層的薪酬及酬金待遇，並將於[編纂]後聽取薪酬委員會的推薦建議，而薪酬委員會將會考慮可資比較公司支付的薪金、董事投入的時間及職責以及本集團的表現。

合規顧問

本公司已遵照上市規則第3A.19條委任大華繼顯(香港)有限公司為合規顧問。根據上市規則第3A.23條，合規顧問將就下列情況向本公司提供意見：

- 於刊發任何監管公告、通函或財務報告前；
- 倘擬進行可能屬須予公佈或關連交易的交易(包括股份發行及股份購回)；
- 倘本公司擬以有別於本文件所詳述的方式動用[編纂]，或倘我們的業務活動、發展或業績與本文件內的任何預測、估計或其他資料出現偏差；及
- 倘聯交所根據上市規則第13.10條向本公司進行查詢。

合規顧問的任期將自[編纂]開始至本公司就[編纂]後開始的首個完整財政年度的財務業績派發年報當日結束。

主要股東

主要股東

就董事所知，下列人士將於緊接及緊隨[編纂]及[編纂]完成前後（假設悉數轉換[編纂]前可換股債券，且並無計及因根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而可能發行的任何股份）於股份或相關股份中擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及第3分部的條文須向我們披露的權益或淡倉，或直接或間接於本集團任何成員公司附帶投票權的已發行股份中持有10%或以上的權益。

(a) 於本公司股份的權益

股東名稱／姓名	權益性質	截至最後可行日期所持股份 ⁽¹⁾		緊隨[編纂]及 [編纂]完成後 所持有的股份	
		數目	概約百分比	數目	概約百分比
賈先生 ⁽²⁾	受控制法團權益	270,644股(L)	27.56%	[編纂]	[編纂]
Great Shine ⁽²⁾	實益擁有人	270,644股(L)	27.56%	[編纂]	[編纂]
Yuan Qingyun女士 ⁽³⁾	配偶權益	270,644股(L)	27.56%	[編纂]	[編纂]
黃先生 ⁽⁴⁾	受控制法團權益	192,264股(L)	19.23%	[編纂]	[編纂]
High Triumph ⁽⁴⁾	實益擁有人	192,264股(L)	19.23%	[編纂]	[編纂]
Zou Wenjing女士 ⁽⁵⁾	配偶權益	192,264股(L)	19.23%	[編纂]	[編纂]
Crystal Pleasant ⁽⁶⁾	實益擁有人	70,755股(L)	7.08%	[編纂]	[編纂]
蘇州富德博 ⁽⁶⁾	受控制法團權益	70,755股(L)	7.08%	[編纂]	[編纂]
宋宇博先生 ⁽⁶⁾	受控制法團權益	70,755股(L)	7.08%	[編纂]	[編纂]
陸耀平先生 ⁽⁶⁾	受控制法團權益	70,755股(L)	7.08%	[編纂]	[編纂]
龔培根先生 ⁽⁶⁾	受控制法團權益	70,755股(L)	7.08%	[編纂]	[編纂]
Easy Flourish ⁽⁷⁾	實益擁有人	70,755股(L)	7.08%	[編纂]	[編纂]
追遠財富 ⁽⁷⁾	受控制法團權益	70,755股(L)	7.08%	[編纂]	[編纂]
追遠創業 ⁽⁷⁾	受控制法團權益	70,755股(L)	7.08%	[編纂]	[編纂]
中關村創業 ⁽⁷⁾	受控制法團權益	70,755股(L)	7.08%	[編纂]	[編纂]
劉成敏先生 ⁽⁷⁾⁽⁸⁾	受控制法團權益	89,623股(L)	8.96%	[編纂]	[編纂]

主要股東

股東名稱／姓名	權益性質	截至最後可行日期所持股份 ⁽¹⁾		緊隨[編纂]及 [編纂]完成後 所持有的股份	
		數目	概約百分比	數目	概約百分比
Garena Ventures ⁽⁹⁾	實益擁有人	—	—	[編纂]	[編纂]
Sea Limited ⁽⁹⁾	受控制法團權益	—	—	[編纂]	[編纂]

附註：

- (1) 字母「L」代表於股份的好倉。
- (2) Great Shine由賈先生全資擁有。根據證券及期貨條例，賈先生被視為於Great Shine擁有權益的股份中擁有權益。
- (3) Yuan Qingyun女士為賈先生的配偶。根據證券及期貨條例，Yuan Qingyun女士被視為於賈先生擁有權益的股份中擁有權益。
- (4) High Triumph由黃先生全資擁有。根據證券及期貨條例，黃先生被視為於High Triumph擁有權益的股份中擁有權益。
- (5) Zou Wenjing女士為黃先生的配偶。根據證券及期貨條例，Zou Wenjing女士被視為於黃先生擁有權益的股份中擁有權益。
- (6) Crystal Pleasant Holding Limited(「Crystal Pleasant」)由現有[編纂]前投資者之一蘇州富德博全資擁有。宋宇博先生為蘇州富德博的普通合夥人，擁有蘇州富德博2.00%的合夥權益，而陸耀平先生及龔培根先生均為蘇州富德博的有限合夥人，各自擁有蘇州富德博49.00%及49.00%的合夥權益。有關蘇州富德博的更多詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構 — [編纂]前投資 — 有關現有在岸[編纂]前投資者的背景資料」一節。根據證券及期貨條例，宋宇博先生、陸耀平先生、龔培根先生及蘇州富德博各自被視為在Crystal Pleasant擁有權益的股份中擁有權益。
- (7) Easy Flourish Holding Limited(「Easy Flourish」)由現有[編纂]前投資者之一追遠財富全資擁有。北京追遠創業投資有限公司(「追遠創業」)為追遠財富的普通合夥人，由劉成敏先生控制。北京中關村創業投資發展有限公司(「中關村創業」)為追遠財富的有限合夥人，擁有追遠財富約34.68%的合夥權益，並由北京市人民政府國有資產監督管理委員會最終控制。有關追遠財富的更多詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構 — [編纂]前投資 — 有關現有在岸[編纂]前投資者的背景資料」一節。根據證券及期貨條例，中關村創業、劉成敏先生、追遠創業及追遠財富各自被視為在Easy Flourish擁有權益的股份中擁有權益。

主要股東

- (8) 劉成敏先生為龍淵雲騰(現有在岸[編纂]前投資者之一)的普通合夥人，持有Perfect Ranger Holding Limited(「Perfect Ranger」)100%股權。Perfect Ranger (i)於最後可行日期於18,868股股份中擁有權益；及(ii)緊隨[編纂]及[編纂]完成後將於[編纂]股股份中擁有權益。根據證券及期貨條例，劉成敏先生及龍淵雲騰各自被視為在Perfect Ranger所擁有權益的股份中擁有權益。
- (9) 基於Garena Ventures所持本金額為[編纂]港元的[編纂]前可換股債券按每股[編纂]港元的轉換價悉數轉換為[編纂]股股份。有關[編纂]前可換股債券的更多詳情，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」一節。Garena Ventures由Sea Limited全資擁有。根據證券及期貨條例，Sea Limited被視為於Garena Ventures擁有權益的股份中擁有權益。

(b) 於本集團其他成員司股權的權益

股東姓名	權益性質	本集團實體名稱	股權百分比
賈先生 ⁽¹⁾	實益擁有人	望塵科技 ⁽³⁾	23.53%
	受控制法團權益	望塵科技 ⁽³⁾	15.12%
黃先生	實益擁有人	望塵科技 ⁽³⁾	17.40%
吳慶先生 ⁽²⁾	實益擁有人	英諾瑞爾	99%
許威威女士	實益擁有人	創真視界	10%

附註：

- (1) 賈先生為望伯納烏、望聖西羅、騁望投資及望諾坎普的普通合夥人。根據證券及期貨條例，賈先生被視為在望伯納烏、望聖西羅、騁望投資及望諾坎普持有的望塵科技股權中擁有權益。
- (2) 吳慶先生作為有限合夥人持有英諾瑞爾99%的合夥權益。
- (3) 作為合約安排的一部分，登記股東(其中包括賈先生、黃先生、望伯納烏、望聖西羅、騁望投資及望諾坎普等)將望塵科技的全部股權抵押予外商獨資企業。詳情請參閱本文件「合約安排 — 合約安排 — 股權質押協議」。

除本節所披露者及本文件「附錄四 — 法定及一般資料 — C.有關董事及主要股東的進一步資料」一節所提及者外，緊隨[編纂]及[編纂]完成後(並無計及根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而可能發行的任何股份)，董事並不知悉任何人士將於任何股份或相關股份中擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及第3分部的條文須向我們披露的實益權益或淡倉，或直接或間接於本集團任何成員公司附帶投票權的已發行股份中持有10%或以上的權益。董事並不知悉任何安排將導致對本公司控制權於其後日期發生變動。

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。

股 本

以下描述為緊接及緊隨[編纂]及[編纂](須受以下假設所限)完成前後，本公司的已發行及將予發行的繳足或入賬列作繳足的法定及已發行股本：

	面值 (港元)
法定股本：	
10,000,000,000股 每股面值0.01港元的股份	100,000,000.00
已發行及將予發行、繳足或入賬列作繳足：	
1,000,000股 於本文件日期的已發行股份	10,000.00
[編纂]股 根據[編纂]將予發行股份	[編纂]
[編纂]股 [編纂]前可換股債券獲悉數轉換後 將予發行的股份	[編纂]
<u>[編纂]股 根據[編纂]將予發行的股份</u>	<u>[編纂]</u>
<u>[編纂]股 總計</u>	<u>[編纂]</u>

假設

上表假設[編纂]成為無條件、[編纂]前可換股債券獲悉數轉換為股份及股份已根據[編纂]及[編纂]予以發行。上表並無計及根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使而可能配發及發行的任何股份或我們根據授予董事發行或購回股份的一般授權可能發行或購回的任何股份(如下文所述)。

地位

[編纂]將為本公司股本中的普通股，並將在各方面與本文件所述已發行或將予發行的所有股份享有同地位，尤其是將完全享有於本文件日期後的記錄日期就股份所宣派、作出或派付的所有股息或其他分派，惟[編纂]所附的權利除外。

股 本

配發及發行新股份的一般授權

在[編纂]變成無條件的規限下，董事已獲授一般授權，以配發、發行及處置本公司股本中已發行股份總數不超過以下總和的股份：

- (i) 於緊隨[編纂]及[編纂]完成後已發行股份總數20%的股份(包括緊接[編纂]前轉換[編纂]前可換股債券而可能配發及發行的股份，惟不包括因根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而可能配發及發行的股份)；及
- (ii) 本公司根據下文所述授予董事購回股份的一般授權購回的股份總數(如有)。

除根據此一般授權有權發行股份外，董事亦可根據供股、以股代息計劃或類似安排，或因根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而配發、發行或處置股份。

此項一般授權將一直有效，直至下列最早發生者為止：

- (i) 本公司下屆股東週年大會結束時；或
- (ii) 細則或任何適用法律規定本公司須舉行下屆股東週年大會的期限屆滿時；或
- (iii) 股東於股東大會上以普通決議案修改或撤銷此項一般授權時。

有關此項一般授權的更多資料載於本文件附錄四「法定及一般資料 — A.有關本集團的進一步資料 — 3.由股東於二零二二年十二月二十一日通過的書面決議案」一節。

回購股份的一般授權

在[編纂]變成無條件的規限下，董事已獲授一般授權，以行使本公司的一切權力購回股份總數不超過緊隨[編纂]及[編纂]完成後已發行股份總數10%的股份(包括緊接[編纂]前轉換[編纂]前可換股債券而可能配發及發行的股份，惟不包括因根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而可能配發及發行的股份)。

此項一般授權僅涉及根據上市規則規定於聯交所或股份[編纂](並就此獲證監會及聯交所認可)的任何其他證券交易所進行的購回。相關上市規則概要載於本文件附錄四「法定及一般資料 — A.有關本集團的進一步資料 — 6.購回本身股份」一節。

股 本

此項購回股份的一般授權將一直有效，直至下列最早發生者為止：

- (i) 本公司下屆股東週年大會結束時；或
- (ii) 細則或任何適用法律規定本公司須舉行下屆股東週年大會的期限屆滿時；或
- (iii) 股東於股東大會上以普通決議案修改或撤銷此項一般授權時。

有關此項一般授權的更多資料載於本文件附錄四「法定及一般資料 — A.有關本集團的進一步資料 — 3.由股東於二零二二年十二月二十一日通過的書面決議案」一節。

購股權計劃

根據日期為二零二二年十二月二十一日之股東書面決議案，我們有條件採納購股權計劃。購股權計劃的主要條款概要載於本文件附錄四「法定及一般資料 — D.其他資料 — 1.購股權計劃」一節。

須舉行股東大會及類別大會的情況

本公司僅有普通股一類股份，各股份與其他股份附有同等權利。

就公司法而言，法律無規定獲豁免公司舉行任何股東大會或類別大會。舉行股東大會或類別大會於公司的組織章程細則訂明。因此，本公司將根據細則所訂明舉行股東大會，其概要載於本文件附錄三「組織章程及開曼公司法概要」一節。

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	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	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5.2百萬元的匯兌虧損淨額；(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3.7百萬元的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><u>34,029</u></u>	<u><u>26,230</u></u>	<u><u>15,018</u></u>	<u><u>10,798</u></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，保留盈餘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，保留盈餘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	75	57	—	12

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。

未來計劃及[編纂]用途

未來計劃

有關未來計劃的更多詳情，請參閱本文件「業務 — 策略」一節。

[編纂]的原因

董事相信，[編纂]將讓我們能夠達成以下目標：

確實的資金需求

董事認為，我們的擴張計劃是資本密集型的。我們目前預計，截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度，我們的擴張計劃的投資總額將約為701.7百萬港元，其中約[編纂]港元將由[編纂]撥付，其餘約[編纂]港元將由內部資源及／或銀行借款支付。

於二零二一年十二月三十一日，現金及現金等價物約為人民幣188.4百萬元，包括二零二一年六月二十一日向Garena Ventures發行[編纂]前可換股債券所籌集的[編纂]約[編纂]港元(相當於約人民幣[編纂]元)。於往績期間，我們分別錄得經營活動所得現金淨額約人民幣90.6百萬元、人民幣77.7百萬元、人民幣67.8百萬元及人民幣11.8百萬元。有關詳情，請參閱「財務資料 — 流動資金及資本資源 — 現金流量」。倘我們單靠經營活動來產生現金流量，該現金流量將足以維持我們目前的業務運營，惟根據預期時間表全面實施我們的業務策略或讓本集團能夠應對經濟衰退及流行病等不可預測的逆境在經濟上並不可行。考慮到為我們截至二零二三年及二零二四年十二月三十一日止年度的擴張計劃撥資而所需的資金，以及我們對維持充足一般運營資金水平的要求，我們確實有必要通過[編纂]來滿足我們的資金需求。因此，如無法獲得[編纂]以及[編纂]後從資本市場獲得進一步的可能股權及債務融資，本集團可能不可避免地被迫推遲實施本集團的業務策略以推廣現有遊戲及正在開發的新遊戲時間表，繼而對本集團及時抓住潛在市場機會的能力及我們的可持續發展產生不利影響。

此外，董事認為，考慮到以下因素，我們尋求債務融資為[編纂]前擴張計劃提供資金並不切實可行：

- (a) [編纂]前，我們主要通過經營活動產生的現金流量以及現有現金及銀行結餘為運營撥付資金。儘管我們目前有足夠的內部現金流量用於本集團的日常運營，但在我們需要額外資金來全面實施發展及擴張計劃，以開發正在籌劃中的新遊戲，並保持及擴大市場份額的情況下，我們可能不得不尋求可能的替代方案，如債務融資。然而，我們以輕資產的業務模式運營，並無足夠的資產作為抵押，無法以有利的條款或根本無法獲得足夠金額的債務融資。

未來計劃及[編纂]用途

- (b) 視乎變幻莫測的市場狀況而定，在二零二三年至二零二四年期間實施擴張計劃所需的部分外部資金可能於[編纂]後從債務融資中獲得。董事相信，於信譽良好的證券交易所(如聯交所)的[編纂]地位將有助本集團與銀行進行磋商，以獲得所需債務融資，並以更有利的條款來實施我們的業務策略。[編纂]地位亦可以為本集團提供一個平台，以便在未來通過(i)發行股份或(ii)債務證券進入資本市場來籌集資金，這取決於資本需求時的現行市場狀況。
- (c) [編纂]後，符合上市規則的定期融資報告要求可使銀行更有效地評估及監測本集團的財務狀況，因此預計會促進未來銀行借款的審批過程。更好地獲得銀行貸款使我們在業務運營過程中的現金流量管理及實施業務策略方面有更大的靈活性。

因此，董事認為，在目前的情況下，尋求並依靠可能使用的債務融資來滿足我們全面實施發展及擴張計劃的資金需求並不切實可行，亦不符合本公司及股東的最佳利益。通過在[編纂]後獲得[編纂]地位，我們相信我們在與金融機構的談判中會有更好的議價能力，以便以更有利的條款在適當時獲得債務融資。

實施業務策略以提高盈利能力的必要性

為了本集團的未來發展，我們計劃重續現有知識產權特許，並從運動聯盟、運動協會及運動俱樂部獲得更多的知識產權特許，以開發現有及新運動遊戲，進一步鞏固我們的營銷工作，積極向中國及海外市場推廣我們的遊戲，並進一步加強我們的人才儲備，以支援我們開發新手機運動遊戲，並進一步提高我們的研發能力。更多詳情，請參閱「業務 — 策略」。

讓僱員形成動力及責任感及提升企業形象

我們認為[編纂]將增強我們招聘、激勵及留聘主要管理人員的能力，藉以適宜有效地把握任何可能湧現的業務機會。[編纂]亦將讓我們得以向僱員提供以股權為基礎的獎勵計劃(如購股權計劃)，令其表現與我們的業務有更大直接聯繫，讓僱員共享成果及加深彼等對我們的表現及持續佳績的責任感。因此，我們將能夠透過與為股東創造價值的目標緊密相關的獎勵計劃，更有效激勵員工。

未來計劃及[編纂]用途

加強企業形象、信譽及競爭力

[編纂]將有助我們提高地位及加強在芸芸競爭者中的競爭力。與我們為私營實體時相比，董事認為與[編纂]地位有關的嚴謹企業管治常規將提升我們的內部控制及風險管理程序至國際接受水平。擁有[編纂]地位不僅會提升本集團信譽，亦會因我們遵守經營所在市場的法例法規而加強董事會與本集團的問責性及加添透明度，並作為本公司保障[編纂]及股東所採取措施的準則。於為尋求在聯交所[編纂]的公司設置額外規定作為股東保障措施的同時，由於我們[編纂]後形象整體得到提升，亦是間接為本公司宣傳，故能提高外界持份者對本集團的信心。此舉會帶來更大的用戶群、加強與全新及現有知識產權持有人、第三方發行商及第三方發行平台的關係。

股東基礎多元化及提高股份買賣的流動性。

董事認為，與[編纂]前私人持有的股份的有限流動性相比，[編纂]將提高股份的流動性，股份可於聯交所自由買賣。因此，董事認為，[編纂]將擴大我們的股東基礎並使之多元化，並有可能使股份[編纂]市場的流動性提高。

[編纂]不僅為本集團的未來擴張提供資金，亦激發員工的積極性及責任感，提升企業形象、信譽及競爭力，並使股東基礎多元化。基於上述理由，董事認為，[編纂]長遠可令我們受益。

[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。更多詳情，請參閱本文件「業務 — 策略 — 我們將與運動聯盟、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，以發展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。更多詳情，請參閱本文件「業務 — 策略 — 我們將進一步加強營銷力度，積極向中國及海外市場推廣遊戲」；

未來計劃及[編纂]用途

- 估計總[編纂]約[編纂]或[編纂]港元(相當於人民幣[編纂]元)將用於進一步加強人才庫及進一步完善研發實力。更多詳情，請參閱本文件「業務 — 策略 — 我們將進一步加強人才庫，以支持新手機運動遊戲的開發及進一步完善研發實力」；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。

下表載列供策略用途的[編纂]半年度規劃：

	截至	截至	截至	截至	總計	估總[編纂]概約 百分比
	二零二三年 六月三十日 止六個月 (千港元)	二零二三年 十二月三十一日 止六個月 (千港元)	二零二四年 六月三十日 止六個月 (千港元)	二零二四年 十二月三十一日 止六個月 (千港元)		
重續現有知識產權特許及向運動聯盟、運動協會及運動俱樂部取得更多知識產權特許以開發現有及新手機運動遊戲	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
向中國及海外市場積極推廣遊戲	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
加強人才庫	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
總計	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]

倘所定[編纂]低於或高於指示性[編纂]範圍的中位數，將會按比例調整分配至上述用途的[編纂]。

倘[編纂]定為每股[編纂]港元(即指示性[編纂]範圍的高位)，我們將獲得額外[編纂]約[編纂]港元。倘[編纂]定為每股[編纂]港元(即[編纂]範圍的低位)，我們將收到的[編纂]將減少約[編纂]港元。我們擬按比例將[編纂]用於上述用途。

倘董事決定在很大程度上重新分配擬定[編纂]用途及／或對上述的[編纂]用途有任何重大修改，我們將適時刊發適當公告。

倘[編纂]並未即時用作上述用途，且在適用法律法規允許的情況下，我們僅會將該等資金存放在《證券及期貨條例》及相關司法權區的法律(如適用)所界定的授權金融機構及／或持牌銀行的短期計息存款中。

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。

[編 纂]

[編纂]

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。

[編 纂]

[編纂]

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。

[編 纂]

[編纂]

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。

[編 纂]

[編纂]

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。

[編 纂]

[編纂]

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。

[編 纂]

[編纂]

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。

[編 纂]

[編纂]

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。

[編 纂]

[編纂]

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。

[編 纂]

[編纂]

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。

[編纂] 的 架 構

[編纂]

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。

[編纂] 的 架 構

[編纂]

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。

[編纂] 的 架 構

[編纂]

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。

[編纂] 的 架 構

[編纂]

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。

[編纂] 的 架 構

[編纂]

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。

[編纂] 的 架 構

[編纂]

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。

[編纂] 的 架 構

[編纂]

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。

[編纂] 的 架 構

[編 纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

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。

如何申請 [編纂]

[編纂]

以下第I-1至I-3頁為本公司申報會計師羅兵咸永道會計師事務所(香港執業會計師)發出的報告全文，以供收錄於本文件。此報告乃按照香港會計師公會頒佈的香港投資通函呈報準則第200號「投資通函內就歷史財務資料出具的會計師報告」的要求擬備，並以本公司董事及獨家保薦人為收件人。



羅兵咸永道

致望塵科技控股有限公司列位董事及大華繼顯(香港)有限公司就歷史財務資料出具的會計師報告

序言

本所(以下簡稱「我們」)謹此就望塵科技控股有限公司(「貴公司」)及其附屬公司(統稱為「貴集團」)的歷史財務資料作出報告(載於第I-4至I-78頁)，此等歷史財務資料包括於二零一九年、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的綜合財務狀況表、貴公司於二零一九年、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的財務狀況表，以及截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度各年及截至二零二二年六月三十日止六個月(「往績期間」)的綜合全面收益表、綜合權益變動表及綜合現金流量表，以及主要會計政策概要及其他解釋資料(統稱為「歷史財務資料」)。第I-4至I-78頁所載的歷史財務資料為本報告的組成部分，其擬備以供收錄於貴公司日期為[編纂]有關貴公司在香港聯合交易所有限公司主板進行首次股份上市的文件(「文件」)內。

董事就歷史財務資料須承擔的責任

貴公司董事須負責根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載的呈列及擬備基準擬備真實而公平的歷史財務資料，並對其認為使歷史財務資料的擬備不存在由於欺詐或錯誤而導致的重大錯誤陳述所必需的內部控制負責。

申報會計師的責任

我們的責任是對歷史財務資料發表意見，並將我們的意見向閣下報告。我們已按照香港會計師公會(「香港會計師公會」)頒佈的香港投資通函呈報準則第200號「投資通函內就歷史財務資料出具的會計師報告」執行我們的工作。該準則要求我們遵守道德規範，並規劃及執行工作以對歷史財務資料是否不存在任何重大錯誤陳述獲取合理保證。

我們的工作涉及執执行程序以獲取有關歷史財務資料所載金額及披露的證據。所選擇的程序取決於申報會計師的判斷，包括評估由於欺詐或錯誤而導致歷史財務資料存在重大錯誤陳述的風險。在評估該等風險時，申報會計師考慮與該實體根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載的呈列及擬備基準擬備真實而公平的歷史財務資料相關的內部控制，以設計出於各類情況下均適當的程序，但目的並非對該實體內部控制的有效性發表意見。我們的工作亦包括評價董事所採用會計政策的恰當性及作出會計估計的合理性，以及評價歷史財務資料的整體列報方式。

我們相信，我們所獲得的證據能充足及適當地為我們的意見提供基礎。

意見

我們認為，就本會計師報告而言，歷史財務資料已根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載的呈列及擬備基準，真實而公平地反映了 貴公司於二零一九年、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的財務狀況及 貴集團於二零一九年、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的綜合財務狀況，及其於往績期間的綜合財務表現及綜合現金流量。

審閱追加期間的比較財務資料

我們已審閱 貴集團於追加期間的比較財務資料，此等財務資料包括截至二零二一年六月三十日止六個月的綜合全面收益表、綜合權益變動表及綜合現金流量表，以及其他解釋資料（「追加期間的比較財務資料」）。 貴公司董事須負責根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載呈列及擬備基準呈列及擬備追加期間的比較財務資料。我們的責任是根據我們的審閱，對追加期間的比較財務資料作出結論。我們已根據香港會計師公會頒佈的香港審閱準則第2410號「由實體的獨立核數師執行中期財務資料審閱」進行審閱。審閱包括主要向負責財務和會計事務的人員作出查詢，及應用分析性和其他審閱程序。審閱的範圍遠較根據香港審計準則進行審計的範圍為小，故不能令我們可保證我們將知悉在審計中可能被發現的所有重大事項。因此，我們不會發表審計意見。按照我們的審閱，我們並無發現任何事項令我們相信，就本會計師報告而言，追加期間的比較財務資料在各重大方面未有根據歷史財務資料附註1.3及2.1所載的呈列及擬備基準擬備。

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。

附錄一

會計師報告

根據香港聯合交易所有限公司證券上市規則（「上市規則」）及《公司（清盤及雜項條文）條例》下事項出具的報告

調整

在擬備歷史財務資料時，並無對載於第I-4頁中所界定的相關財務報表作出調整。

股息

謹此提述歷史財務資料附註13，當中說明望塵科技控股有限公司並無就往績期間支付任何股息。

貴公司並無法定財務報表

貴公司自註冊成立日期並未有擬備任何法定財務報表。

羅兵咸永道會計師事務所

執業會計師

香港

[編纂]

I 歷史財務資料

擬備歷史財務資料

下文所載的歷史財務資料為本會計師報告的組成部分。

歷史財務資料所依據的 貴集團截至二零一九年、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（「**往績期間**」）的綜合財務報表，已由羅兵咸永道會計師事務所根據香港會計師公會頒佈的香港審計準則進行審計（「**相關財務報表**」）。

除另有說明外，歷史財務資料以人民幣呈列，且所有數值均約整至最接近千位數（「**人民幣千元**」）。

附錄一

會計師報告

綜合全面收益表

	附註	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
收益	5	378,630	404,745	459,851	180,974	294,775
收益成本	8	(207,529)	(224,354)	(238,324)	(98,332)	(145,910)
毛利		171,101	180,391	221,527	82,642	148,865
其他收益／(虧損)淨額	6	669	(4,903)	(1,137)	733	1,034
其他收入	7	962	1,931	3,319	1,354	3,594
銷售及營銷開支	8	(60,278)	(62,889)	(85,590)	(31,992)	(73,445)
一般及行政開支	8	(23,225)	(21,119)	(34,589)	(22,062)	(17,461)
研發開支	8	(40,092)	(45,232)	(62,705)	(25,689)	(37,508)
金融資產(減值虧損淨額)／ 減值虧損撥回		(129)	(3,788)	160	2	(1,772)
經營溢利		49,008	44,391	40,985	4,988	23,307
財務收入淨額	10	1,524	401	741	183	570
除所得稅前溢利		50,532	44,792	41,726	5,171	23,877
所得稅(開支)／抵免	11	(4,852)	(4,066)	(2,336)	1,858	(3,551)
年／期內溢利及全面收益總額， 扣除稅項		<u>45,680</u>	<u>40,726</u>	<u>39,390</u>	<u>7,029</u>	<u>20,326</u>
以下各方應佔全面收益／(虧損)：						
貴公司擁有人		46,627	41,498	39,986	7,404	20,374
非控股權益		(947)	(772)	(596)	(375)	(48)
		<u>45,680</u>	<u>40,726</u>	<u>39,390</u>	<u>7,029</u>	<u>20,326</u>
貴公司擁有人應佔每股盈利 (每股人民幣元)						
— 每股基本及攤薄盈利	12	<u>46.6</u>	<u>41.5</u>	<u>40.0</u>	<u>7.4</u>	<u>20.4</u>

附錄一

會計師報告

綜合財務狀況表

	附註	於十二月三十一日			於
		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 人民幣千元
資產					
非流動資產					
物業、廠房及設備	14	2,113	2,530	4,507	5,905
使用權資產	15	2,610	3,541	12,488	14,445
無形資產	16	34,029	26,230	15,018	10,798
預付款項、按金及其他應收款項	19	440	3,669	1,235	8,989
遞延稅項資產	26	<u>5,867</u>	<u>5,171</u>	<u>3,655</u>	<u>4,574</u>
		<u>45,059</u>	<u>41,141</u>	<u>36,903</u>	<u>44,711</u>
流動資產					
貿易應收款項	18	27,392	20,321	35,598	52,251
預付款項、按金及其他應收款項	19	8,221	8,535	15,942	18,073
即期應收所得稅		—	250	567	2,928
應收非控股權益款項	20	1,865	1,865	1,715	675
應收股東款項	31	120	48	—	—
應收關聯方款項	31	232	4,136	36	—
按公平值計入損益的金融資產	21(a)	—	999	—	—
合約成本	25	8,723	11,632	13,108	14,870
短期銀行存款	22	90	85	83	—
現金及現金等價物	22	<u>145,032</u>	<u>163,723</u>	<u>188,410</u>	<u>188,493</u>
		<u>191,675</u>	<u>211,594</u>	<u>255,459</u>	<u>277,290</u>
資產總額		<u><u>236,734</u></u>	<u><u>252,735</u></u>	<u><u>292,362</u></u>	<u><u>322,001</u></u>
權益及負債					
貴公司擁有人應佔權益					
股本	23(a)	—	—	8	8
合併資本	23(b)	11,778	11,778	—	—
其他儲備	24	54,937	62,139	79,555	77,452
保留盈利		<u>61,261</u>	<u>75,557</u>	<u>29,629</u>	<u>50,003</u>
		127,976	149,474	109,192	127,463
非控股權益		<u>(637)</u>	<u>(1,409)</u>	<u>(1,879)</u>	<u>(864)</u>
總權益		<u><u>127,339</u></u>	<u><u>148,065</u></u>	<u><u>107,313</u></u>	<u><u>126,599</u></u>

附錄一

會計師報告

	附註	於十二月三十一日			於
		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 人民幣千元
負債					
非流動負債					
貿易應付款項	27	9,715	—	—	—
其他應付款項	28	68	208	306	455
租賃負債	15	<u>600</u>	<u>1,484</u>	<u>7,830</u>	<u>7,986</u>
		<u>10,383</u>	<u>1,692</u>	<u>8,136</u>	<u>8,441</u>
流動負債					
貿易應付款項	27	43,307	41,031	30,617	31,982
其他應付款項及應計費用	28	26,690	27,810	39,632	35,202
合約負債	25	20,541	28,934	35,853	42,823
即期所得稅負債		6,737	3,121	611	3,262
租賃負債	15	1,737	2,082	4,558	6,736
按公平值計入損益的金融負債	21(b)	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>65,642</u>	<u>66,956</u>
		<u>99,012</u>	<u>102,978</u>	<u>176,913</u>	<u>186,961</u>
負債總額		<u>109,395</u>	<u>104,670</u>	<u>185,049</u>	<u>195,402</u>
總權益及負債		<u>236,734</u>	<u>252,735</u>	<u>292,362</u>	<u>322,001</u>

附錄一

會計師報告

貴公司財務狀況表

	附註	於十二月三十一日			於
		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 人民幣千元
資產					
非流動資產					
投資一間附屬公司		8	8	112,806	112,806
流動資產					
預付款項	19	5,090	5,081	7,434	11,116
應收一間附屬公司款項	31	—	—	35,956	31,083
現金及現金等價物	22	—	—	11	93
資產總額		<u>5,098</u>	<u>5,089</u>	<u>156,207</u>	<u>155,098</u>
(虧絀)／權益及負債					
(虧絀)／權益					
股本	23(a)	—	—	8	8
其他儲備	24	—	—	112,798	112,798
累計虧損		<u>(7,569)</u>	<u>(12,321)</u>	<u>(30,951)</u>	<u>(35,225)</u>
總(虧絀)／權益		<u>(7,569)</u>	<u>(12,321)</u>	<u>81,855</u>	<u>77,581</u>
流動負債					
應付附屬公司款項	31	11,557	15,188	4,360	5,343
其他應付款項及應計費用	28	1,110	2,222	4,350	5,218
按公平值計入損益的金融負債	21(b)	—	—	65,642	66,956
負債總額		<u>12,667</u>	<u>17,410</u>	<u>74,352</u>	<u>77,517</u>
總(虧絀)／權益及負債		<u>5,098</u>	<u>5,089</u>	<u>156,207</u>	<u>155,098</u>

附錄一

會計師報告

綜合權益變動表

	附註	貴公司擁有人應佔					非控股權益 人民幣千元	總權益 人民幣千元
		股本	合併資本	其他儲備	保留盈利	總計		
		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		
於二零一九年一月一日的結餘		—	11,778	48,533	21,038	81,349	310	81,659
全面收益／(虧損)								
年內溢利／(虧損)		—	—	—	46,627	46,627	(947)	45,680
全面收益／(虧損)總額		—	—	—	46,627	46,627	(947)	45,680
與擁有人(以擁有人身份)的交易								
轉撥至法定儲備	24	—	—	6,404	(6,404)	—	—	—
與擁有人(以擁有人身份)的交易總額		—	—	6,404	(6,404)	—	—	—
於二零一九年十二月三十一日的結餘		—	11,778	54,937	61,261	127,976	(637)	127,339
於二零二零年一月一日的結餘		—	11,778	54,937	61,261	127,976	(637)	127,339
全面收益／(虧損)								
年內溢利／(虧損)		—	—	—	41,498	41,498	(772)	40,726
全面收益／(虧損)總額		—	—	—	41,498	41,498	(772)	40,726
與擁有人(以擁有人身份)的交易								
轉撥至法定儲備	24	—	—	7,202	(7,202)	—	—	—
股息	13	—	—	—	(20,000)	(20,000)	—	(20,000)
與擁有人(以擁有人身份)的交易總額		—	—	7,202	(27,202)	(20,000)	—	(20,000)
於二零二零年十二月三十一日的結餘		—	11,778	62,139	75,557	149,474	(1,409)	148,065

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。

附錄一

會計師報告

	附註	貴公司擁有人應佔					非控股權益 人民幣千元	總權益 人民幣千元
		股本	合併資本	其他儲備	保留盈利	總計		
		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		
於二零二一年一月一日的結餘		—	11,778	62,139	75,557	149,474	(1,409)	148,065
全面收益／(虧損)								
年內溢利／(虧損)		—	—	—	39,986	39,986	(596)	39,390
全面收益／(虧損)總額		—	—	—	39,986	39,986	(596)	39,390
與擁有人(以擁有人身份)的交易								
根據重組發行股份	23(a)	8	—	—	—	8	—	8
轉撥至法定儲備	24	—	—	5,914	(5,914)	—	—	—
根據重組將合併資本及資本儲備重新分類至其他儲備	23(b)	—	(11,778)	11,778	—	—	—	—
收購一間附屬公司的非控股權益	24	—	—	(276)	—	(276)	126	(150)
股息	13	—	—	—	(80,000)	(80,000)	—	(80,000)
與擁有人(以擁有人身份)的交易總額		8	(11,778)	17,416	(85,914)	(80,268)	126	(80,142)
於二零二一年十二月三十一日的結餘		8	—	79,555	29,629	109,192	(1,879)	107,313
於二零二二年一月一日的結餘		8	—	79,555	29,629	109,192	(1,879)	107,313
全面收益／(虧損)								
期內溢利／(虧損)		—	—	—	20,374	20,374	(48)	20,326
全面收益／(虧損)總額		—	—	—	20,374	20,374	(48)	20,326
與擁有人(以擁有人身份)的交易								
收購一間附屬公司的非控股權益	24	—	—	(2,103)	—	(2,103)	1,063	(1,040)
與擁有人(以擁有人身份)的交易總額		—	—	(2,103)	—	(2,103)	1,063	(1,040)
於二零二二年六月三十日的結餘		8	—	77,452	50,003	127,463	(864)	126,599

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。

附錄一

會計師報告

	附註	貴公司擁有人應佔					非控股權益 人民幣千元	總權益 人民幣千元
		股本 人民幣千元	合併資本 人民幣千元	其他儲備 人民幣千元	保留盈利 人民幣千元	總計 人民幣千元		
(未經審核)								
於二零二一年一月一日的結餘		—	11,778	62,139	75,557	149,474	(1,409)	148,065
全面收益／(虧損)								
期內溢利／(虧損)		—	—	—	7,404	7,404	(375)	7,029
全面收益／(虧損)總額		—	—	—	7,404	7,404	(375)	7,029
與擁有人(以擁有人身份)的交易								
根據重組發行股份	23(a)	8	—	—	—	8	—	8
根據重組將合併資本及資本儲備重新 分類至其他儲備	23(b)	—	(11,778)	11,778	—	—	—	—
收購一間附屬公司的非控股權益	24	—	—	(276)	—	(276)	126	(150)
股息	13	—	—	—	(80,000)	(80,000)	—	(80,000)
與擁有人(以擁有人身份)的交易總額		8	(11,778)	11,502	(80,000)	(80,268)	126	(80,142)
於二零二一年六月三十日的結餘		8	—	73,641	2,961	76,610	(1,658)	74,952

附錄一

會計師報告

綜合現金流量表

	附註	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
經營活動所得現金流量						
經營所得現金	29(a)	94,840	83,938	70,000	5,174	14,950
已收利息	10	1,221	1,013	1,478	562	1,067
已付所得稅		(5,428)	(7,236)	(3,647)	(3,445)	(4,182)
經營活動所得現金淨額		90,633	77,715	67,831	2,291	11,835
投資活動所得現金流量						
購買物業、廠房及設備	14	(923)	(2,065)	(4,618)	(1,664)	(2,504)
購買無形資產		(13,570)	(23,622)	(19,500)	(8,453)	(6,514)
購買按公平值計入損益的金融資產	21(a)	(55,500)	(104,709)	(111,500)	(74,600)	(19,800)
出售按公平值計入損益的金融資產 所得款項	21(a)	65,826	104,044	112,984	59,810	19,845
墊款予股東	31	(1,015)	—	—	—	—
股東還款	31	1,064	72	48	48	—
墊款予關聯方	31	(300)	(4,000)	—	—	—
關聯方還款	31	72	96	4,100	4,052	36
(增加短期存款所付款項) / 出售短期存款所得款項		(2)	5	2	2	83
投資活動所用現金淨額		(4,348)	(30,179)	(18,484)	(20,805)	(8,854)
融資活動所得現金流量						
根據重組發行股份		—	—	8	8	—
發行按公平值計入損益的 金融負債	21(b)/ 29(c)	—	—	64,163	64,163	—
支付[編纂]開支		[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
支付租賃負債本金部分	29(c)	(2,654)	(2,392)	(4,151)	(1,240)	(2,746)
已付利息	29(c)	(195)	(172)	(437)	(79)	(349)
已付股息	29(c)	(8,000)	(20,000)	(80,000)	(80,000)	—
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/期初現金及現金等價物	22	69,051	145,032	163,723	163,723	188,410
匯兌差異		1,708	(5,671)	(1,334)	(692)	1,367
年/期末現金及現金等價物	22	145,032	163,723	188,410	124,776	188,493

歷史財務資料附註

1 一般資料、重組及呈列基準

1.1 一般資料

望塵科技控股有限公司（「貴公司」）於二零一八年六月十二日在開曼群島根據開曼群島公司法（經修訂）註冊成立為獲豁免有限公司。貴公司的註冊辦事處地址為PO Box 309, Ugland House, Grand Cayman, KY1-1104, Cayman Islands。

貴公司為投資控股公司，其附屬公司（統稱「貴集團」）主要於中華人民共和國（「中國」）從事手機運動遊戲開發、發行及運營（「**[編纂]**業務」）。

1.2 貴集團重組

重組（定義見下文）前，**[編纂]**業務主要由深圳市望塵科技有限公司（「**望塵科技**」）及其附屬公司經營，而其中望塵科技分別實際持有望塵體育科技有限公司（「**望塵香港**」）、深圳市莫及科技有限公司（「**莫及科技**」）及深圳市創真視界科技有限公司（「**創真視界**」）的100%、100%及60%股權。望塵科技及莫及科技於下文統稱為「中國經營實體」。

為籌備 貴公司股份在香港聯合交易所有限公司主板**[編纂]**（「**[編纂]**」），貴集團進行了一次集團重組（「**重組**」），主要涉及以下關鍵步驟：

(1) 貴公司註冊成立

於二零一八年六月十二日，貴公司於開曼群島註冊成立為有限公司，法定股本為380,000港元，分為38,000,000股每股0.01港元的普通股，其中一股股份已按面值發行及配發予初始認購人。同日，該一股股份已按面值轉讓予Great Shine（定義見下文）。於二零一八年六月二十日，向Great Shine Holding Limited（「**Great Shine**」）按面值發行及配發9,999股股份及分別向High Triumph Holding Limited（「**High Triumph**」）、Neo Honour Holding Limited（「**Neo Honour**」）、Joyful Treasure Holding Limited（「**Joyful Treasure**」）及Mighty Yellow Holding Limited（「**Mighty Yellow**」）按面值發行及配發10,000股股份。貴公司當時由Great Shine、High Triumph、Neo Honour、Joyful Treasure及Mighty Yellow各擁有20%。

於二零二零年十一月二十六日，貴公司購回並註銷Joyful Treasure持有的10,000股股份，代價為100港元。

(2) 其他離岸控股公司註冊成立

於二零一八年七月四日，Gala Technology International Limited (「Gala Technology (BVI)」) 於英屬維爾京群島 (「英屬維爾京群島」) 註冊成立為有限公司，作為 貴公司的全資附屬公司。

於二零一八年八月六日，望塵科技(香港)有限公司 (「望塵科技(香港)」) 於香港註冊成立為有限公司，作為Gala Technology (BVI)的全資附屬公司。

(3) 外商獨資企業成立

於二零一九年七月三十日，深圳市望塵莫及科技有限公司 (「深圳望塵莫及」或「外商獨資企業」) 於中國註冊成立為有限公司，作為望塵科技(香港)的全資附屬公司。

(4) 轉讓創真視界、英諾瑞爾及望塵香港之股權

於二零一九年十二月十日， 貴集團完成將創真視界60%股權從望塵科技轉讓予外商獨資企業，總代價為人民幣2元。

於二零一九年十二月十二日， 貴集團完成將深圳英諾瑞爾科技合夥企業(有限合夥) (「英諾瑞爾」) 1%股權從莫及科技轉讓予外商獨資企業，總代價為人民幣2元。

於二零二一年五月六日， 貴集團完成將望塵香港100%股權從望塵科技轉讓予Gala Technology (BVI)，代價為人民幣3,155,880元。望塵香港成為Gala Technology (BVI)的全資附屬公司。

(5) 訂立合約安排

於二零二一年五月十三日，外商獨資企業與望塵科技及其登記股東訂立多項協議 (「合約安排」)，據此，外商獨資企業因為在中國經營實體的投資而承擔可變回報的風險或享有可變回報權益，且能通過其對中國經營實體的權力影響該等回報，故控制該等中國經營實體。關於合約安排的進一步詳情，請參閱附註2.2(a)。

於二零二一年五月十四日， 貴公司向望塵科技實益擁有人的離岸投資實體發行及配發合共960,000股股份，以於 貴公司層面反映彼等於望塵科技的原有實益持股。

完成重組後， 貴公司成為 貴集團旗下公司的控股公司。

附錄一

會計師報告

完成重組後及於本報告日期， 貴公司於以下附屬公司擁有直接或間接權益：

附屬公司名稱	註冊成立地點 及日期	已發行及 繳足股本詳情	於以下日期持有的股權				本報告日期	主要活動	附註
			十二月三十一日		六月三十日				
			二零一九年	二零二零年	二零二一年	二零二二年			
貴公司直接持有									
Gala Technology International Limited	英屬維爾京群島， 二零一八年 七月四日	10,000港元	100%	100%	100%	100%	100%	投資控股	(a)
貴公司間接持有									
望塵體育科技有限公司	香港，二零一二年 四月十七日	10,000港元	100%	100%	100%	100%	100%	手機運動遊戲開發、發行 及運營	(b)
望塵科技(香港)有限公司	香港，二零一八年 八月六日	1港元	100%	100%	100%	100%	100%	投資控股	(c)
深圳市望塵莫及科技有限公司	中國，二零一九年 七月三十日	二零一九年及 二零二零年： 人民幣10,000,000元 二零二一年及 二零二二年： 人民幣42,000,000元	100%	100%	100%	100%	100%	二零一九年及 二零二零年： 投資控股 二零二一年及 二零二二年： 技術支援、諮詢及其他 服務	(f)
深圳市望塵科技有限公司	中國，二零一三年 十二月二十日	人民幣11,777,778元	100%	100%	100%	100%	100%	手機運動遊戲開發、發行 及運營	(d), (e)
深圳市莫及科技有限公司	中國，二零一六年 七月八日	人民幣1,000,000元	100%	100%	100%	100%	100%	手機運動遊戲開發、發行 及運營	(a), (d)
深圳市創真視界科技有限公司	中國，二零一六年 十二月二十一日	人民幣5,000,000元	60%	60%	63%	84%	84%	研究、實驗及開發	(a), (g)

附註：

- (a) 由於所在地區之相關法規及規例並無法定審核要求，該等公司並無編製經審核財務報表。
- (b) 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的法定財務報表由宏遠會計師事務所有限公司審核。
- (c) 由二零一八年八月六日至二零一九年十二月三十一日止期間及截至二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度的法定財務報表由宏遠會計師事務所有限公司審核。

- (d) 貴集團於該等附屬公司的股權中並無合法所有權。然而，根據望塵科技、其登記股東及外商獨資企業之間簽訂的合約安排，貴集團因為在該等實體的投資而承擔可變回報的風險或享有可變回報權益，且能通過其對該等實體的權力影響該等回報，故控制該等實體。此外，合約安排亦將該等實體的風險及回報轉移至貴集團。因此，該等實體被列為貴集團的併表附屬公司。
- (e) 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的法定財務報表由深圳華碩會計師事務所(普通合夥)審核。
- (f) 截至二零一九年及二零二零年十二月三十一日止年度，由於所在地區之相關法規及規例並無法定審核要求，該公司並無編製經審核財務報表。截至二零二一年十二月三十一日止年度的法定財務報表由深圳華碩會計師事務所(普通合夥)審核。
- (g) 於二零二二年一月六日，非控股權益將創真視界的21%股權轉讓予外商獨資企業。因此，貴集團在創真視界的股權已增加至84%。

1.3 呈列基準

緊接重組前及緊隨重組後，[編纂]業務由望塵科技及其附屬公司經營。根據重組，[編纂]業務轉讓予並由貴公司最終控制。貴公司及在重組期間新成立的中間控股公司於重組前沒有參與任何其他業務，且其經營不符合業務的定義。重組僅為[編纂]業務的資本重組，有關業務的管理並無改變，而[編纂]業務的最終擁有人相同。因此，重組產生的貴集團被視為透過貴公司經營的[編纂]業務的延續，目前組成貴集團的公司的歷史財務資料於所有呈報期間均使用[編纂]業務的相應賬面值呈報。

目前組成貴集團的附屬公司之公司間交易、結餘及未變現交易損益於綜合入賬後抵銷。

2 重大會計政策概要

以下載列編製歷史財務資料所應用的主要會計政策。除另有指明外，該等政策已貫徹應用於整個往績期間。

2.1 編製基準

歷史財務資料乃根據香港會計師公會頒佈的所有適用香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)編製。除按公平值計入損益的金融資產及按公平值計入損益的金融負債按公平值計量外，歷史財務資料已根據歷史成本法編製。

編製符合香港財務報告準則的歷史財務資料需要運用若干關鍵會計估計。管理層在應用貴集團的會計政策過程中亦需要作出判斷。涉及更高層次判斷或複雜性較高的範疇或其假設及估計對歷史財務資料而言屬重要的範疇披露於附註4。

附錄一

會計師報告

於二零二二年一月一日及之前開始的財政年度強制生效的所有新準則、準則修訂及詮釋亦於整個往績期間貫徹應用於 貴集團。

尚未採納的新準則、現有準則之修訂及詮釋

多項新準則、準則修訂及詮釋自二零二二年一月一日之後開始的年度期間生效，但尚未用於編製歷史財務資料。預計上述情況不會對 貴集團的歷史財務資料產生重大影響。

		於下列日期或之後開始 的會計期間生效
香港財務報告準則第17號	保險合約	二零二三年一月一日
香港財務報告準則第17號之修訂	香港財務報告準則第17號之修訂	二零二三年一月一日
香港詮釋第5號(2020)	香港詮釋第5號(2020)	二零二三年一月一日
	呈列財務報表 — 借款人對包含按 要求償還條款之有期貸款之分類	
香港會計準則第1號之修訂	將負債分類為流動或非流動	二零二三年一月一日
香港會計準則第12號之修訂	源自單一交易的資產及 負債的遞延稅項	二零二三年一月一日
香港會計準則第1號及香港財務報 告準則實務報告第2號之修訂	會計政策披露	二零二三年一月一日
香港會計準則第8號之修訂	會計估計的定義	二零二三年一月一日
香港財務報告準則第4號之修訂	延長採用香港財務報告準則第9號之 暫時性豁免	二零二三年一月一日
香港財務報告準則第16號之修訂	售後回租的租賃負債	二零二四年一月一日
香港會計準則第1號之修訂	將負債分類為流動或非流動	二零二四年一月一日
香港財務報告準則第10號及香港 會計準則第28號之修訂	投資者與其聯營公司或合營企業之 間的資產出售或注入	待定

貴集團已經開始評估該等新準則、現有準則之修訂及詮釋的影響。根據董事的初步評估，預計上述各項生效後不會對 貴集團的財務業績及狀況產生重大影響。

2.2 綜合原則

(a) 附屬公司

附屬公司指 貴集團對其具有控制權的所有實體。當 貴集團因為參與該實體而承擔可變回報的風險或享有可變回報的權益，並有能力透過其權力指示該實體之活動而影響此等回報時， 貴集團即控制該實體。附屬公司在控制權轉移至 貴集團之日起全面綜合入賬。附屬公司在控制權終止之日起停止綜合入賬。

除重組外， 貴集團採用收購會計法將業務合併入賬（請參閱附註2.3）。

集團內公司間交易、結餘及未變現交易收益均會抵銷。未變現虧損亦會抵銷，惟有證據顯示該交易的已轉讓資產出現減值則除外。附屬公司的會計政策已按需要作出調整，以確保與 貴集團所採納的政策一致。

附屬公司的業績及權益中的非控股權益分別於綜合全面收益表、綜合權益變動表及綜合財務狀況表中獨立列示。

重組產生的附屬公司

外商獨資企業與望塵科技及其登記股東訂立合約安排，以使外商獨資企業及 貴集團：

- 行使對中國經營實體的有效控制；
- 行使權益持有人對中國經營實體的投票權；
- 就外商獨資企業酌情提供的業務支持、技術及諮詢服務收取中國經營實體所產生的幾乎全部經濟利益回報；
- 取得不可撤銷及獨家購買權以名義對價向望塵科技的登記股東購買該公司的所有股權，惟相關政府機關要求以另一金額作為購買代價則除外，於該情況下購買代價將為有關機關所要求的金額。倘相關政府機關要求以名義金額以外的金額作為購買代價，則望塵科技登記股東將向外商獨資企業退回彼等所收取的購買代價金額。望塵科技登記股東會應外商獨資企業的要求，於外商獨資企業行使其購買權後，即時及無條件地向外商獨資企業(或其於 貴集團內的指定人士)轉讓彼等各自於望塵科技的股權；
- 自望塵科技的登記股東取得以該公司全部股權所作出的質押，以作為履行彼等(其中包括)於合約安排項下的責任的擔保；
- 貴集團並無於中國經營實體擁有任何權益。然而，由於合約安排， 貴集團有權因參與中國經營實體而享有可變回報，並能夠透過其於中國經營實體的權力影響該等回報，並被視為控制中國經營實體。因此， 貴公司將中國經營實體視為香港財務報告準則項下的間接附屬公司。

(b) 所有權權益的變動

貴集團將不會導致失去控制權的非控股權益交易視為與 貴集團權益擁有人的交易。所有權權益變動會導致控股與非控股權益賬面值之間的調整，以反映彼等於附屬公司的相對權益。非控股權益調整數額與任何已付或已收代價之間的任何差額於 貴公司擁有人應佔權益內的獨立儲備中確認。

2.3 業務合併

業務合併(重組除外)均以收購會計法入賬，而不論所收購的是為權益工具或其他資產。收購一間附屬公司所轉讓的代價包括：

- 所轉讓資產的公平值，
- 對被收購業務前擁有人產生的負債，
- 貴集團發行的股權，
- 由或然代價安排產生的任何資產或負債的公平值，及
- 任何先前存在的附屬公司股權的公平值。

除有限例外情況外，於業務合併中收購的可識別資產以及承擔的或識別負債及或然負債，初步於收購日期按公平值計量。貴集團根據個別收購基準按公平值或非控股權益應佔被收購實體可識別資產淨值的比例確認於被收購實體的任何非控股權益。

收購相關成本於產生時支銷。

以下各項：

- 所轉讓代價，
- 於被收購實體的任何非控股權益金額，及
- 任何先前於被收購實體的股權於收購日期的公平值

超出所收購可識別資產淨值的公平值時，其差額入賬為商譽。倘該等金額低於所收購業務可識別資產淨值的公平值，有關差額會直接於損益中確認為議價購買。

或然代價分類為權益或金融負債。分類為金融負債的金額隨後重新計量至公平值，而公平值變動則於損益內確認。

2.4 獨立財務報表

於附屬公司的投資按成本扣除減值入賬。成本包括投資直接應佔成本。附屬公司的業績由貴公司按已收及應收股息入賬。

倘於附屬公司的投資所產生的股息超過附屬公司於宣派股息期間的全面收益總額，或倘該等投資於獨立財務報表中的賬面值超過被投資單位淨資產(包括商譽)於綜合財務報表中的賬面值，當收到該等股息時，須對相應投資進行減值測試。

2.5 分部報告

經營分部的報告方式與向主要經營決策者提供內部報告的方式一致。負責分配資源及評估經營分部業績的主要經營決策人，已被確定為作出戰略決策的執行董事。

2.6 外幣換算

(a) 功能及呈列貨幣

計入 貴集團各實體財務報表的項目按實體經營所在主要經濟環境的貨幣（「功能貨幣」）計量。綜合財務報表以 貴公司的功能貨幣及 貴集團的呈列貨幣人民幣（「人民幣」）呈列。

(b) 交易及結餘

外幣交易按交易或（在重新計量項目時）估值日期的現行匯率換算為功能貨幣。因結算該等交易及因按年結匯率換算以外幣計值的貨幣資產及負債而產生的外匯收益及虧損一般於損益中確認。

所有外匯收益及虧損均按淨值基準於損益中呈列。

按公平值計量並以外幣計值的非貨幣性項目使用釐定公平值當日的匯率換算。按公平值列賬的資產及負債的換算差額呈報為公平值損益的一部分。例如，非貨幣性資產及負債（如按公平值計入損益的持有權益）的換算差額於損益內確認為公平值損益的一部分。

2.7 物業、廠房及設備

物業、廠房及設備均按歷史成本減折舊及減值虧損列賬。歷史成本包括收購該等項目直接應佔的開支。

其後成本僅在與該項目相關的未來經濟利益可能流入 貴集團及該項目的成本能可靠地計量的情況下，方會計入資產賬面值或確認為獨立資產（如適用）。列作獨立資產的任何部分的賬面值於重置時終止確認。所有其他維修及保養於其產生的報告期間自損益扣除。

折舊使用直線法計算，於以下估計可使用年期內分配成本（扣除其剩餘價值）：

傢俬及裝置	20%至33%
電腦及其他設備	20%至33%
租賃物業裝修	33%或於租賃期內（以較短者為準）

資產的剩餘價值及可使用年期於各報告期末審閱並於適當時作出適當調整。倘資產賬面值高於其估計可收回金額，則即時將資產賬面值撇減至其可收回金額。

出售損益按所得款項與賬面值的差額釐定。

2.8 無形資產

(a) 特許

根據 貴集團與特許授予人訂立的若干特許安排， 貴集團向特許授予人支付前期特許費，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。特許設有的可使用年期有限，按攤銷成本減累計攤銷及累計減值虧損(如有)列賬。特許於獲得之時按代價的公平值初步計量。所需代價指獲得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。

特許根據特許期於1至4年內按直線基準攤銷。該等攤銷於收益成本(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)支銷。

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。

(b) 研發開支

研究開支於產生時確認為開支。開發項目(涉及新或改良產品設計及測試)產生的成本於達成確認條件時資本化為無形資產。

該等條件包括：(1)完成該遊戲產品致使其可供使用在技術上可行；(2)管理層有意完成該遊戲產品並供使用或銷售；(3)有能力使用或銷售該遊戲產品；(4)能夠表明該遊戲產品將如何產生可能的未來經濟利益；(5)具備足夠的技術、財務及其他資源以完成開發及使用或銷售該遊戲產品；及(6)該遊戲產品於開發期間應佔的開支能可靠地計量。不符合上述條件的其他開發開支於產生時確認為開支。

先前已確認為開支的開發成本不會於後續期間確認為資產。已資本化的開發成本自該等資產可供使用之時起以直線法於其可使用年期內攤銷。

研究及開發開支主要包括 貴集團研發人員的薪金及福利。

於往績期間，所有研發開支均於損益確認，因為其不符合資本化的確認準則。

(c) 軟件

貴集團收購的軟件許可主要包括財務及運營系統軟件許可。已購買軟件按購買及應用特定軟件所招致的成本資本化。該等成本於其估計可使用年期(1至10年)內攤銷。有關無形資產可使用年期的釐定基準，為購入軟件的合約期或目前所具備的功能以及 貴集團的日常運營需要。與開發或維護電腦軟件程式有關的成本於產生時確認為開支。

2.9 非金融資產減值

當有事件或情況轉變顯示須作攤銷或折舊的資產可能無法收回賬面值，則會對其進行減值檢討。減值虧損按資產之賬面值超出其可收回金額之數額確認。可收回金額為資產公平值減出售成本及使用價值兩者間之較高者。於評估減值時，資產將按可獨立識別現金流入的最低層次分組（現金產生單位）。出現減值之非金融資產（商譽除外）將於各報告日期進行檢討以確定其減值能否撥回。

2.10 投資和其他金融資產

(a) 分類

分類取決於實體管理金融資產之業務模式及合約現金流量年期。

金融資產按以下計量類別分類：

- 隨後將按公平值計量（其變動計入其他全面收益或計入損益）的金融資產，及
- 將按攤銷成本計量的金融資產。

對於按公平值計量的資產，其盈虧將計入損益或其他全面收益。至於並非持作買賣的股本工具投資，則須視乎 貴集團有否在初步確認時不可撤銷地選擇以按公平值計入其他綜合收益的股本投資將其列賬。

僅當管理該等資產的業務模式發生變化時， 貴集團才對債權投資進行重分類。

於往績期間， 貴集團將金融資產分類為將按攤銷成本計量的金融資產及隨後將按公平值計入損益的金融資產。

(b) 確認及終止確認

常規方式購買及出售的金融資產於交易日確認。交易日是指 貴集團承諾購買或出售資產的日期。當收取金融資產現金流量的權利已到期或已轉讓，且 貴集團已經轉移了金融資產所有權上幾乎所有的風險和報酬，金融資產即終止確認。

(c) 計量

初始確認時， 貴集團按公平值計量金融資產，而就並非以公平值計入損益的金融資產而言，再加上直接歸屬於購買金融資產的交易成本。以公平值計入損益的金融資產的交易成本在綜合收益表內支銷。

債務工具的後續計量取決於 貴集團管理該項資產之商業模式和該項資產的現金流量特點。 貴集團按照以下兩種計量方式對債務工具進行分類：

攤銷成本

為收取合同現金流量而持有且其現金流量僅為支付本金和利息的資產，以攤銷成本計量。該等金融資產的利息收入按實際利率法計入其他收入。出於現金管理目的而持有的金融資產的利息收入列示為財務收入淨額。終止確認時產生的收益或虧損直接計入損益，並與兌匯損益一同列示在其他收益／(虧損)淨額中。減值虧損於損益內作為單獨項目列示(如有)。

按公平值計入損益

不符合以攤銷成本計量標準的資產或不符合按公平值計入其他全面收益標準的金融資產，按公平值計入損益。後續以公平值計入損益的債務投資的損益，需在損益中確認，並在其發生期間於其他收益／(虧損)淨額列示。

(d) 減值

貴集團按前瞻性基準評估其以攤銷成本列賬的債務工具的預期信貸虧損(「預期信貸虧損」)。採用的減值方法取決於信貸風險是否顯著增加。

就貿易應收款項而言， 貴集團採用香港財務報告準則第9號所允許的簡化方法，該方法規定預期存續期虧損須自應收款項初始確認起予以確認。

視乎初步確認後信貸風險是否顯著增加，以攤銷成本列賬的其他金融資產可按12個月預期信貸虧損或全期預期信貸虧損計量減值。倘以攤銷成本列賬的金融資產的信貸風險自初步確認後大幅增加，則按全期預期信貸虧損計量減值。

2.11 抵銷金融工具

當 貴集團目前有法定可強制執行權力抵銷已確認金額，並有意圖按其淨額基準結清或同時變現資產和結清負債時，有關金融資產與負債可互相抵銷，並在綜合財務狀況表中呈報其淨額。 貴集團亦已作出安排，允許在某些情況下(例如破產或合約終止)抵銷不符合抵銷標準的相關款項。

2.12 貿易應收款項

貿易應收款項為在日常業務過程中就銷售遊戲內代幣或其他虛擬道具的所得款項而應收發行及支付渠道的款項。倘若貿易應收款項預期於一年或以內(如一般運營週期較長，則以此為準)收回，即分類為流動資產，否則，即呈列為非流動資產。

貿易應收款項初始按無條件代價金額確認，但倘包含重大融資成份，則按公平值確認。 貴集團以收取合約現金流量為目的持有貿易應收款項，因此，其後採用實際利率法按攤銷成本計量。

2.13 現金及現金等價物

於綜合現金流量表中，現金及現金等價物包括手頭現金及原到期日為3個月或以下的銀行活期存款。

2.14 股本

普通股歸類為權益。發行新股份直接應佔的增量成本在權益內列為所得款項(除稅)的扣減。

2.15 貿易及其他應付款項

貿易應付款項是在日常業務過程中向供應商取得貨品或服務而須向供應商付款的義務。須於一年或以內(如一般運營週期較長，則以此為準)支付的貿易應付款項分類為流動負債，否則將呈列為非流動負債。

貿易及其他應付款項初步按公平值確認，其後採用實際利率法按攤銷成本計量。

2.16 合約負債及合約成本

合約負債主要包括銷售手機遊戲內代幣及虛擬道具之未攤銷收益(貴集團仍需履行暗含的提供責任)及將於滿足所有收益確認標準時確認為收益。

獲得合約的增量成本，包括分銷及支付渠道收取的未攤銷佣金以及與發行商分享的未攤銷收益)，倘預計可收回，則予以資本化。資本化的合約成本按照與資產相關商品或服務的轉移模式一致的系統進行攤銷。

2.17 即期及遞延所得稅

期內所得稅開支或抵免為根據各司法權區所得稅率計算的應付稅款，並按暫時性差異及未用稅項虧損產生之遞延稅項資產及負債變動進行調整。即期及遞延稅項於損益中確認，惟於其他綜合收益或直接於權益確認的有關項目除外。在此情況下，稅項亦分別於其他綜合收益或直接於權益中確認。

(a) 即期所得稅

當期所得稅支出根據貴公司及其附屬公司及聯營公司運營所在及產生應課稅收入的國家於報告期末已頒佈或實質頒佈的稅務法例計算。管理層就適用稅務法例受詮釋所規限的情況定期評估報稅表中呈報的狀況，並考慮稅務機關是否有可能不接受不明確的稅務處理。貴集團根據最可能的金額或預期價值計算其稅收餘額，具體取決於有何方法可更好地預測不確定性的解決方案。

(b) 遞延所得稅

遞延所得稅利用負債法按資產和負債稅基與資產及負債在綜合財務狀況表中的賬面值之間的全數暫時性差額計提撥備。然而，若遞延稅項負債來自對商譽的初始確認，則不予以確認，若遞延所得稅來自在業務合併以外的交易中對資產或負債的初始確認，而於交易時不會影響會計及應課稅溢利或虧損，並且不產生相等的應課稅及可扣稅的暫時性差額，亦不予以確認。遞延所得稅採用在報告期末前已頒佈或實質上已頒佈，並於相關的遞延所得稅資產變現或遞延所得稅負債結算時預期將會適用的稅率(及法例)釐定。

僅在可能有未來應課稅款項可用於抵銷暫時性差額的情況下，方確認遞延稅項資產。

倘 貴公司能控制撥回暫時性差額的時間且該等差額不大可能於可見將來撥回，則投資海外業務的賬面值與稅基之間的暫時性差額不會確認遞延稅項負債及資產。

(c) 抵銷

倘有可依法強制執行的權利將即期稅項資產及負債抵銷，而遞延稅項結餘涉及同一稅務機關，則可將遞延稅項資產及負債抵銷。倘實體有可依法強制執行的權利來抵銷並有意同時按淨額基準結算或變現資產及清償負債，即可抵銷即期稅項資產與稅項負債。

2.18 僱員福利

(a) 僱員休假權利

僱員年假權利於其應計予僱員時確認。已就直至結算日僱員所提供服務產生之估計年假責任作出撥備(倘適用)。

僱員病假及產假權利概不會於休假時間前確認。

(b) 界定供款計劃

貴集團於中國註冊成立之公司每月根據僱員工資之特定百分比向中國有關政府機關管理之界定供款退休福利計劃及其他界定供款社會保障計劃作出供款。政府機關承諾根據該等計劃承擔應付所有現有及未來退休僱員之退休福利責任及其他社會保障，而且 貴集團並無供款以外的任何其他義務。該等計劃之供款為應計費用。該等計劃之資產乃由政府機關持有及管理並獨立於 貴集團之資產。

2.19 以股份為基礎之付款

貴集團擁有各類以股權結算以股份為基礎的酬金，據此，實體接受來自僱員的服務，作為貴集團權益工具的代價。已接受的僱員服務(以交換獲授權益工具)的公平值確認為開支。支銷總額乃經參考已授出的權益工具的公平值予以釐定：

- 包括任何市場表現條件；
- 不包括任何服務及非市場表現歸屬條件之影響；及
- 包括任何不可歸屬條件之影響。

有關預期歸屬之權益工具數目的假設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，貴集團修訂對預期按非市場化歸屬條件歸屬的購股權數量的估計，並於損益中確認修訂估計的影響(如有)，並對權益進行相應調整。

2.20 撥備

當貴集團因過往的事件而產生現有的法定或推定債務；很可能需要有資源的流出以結算債務；及金額已被可靠估計時，確認撥備。貴集團不會就未來營業虧損確認撥備。

如有多項類似債務，則會透過考慮整體的債務類別釐定結算時將需要資源流出的可能性。即使同一債務類別所包含的任何一個項目相關的資源流出的可能性極低，仍須確認撥備。

撥備採用稅前利率按照結算有關債務需要的預期支出現值計量，該利率反映當時市場對金錢時間值和有關債務特定風險的評估。隨著時間過去而增加的撥備確認為利息開支。

2.21 按公平值計入損益的金融負債

貴集團指定可換股債券(附註21(b))為按公平值計入損益的金融負債，最初按公平值確認。任何直接應佔交易成本都在損益中確認。在初始確認後，與貴公司自身信貸風險有關的公平值變動部分在其他全面收益中確認。在其他全面收益入賬的信貸風險相關金額不在損益中回收，而是在變現時轉入保留盈利。與市場風險有關的公平值變動在損益中確認。

2.22 收益確認

收益於商品或服務的控制權轉讓予客戶時確認。根據合約條款及適用於合約的法律，商品及服務的控制權可能隨著時間的推移或於某個時間點轉讓。

遊戲收益

貴集團為一間手機運動遊戲開發商、發行商及運營商。貴集團自主開發的遊戲的收益主要來自各項安排，包括貴集團透過其平台或第三方發行渠道(「發行渠道」)發行的遊戲，以及各項遊戲發行安排下其他第三方遊戲發行商(「發行商」)發行的遊戲。

(a) 貴集團發行網絡遊戲的收益

貴集團發佈的手機遊戲以免費遊戲模式經營，遊戲玩家可免費下載遊戲，並通過支付渠道（比如各種移動運營商及第三方互聯網支付系統，統稱「支付渠道」，發行渠道及支付渠道統稱「平台」）付款購買遊戲內的虛擬道具。平台有權收取手續費，該手續費從向遊戲玩家收取的總收益中扣除減，淨額匯至 貴集團。向遊戲玩家收取的有關購買遊戲內代幣及其他虛擬道具的款項不可退還，且相關合約不可取消。

貴集團按總額確認收益，平台收取的佣金作為收益成本。鑒於 貴集團有保障並允許用戶登錄所運營遊戲的潛在責任，收益及收益成本在付費玩家（「付費玩家」）的估計遊戲時間內按比例確認。

(b) 來自發行商根據遊戲發行安排發行網絡遊戲的收益

貴集團亦向發行商授出透過發行商自身平台（包括門戶網站）或其他平台（包括安裝於手機的線上應用程序商店）發行其網絡遊戲的權利。

該等遊戲亦採用免費遊戲模式，遊戲玩家可免費玩遊戲，並付款購買遊戲內代幣或其他虛擬道具。銷售遊戲內代幣及其他虛擬道具所賺取的款項由發行商或其指定的平台收取，並由 貴集團與發行商按預定比率分佔。

貴集團負責提供遊戲產品、技術支援及升級、其他日常遊戲運營及擁有遊戲內虛擬道具的最終定價權，發行商僅負責發行、提供付款解決方案、客戶服務及推廣，因此安排，發行商為交易代理。

貴集團按總額確認收益，平台收取的佣金及分享給發行商的收益為收益成本。鑒於 貴集團有保障並允許用戶登錄所運營遊戲的潛在責任，收益及收益成本在付費玩家的估計遊戲時間內按比例確認。

收益確認時間

由於 貴集團為遊戲玩家的主要責任人，其確定有義務向購買虛擬道具的遊戲玩家提供持續服務，讓付費玩家在平均遊戲時間內獲得更好的遊戲體驗。因此， 貴集團在該等付費玩家的估計平均遊戲時間內按比例確認收益，從遊戲內代幣或其他虛擬道具交付到玩家賬戶且所有其他收益確認標準獲滿足的時間點開始。由於遊戲採用免費遊戲模式，且收益來自付費玩家為遊戲內虛擬道具購買遊戲點數，因此 貴集團在估計確認收益的期間時， 貴集團專注於付費玩家的遊戲期間。

為確定向相關付費玩家提供服務的時間，貴集團已釐定下列各項：

- 消耗類虛擬道具指消費後不再存在的道具，消費形式為就進行的每輪遊戲支付固定費用。付費玩家此後將不會繼續得益於虛擬道具。收益於道具被消耗及獲提供相關服務時確認(作為合約負債的解除)。
- 持久類虛擬道具指付費玩家可長時期取用及受惠的道具。收益於適用遊戲的持久類虛擬道具的平均可用時期(貴集團的最佳估計為付費玩家的平均遊戲時間(「**玩家關係期**」))按比例確認。

於**玩家關係期**，貴集團會追蹤各付費玩家的購買情況及各重要遊戲的登錄歷史記錄，以估計付費玩家的平均遊戲時間。倘推出新遊戲且僅可獲得有限期間的付費玩家數據，則貴集團會考慮其他定性因素，比如具有類似特徵的其他遊戲的付費用戶的遊戲習慣。貴集團按遊戲逐一評估**玩家關係期**。

倘貴集團無法就特定遊戲將持久類虛擬道具與消耗類虛擬道具的應佔收益加以區分，則貴集團會於**玩家關係期**內按比例確認該遊戲來自持久及消耗類虛擬道具的收益。

雖然貴集團認為基於所掌握遊戲玩家資料的估計乃屬合理，但隨著日後遊戲運行期的改變、可取得足夠的個別遊戲數據或有跡象顯示遊戲的相似特徵及付費玩家的習慣改變，則可能會於修正有關估計。倘**玩家關係期**的變化乃因有新資料顯示遊戲玩家的行為方式變化所致，有關變化造成的調整將前瞻性應用。貴集團的**玩家關係期**的任何變動可能會導致收益按與之前期間不同的基準確認，並可能導致其經營業績發生波動。

2.23 利息收入

來自按公平值計入損益的金融資產的利息收入計入損益的其他收益／(虧損)淨額。

按攤銷成本計量的金融資產的利息收入使用實際利率法計算，作為其他收入的一部分於損益內確認。

利息收入如賺取自為管理現金而持有的金融資產，則呈列為財務收入淨額。

利息收入按金融資產的賬面值總額以實際利率計算，惟後續發生信貸減值的金融資產除外。就信貸減值的金融資產而言，則按金融資產的賬面淨值(經扣除虧損撥備後)以實際利率計算。

2.24 每股盈利

(i) 每股基本盈利

每股基本盈利乃將 貴公司擁有人應佔溢利除以該財政年度已發行普通股的加權平均數計算得出。

(ii) 每股攤薄盈利

每股攤薄盈利會調整釐定每股基本盈利所使用的數字，以計及到與攤薄性潛在普通股相關的利息及其他融資成本的除所得稅後影響，以及假設所有攤薄性潛在普通股轉換後的額外普通股加權平均數。

2.25 租賃

租賃於租賃資產可供 貴集團使用當日確認為使用權資產及相應負債。各租賃付款於負債與融資成本之間分配。融資成本於租期內自損益中扣除，以計算出各期間負債餘額的固定週期利率。使用權資產按資產可使用年期及租期(以較短者為準)以直線法折舊。

一項租賃產生的資產及負債初步按現值基準計量。租賃負債包括固定付款(包括實質固定付款)減去任何應收租賃優惠的現值淨額。

租賃付款使用租賃所隱含的利率(倘該利率可予釐定)或 貴集團的增量借款利率貼現。

使用權資產按成本計量，成本包括以下各項：

- 租賃負債的初步計量金額；
- 於開始日期或之前所作的任何租賃付款，減去所得的任何租賃優惠；及
- 修復成本。

與短期租賃相關的付款以直線法於損益確認為開支。短期租賃指租期為12個月或以下的租賃。

2.26 股息分派

就於報告期末或之前已宣派(即經適當授權及不再由實體酌情決定)但於報告期末並未分派的任何股息金額計提撥備。

2.27 政府補助

政府補助於有合理保證 貴集團將收到補助且能符合所有附帶條件時按公平值確認。

有關成本的政府補助將配合擬補貼的成本遞延至所需期間在損益中確認。

3 財務風險管理

3.1 財務風險因素

貴集團的活動面對各種財務風險：市場風險（包括外匯風險、現金流量利率風險及價格風險）、信貸風險及流動資金風險。貴集團的整體風險管理計劃集中於金融市場的不可預測性，並尋求儘量減低對貴集團財務表現的潛在不利影響。管理層管理及監察該等風險，以確保適時實行有效之適當措施。由於貴集團的財務架構及目前運營簡單，故管理層並無進行任何對沖活動。

(a) 市場風險

(i) 外匯風險

貴集團的外幣交易主要以美元（「美元」）、歐元（「歐元」）及港元（「港元」）計值。資產及負債大部分以人民幣、美元、歐元及港元計值，並無重大資產及負債以其他貨幣計值。貴集團因日後的商業交易以及確認以人民幣（為貴集團旗下主要運營公司的功能貨幣）以外的貨幣計值的資產及負債而面臨外幣匯率風險。於往績期間，貴集團並無對沖其外幣風險。

倘美元兌人民幣升值／貶值5%，而所有其他變數維持不變，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以及截至二零二二年六月三十日止六個月的除稅後收入將分別增加／減少約人民幣4,176,000元、人民幣2,430,000元、人民幣1,640,000元及人民幣1,708,000元，此乃由於換算以美元計值的貨幣資產淨值產生外匯收益／虧損淨值所致。

倘歐元兌人民幣升值／貶值5%，而所有其他變數維持不變，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以及截至二零二二年六月三十日止六個月的除稅後收入將分別減少／增加約人民幣567,000元、人民幣677,000元、人民幣834,000元及人民幣852,000元，此乃由於換算以歐元計值的貨幣負債淨額產生外匯虧損／收益淨值所致。

倘港幣對人民幣升值／貶值5%，而所有其他變數維持不變，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將分別增加／減少約人民幣329,000元及人民幣470,000元，此乃由於換算以港元計值的貨幣資產淨值產生外匯收益／虧損淨額所致。

倘港幣對人民幣升值／貶值5%，而所有其他變數維持不變，截至二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二二年六月三十日止六個月的除稅後收入將分別減少／增加約人民幣2,842,000元及人民幣3,173,000元，此乃由於換算以港元計值的貨幣負債淨額產生虧損／收益淨額所致。

附錄一

會計師報告

(ii) 價格風險

貴集團面臨的股票價格風險來自對理財產品(分類為按公平值計入損益的金融資產)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%，而所有其他變數維持不變，貴集團該等年度的除稅後收入將分別增加/減少約人民幣100,000元。向管理層內部報告價格風險時，採用10%的變化。於二零一九年十二月三十一日、二零二一年十二月三十一日及二零二二年六月三十日，貴集團並無面臨價格風險。

管理層不斷審查投資組合，並將貴集團的價格風險維持在可接受的水平。

(iii) 現金流量及公平值利率風險

貴集團及貴公司的收入及經營現金流量大部分不受市場利率變動影響。利率風險指金融工具的公平值或現金流量因市場利率變化而波動的风险。浮動利率的金融工具使貴集團面臨現金流量利率風險。固定利率的金融工具使貴集團面臨公平值利率風險。貴集團及貴公司均無重大計息資產或負債，銀行存款及按公平值計入損益的金融負債除外，該等項目按固定利率計息。

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，倘所有計息短期銀行存款及現金及現金等價物的利率上升/下降50個基點，而所有其他結餘維持不變，貴集團於該年度的溢利及權益將減少分別增加/減少人民幣726,000元、人民幣819,000元、人民幣942,000元及人民幣942,000元，此乃由於銀行存款將會賺取更多/更少利息收入。

(b) 信貸風險

信貸風險來自短期銀行存款(附註22)、現金及現金等價物(附註22)、以攤銷成本計量的債務工具的合約現金流量(附註18、19、20及31)以及按公平值計入損益的金融資產(附註21)。

短期銀行存款、現金及現金等價物、以攤銷成本計量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指的賬面值為貴集團於金融資產方面的最大信貸風險。

(i) 風險管理

信貸風險以組別為單位進行管理。為管理該風險，銀行存款及按公平值計入損益的金融資產主要存放於知名金融機構。

對於貿易應收款項，管理層根據歷史結算記錄及過往經驗對應收款項的可收回性進行定期共同及個別評估。各報告期結束時的貿易應收款項為與貴集團合作的第三方平台及發行商的應付款項。倘與獨立第三方平台及發行商的戰略關係被終止或縮減；或第三方平台及發行商改變合作安排；或彼等在支付貴集團方面遇到財務困難，貴集團相應的貿易應收款項在可收回性方面可能受到不利影響。

附錄一

會計師報告

為了管理該風險，貴集團與第三方平台及發行商保持頻繁溝通，以確保有效的信貸控制。鑒於與第三方平台及發行商的合作歷史且其應付款項具良好收回記錄，貴公司董事認為，貴集團應收第三方平台及發行商的未償還貿易應收款項餘額的內在信貸風險較低。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，管理層認為按攤銷成本計量的債務工具的合約現金流量的信貸風險較低，因為對手方有較強的能力在短期內履行其合約現金流量責任。

管理層認為，考慮該等實體的財務狀況、過往違約記錄及還款模式後，應收非控制權益款項、應收股東款項及應收關聯方款項的信貸風險較低。管理層已經對該等結餘的可收回性進行評估，管理層預計不會因該等公司不履行責任而蒙受任何損失。

(ii) 金融資產減值

貴集團有以下金融資產使用預期信貸虧損模式：

- 貿易應收款項，及
- 按攤銷成本計量的其他金融資產。

儘管短期銀行存款以及現金及現金等價物亦受限於香港財務報告準則第9號的減值規定，惟已識別減值虧損並不重大。該等項目主要存放於知名金融機構。該等金融機構近期並無違約記錄。預期信貸虧損率接近於零。

貿易應收款項

貴集團應用香港財務報告準則第9號的簡化方法計量預期信貸虧損，對所有貿易應收款項計提全期預期虧損撥備。貴集團以個別及共同基準相結合的方式衡量預期信貸虧損。

按個別基準計量的預期信貸虧損

與第三方平台及發行商有關的應收款項，如有已知的財務困難或對應收款項的收取有重大疑問，將被個別評估以計提減值撥備。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，有關該等個別評估應收款項的虧損撥備結餘分別為人民幣1,356,000元、人民幣3,944,000元、人民幣3,652,000元及人民幣5,469,000元。

下表呈列個別評估的應收款項於二零一九年、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的賬面總值結餘及虧損撥備：

	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
賬面總值	1,356	3,944	3,652	5,469
虧損撥備	<u>(1,356)</u>	<u>(3,944)</u>	<u>(3,652)</u>	<u>(5,469)</u>
賬面淨值	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>

按共同基準計量的預期信貸虧損

預期信貸虧損亦可透過將餘下應收款項按共同信貸風險特徵分類進行估計，計及客戶性質及其賬齡組別後，按預期信貸虧損率用對應收款項的相關賬面總值進行共同的收回可能性評估。

預期信貸虧損率乃根據歷史信貸虧損釐定，並作出調整以反映當前及前瞻性資料，例如影響客戶結清應收款項能力的宏觀經濟因素。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，有關該等共同評估貿易應收款項結餘的虧損撥備結餘分別為人民幣209,000元、人民幣45,000元、人民幣177,000元及人民幣132,000元，對不同組別應用的預期信貸虧損率分別最多為1.7%、1.3%、1.3%及1.2%。

應收款項減值虧損於綜合全面收益表中列示為「金融資產(減值虧損淨額)／撥回減值虧損」。倘一項應收款項無法收回，則會與應收款項的撥備賬撇銷。之前已撇銷的款項如其後收回，則與相同項目相抵銷。

按攤銷成本計量的其他金融資產

對於按攤銷成本計量的其他金融資產，包括存款及其他應收款、應收非控股權益款項、應收股東款項、應收關聯方款項、短期銀行存款以及現金及現金等價物，預計信貸虧損為基於12個月的預期信貸虧損，即全期預期信貸虧損中由報告日期後12個月內可能發生的金融工具違約事件導致的部分。然而，當信貸風險自產生以來顯著增加時，有關撥備將根據全期預期信貸虧損計算。管理層已密切監察按攤銷成本計量的其他金融資產的信貸質素及可收回性，並於認為二零一九年、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的預期信貸虧損率接近零。

(c) 流動資金風險

貴集團致力保持充足現金及現金等價物。鑒於相關業務的動態性質，貴集團的財務部門通過維持充足現金及現金等價物維持資金的靈活性。

下表按各報告期末離合約到期日的餘下期間按有關到期組別分析貴集團的非衍生金融負債。表中所披露金額為合約未貼現現金流量。因為貼現影響並不重大，12個月內到期的結餘相等於其賬面結餘。

附錄一

會計師報告

貴集團

	1年以內 人民幣千元	1至2年 人民幣千元	2至5年 人民幣千元	總計 人民幣千元
於二零一九年十二月三十一日				
貿易應付款項	43,874	9,859	—	53,733
其他應付款項及應計費用(不包括 發行商墊款、應付薪金及福利、 其他應付稅項及其他)	5,184	—	—	5,184
租賃負債	<u>1,812</u>	<u>609</u>	<u>—</u>	<u>2,421</u>
	<u>50,870</u>	<u>10,468</u>	<u>—</u>	<u>61,338</u>
於二零二零年十二月三十一日				
貿易應付款項	41,333	—	—	41,333
其他應付款項及應計費用(不包括 發行商墊款、應付薪金及福利、 其他應付稅項及其他)	3,235	—	—	3,235
租賃負債	<u>2,202</u>	<u>1,344</u>	<u>177</u>	<u>3,723</u>
	<u>46,770</u>	<u>1,344</u>	<u>177</u>	<u>48,291</u>
於二零二一年十二月三十一日				
貿易應付款項	30,617	—	—	30,617
其他應付款項及應計費用(不包括 發行商墊款、應付薪金及福利、 其他應付稅項及其他)	15,645	—	—	15,645
租賃負債	<u>5,066</u>	<u>5,433</u>	<u>2,692</u>	<u>13,191</u>
	<u>51,328</u>	<u>5,433</u>	<u>2,692</u>	<u>59,453</u>
於二零二二年六月三十日				
貿易應付款項	31,982	—	—	31,982
其他應付款項及應計費用(不包括 發行商墊款、應付薪金及福利、 其他應付稅項及其他)	13,321	—	—	13,321
租賃負債	<u>7,294</u>	<u>7,234</u>	<u>996</u>	<u>15,524</u>
	<u>52,597</u>	<u>7,234</u>	<u>996</u>	<u>60,827</u>

關於可換股債券的詳情載列於附註21(b)。

附錄一

會計師報告

貴公司

	1年以內 人民幣千元	1至2年 人民幣千元	2至5年 人民幣千元	總計 人民幣千元
於二零一九年十二月三十一日				
應付附屬公司款項	11,557	—	—	11,557
其他應付款項及應計費用	<u>1,110</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>1,110</u>
	<u>12,667</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>12,667</u>
於二零二零年十二月三十一日				
應付附屬公司款項	15,188	—	—	15,188
其他應付款項及應計費用	<u>2,222</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>2,222</u>
	<u>17,410</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>17,410</u>
於二零二一年十二月三十一日				
應付附屬公司款項	4,360	—	—	4,360
其他應付款項及應計費用	<u>4,350</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>4,350</u>
	<u>8,710</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>8,710</u>
於二零二二年六月三十日				
應付附屬公司款項	5,343	—	—	5,343
其他應付款項及應計費用	<u>5,218</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>5,218</u>
	<u>10,561</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>10,561</u>

關於可換股債券的詳情載列於附註21(b)。

3.2 資本管理

貴集團管理資本之目的為保障貴集團持續經營之能力，以向股東提供回報及向其他利益相關者提供利益，以及維持最佳資本架構以減低資本成本。

為維持或調整資本架構，貴集團或會調整支付予股東之股息、給予股東之回報資本或發行新股份的金額。貴公司董事認為，貴集團的資本風險較低。

3.3 公平值估計

(a) 公平值層級

下表按公平值列賬之金融工具按計量公平值所用估值技術之輸入數據等級劃分，分析貴集團及貴公司於二零一九年、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按公平值列賬之金融工具。有關輸入數據於公平值層級內分類為以下三個等級：

- 相同資產或負債於活躍市場之報價(未經調整)(第1級)。
- 第1級所包括報價以外可直接(即價格)或間接(即由價格得出者)觀察之資產或負債輸入數據(第2級)。

附錄一

會計師報告

- 並非基於可觀察市場數據之資產或負債輸入數據(即不可觀察輸入數據)(第3級)。

下表呈列 貴集團及 貴公司於二零一九年、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按公平值計量的金融資產及負債：

貴集團

	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
資產				
按公平值計入損益的 金融資產(第2級)				
— 投資理財產品 (附註21(a))	<u>—</u>	<u>999</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
	<u>—</u>	<u>999</u>	<u>—</u>	<u>—</u>

貴集團及 貴公司

負債

按公平值計入損益的 金融負債(第3級)				
— 可換股債券 (附註21(b))	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>65,642</u>	<u>66,956</u>
	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>65,642</u>	<u>66,956</u>

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以及截至二零二二年六月三十日止六個月，第1級、第2級及第3級公平值等級分類間並無重大轉移。

貴集團按公平值計量的金融資產於二零二零年十二月三十一日使用第2級輸入數據計量公平值。貴集團及 貴公司以公平值計量的金融負債於二零二一年十二月三十一日及二零二二年六月三十日使用第3級輸入數據計量公平值。

(i) 第1級金融工具

在活躍市場買賣之金融工具(例如公開買賣的衍生工具及供買賣及出售的證券)之公平值，根據結算日之市場報價計算。貴集團所持金融資產使用之市場報價為當時買入價。有關工具計入第1級。

(ii) 第2級金融工具

未於活躍市場買賣之金融工具(例如場外衍生品)之公平值乃使用估值技術釐定。該等估值技術盡最大可能使用可觀察市場數據及盡可能不倚賴實體特定估計。倘工具公平值所需之所有重大輸入數據均可觀察，則該工具計入第2級。投資理財產品即屬此情況。

(iii) 第3級金融工具

倘一項或以上重大輸入數據並非基於可觀察市場數據，則該工具計入第3級。可換股債券即屬此情況。

(b) 釐定公平值所使用的估值技術

用於第2級及第3級金融工具估值的具體估值技術分別包括金融機構的報價及有限差分法。於往績期間，估值技術並無變動。

貴集團的財務部門設有團隊，負責為財務報告進行所需的金融工具估值(包括第3級公平值)。作為估值過程的一部分，該團隊直接向財務總監報告，如有必要，將聘請外部估值師。

可換股債券的公平值乃通過估值技術及基於報告期末現有市場條件的假設而釐定。估值模型需要加入主觀假設，包括預期波幅及無風險利率。

(c) 使用重大不可觀察輸入數據計量的公平值(第3級)

下表載列截至二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二二年六月三十日止六個月第3級金融工具的變動：

	按公平值計入 損益的 金融負債 可換股債券 (附註21(b)) 人民幣千元
於二零二一年一月一日的結餘	—
添置	64,163
於損益確認的公平值虧損	<u>1,479</u>
於二零二一年十二月三十一日及二零二二年一月一日的結餘	<u>65,642</u>
於損益確認的可換股債券延期公平值收益	(3,065)
於損益確認的公平值虧損	<u>4,379</u>
於二零二二年六月三十日的結餘	<u><u>66,956</u></u>

附錄一

會計師報告

使用重大不可觀察輸入數據(第3級)計量公平值的量化資料：

可換股債券估值於二零二一年六月二十一日(發行日期)、二零二一年十二月三十一日、二零二二年五月三十一日(延長日期)及二零二二年六月三十日使用的關鍵不可觀察假設為：

估值技術	不可觀察 輸入數據	於二零二一年 六月二十一日	於二零二一年 十二月三十一日	於二零二二年 五月三十一日	於二零二二年 六月三十日
有限差分法	無風險利率	0.1%	0.2%	1.51%	1.47%
	預期波幅	55.2%	55.2%	53.4%	53.4%

於二零二一年十二月三十一日，用於計算公平值的無風險利率及預期波幅分別為0.2%及55.2%。倘無風險利率及預期波幅分別上升及下降2%及5%，將影響損益分別減少／增加人民幣325,000元及增加／減少人民幣733,000元。無風險利率越高及預期波幅越低，公平值越低。

於二零二二年六月三十日，用於計算公平值的無風險利率及預期波幅分別為1.47%及53.4%。倘無風險利率及預期波幅分別向上升及下降2%及5%，將影響損益分別減少／增加人民幣309,000元及增加／減少人民幣791,000元。無風險利率越高及預期波幅越低，公平值越低。

4 關鍵會計估計及判斷

估計及判斷獲持續評估，並以歷過往經驗及其他因素為基準，包括於有關情況下認為屬合理之預期未來事件。

貴集團作出有關未來之估計及假設。根據定義，相應會計估計鮮少與有關實際結果一致。很可能使下個財政年度須大幅調整資產及負債賬面值的估計及假設載列如下。

(a) 玩家關係期之估計

誠如附註2.22所述，就貴集團作為主要責任人的手機遊戲而言，貴集團於估計平均玩家關係期按比例確認收益。各項遊戲之玩家關係期乃根據貴集團之最佳估計(經計及於進行評估時之所有已知及有關資料)釐定。有關估計將定期或有跡象顯示玩家關係期出現變化時進行重新評估。玩家關係期因新資料而出現變動導致之任何調整將入賬列作會計估計變動。

(b) 貿易應收款項的減值撥備

貿易應收款項的減值撥備基於有關預期虧損率的假設釐定。貴集團在作出該等假設及選擇計算減值的輸入數據時，會根據貴集團的過往經驗、現行市況及各報告期末的前瞻性估計作出判斷。有關所用關鍵假設及輸入數據的詳情，請參閱附註3.1(b)及附註18。倘該等假設及估計發生變動，評估結果可能會受到重大影響，並可能須將額外減值費用計入綜合全面收益表。

(c) 按公平值計入損益的金融負債的公平值

不在活躍市場上買賣的可換股債券(例如場外衍生品)的公平值使用估值技術釐定。貴集團使用判斷來選擇各種方法並作出假設，該等假設主要基於各個報告期末存在的市場狀況。對於不在活躍市場上買賣的按公平值計入損益的金融負債，貴集團使用有限差分法。所用假設的變動可能對該等結餘的公平值產生重大影響，從而影響貴集團的財務狀況及經營業績。

(d) 即期及遞延所得稅

貴集團須在多個司法權區繳納所得稅。於釐定全球的所得稅撥備時，須作出重大判斷。釐定多項交易及計算的最終稅款存在不確定性。貴集團會估計是否須繳納額外稅款，據此確認預計稅務審計事宜的負債。倘該等事項的最終稅務結果有別於初始入賬的款項，則該等差異將影響於作出有關釐定期間的即期及遞延稅項資產及負債。

當管理層認為可能有若干暫時差異或稅項虧損可用以抵銷未來應課稅溢利時，即會確認與該等暫時差異及稅項虧損相關的遞延稅項資產。實際應用的結果或不相同。

(e) 合約安排

貴集團通過望塵科技及其附屬公司開展業務。由於中國對[編纂]業務的外資所有權設有監管限制，貴集團並無於望塵科技擁有任何股權。董事通過評估貴集團是否有權從參與望塵科技及其附屬公司的活動中獲得可變回報，以及是否有能力通過其對望塵科技及其附屬公司的權力影響相關回報，來評估貴集團是否對望塵科技及其附屬公司擁有控制權。董事經過評估認為，貴集團因合約安排而對望塵科技及其附屬公司擁有控制權，因此，於整個往績期間或自相關註冊成立／成立日期起(以較早者為準)，望塵科技及其附屬公司的財務狀況及經營業績計入貴集團的綜合財務報表。然而，合約安排在為貴集團提供對望塵科技及其附屬公司的直接控制權方面可能不如直接法律所有權有效，而且中國法律制度帶來的不確定性可能會阻礙貴集團享有望塵科技及其附屬公司的業績、資產及負債的權利。根據法律顧問的意見，董事認為，根據適用中國法律及法規，合約安排不大可能被視為無效或失效。

5 分部資料及收益

貴集團的業務活動(具獨立財務報表)由主要經營決策人定期審閱及評估。根據有關評估，貴公司董事認為，貴集團的業務乃作為單一分部(即中國手機運動遊戲開發、發行及運營)經營及管理，故概無呈列分部資料。

附錄一

會計師報告

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以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月的收益如下：

	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
網頁及手機網絡遊戲收益					
— 隨著時間的推移	<u>378,630</u>	<u>404,745</u>	<u>459,851</u>	<u>180,974</u>	<u>294,775</u>

貴集團的遊戲玩家人數眾多，於往績期間，概無任何個別遊戲玩家的收益超過 貴集團收益的10%或以上。

貴集團主要位於中國。於往績期間，大部分收益來自中國，概無來自任何其他個別國家的收益超過 貴集團收益的10%或以上。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， 貴集團的非流動資產大部分位於中國。

6 其他收益／(虧損)淨額

	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
按公平值計入損益的金融資產的 公平值收益 (附註21(a))	526	334	485	211	45
延長按公平值計入損益的 金融負債的公平值收益 (附註21(b))	—	—	—	—	3,065
按公平值計入損益的金融負債的 公平值虧損 (附註21(b))	—	—	(1,479)	—	(4,379)
出售物業、廠房及設備的虧損	—	(7)	(748)	(26)	—
匯兌收益／(虧損)淨額	143	(5,187)	145	151	2,245
其他	—	(43)	460	397	58
	<u>669</u>	<u>(4,903)</u>	<u>(1,137)</u>	<u>733</u>	<u>1,034</u>

附錄一

會計師報告

7 其他收入

	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
政府補助 (附註a)	763	1,593	2,978	1,184	2,706
其他	199	338	341	170	888
	<u>962</u>	<u>1,931</u>	<u>3,319</u>	<u>1,354</u>	<u>3,594</u>

附註：

- (a) 該金額為從當地政府補助中收到的科技創新補貼。該等補助並無未滿足的條件或其他或然事項。貴集團並無直接受益於任何其他形式的政府援助。

8 按性質劃分的開支

	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
支付予平台的佣金費用	142,939	157,331	168,098	69,185	102,290
廣告及營銷開支	54,468	56,309	76,451	28,325	67,742
僱員福利開支 (附註9)	54,548	62,496	82,490	35,477	49,158
無形資產攤銷 (附註16)	18,504	19,253	19,416	9,730	9,012
發行商收益分成	14,764	8,129	5,682	3,215	2,244
版權費	25,690	28,611	28,481	9,541	21,143
伺服器使用開支	3,757	4,638	7,434	2,830	5,121
公用事業及辦公室開支	1,268	1,784	2,234	885	1,333
平面設計開支及配音費	1,319	849	2,383	596	1,791
使用權資產折舊 (附註15)	2,465	2,733	4,056	1,211	3,123
短期租賃開支	344	130	276	122	35
物業、廠房及設備折舊 (附註14)	1,303	1,641	1,893	834	1,106
[編纂]開支	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
其他專業服務費	1,483	676	1,803	1,104	1,313
核數師薪酬	84	101	97	58	135
差旅及酬酢開支	688	444	359	214	357
稅項及徵費	1,712	2,061	2,383	916	1,708
其他	1,590	1,638	1,815	574	1,020
收益成本、銷售及營銷開支、 一般及行政開支，以及 研發開支總額	<u>331,124</u>	<u>353,594</u>	<u>421,208</u>	<u>178,075</u>	<u>274,324</u>

附錄一

會計師報告

9 僱員福利開支

	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
工資、薪金及花紅	47,225	56,267	66,487	28,088	38,813
社保成本、住房公積金及 其他員工成本	<u>7,323</u>	<u>6,229</u>	<u>16,003</u>	<u>7,389</u>	<u>10,345</u>
	<u>54,548</u>	<u>62,496</u>	<u>82,490</u>	<u>35,477</u>	<u>49,158</u>

(a) 五名最高薪酬人士

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以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月，貴集團的五名最高薪酬人士分別包括2名、2名、2名、2名及2名董事，其薪酬反映於下文附註(b)所呈列分析中。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以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月，應付餘下3名、3名、3名、3名及3名人士之酬金如下：

	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
基本薪金	1,634	2,178	2,390	1,125	1,408
花紅	531	529	240	—	—
其他社保成本及住房福利	<u>133</u>	<u>107</u>	<u>121</u>	<u>58</u>	<u>63</u>
總計	<u>2,298</u>	<u>2,814</u>	<u>2,751</u>	<u>1,183</u>	<u>1,471</u>

薪酬介乎下列範圍內：

	人數				
	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 (未經審核)	二零二二年
零至500,000港元	—	—	—	3	—
500,001港元至1,000,000港元	3	1	—	—	3
1,000,001港元至1,500,000港元	<u>—</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>

附錄一

會計師報告

(b) 董事的福利及權益

截至二零一九年十二月三十一日止年度，各董事的薪酬載列如下：

姓名	薪金 人民幣千元	花紅 人民幣千元	社保 成本、住房 福利及其他 僱員福利 人民幣千元	總計 人民幣千元
<i>執行董事</i>				
賈小東	750	240	45	1,035
李欣	734	230	39	1,003
黃翔	<u>456</u>	<u>130</u>	<u>38</u>	<u>624</u>
總計	<u>1,940</u>	<u>600</u>	<u>122</u>	<u>2,662</u>

截至二零二零年十二月三十一日止年度，各董事的薪酬載列如下：

姓名	薪金 人民幣千元	花紅 人民幣千元	社保 成本、住房 福利及其他 僱員福利 人民幣千元	總計 人民幣千元
<i>執行董事</i>				
賈小東	806	280	45	1,131
李欣	805	162	39	1,006
黃翔	<u>512</u>	<u>140</u>	<u>43</u>	<u>695</u>
總計	<u>2,123</u>	<u>582</u>	<u>127</u>	<u>2,832</u>

截至二零二一年十二月三十一日止年度，各董事的薪酬載列如下：

姓名	薪金 人民幣千元	花紅 人民幣千元	社保 成本、住房 福利及其他 僱員福利 人民幣千元	總計 人民幣千元
<i>執行董事</i>				
賈小東	911	70	53	1,034
李欣	883	70	38	991
黃翔	<u>550</u>	<u>35</u>	<u>53</u>	<u>638</u>
總計	<u>2,344</u>	<u>175</u>	<u>144</u>	<u>2,663</u>

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。

附錄一

會計師報告

截至二零二二年六月三十日止六個月，各董事的薪酬載列如下：

姓名	薪金 人民幣千元	花紅 人民幣千元	社保 成本、住房 福利及其他 僱員福利 人民幣千元	總計 人民幣千元
<i>執行董事</i>				
賈小東	475	—	28	503
李欣	474	—	21	495
黃翔	<u>300</u>	<u>—</u>	<u>28</u>	<u>328</u>
總計	<u>1,249</u>	<u>—</u>	<u>77</u>	<u>1,326</u>

截至二零二一年六月三十日止六個月，各董事的薪酬載列如下：

姓名	薪金 人民幣千元 (未經審核)	花紅 人民幣千元 (未經審核)	社保 成本、住房 福利及其他 僱員福利 人民幣千元 (未經審核)	總計 人民幣千元 (未經審核)
<i>執行董事</i>				
賈小東	429	—	25	454
李欣	428	—	19	447
黃翔	<u>271</u>	<u>—</u>	<u>25</u>	<u>296</u>
總計	<u>1,128</u>	<u>—</u>	<u>69</u>	<u>1,197</u>

附註：

賈小東先生、黃翔先生及李欣先生於二零二一年六月二十三日獲委任為 貴公司執行董事。

詹培勛先生、梁銘樞先生及翟凱琪女士於 貴公司[編纂]後獲委任為 貴公司獨立非執行董事。於往績期間，獨立非執行董事尚未獲委任，故並無以非執行董事或獨立非執行董事身份收取任何董事薪酬。

上文所示薪酬指該等董事以 貴集團旗下公司僱員身份向 貴集團收取的薪酬。

於往績期間，概無董事放棄任何酬金。

該等董事概無以 貴公司或 貴集團旗下公司董事的身份獲支付董事袍金。

附錄一

會計師報告

於往績期間，貴公司或貴集團旗下公司概無支付任何酬金以吸引其加入貴公司或貴集團旗下公司或作為離職的補償。

(i) 董事退休福利及離職福利

於往績期間，概無董事收取或將收取任何退休福利或離職福利。

(ii) 就獲提供董事服務而向第三方提供的代價

於往績期間，貴公司並無就獲提供董事服務而向任何第三方支付代價。

(iii) 有關以董事、該等董事的受控制法團及受控制實體為受益人的貸款、準貸款及其他交易的資料

除本報告附註31披露者外，於往績期間，概無以董事、該等董事的受控制法團及受控制實體為受益人的貸款、準貸款及其他交易。

(iv) 董事於交易、安排或合約的重大權益

於往績期間，概無訂立於年終或往績期間任何時間存續有關貴集團業務的重大交易、安排及合約，而貴公司作為其中訂約方且貴公司董事於其中直接或間接擁有重大權益。

10 財務收入淨額

	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
利息收入					
— 銀行存款	1,221	1,013	1,478	562	1,067
— 利息增加	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(附註15(b))	(195)	(172)	(437)	(79)	(349)
— 利息增加	—	(440)	(300)	(300)	(148)
	<u>(195)</u>	<u>(612)</u>	<u>(737)</u>	<u>(379)</u>	<u>(497)</u>
財務收入淨額	<u>1,524</u>	<u>401</u>	<u>741</u>	<u>183</u>	<u>570</u>

11 所得稅開支／(抵免)

貴集團截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月的所得稅開支／(抵免)分析如下：

	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)
即期稅項	4,593	3,370	820	—	4,470
遞延所得稅 (附註26)	<u>259</u>	<u>696</u>	<u>1,516</u>	<u>(1,858)</u>	<u>(919)</u>
	<u>4,852</u>	<u>4,066</u>	<u>2,336</u>	<u>(1,858)</u>	<u>3,551</u>

(a) 開曼群島及英屬維爾京群島所得稅

貴公司根據開曼群島公司法於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，因此，獲豁免繳納開曼群島所得稅。根據英屬維爾京群島國際商業公司法成立的 貴集團實體獲豁免繳納英屬維爾京群島所得稅。

(b) 香港所得稅

香港利得稅乃根據應課稅溢利按16.5%稅率計算。由於有足夠的可結轉累計稅項虧損可與截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月的估計應課稅溢利相抵銷，因此並無就香港利得稅計提撥備。

(c) 中國企業所得稅(「企業所得稅」)

於往績期間， 貴集團就其中國運營的所得稅撥備，乃根據現行法例、詮釋及慣例，就應課稅溢利按稅率25%計算，惟下文所述者除外。

望塵科技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適用稅務優惠，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享有15%的寬減企業所得稅優惠稅率。截至二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月，望塵科技須按25%的企業所得稅率徵稅，相關遞延稅項的已生效稅率已相應調整。

外商獨資企業達成「前海深港現代服務業合作區企業所得稅優惠政策」的規定，其於截至二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月可享有15%的寬減企業所得稅優惠稅率。

(d) 中國預扣稅(「預扣稅」)

根據適用的中國稅務法規，於中國成立的公司就二零零八年一月一日之後獲得的溢利向外國投資者分派的股息一般須繳納10%的預扣稅。倘於香港註冊成立的外國投資者符合中國與香港訂立的避免雙重徵稅協定安排的條件及要求，相關的預扣稅率將自10%下調至5%。

附錄一

會計師報告

於往績期間，貴集團並無要求其中國附屬公司向海外投資者分派保留盈利。因此，於各報告期末並無就預扣稅產生遞延所得稅負債。

貴集團除稅前溢利的稅額與使用中國法定所得稅率產生的理論金額差異如下：

	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
除所得稅前溢利	50,532	44,792	41,726	5,171	23,877
按中國法定稅率25%計算的 稅項	12,633	11,198	10,432	1,293	5,969
以下各項的稅務影響：					
優惠所得稅率	(5,861)	(5,287)	(2,348)	87	(1,354)
適用於附屬公司的不同所得 稅率	342	390	1,564	1,117	363
研發開支超額抵扣 (附註a)	(3,905)	(4,889)	(8,264)	(4,417)	(4,010)
毋須課稅收入	(177)	(174)	(421)	(189)	(788)
不可扣稅開支 (附註b)	1,133	2,062	3,962	2,974	1,403
動用先前未確認的稅項虧損	(3)	—	—	—	—
未確認遞延所得稅的稅項 虧損	690	766	505	371	1,968
遞延稅項的稅率變動影響 (附註11(c))	—	—	(3,094)	(3,094)	—
	<u>4,852</u>	<u>4,066</u>	<u>2,336</u>	<u>(1,858)</u>	<u>3,551</u>

附註：

- (a) 根據中國國家稅務總局頒佈的相關法律及法規(自二零一八年起生效)，從事研發活動的企業釐定其於該年度的應課稅溢利時，有權申報最高為其175%的合資格研發開支列作可扣稅開支(「超額抵扣」)。貴集團於確定實體於往績期間的應課稅溢利時，已就貴集團實體申報的超額抵扣作出最佳估計。
- (b) 該金額主要指截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月的[編纂]開支。

附錄一

會計師報告

12 每股盈利

(a) 每股基本盈利

每股基本盈利乃根據 貴公司擁有人應佔溢利除以截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月已發行普通股的加權平均數計算。

就釐定截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月已發行股份的加權平均數而言，1,000,000股股份被視為於二零一八年一月一日發行，猶如 貴公司當時已註冊成立。

	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
貴公司擁有人應佔溢利 (人民幣千元)	46,627	41,498	39,986	7,404	20,374
已發行普通股的加權平均數(千股)	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
貴公司擁有人應佔每股基本盈利 (每股人民幣元)	46.6	41.5	40.0	7.4	20.4

(b) 每股基本盈利

每股基本盈利乃根據 貴公司普通權益持有人應佔溢利計算，經調整以反映 貴集團發行的潛在攤薄普通股之影響(如適用)。計算所用的普通股加權平均數為假設於所有攤薄潛在普通股被視為行使或轉換為普通股後發行的普通股加權平均數。

於二零二一年六月， 貴公司發行本金額為77,112,000港元(相當於人民幣64,163,000元)的可換股債券(附註21(b))，可換股債券的轉換功能被視為屬於或然可發行普通股。截至二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月並無發生轉換的觸發事件，因此可換股債券的轉換功能對每股盈利的計算並無攤薄影響。

以上所列示每股基本及攤薄盈利並無計及根據二零二二年十二月二十一日通過的股東決議案所建議的資本化發行的股份，因為建議資本化發行(附註34)於本報告日期尚未生效。

13 股息

貴公司自註冊成立起並無派付或宣派股息。

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以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月所披露的股息指望塵科技按股東各自的股權向彼等宣派及派付的股息。並無呈列股息率及有權收取股息的股份數量，因為有關資料對本報告而言並無意義。

	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
股息	—	20,000	80,000	80,000	—

附錄一

會計師報告

14 物業、廠房及設備

	電腦及 其他設備 人民幣千元	傢俬及裝置 人民幣千元	租賃物業裝修 人民幣千元	總計 人民幣千元
於二零一九年一月一日				
成本	3,310	389	1,072	4,771
累計折舊	<u>(1,647)</u>	<u>(197)</u>	<u>(434)</u>	<u>(2,278)</u>
賬面淨值	<u>1,663</u>	<u>192</u>	<u>638</u>	<u>2,493</u>
截至二零一九年 十二月三十一日止年度				
期初賬面淨值	1,663	192	638	2,493
添置	838	85	—	923
折舊 (附註8)	<u>(911)</u>	<u>(57)</u>	<u>(335)</u>	<u>(1,303)</u>
期末賬面淨值	<u>1,590</u>	<u>220</u>	<u>303</u>	<u>2,113</u>
於二零一九年十二月三十一日				
成本	4,148	474	1,072	5,694
累計折舊	<u>(2,558)</u>	<u>(254)</u>	<u>(769)</u>	<u>(3,581)</u>
賬面淨值	<u>1,590</u>	<u>220</u>	<u>303</u>	<u>2,113</u>
截至二零二零年 十二月三十一日止年度				
期初賬面淨值	1,590	220	303	2,113
添置	731	304	1,030	2,065
出售	—	—	(7)	(7)
折舊 (附註8)	<u>(1,036)</u>	<u>(151)</u>	<u>(454)</u>	<u>(1,641)</u>
期末賬面淨值	<u>1,285</u>	<u>373</u>	<u>872</u>	<u>2,530</u>
於二零二零年十二月三十一日				
成本	4,879	778	2,035	7,692
累計折舊	<u>(3,594)</u>	<u>(405)</u>	<u>(1,163)</u>	<u>(5,162)</u>
賬面淨值	<u>1,285</u>	<u>373</u>	<u>872</u>	<u>2,530</u>
截至二零二一年 十二月三十一日止年度				
期初賬面淨值	1,285	373	872	2,530
添置	1,703	463	2,452	4,618
出售	(138)	(125)	(485)	(748)
折舊 (附註8)	<u>(1,013)</u>	<u>(199)</u>	<u>(681)</u>	<u>(1,893)</u>
期末賬面淨值	<u>1,837</u>	<u>512</u>	<u>2,158</u>	<u>4,507</u>
於二零二一年十二月三十一日				
成本	3,060	732	3,160	6,952
累計折舊	<u>(1,223)</u>	<u>(220)</u>	<u>(1,002)</u>	<u>(2,445)</u>
賬面淨值	<u>1,837</u>	<u>512</u>	<u>2,158</u>	<u>4,507</u>

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。

附錄一

會計師報告

	電腦及 其他設備 人民幣千元	傢俬及裝置 人民幣千元	租賃物業裝修 人民幣千元	總計 人民幣千元
截至二零二二年				
六月三十日止六個月				
期初賬面淨值	1,837	512	2,158	4,507
添置	1,828	310	366	2,504
折舊 (附註8)	(542)	(122)	(442)	(1,106)
期末賬面淨值	3,123	700	2,082	5,905
於二零二二年六月三十日				
成本	4,855	923	2,949	8,727
累計折舊	(1,732)	(223)	(867)	(2,822)
賬面淨值	3,123	700	2,082	5,905
(未經審核)				
截至二零二一年				
六月三十日止六個月				
期初賬面淨值	1,285	373	872	2,530
添置	655	147	862	1,664
出售	(1)	(25)	—	(26)
折舊 (附註8)	(501)	(82)	(251)	(834)
期末賬面淨值	1,438	413	1,483	3,334
於二零二一年六月三十日				
成本	4,447	740	2,897	8,084
累計折舊	(3,009)	(327)	(1,414)	(4,750)
賬面淨值	1,438	413	1,483	3,334

已於綜合全面收益表中扣除的折舊開支如下：

	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
收益成本	185	227	264	111	171
銷售及營銷開支	149	200	257	111	156
一般及行政開支	118	147	161	73	80
研發開支	851	1,067	1,211	539	699
	1,303	1,641	1,893	834	1,106

附錄一

會計師報告

15 租賃

(a) 於綜合財務狀況表確認的金額

綜合財務狀況表載列與租賃有關的以下金額：

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

截至二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二二年六月三十日止六個月，使用權資產添置分別為人民幣4,163,000元、人民幣14,105,000元及人民幣5,080,000元。截至二零一九年十二月三十一日止年度及截至二零二一年六月三十日止六個月，概無使用權資產添置。

(b) 於綜合全面收益表確認的金額

綜合全面收益表載列與租賃有關的以下金額：

	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
使用權資產折舊 (附註)	<u>2,465</u>	<u>2,733</u>	<u>4,056</u>	<u>1,211</u>	<u>3,123</u>
利息開支 (計入財務收入淨額)	<u>195</u>	<u>172</u>	<u>437</u>	<u>79</u>	<u>349</u>

附錄一

會計師報告

附註：

已於綜合全面收益表中扣除的使用權資產折舊開支如下：

	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)
收益成本	350	379	566	162	483
銷售及營銷開支	281	333	550	162	442
一般及行政開支	225	244	346	106	226
研發開支	<u>1,609</u>	<u>1,777</u>	<u>2,594</u>	<u>781</u>	<u>1,972</u>
	<u>2,465</u>	<u>2,733</u>	<u>4,056</u>	<u>1,211</u>	<u>3,123</u>

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以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月，租賃的現金流出總額分別為人民幣3,193,000元、人民幣2,694,000元、人民幣4,864,000元、人民幣1,441,000元及人民幣3,130,000元，包括支付租賃負債及短期租賃的本金部分及利息部分。

(c) 貴集團的租賃活動

貴集團租賃多項物業作為辦公室。租賃合約的固定年期通常為1至3年。租賃條款乃按個別基準協商，包含各種不同的條款及條件。租賃協議並不強加任何契諾或質押作為借款用途的擔保。

貴集團已就租賃期為一年或以下的若干短期租賃應用香港財務報告準則第16號的豁免。對於適用豁免的租賃，租賃開支人民幣344,000元、人民幣130,000元、人民幣276,000元、人民幣122,000元及人民幣35,000元於截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月產生的一般及行政開支中確認為短期租賃開支。

附錄一

會計師報告

16 無形資產

	特許 人民幣千元	軟件 人民幣千元	總計 人民幣千元
於二零一九年一月一日			
成本	49,483	214	49,697
累計攤銷	<u>(33,126)</u>	<u>(15)</u>	<u>(33,141)</u>
賬面淨值	<u>16,357</u>	<u>199</u>	<u>16,556</u>
截至二零一九年十二月三十一日止年度			
期初賬面淨值	16,357	199	16,556
添置	35,862	115	35,977
攤銷 (附註8)	<u>(18,490)</u>	<u>(14)</u>	<u>(18,504)</u>
期末賬面淨值	<u>33,729</u>	<u>300</u>	<u>34,029</u>
於二零一九年十二月三十一日			
成本	85,345	329	85,674
累計攤銷	<u>(51,616)</u>	<u>(29)</u>	<u>(51,645)</u>
賬面淨值	<u>33,729</u>	<u>300</u>	<u>34,029</u>
截至二零二零年十二月三十一日止年度			
期初賬面淨值	33,729	300	34,029
添置	11,383	71	11,454
攤銷 (附註8)	<u>(19,167)</u>	<u>(86)</u>	<u>(19,253)</u>
期末賬面淨值	<u>25,945</u>	<u>285</u>	<u>26,230</u>
於二零二零年十二月三十一日			
成本	96,728	400	97,128
累計攤銷	<u>(70,783)</u>	<u>(115)</u>	<u>(70,898)</u>
賬面淨值	<u>25,945</u>	<u>285</u>	<u>26,230</u>
截至二零二一年十二月三十一日止年度			
期初賬面淨值	25,945	285	26,230
添置	8,040	164	8,204
攤銷 (附註8)	<u>(19,258)</u>	<u>(158)</u>	<u>(19,416)</u>
期末賬面淨值	<u>14,727</u>	<u>291</u>	<u>15,018</u>
於二零二一年十二月三十一日			
成本	104,768	564	105,332
累計攤銷	<u>(90,041)</u>	<u>(273)</u>	<u>(90,314)</u>
賬面淨值	<u>14,727</u>	<u>291</u>	<u>15,018</u>

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。

附錄一

會計師報告

	特許 人民幣千元	軟件 人民幣千元	總計 人民幣千元
截至二零二二年六月三十日止六個月			
期初賬面淨值	14,727	291	15,018
添置	3,920	872	4,792
攤銷 (附註8)	<u>(8,880)</u>	<u>(132)</u>	<u>(9,012)</u>
期末賬面淨值	<u>9,767</u>	<u>1,031</u>	<u>10,798</u>
於二零二二年六月三十日			
成本	108,688	1,436	110,124
累計攤銷	<u>(98,921)</u>	<u>(405)</u>	<u>(99,326)</u>
賬面淨值	<u>9,767</u>	<u>1,031</u>	<u>10,798</u>
(未經審核)			
截至二零二一年六月三十日止六個月			
期初賬面淨值	25,945	285	26,230
添置	—	61	61
攤銷 (附註8)	<u>(9,652)</u>	<u>(78)</u>	<u>(9,730)</u>
期末賬面淨值	<u>16,293</u>	<u>268</u>	<u>16,561</u>
於二零二一年六月三十日			
成本	96,728	461	97,189
累計攤銷	<u>(80,435)</u>	<u>(193)</u>	<u>(80,628)</u>
賬面淨值	<u>16,293</u>	<u>268</u>	<u>16,561</u>

已於綜合全面收益表中扣除的攤銷開支如下：

	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)
收益成本	15,176	19,100	19,258	9,652	8,880
一般及行政開支	<u>3,328</u>	<u>153</u>	<u>158</u>	<u>78</u>	<u>132</u>
	<u>18,504</u>	<u>19,253</u>	<u>19,416</u>	<u>9,730</u>	<u>9,012</u>

附錄一

會計師報告

17 按類別劃分的金融工具

貴集團

	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
綜合財務狀況表所示資產				
按公平值計入損益的金融資產：				
— 投資理財產品 (附註21(a))	—	999	—	—
按攤銷成本計量的金融資產：				
— 貿易應收款項 (附註18)	27,392	20,321	35,598	52,251
— 按金及其他應收款項(不包括 預付款項) (附註19)	1,388	570	2,233	2,399
— 應收非控股權益款項 (附註20)	1,865	1,865	1,715	675
— 應收股東款項 (附註31)	120	48	—	—
— 應收關聯方款項 (附註31)	232	4,136	36	—
— 短期存款 (附註22)	90	85	83	—
— 現金及現金等價物 (附註22)	145,032	163,723	188,410	188,493
	<u>176,119</u>	<u>191,747</u>	<u>228,075</u>	<u>243,818</u>
綜合財務狀況表所示負債				
按公平值計入損益的金融負債：				
— 可換股債券 (附註21(b))	—	—	65,642	66,956
按攤銷成本計量的金融負債：				
— 貿易應付款項 (附註27)	53,022	41,031	30,617	31,982
— 其他應付款項及應計費用(不包括 發行商墊款、應付薪金及福利 及其他應付稅項) (附註28)	5,184	3,235	15,645	13,321
— 租賃負債 (附註15)	2,337	3,566	12,388	14,722
	<u>60,543</u>	<u>47,832</u>	<u>124,292</u>	<u>126,981</u>

附錄一

會計師報告

貴公司

	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
財務狀況表所示資產				
按攤銷成本計量的金融資產：				
— 應收一間附屬公司款項 (附註31)	—	—	35,956	31,083
— 現金及現金等價物 (附註22)	—	—	11	93
	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>35,967</u>	<u>31,176</u>
財務狀況表所示負債				
按公平值計入損益的金融負債：				
— 可換股債券 (附註21(b))	—	—	65,642	66,956
按攤銷成本計量的金融負債：				
— 應付附屬公司款項 (附註31)	11,557	15,188	4,360	5,343
— 其他應付款項及應計費用 (附註28)	<u>1,110</u>	<u>2,222</u>	<u>4,350</u>	<u>5,218</u>
	<u>12,667</u>	<u>17,410</u>	<u>74,352</u>	<u>77,517</u>

18 貿易應收款項

	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
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>

(a) 貴集團授出的貿易應收款項信貸期一般為30至90天。貿易應收款項基於確認日期的賬齡分析如下：

	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
3個月內	20,920	19,607	34,398	52,389
3個月至1年	4,139	762	1,305	1,811
1年以上	<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>

附錄一

會計師報告

- (b) 貴集團應用香港財務報告準則第9號的簡化方式計量預期信貸虧損，該準則就全部貿易應收款項採用全期預期虧損撥備。為計量預期信貸虧損，與已知存在財務困難或應收款項收款存在重大疑慮的客戶有關的貿易應收款項進行個別評估以計提減值撥備，餘下貿易應收款項根據共享信貸風險特點分組。每組應收款項的未來現金流量根據歷史虧損經驗估計，並進行調整以反映當前狀況和前瞻性資料的影響。

平台於截至二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日止年度以及截至二零二一年及二零二二年六月三十日止六個月的預期虧損率高達1.7%、1.3%、1.3%、1.3%及1.2%。根據管理層的評估，在綜合全面收益表內，貴集團於截至二零一九年及二零二零年十二月三十一日止年度以及截至二零二二年六月三十日止六個月分別錄得貿易應收款項減值虧損人民幣129,000元、人民幣3,788,000元及人民幣1,772,000元，以及於截至二零二一年十二月三十一日止年度錄得貿易應收款項減值虧損撥回人民幣160,000元。

貴集團的貿易應收款項減值撥備變動如下：

	於十二月三十一日			於六月三十日	
	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)
於年／期初	1,436	1,565	3,989	3,989	3,829
減值撥備／(撥回)	129	3,788	(160)	(2)	1,772
撇銷	—	(1,364)	—	—	—
於年／期末	<u>1,565</u>	<u>3,989</u>	<u>3,829</u>	<u>3,987</u>	<u>5,601</u>

- (c) 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，貴集團的貿易應收款項以下列貨幣計值：

	於十二月三十一日			於二零二二年
	二零一九年 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
人民幣	18,708	15,389	17,607	21,010
美元	7,922	7,955	15,735	33,173
港元	<u>2,327</u>	<u>966</u>	<u>6,085</u>	<u>3,669</u>
	<u>28,957</u>	<u>24,310</u>	<u>39,427</u>	<u>57,852</u>

已減值應收款項的撥備已列入綜合全面收益表中的「金融資產減值虧損淨額／減值虧損撥回」。

- (d) 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，貿易應收款項的公平值與其賬面值相若。於各報告日期，最高信貸風險敞口為應收款項結餘淨額的賬面值。貴集團並無持有任何抵押品作擔保。

附錄一

會計師報告

19 預付款項、按金及其他應收款項

貴集團

	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
非流動資產				
按金	268	312	1,235	1,526
版權費預付款項 (附註a)	—	3,241	—	6,588
裝修成本預付款項	—	—	—	513
提供予僱員的貸款	172	116	—	362
	<u>440</u>	<u>3,669</u>	<u>1,235</u>	<u>8,989</u>
流動資產				
版權費預付款項 (附註a)	275	275	363	315
廣告及營銷開支預付款項	908	1,966	5,666	4,045
[編纂]開支預付款項	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
其他預付款項	1,000	1,071	1,481	2,086
提供予僱員的貸款	470	36	466	36
其他應收款項	478	106	532	475
	<u>8,221</u>	<u>8,535</u>	<u>15,942</u>	<u>18,073</u>

附註：

- (a) 版權費預付款項指在條款開始前支付給特許授予人的前期特許費，因為 貴集團將有權在特定期間享有在特定地區使用知識產權的非獨家權利。

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的最大信貸風險為上述各類應收款項的賬面值。 貴集團並無持有任何抵押品作為擔保。按攤銷成本計量的其他金融資產的賬面值與其公平值相若，主要以人民幣計值。

於往績期間，按金及其他應收款項的預期虧損率接近零。

貴公司

有關結餘主要指於二零一九年、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的預付[編纂]開支。

20 應收非控股權益款項

該款項為免息、無抵押及須按要求償還。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的最大信貸風險為應收非控股權益款項的賬面值。有關結餘的賬面值與其公平值相若，並以人民幣計值。該等結餘為非貿易性質。應收非控股權益款項將於[編纂]前結清。

附錄一

會計師報告

21 按公平值計入損益的金融資產／負債

(a) 按公平值計入損益的金融資產

貴集團

貴集團按公平值計入損益的金融資產主要指理財產品的投資。該等金融資產按公平值計入損益強制計量，其詳情如下。

	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
於年／期初	9,800	—	999	—
添置	55,500	104,709	111,500	19,800
出售	(65,826)	(104,044)	(112,984)	(19,845)
於損益確認的公平值變動 (附註6)	526	334	485	45
於年／期末	—	999	—	—

對英諾瑞爾的投資(附註1.1)乃作為按公平值計入損益的金融資產入賬。由於英諾瑞爾並無業務運營，管理層認為該投資的公平值在往績期間並不重大。

(b) 按公平值計入損益的金融負債

貴集團及 貴公司

於二零二一年六月十六日，貴公司、Garena Ventures Private Limited(「Garena Ventures」)、賈小東先生、黃翔先生、外商獨資企業、望塵科技、Gala Technology (BVI)、望塵科技(香港)及望塵香港訂立認購協議(「**編纂**前可換股債券認購協議」)，據此，Garena Ventures同意認購貴公司所發行本金額為77,112,000港元(相當於人民幣64,163,000元)及轉換價為每股**編纂**港元(「**轉換價**」)的可換股債券(「**編纂**前可換股債券」)，惟可就按低於轉換價的價格(並無較**編纂**範圍中位數有任何折讓)合併、分拆、**編纂**及新股發行作調整。貴公司於二零二一年六月二十一日完成向Garena Ventures發行**編纂**前可換股債券。**編纂**前可換股債券於**編纂**及**編纂**(「**合資格編纂**」)完成後可立即按轉換價自動轉換為貴公司的普通股，到期日為二零二二年六月六日(「**到期日**」)。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**後貴公司已發行股本的約**編纂**。**編纂**前可換股債券將按年利率5%的單利計息(按一年365日及過去的實際日數為基礎)，由**編纂**前可換股債券的發行日期起計，直至悉數支付於**編纂**前可換股債券到期或贖回時應付的本金額為止。如在到期日前進行轉換，則不計利息。

附錄一

會計師報告

倘預期 貴公司將不會於到期日或之前在聯交所或美國或中國的其他知名證券交易所或 Garena Ventures 批准的有關其他證券交易所[編纂]（「合資格[編纂]」），Garena Ventures 可選擇贖回[編纂]前可換股債券，或合資格[編纂]的最終每股[編纂]低於當時的實際轉換價，Garena Ventures 可全權酌情選擇(i)在前述[編纂]未於到期日或之前完成，或有關[編纂]的最終每股[編纂]低於其時的實際轉換價的情況下，要求 貴公司於到期日贖回[編纂]前可換股債券；或(ii)要求 貴公司將[編纂]前可換股債券轉換為 貴公司同等數目的新一批具最高優先地位的優先股。

倘進行合資格[編纂]的最終每股[編纂]低於其時的實際轉換價，Garena Ventures 可自行全權酌情通過向 貴公司寄發通知，以選擇於[編纂]當日或緊接當日前按當時的實際轉換價將尚未行使的[編纂]前可換股債券的本金額全部或部分轉換為 貴公司將發行的已繳足股份，惟須遵守[編纂]前可換股債券認購協議所載條件。

於二零二二年五月三十一日， 貴公司及 Garena Ventures 同意將[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，而其他條款及條件則維持不變。公平值收益人民幣3,065,000元隨後已於損益確認。

可換股債券確認為按公平值計入損益的金融負債，並按以下詳情計量。

	於二零二一年 十二月三十一日 人民幣千元	於二零二二年 六月三十日 人民幣千元
於年／期初	—	65,642
添置	64,163	—
於損益確認延長可換股債券的公平值收益	—	(3,065)
於損益確認的公平值虧損	<u>1,479</u>	<u>4,379</u>
於年／期末	<u>65,642</u>	<u>66,956</u>

附錄一

會計師報告

22 現金及銀行結餘

(a) 現金及現金等價物

貴集團

	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
銀行及手頭現金	<u>145,032</u>	<u>163,723</u>	<u>188,410</u>	<u>188,493</u>

貴公司

	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
銀行及手頭現金	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>11</u>	<u>93</u>

(b) 短期銀行存款

	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
短期銀行存款	<u>90</u>	<u>85</u>	<u>83</u>	<u>—</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，已存放短期銀行存款以獲取企業信貸融資100,000港元。

於二零二二年六月三十日，貴集團並無任何短期銀行存款。

於二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日，短期銀行存款指貴集團原到期日超過三個月但少於一年且以港元計值的銀行存款。於二零一九年、二零二零年及二零二一年十二月三十一日，短期銀行存款的實際年利率分別為0.40%、0.25%及0.15%。

附錄一

會計師報告

- (c) 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，貴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 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
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以及二零二二年六月三十日，貴集團的資金分別為人民幣25,840,000元、人民幣38,033,000元、人民幣29,761,000元及人民幣28,655,000元，存放於中國境內銀行的銀行賬戶，資金匯出受外匯管制所限制。

23 股本及合併資本

(a) 股本

	股份數目	股本 人民幣
已發行：		
每股0.01港元的普通股		
於二零一九年一月一日、二零一九年十二月三十一日、 二零二零年一月一日	50,000	424
購回及註銷普通股	<u>(10,000)</u>	<u>(106)</u>
於二零二零年十二月三十一日、二零二一年一月一日	40,000	318
發行普通股	<u>960,000</u>	<u>7,833</u>
於二零二一年十二月三十一日、二零二二年一月一日及 二零二二年六月三十日	<u>1,000,000</u>	<u>8,151</u>

貴公司於二零一八年六月十二日在開曼群島註冊成立為有限公司，法定股本為38,000,000股每股0.01港元的股份。

截至二零二一年十二月三十一日止年度，作為重組的一部分，貴公司按每股0.01港元向望塵科技實益擁有人的離岸投資實體發行960,000股股份，代價為人民幣7,833元。

(b) 合併資本

截至二零一九年及二零二零年十二月三十一日止年度的合併資本及儲備指貴集團旗下公司於對銷集團內公司間交易及結餘後的合併資本及儲備。於二零二一年五月十四日，合併資本結餘人民幣11,778,000元及資本儲備人民幣44,734,000元於重組完成後重新分類至其他儲備(附註1.2)。

附錄一

會計師報告

24 其他儲備

貴集團

	資本儲備 人民幣千元	法定儲備 人民幣千元	其他儲備 人民幣千元	總計 人民幣千元
於二零一九年一月一日	44,734	3,799	—	48,533
轉撥至法定儲備 (附註a)	—	6,404	—	6,404
於二零一九年十二月三十一日	<u>44,734</u>	<u>10,203</u>	<u>—</u>	<u>54,937</u>
於二零二零年一月一日	44,734	10,203	—	54,937
轉撥至法定儲備 (附註a)	—	7,202	—	7,202
於二零二零年十二月三十一日	<u>44,734</u>	<u>17,405</u>	<u>—</u>	<u>62,139</u>
於二零二一年一月一日	44,734	17,405	—	62,139
轉撥至法定儲備 (附註a)	—	5,914	—	5,914
根據重組將合併資本及資本儲備 重新分類至其他儲備 (附註23)	(44,734)	—	56,512	11,778
收購一間附屬公司的非控股權益 (附註b)	—	—	(276)	(276)
於二零二一年十二月三十一日	<u>—</u>	<u>23,319</u>	<u>56,236</u>	<u>79,555</u>
於二零二二年一月一日	—	23,319	56,236	79,555
收購一間附屬公司的非控股權益 (附註b)	—	—	(2,103)	(2,103)
於二零二二年六月三十日	<u>—</u>	<u>23,319</u>	<u>54,133</u>	<u>77,452</u>
(未經審核)				
於二零二一年一月一日	44,734	17,405	—	62,139
根據重組將合併資本及資本儲備 重新分類至其他儲備 (附註23)	(44,734)	—	56,512	11,778
收購一間附屬公司的非控股權益 (附註b)	—	—	(276)	(276)
於二零二一年六月三十日	<u>—</u>	<u>17,405</u>	<u>56,236</u>	<u>73,641</u>

附錄一

會計師報告

附註：

(a) 法定儲備

根據《中華人民共和國公司法》及中國有限責任附屬公司組織章程細則條文規定，於抵銷以往年度累計虧損後的純利，須由該等公司先行轉撥至各自的法定盈餘公積金及任意公積金，其後方可分配予擁有人。轉撥至法定盈餘公積金的百分比為10%。撥入任意公積金的數額由該等公司的權益擁有人決定。當法定盈餘公積金結餘達到註冊資本50%時即毋須撥款。法定盈餘公積金及任意公積金可撥作企業的資本，惟餘下法定盈餘公積金不得少於註冊繳付資本的25%。

此外，根據《中華人民共和國外資企業法》及中國外商獨資附屬公司組織章程細則條文規定，抵銷自以往年度結轉的累計虧損後的純利，應由該等公司轉撥至各公積金。轉撥至公積金的純利百分比不少於純利的10%。當公積金結餘達到註冊資本50%後則毋須撥款。待取得該等公司各自董事會的批准後，公積金可用作抵銷累計虧蝕或增資。

(b) 收購一間附屬公司的非控股權益

於二零二一年六月九日，非控股權益轉讓創真視界的3%股權予外商獨資企業，其他儲備人民幣276,000元因該交易已於綜合股權變動表中確認。

於二零二二年一月六日，一名非控股權益將創真視界的21%股權轉讓予外商獨資企業，人民幣2,103,000元的其他儲備因該交易而於綜合權益變動表內確認。

貴公司

其他儲備
人民幣千元

於二零一九年一月一日、二零一九年十二月三十一日、二零二零年一月一日、 二零二零年十二月三十一日及二零二一年一月一日	—
根據重組注資	<u>112,798</u>
於二零二一年十二月三十一日、二零二二年一月一日及二零二二年六月三十日	<u><u>112,798</u></u>

附錄一

會計師報告

25 合約成本及合約負債

	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
合約成本				
平台及發行商收取的費用	8,723	11,632	13,108	14,870
合約負債				
未攤銷收益	<u>(20,541)</u>	<u>(28,934)</u>	<u>(35,853)</u>	<u>(42,823)</u>
	<u><u>(11,818)</u></u>	<u><u>(17,302)</u></u>	<u><u>(22,745)</u></u>	<u><u>(27,953)</u></u>

(a) 合約成本及負債的重大變動

合約成本主要涉及平台收取的未攤銷佣金及與發行商分成的未攤銷收益。

合約負債主要包括銷售手機遊戲的遊戲內代幣及虛擬道具所得未攤銷收益，隨著時間的推移，貴集團仍有提供的隱含義務。

於往績期間，未攤銷收益的合約負債增加乃由於銷售手機遊戲的遊戲內代幣及虛擬道具。貴集團預計將在一年或更短的時間內提供服務以履行該等合約負債的剩餘履約義務。

(b) 就合約負債確認的收益

下表列示於相應年度綜合全面收益表中確認的與所結轉合約負債有關的收益金額：

	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
確認計入年初合約負債結餘 的收益					
遊戲發行	<u>22,210</u>	<u>20,541</u>	<u>28,934</u>	<u>28,934</u>	<u>35,853</u>

(c) 自合約收購成本確認的資產

在採納香港財務報告準則第15號時，貴集團確認與平台收取佣金及與發行商分成的收益有關的合約成本，在貴集團視遊戲玩家為客戶時，該成本分別符合合約收購成本及履約成本標準，且為獲得客戶合約的增量成本。彼等被資本化為合約收購成本及履約成本，並在玩家關係期攤銷，這與相關收益的確認模式一致。貴集團並無就任何合約成本確認減值虧損。

附錄一

會計師報告

26 遞延所得稅

遞延稅項資產及遞延稅項負債分析如下：

	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
遞延稅項資產：				
— 將於超過12個月後收回	5,551	4,146	2,106	2,264
— 將於12個月內收回	<u>1,672</u>	<u>2,763</u>	<u>5,199</u>	<u>6,510</u>
	<u>7,223</u>	<u>6,909</u>	<u>7,305</u>	<u>8,774</u>
遞延稅項負債：				
— 將於超過12個月後收回	422	289	557	1,536
— 將於12個月內收回	<u>934</u>	<u>1,449</u>	<u>3,093</u>	<u>2,664</u>
	<u>1,356</u>	<u>1,738</u>	<u>3,650</u>	<u>4,200</u>

(a) 遞延稅項資產淨值

遞延所得稅資產淨值分析如下：

	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
結餘包含以下各項應估的暫時性 差額：				
合約負債	1,596	2,482	4,059	4,838
租賃負債	498	567	1,858	2,321
超額申領的廣告開支	3,543	2,767	—	—
其他	<u>1,586</u>	<u>1,093</u>	<u>1,388</u>	<u>1,615</u>
遞延稅項資產總額	7,223	6,909	7,305	8,774
抵銷遞延稅項負債	<u>(1,356)</u>	<u>(1,738)</u>	<u>(3,650)</u>	<u>(4,200)</u>
遞延稅項資產淨值	<u>5,867</u>	<u>5,171</u>	<u>3,655</u>	<u>4,574</u>

附錄一

會計師報告

遞延所得稅資產的變動(未考慮相同稅務管轄範圍內的結餘抵銷)如下：

	合約負債 人民幣千元	租賃負債 人民幣千元	超額申領的 廣告開支 人民幣千元	其他 人民幣千元	總計 人民幣千元
於二零一九年一月一日	1,415	749	3,890	1,617	7,671
於損益中確認	<u>181</u>	<u>(251)</u>	<u>(347)</u>	<u>(31)</u>	<u>(448)</u>
於二零一九年 十二月三十一日	<u>1,596</u>	<u>498</u>	<u>3,543</u>	<u>1,586</u>	<u>7,223</u>
於二零二零年一月一日	1,596	498	3,543	1,586	7,223
於損益中確認	<u>886</u>	<u>69</u>	<u>(776)</u>	<u>(493)</u>	<u>(314)</u>
於二零二零年 十二月三十一日	<u>2,482</u>	<u>567</u>	<u>2,767</u>	<u>1,093</u>	<u>6,909</u>
於二零二一年一月一日	2,482	567	2,767	1,093	6,909
於損益中確認	<u>1,577</u>	<u>1,291</u>	<u>(2,767)</u>	<u>295</u>	<u>396</u>
於二零二一年 十二月三十一日	<u>4,059</u>	<u>1,858</u>	<u>—</u>	<u>1,388</u>	<u>7,305</u>
於二零二二年一月一日	4,059	1,858	—	1,388	7,305
於損益中確認	<u>779</u>	<u>463</u>	<u>—</u>	<u>227</u>	<u>1,469</u>
於二零二二年六月三十日	<u>4,838</u>	<u>2,321</u>	<u>—</u>	<u>1,615</u>	<u>8,774</u>
(未經審核)					
於二零二一年一月一日	2,482	567	2,767	1,093	6,909
於損益中確認	<u>1,335</u>	<u>(234)</u>	<u>(1,939)</u>	<u>3,297</u>	<u>2,459</u>
於二零二一年六月三十日	<u>3,817</u>	<u>333</u>	<u>828</u>	<u>4,390</u>	<u>9,368</u>

附錄一

會計師報告

(b) 遞延稅項負債淨額

遞延所得稅負債淨額分析如下：

	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
結餘包含以下各項應估的暫時性 差額：				
合約成本	866	1,188	1,807	1,958
使用權資產	<u>490</u>	<u>550</u>	<u>1,843</u>	<u>2,242</u>
遞延稅項負債總額	1,356	1,738	3,650	4,200
抵銷遞延稅項資產	<u>(1,356)</u>	<u>(1,738)</u>	<u>(3,650)</u>	<u>(4,200)</u>
遞延稅項負債淨額	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>

遞延所得稅負債的變動(未考慮相同稅務管轄範圍內的結餘抵銷)如下：

	合約成本 人民幣千元	使用權資產 人民幣千元	總計 人民幣千元
於二零一九年一月一日	798	747	1,545
於損益中確認	<u>68</u>	<u>(257)</u>	<u>(189)</u>
於二零一九年十二月三十一日	<u>866</u>	<u>490</u>	<u>1,356</u>
於二零二零年一月一日	866	490	1,356
於損益中確認	<u>322</u>	<u>60</u>	<u>382</u>
於二零二零年十二月三十一日	<u>1,188</u>	<u>550</u>	<u>1,738</u>
於二零二一年一月一日	1,188	550	1,738
於損益中確認	<u>619</u>	<u>1,293</u>	<u>1,912</u>
於二零二一年十二月三十一日	<u>1,807</u>	<u>1,843</u>	<u>3,650</u>
於二零二二年一月一日	1,807	1,843	3,650
於損益中確認	<u>151</u>	<u>399</u>	<u>550</u>
於二零二二年六月三十日	<u>1,958</u>	<u>2,242</u>	<u>4,200</u>
(未經審核)			
於二零二一年一月一日	1,188	550	1,738
於損益中確認	<u>583</u>	<u>18</u>	<u>601</u>
於二零二一年六月三十日	<u>1,771</u>	<u>568</u>	<u>2,339</u>

附錄一

會計師報告

- (c) 遞延所得稅資產乃因應相關稅項利益有可能透過日後應課稅溢利變現而就所結轉的稅項虧損作確認。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，貴集團可結轉抵銷日後應課稅收入的未確認稅項虧損分別為人民幣10,191,000元、人民幣13,256,000元、人民幣14,969,000元及人民幣30,266,000元。稅項虧損為數人民幣10,191,000元、人民幣13,256,000元、人民幣14,969,000元及人民幣30,266,000元將於二零二二年至二零二六年屆滿。尚未確認的該等稅項虧損的潛在遞延所得稅資產將根據貴集團經營所在地的現行稅務法例及規例按實際所得稅率計算。
- (d) 根據適用中國稅務規定，於中國成立的公司向其外國投資者派付於二零零八年一月一日之後賺取的溢利所產生的股息，一般將徵收10%的預扣稅。倘若外國投資者於香港註冊成立，並符合中國與香港訂立的避免雙重課稅協定安排項下的條件及規定，相關預扣稅率將從10%降低至5%。

於往績期間，貴集團並無要求其中國附屬公司分派其保留盈利予外國投資者。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，由於貴集團可控制撥回暫時性差額的時間且暫時性差額可能不會於可預見未來撥回，故尚未就貴公司的中國附屬公司未匯盈利的應付預扣稅於綜合財務報表作出遞延所得稅負債撥備分別約人民幣8,516,000元、人民幣10,762,000元、人民幣5,945,000元及人民幣8,883,000元。

27 貿易應付款項

	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
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>

貿易應付款項主要包括應付特許授予人的特許費及版權費，以獲權利於特定時期內在特定地區使用已開發遊戲中若干足球和籃球球員的知識產權。

貿易應付款項基於確認日期的賬齡分析如下：

	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
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	—	<u>5,016</u>	<u>6,744</u>	<u>6,775</u>
	<u>53,022</u>	<u>41,031</u>	<u>30,617</u>	<u>31,982</u>

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。

附錄一

會計師報告

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，貿易應付款項的公平值與其賬面值相若。

28 其他應付款項及應計費用

貴集團

	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
應付工資及福利	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	<u>806</u>	<u>917</u>	<u>802</u>	<u>829</u>
	26,758	28,018	39,938	35,657
減：非即期部分				
其他	<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、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，該等結餘的公平值與其賬面值相若。

貴公司

	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
應計費用	<u>1,110</u>	<u>2,222</u>	<u>4,350</u>	<u>5,218</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以及二零二二年六月三十日，該等結餘的公平值與其賬面值相若。

附錄一

會計師報告

29 現金流量資料

(a) 經營所得現金

	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
除所得稅前溢利	50,532	44,792	41,726	5,171	23,877
就以下各項作出調整：					
利息開支 (附註10)	195	612	737	379	497
利息收入 (附註10)	(1,719)	(1,013)	(1,478)	(562)	(1,067)
出售物業、廠房及設備虧損 (附註6)	—	7	748	26	—
終止租賃的收益 (附註29(c))	—	(43)	(30)	—	—
按公平值計入損益的金融資 產的公平值收益 (附註6)	(526)	(334)	(485)	(211)	(45)
按公平值計入損益的金融負 債的公平值虧損 (附註6)	—	—	1,479	—	4,379
延長按公平值計入損益的金 融負債的公平值收益 (附註6)	—	—	—	—	(3,065)
物業、廠房及設備折舊 (附註14)	1,303	1,641	1,893	834	1,106
使用權資產折舊 (附註15)	2,465	2,733	4,056	1,211	3,123
金融資產減值虧損淨額/ (減值虧損撥回)	129	3,788	(160)	(2)	1,772
無形資產攤銷 (附註16)	18,504	19,253	19,416	9,730	9,012
匯兌差異	(1,903)	6,712	3,065	1,385	(282)
經營資金變動前的經營溢利	68,980	78,148	70,967	17,961	39,307
經營資金變動：					
— 貿易應收款項、預付款 項及其他應收款項	12,165	4,207	(16,808)	(13,426)	(28,625)
— 貿易及其他應付款項	14,943	(3,901)	10,398	1,068	(940)
— 合約成本	421	(2,909)	(1,476)	835	(1,762)
— 合約負債	(1,669)	8,393	6,919	(1,264)	6,970
	<u>94,840</u>	<u>83,938</u>	<u>70,000</u>	<u>5,174</u>	<u>14,950</u>

附錄一

會計師報告

(b) 出售物業、廠房及設備所得款項

於綜合現金流量表中，出售物業、廠房及設備所得款項包括：

	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
賬面淨值	—	7	748	26	—
出售物業、廠房及設備虧損	—	(7)	(748)	(26)	—
出售物業、廠房及設備所得款項	—	—	—	—	—

(c) 融資活動所產生負債的對賬

下表載列 貴集團融資活動所產生負債的變動，包括現金及非現金變動。融資活動所產生負債指現金流量已經或未來現金流量將在 貴集團綜合現金流量表中分類為融資活動所得現金流量的負債。

	租賃負債 人民幣千元	應付股息 人民幣千元	按公平值計	總計 人民幣千元
			入損益的 金融負債 人民幣千元	
於二零一九年一月一日	4,991	8,000	—	12,991
現金流量	(2,849)	(8,000)	—	(10,849)
利息開支	195	—	—	195
於二零一九年十二月三十一日	2,337	—	—	2,337
於二零二零年一月一日	2,337	—	—	2,337
現金流量	(2,564)	(20,000)	—	(22,564)
租賃添置	4,163	—	—	4,163
終止租賃 (附註)	(542)	—	—	(542)
利息開支	172	—	—	172
已宣派及批准股息	—	20,000	—	20,000
於二零二零年十二月三十一日	3,566	—	—	3,566

附錄一

會計師報告

	租賃負債 人民幣千元	應付股息 人民幣千元	按公平值計 入損益的 金融負債 人民幣千元	總計 人民幣千元
於二零二零年十二月三十一日及 二零二一年一月一日	3,566	—	—	3,566
現金流量	(4,588)	(80,000)	64,163	(20,425)
租賃添置	14,105	—	—	14,105
終止租賃 (附註)	(1,132)	—	—	(1,132)
利息開支	437	—	—	437
已宣派及批准股息	—	80,000	—	80,000
公平值虧損	—	—	1,479	1,479
於二零二一年十二月三十一日	<u>12,388</u>	<u>—</u>	<u>65,642</u>	<u>78,030</u>
於二零二一年十二月三十一日及 二零二二年一月一日	12,388	—	65,642	78,030
現金流量	(3,095)	—	—	(3,095)
租賃添置	5,080	—	—	5,080
利息開支	349	—	—	349
公平值虧損	—	—	1,314	1,314
於二零二二年六月三十日	<u>14,722</u>	<u>—</u>	<u>66,956</u>	<u>81,678</u>
(未經審核)				
於二零二零年十二月三十一日及 二零二一年一月一日	3,566	—	—	3,566
現金流量	(1,319)	(80,000)	64,163	(17,156)
利息開支	79	—	—	79
已宣派及批准股息	—	80,000	—	80,000
於二零二一年六月三十日	<u>2,326</u>	<u>—</u>	<u>64,163</u>	<u>66,489</u>

附註：

於二零二零年十二月三十一日，由於提前終止一項租賃安排而確認收益人民幣43,000元，即使用權資產人民幣499,000元與相應的租賃負債人民幣542,000元之間的差額。

於二零二一年十二月三十一日，由於提前終止一項租賃安排而確認收益人民幣30,000元，即使用權資產人民幣1,102,000元與相應的租賃負債人民幣1,132,000元之間的差額。

附錄一

會計師報告

30 租賃承擔

貴集團根據不可撤銷經營租賃協議租賃辦公室。租期為1至3年。於往績期間，貴集團貫徹應用香港財務報告準則第16號並就該等租賃(短期租賃除外)確認使用權資產。

根據不可撤銷短期經營租賃的未來最低租賃付款總額如下：

	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
不超過1年	<u>75</u>	<u>57</u>	<u>—</u>	<u>12</u>

31 關聯方交易

貴集團

貴集團與其關聯方於往績期間進行了以下重大交易。關聯方交易按貴集團與相關關聯方互相協定的條款進行。

(a) 姓名／名稱及與關聯方的關係

下列公司為於往績期間與貴集團有結餘及／或交易的貴集團關聯方。

關聯方	關係
賈小東先生	貴公司股東兼董事
黃翔先生	貴公司股東兼董事
李欣先生	貴公司股東兼董事
郭宇恒先生	貴公司高級管理人員
趙鑫先生	貴公司高級管理人員
曾科先生	貴公司高級管理人員
朱啟智先生	貴公司高級管理人員

附錄一

會計師報告

(b) 提供予股東的貸款

(i) 賈小東先生

	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
年／期初	16	16	—	—	—
已償還貸款	—	(16)	—	—	—
年／期末	<u>16</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
年／期內最高未償還 金額	<u>16</u>	<u>16</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>

(ii) 黃翔先生

	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
年／期初	30	30	—	—	—
已墊付貸款	1,000	—	—	—	—
已償還貸款	(1,000)	(30)	—	—	—
年／期末	<u>30</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
年／期內最高未償還 金額	<u>1,030</u>	<u>30</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>

(iii) 李欣先生

	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
年／期初	123	74	48	48	—
已墊付貸款	15	—	—	—	—
已償還貸款	(64)	(26)	(48)	(48)	—
年／期末	<u>74</u>	<u>48</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
年／期內最高未償還 金額	<u>138</u>	<u>74</u>	<u>48</u>	<u>48</u>	<u>—</u>

附註：

提供予股東的貸款為非貿易性質。

附錄一

會計師報告

(c) 提供予主要管理層的貸款

(i) 趙鑫先生

	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
年／期初	4	4	4	4	—
已償還貸款	—	—	(4)	(4)	—
年／期末	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
年／期內最高未償還 金額	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>—</u>

(ii) 郭宇恒先生

	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
年／期初	—	228	4,132	4,132	36
已墊付貸款	300	4,000	—	—	—
已償還貸款	(72)	(96)	(4,096)	(4,048)	(36)
年／期末	<u>228</u>	<u>4,132</u>	<u>36</u>	<u>84</u>	<u>—</u>
年／期內最高未償還 金額	<u>300</u>	<u>4,164</u>	<u>4,132</u>	<u>4,132</u>	<u>36</u>

除了截至二零一九年及二零二零年十二月三十一日止年度授予郭先生的貸款人民幣300,000元及人民幣4,000,000元分別須於三年及一年內償還外，所有提供予主要管理層及股東的貸款均為無抵押、免息及須按要求償還。該等與關聯方交易有關的結餘全部為非貿易性質，並於二零二二年六月三十日悉數結付。

附錄一

會計師報告

(d) 主要管理層薪酬

主要管理層包括執行董事及高級管理層。已付或應付主要管理層薪酬(包括董事薪酬)載列如下：

	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)
工資、薪金及花紅	4,765	6,066	5,838	2,536	3,012
其他社保成本、住房福利及其他僱員福利	246	217	303	145	160
總計	<u>5,011</u>	<u>6,283</u>	<u>6,141</u>	<u>2,681</u>	<u>3,172</u>

貴公司

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，應付附屬公司款項為非貿易性質、無抵押、免息及須按要求償還。於二零二一年十二月三十一日以及二零二二年六月三十日，應收一間附屬公司款項為非貿易性質、無抵押、免息及須按要求償還。

32 資本承擔

於報告期末已訂約但未確認為負債的重大資本開支如下：

	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
無形資產	<u>—</u>	<u>3,306</u>	<u>10,830</u>	<u>4,100</u>

33 或然事項

貴集團於二零一九年、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重大或然負債。

34 期後事項

於往績期間後，貴公司對[編纂]的[編纂]作出調整(「調整」)。因調整所產生而獲確認截至二零二二年六月三十日的[編纂]開支累計影響，將於截至二零二二年十二月三十一日止年度的綜合財務報表中確認。因此，於截至二零二二年十二月三十一日止年度，[編纂]開支的估計影響將分別於綜合全面收益表及綜合財務狀況表的預付款項、按金及其他應收款項中確認，分別為扣賬2.8百萬港元及同額進賬。

根據貴公司股東於二零二二年十二月二十一日通過的書面決議案(「決議案」)，貴公司的法定股本藉增設9,962,000,000股股份，由380,000港元(分為38,000,000股股份)增至100,000,000港元(分為10,000,000,000股股份)。此外，根據決議案，在貴公司根據全球發售發行發售股份使貴公司的股份溢價賬獲得進賬的前提下，董事獲授權將貴公司的股份溢價帳進賬額1,125,800港元資本化，將該款項用於按面值繳足112,580,000股股份，該等股份將於決議案通過之日按比例配發及發行予股東。

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。

附錄一

會計師報告

II 期後財務報表

貴公司或現時 貴集團旗下任何公司並未就二零二二年六月三十日後及直至本報告日期任何期間擬備經審核財務報表。除本報告附註13所披露者外， 貴公司或現時 貴集團旗下任何附屬公司並未就二零二二年六月三十日後的任何期間宣派股息或作出分派。

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。

附錄二

未經審核備考財務資料

本附錄所載資料並不構成本文件附錄一所載本公司申報會計師羅兵咸永道會計師事務所(香港執業會計師)發出的會計師報告的一部分，且僅作說明用途。未經審核備考財務資料應與本文件「財務資料」一節及本文件附錄一所載「會計師報告」一併閱讀。

A. 未經審核備考經調整綜合有形資產淨值報表

以下未經審核備考經調整綜合有形資產淨值報表僅供表述，乃根據上市規則第4.29條編製以說明假設[編纂]已於二零二二年六月三十日進行的影響，並基於二零二二年六月三十日的本公司權益持有人應佔經審核綜合有形資產淨值及按下文所述調整。

本未經審核備考經調整綜合有形資產淨值報表僅供說明而編製，且由於其假設性質使然，未必能反映倘[編纂]於截至二零二二年六月三十日或任何未來日期完時的本集團綜合有形資產淨值的真實狀況。

	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 ⁽¹⁾ 人民幣千元	[編纂]估計 [編纂] ⁽²⁾ 人民幣千元	於 二零二二年 六月三十日 本公司權益 持有人應佔 未經審核備 考經調整綜 合有形資產 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	港元
根據[編纂]每股[編纂]港元計算	116,665	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]
根據[編纂]股[編纂]港元計算	116,665	[編纂]	[編纂]	[編纂]	[編纂]

附錄二

未經審核備考財務資料

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的會計師報告，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127,463,000元，並按於二零二二年六月三十日的無形資產約人民幣10,798,000元調整。
- (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，已扣除本公司已付／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在綜合全面收益表中確認的約人民幣[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。
- (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**」，相近於指示性[編纂]範圍的中位數)。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，但無論如何於到期日(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]於文件日期尚未確定，故並無計及因[編纂]前可換股債券獲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[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[編纂]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、可能已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業務業績或所訂立的其他交易。

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。

附錄二

未經審核備考財務資料

[編纂]

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。

附錄二

未經審核備考財務資料

[編纂]

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。

附錄二

未經審核備考財務資料

[編纂]

本公司組織章程概要

1 組織章程大綱

本公司的組織章程大綱於二零二二年十二月二十一日獲有條件採納，當中列明(其中包括)本公司股東的責任為有限，本公司的成立宗旨並無限制，而本公司有一切權力及權限履行任何未被公司法或開曼群島任何其他法律所禁止的宗旨。

組織章程大綱於聯交所及本公司網站展示，網址載於附錄五「展示文件」一節。

2 組織章程細則

本公司的組織章程細則於二零二二年十二月二十一日獲有條件採納並包含具有以下效力的條文：

2.1 股份類別

本公司的股本包含普通股。於章程細則獲採納日期，本公司的資本為100,000,000港元，分為10,000,000,000股每股0.01港元的股份。

2.2 董事

(a) 配發及發行股份的權力

在公司法以及組織章程大綱及章程細則條文的規限下，本公司未發行的股份(無論是否構成其原有或任何已增加資本的一部分)應由董事處置，董事可按其釐定的時間、對價及條款向其釐定的人士提呈發售股份、配發股份、就此授出購股權或以其他方式處置股份。

在組織章程細則條文及本公司於股東大會可能發出的任何指示的規限下，以及在不損害任何現有股份持有人所獲賦予或任何類別股份所附有之任何特別權利的情況下，可按董事釐定的時間及對價向其釐定的人士發行帶有或附有其釐定的優先、遞延、合資格或有其他特別權利或限制(不論有關股息、投票權、歸還資本或其他方面)的任何股份。在公司法及任何股東所獲賦予或任何類別股份所附有之任何特別權利的規限下，經特別決議案批准，任何股份的發行條款可規定須將股份贖回或由本公司或股份持有人選擇贖回該等股份。

(b) 出售本公司或任何附屬公司資產的權力

管理本公司事務的權力須歸予董事，除組織章程細則明確賦予董事之權力及權限外，董事亦可行使及進行本公司可行使、進行或批准的一切權力、行動與事項，而該等權力、行動與事項並非組織章程細則或公司法明確指示或規定須由本公司於股東大會上行使或進行者，惟須受公司法及組織章程細則的條文及由本公司不時於股東大會制定而並無與有關條文或組織章程細則抵觸的任何規例規限，但如此制定的規例不得使董事在未制定有關規例時本屬有效的任何先前行動失效。

(c) 對離職的補償或付款

凡向任何董事或前任董事支付任何款項作為離職補償，或其退任的對價或與此有關的付款（並非董事按合約規定有權獲得的付款）必須事先由本公司在股東大會批准。

(d) 向董事提供的貸款

組織章程細則載有禁止向董事或其各自緊密聯繫人提供貸款的條文，其等同於公司條例所實施的限制。

(e) 購買股份的財務資助

按照所有適用法律，本公司可向本公司、其附屬公司或任何控股公司或該控股公司的任何附屬公司的董事及僱員提供財務資助，以便其可購買本公司或任何有關附屬公司或控股公司的股份。此外，在所有適用法律的規限下，本公司可就收購擬為本公司、其附屬公司、本公司任何控股公司或任何有關控股公司的任何附屬公司的僱員（包括受薪董事）的利益而持有的本公司股份或任何有關附屬公司或控股公司的股份，向受託人提供財務資助。

(f) 披露於與本公司或其任何附屬公司所訂立的合約中所擁有的權益

任何董事或擬任董事不得因其職位而失去以賣方、買方或任何其他身份與本公司訂立合約的資格，且任何有關合約或者由或代表本公司與任何人士、公司或合夥人訂立而任何董事為其股東或以其他方式於其中擁有權益的任何合約或安排亦不得因此無效。如此訂約或身為股東或在其中擁有權益的任何董事毋須僅因其董事職務或由此建立的受信關係，而向本公司說明其因任何有關合約或安排所實

附錄三

組織章程及開曼公司法概要

現的任何利潤，惟倘該董事於有關合約或安排中擁有重大權益，其必須於最早召開的董事會會議在其切實可行的情況下申報其權益性質，方式為明確地或透過一般通告指明，由於通告所指明的事實，其被視為於本公司可能訂立的任何指定類型的合約中擁有權益。

董事無權就有關其或其任何緊密聯繫人(或若上市規則要求，該董事的其他聯繫人)擁有任何重大權益的任何合約或安排或任何其他提議的任何董事決議案投票(亦不可計入與該決議案有關的法定人數內)，倘董事就此投票，其投票將不獲計算(其亦不會計入該決議案的法定人數內)，惟此項限制不適用於下列任何事項，即：

- (i) 就在本公司或其任何附屬公司的要求下或為本公司或其任何附屬公司的利益由該董事或其任何緊密聯繫人借出的款項或由其或彼等中任何人士引致或承擔的責任而向該董事或其任何緊密聯繫人提供任何抵押或彌償保證；
- (ii) 就董事或其任何緊密聯繫人本身承擔全部或部分責任的本公司或其任何附屬公司的債項或債務而向第三方提供任何抵押或彌償保證，而不論單獨或共同作出擔保或彌償保證或提供抵押；
- (iii) 有關提呈發售本公司或任何本公司可能創辦或擁有權益的其他公司股份、債權證或其他證券(或由本公司或任何該等公司發售)以供認購或購買，而董事或其任何緊密聯繫人因參與發售的[編纂]或分[編纂]而有或將擁有權益的任何提議；
- (iv) 有關本公司或其任何附屬公司的僱員利益的任何提議或安排包括：
 - (A) 採納、修改或執行董事或其任何緊密聯繫人可能享有利益的任何僱員購股計劃或任何股份獎勵計劃或購股權計劃；或
 - (B) 採納、修改或執行同時涉及董事、其緊密聯繫人及本公司或其任何附屬公司僱員的養老金或公積金或退休、身故或傷殘撫恤計劃，而並無給予任何董事或其任何緊密聯繫人一般不會給予與該計劃或基金有關的類別人士的任何特權或利益；及
- (v) 董事或其任何緊密聯繫人僅因其／彼等於本公司股份或債權證或其他證券的權益而與其他持有本公司股份或債權證或其他證券的人士一樣以相同方式擁有權益的任何合約或安排。

(g) 酬金

董事有權就其服務收取由董事或本公司於股東大會(視情況而定)不時釐定的金額作為酬金。除非釐定酬金所依據的決議案另有指示，否則金額按董事同意的比例及方式在彼等之間分派，如未能達成協議，則由各董事平分，惟任職時間少於整段有關酬金支付期間的任何董事僅可按其任職時間比例收取酬金。該等酬金為擔任本公司任何受薪職位或職務的董事因有關職位或職務而有權獲得的任何其他酬金以外的酬金。

董事亦有權獲支付在履行董事職務時所引致或與此相關的所有合理的支出(包括差旅費)，包括出席董事會會議、委員會會議或股東大會的往返交通費，或處理本公司事務或履行董事職務引致的其他費用。

倘任何董事應本公司要求提供任何特殊或額外服務，則董事可向其支付特殊酬金。此特殊酬金可以薪金、佣金或分享利潤或其他經協定的方式支付予該董事，作為其擔任董事所得一般酬金外的額外報酬或代替其一般酬金。

董事可不時釐定執行董事或獲委任本公司任何其他管理職務的董事的酬金，以薪金、佣金或分享利潤或其他方式或以上全部或任何方式支付，並可包括由董事不時決定的其他福利(包括購股權及／或養老金及／或撫恤金及／或其他退休福利)及補貼。上述酬金為收款人作為董事有權收取的酬金以外的酬金。

(h) 退任、委任及免職

董事可隨時及不時委任任何人士出任董事，以填補臨時空缺或作為現有董事的新增董事。按上述方式委任的任何董事，任期僅直至其獲委任後本公司首屆股東週年大會為止，屆時將有資格於會上膺選連任，惟在釐定董事人數及於該會上輪席告退的董事時不予考慮在內。

本公司可通過普通決議案在任何董事(包括董事總經理或其他執行董事)任期屆滿前罷免其職務，即使組織章程細則或本公司與該董事訂立的任何協議有任何規定(但不得損害就其董事委任終止或任何因該董事委任終止而導致的其他職位委

任終止而應付予該董事的任何索償或損害賠償)。本公司亦可通過普通決議案委任其他人士填補其職位。按上述方式委任的任何董事僅可於其替任的董事未被罷免時本應出任董事的期間內出任董事。

本公司亦可通過普通決議案選任任何人士為董事，以填補臨時空缺或作為現有董事的新增董事。任何未經董事推薦的人士並無資格於任何股東大會獲選擔任董事職務，除非於有關期間(在不早於寄發指定進行該選舉的大會通知日期後起直至不遲於該大會日期前七天止的至少七天期間)，由有權出席大會並於會上投票的本公司股東(並非擬獲推選人士)以書面形式通知本公司秘書，表示其有意推選該名人士參加選舉，且遞交該名擬獲推選人士簽署的書面通知以證明其願意參與選舉。

毋須以持有股份作為出任董事的資格，出任董事亦無任何具體年齡限制。

在下列情況下董事須離職：

- (i) 如董事向本公司的註冊辦事處或其香港主要辦事處發出書面通知辭職；
- (ii) 如任何具管轄權的法院或政府官員頒令指其現時或可能精神紊亂或因其他理由不能處理其事務且董事議決將其撤職；
- (iii) 如未告假而連續12個月缺席董事會議(除非其委任的候補董事出席)且董事議決將其撤職；
- (iv) 如董事破產或獲針對其作出的接管令或暫停支付款項或與其債權人全面達成債務重整協議；
- (v) 如根據法例或按照組織章程細則的任何條文，董事不再或被禁止出任董事；
- (vi) 如向董事送達由當時在任的不少於四分之三(或倘非整數，則以最接近的較低整數為準)的董事(包括其本身)簽署的書面通知將其撤職；或
- (vii) 如本公司股東根據組織章程細則通過普通決議案將其撤職。

於本公司每年的股東週年大會，當時三分之一的董事，或倘董事數目並非三或三的倍數，則以最接近但不少於三分之一的董事須輪席告退，惟每名董事(包括按特定任期獲委任的董事)均須最少每三年輪席告退一次。退任董事將留任至其退任的大會結束並有資格於會上膺選連任。本公司於有任何董事退任的任何股東週年大會上，可再選擇類似數目人士出任董事以填補空缺。

(i) 借貸權力

董事可不時酌情行使本公司全部權力為本公司籌集或借貸或擔保償付任何款項，及將其業務、物業及資產(現時及日後)與未催繳資本或其中任何部分作抵押或押記。

(j) 董事會議事程序

董事可在世界任何地點以其認為適當的方式舉行會議以處理事務、召開續會及另行規管會議及議事程序。任何會議上提出的問題須經過半數票表決通過。若票數相同，會議主席可投第二票或投決定票。

2.3 修訂組織章程文件

除以特別決議案通過外，不得更改或修訂組織章程大綱或細則。

2.4 修訂現有股份或類別股份的權利

如本公司股本在任何時間分為不同類別股份，在公司法條文的規限下，除非某類股份的發行條款另有規定，否則當時已發行的任何類別股份所附有的全部或任何權利，可經由不少於持有該類別已發行股份面值四分之三的持有人書面同意，或經由該類別股份持有人在另行召開的會議上通過特別決議案批准而修訂或廢除。組織章程細則中關於股東大會的所有條文經作出必要修訂後適用於各該等另行召開的會議，惟任何該等另行召開的會議及其任何續會的法定人數須為於召開有關會議之日合共持有不少於該類別已發行股份面值三分之一的人士(或其委任代表或正式授權代表)。

除非有關股份所附權利或發行條款另有明確規定，否則賦予任何類別股份持有人的特別權利，不得因設立或發行與其享有同等權益的額外股份而被視為予以修訂。

2.5 更改股本

不論當時所有法定股份是否已經發行，亦不論當時所有已發行股份是否已繳足股本，本公司可不時以普通決議案通過增設新股份而增加股本，新股本數額由有關決議案規定，並將其拆分為面額由決議案規定的股份。

本公司可不時以普通決議案：

- (a) 將所有或任何部分股本合併及拆分為數額大於現有股份的股份。在合併已繳足股份並將其拆分為數額較大的股份時，董事或會以其認為屬權宜的方式解決任何可能出現的困難，尤其是在不損害前述條文的一般性的原則下)在將予合併股份的持有人之間決定將何種特定股份合併為一股合併股份。倘任何人士有權獲得零碎合併股份，則該零碎股份可由董事就此委任的人士出售，如此獲委任的人士可將如此出售的股份轉讓予買方，而該項轉讓的有效性不應受質疑，並且該項出售的所得款項淨額(在扣除該項出售費用後)可在原本有權獲得零碎合併股份的人士之間根據彼等的權利及權益按比例分派，或支付予本公司而歸本公司所有；
- (b) 在公司法條文的規限下，註銷在有關決議案通過當日仍未被任何人士認購或同意認購的所有股份，並將股本按所註銷股份的數額減少；及
- (c) 將全部或部分股份拆細為少於組織章程大綱規定的數額，惟不得違反公司法的條文，使拆細股份所依據的決議案可決定(在因有關拆細所產生的股份的持有人之間)其中一股或多股股份可較其他股份享有優先權或其他特別權利，或享有遞延權利或受到限制，而該等優先權或其他特別權利、遞延權利或限制為本公司有權附加於未發行股份或新股份者。

本公司可以在符合公司法訂明的任何條件下，以特別決議案按公司法批准的任何方式削減其股本或任何資本贖回儲備金。

2.6 特別決議案 — 須以過半數票通過

「特別決議案」在組織章程細則中界定為具有公司法賦予該詞的涵義，就此而言，所需的過半數票須為不少於有權投票的本公司股東在股東大會上親身或(若為法團)由其正式授權代表或委任代表(若允許委任代表)所投票數的四分之三，而指明擬提呈的決議案為特別決議案的有關大會通告已正式發出，並包括由全部有權在本公司股東大會上投票的本公司股東以書面方式在經一名或以上該等股東簽署的一份或多份文書中批准的特別決議案，而以此方式獲採納的特別決議案的生效日期為簽署該文書或(如多於一份)最後一份文書的日期。

相比之下，「普通決議案」在組織章程細則中界定為須由有權投票的本公司股東在根據組織章程細則規定舉行的股東大會上親身或(若為法團)由其正式授權代表或委任代表(若允許委任代表)以簡單多數票通過的決議案，且包括由上述本公司全體股東以書面方式批准的普通決議案。

2.7 投票權

在任何一個或多個類別股份當時附有之任何有關投票之特別權利、特權或限制的規限下，於任何股東大會上，(a)每位親身(或若股東為法團，其正式授權代表)或委任代表出席應有權發言；(b)每位以上述方式出席的股東於舉手表決時可投一票；及(c)如以投票表決，每位以上述方式出席的股東可就本公司股東名冊中以其名義登記之每股股份投一票。

當任何股東根據上市規則須就任何特別決議案放棄投票或被限制僅可投票贊成或反對任何特別決議案，該股東或其代表任何違反該規定或限制的票數將不予計算。

如為任何股份的聯名登記持有人，則任何一名該等人士可親身或由其委任代表就該股份在任何大會上投票，猶如其為單獨獲授權投票般，但若超過一名該等聯名持有人親身或由其委任代表出席任何大會，則在出席人士中只有最優先者或(視情況而定)較優先者可就有關聯名持股投票，就此而言，優先次序應按本公司股東名冊內有關聯名持股的聯名持有人排名為準。

任何具管轄權的法院或政府官員頒令指其現時或可能精神紊亂或因其他理由不能處理其事務的本公司股東，可由任何獲授權人士代其投票，而在投票表決時，該人士可委任代表投票。

除組織章程細則有明確規定或董事另有決定外，除本公司的正式登記股東及已就其股份向本公司支付其於當時應付的所有款項的股東外，概無任何其他人士有權出席任何股東大會或在會上投票（除本公司另一名股東的委任代表外）或在親身或由委任代表出席大會時被計入法定人數內。

於任何股東大會上，任何提呈大會投票的決議案須以投票方式表決，惟大會主席可能允許僅涉及上市規則規定的程序或行政事宜的決議案以舉手方式投票。

倘一家認可結算所（或其代理人）為本公司的股東，則可授權其認為適當的人士作為其委任代表或代表於本公司任何股東大會或本公司任何類別股東大會代其行事，惟倘超過一名人士獲授權，則授權須列明各名獲授權人士所代表的股份數目及類別。根據本規定獲授權的人士有權代認可結算所（或其代理人）行使其代表的認可結算所（或其代理人）可行使的相同權利及權力，猶如其為持有該授權指定股份數目及類別的本公司個人股東，包括在允許舉手投票的情況下，單獨舉手投票的權利。

2.8 股東週年大會與股東特別大會

本公司需每個財政年度舉行一次股東大會作為其股東週年大會。在召開大會的通告中須指明其為股東週年大會。

董事會可能在彼等認為合適的任何時間召開股東特別大會。股東大會亦須應一名或以上股東的書面要求召開，於提交要求當日，該股東或該等股東應按一股一票基準合共持有不少於十分之一附帶本公司股東大會投票權之本公司股份。書面要求可送交本公司香港總辦事處（倘本公司不再設有總辦事處，則為本公司註冊辦事處），其中指明會議目的及將加入會議議程的決議案，並由要求人士簽署。倘於提交要求後21日內，董事未能正式召開將於此後21日內舉行的會議，則要求人士可自行或佔彼等總投票權超過半數的任何人士可盡可能按董事召開會議的方式召開股東大會，惟任何據此召開的會議不得於遞交要求當日起計三個月屆滿後舉行，要求人士因董事未能召開會議而產生的所有合理開支須由本公司為彼等報銷。

2.9 賬目及審核

按公司法之規定，董事須安排保存足以真確及公平反映本公司業務狀況及顯示和解釋其交易及其他事項所需之會計賬冊。

董事須不時決定是否，以及在何種範圍內及在何時何地且在何種情況或規例下，公開本公司賬目和賬冊或其中一項供本公司股東(本公司高級職員除外)查閱。除公司法或任何其他相關法律或法規賦予權利或獲董事或本公司在股東大會上授權外，任何股東無權查閱本公司任何賬目、賬冊或文件。

董事須從首屆股東週年大會起安排編製及於每屆股東週年大會上向本公司股東呈報有關期間之損益賬(就首份損益賬而言，須由本公司註冊成立日期起計；而就其他期間之賬目而言，則由上份賬目之編製日期起計)，連同截至損益賬編製日期之資產負債表及有關損益賬涵蓋期間本公司損益情況及於有關期末本公司業務狀況之董事會報告，以及關於該等賬目之核數師報告及法律可能規定之該等其他報告及賬目。將於股東週年大會向本公司股東呈報之該等文件副本須於該大會召開日期前不少於21日以組織章程細則規定的可由本公司送達通知的方式送交本公司各股東及本公司各債券持有人，惟本公司毋須將該等文件之副本交予本公司不獲知其地址之任何人士或超過一位股份或債權證聯名持有人。

2.10 核數師

本公司須在每屆股東週年大會透過普通決議案委任本公司的一名或多名核數師，其任期直至下屆股東週年大會為止。核數師於任期屆滿前罷免，須經股東大會的普通決議案批准。核數師之酬金應由本公司於其獲委任之股東週年大會上透過普通決議案釐定，惟本公司可在任何特定年度的股東大會上，授權董事釐定核數師之酬金。

2.11 會議通告及擬於會上開展的業務

股東週年大會須以不少於21日的書面通告召開，任何股東特別大會須以不少於14日的書面通告召開。通告期不包括送達之日或視作送達之日及發出通告之日，而通告須列明會議時間、地點及議程、以及將於會上審議的決議案詳情及相關業務的一般性

附錄三

組織章程及開曼公司法概要

質詳情。召開股東週年大會的通告須指明該會議為股東週年大會，而召開會議以通過特別決議案的通告須指明擬提呈一項特別決議案。每屆股東大會通告均須發予核數師及本公司所有股東（惟按照組織章程細則或所持有股份的發行條款規定無權接收本公司發出的該等通告者除外）。

儘管本公司會議的開會通知期可能較上述規定者為短，在下列人士同意下，有關會議仍視作已正式召開：

- (a) 倘召開股東週年大會，則由全體有權出席會議並於會上投票的本公司股東或彼等的委任代表；及
- (b) 倘召開任何其他會議，則由有權出席會議並於會上投票的大多數股東（合共持有不少於具有該項權利的股份面值之95%）。

倘於股東大會通告發出後但於會議召開之前，或於股東大會延期後但於延期會議召開之前（無論是否需要延期會議通告），董事可絕對酌情決定因任何理由在召開股東大會的通告所指定的日期或時間及地點召開股東大會是不切實際或不合理的，可將會議更改或延遲至其他日期、時間和地點。

董事亦有權於每次召開股東大會的通告中規定，倘在股東大會當日的任何時間烈風警告或黑色暴雨警告生效（除非該警告於股東大會召開前至少於董事在相關通告中指定的最短時間內取消），會議將延期而不另行通知，並於較後日期重新召開。倘股東大會就此延期，本公司將盡力在實際可行的情況下，儘快於本公司網站發佈延期通告並於聯交所網站公佈，但未發佈或公佈此類通告不應影響該會議的自動延期。

倘股東大會延期：

- (a) 本公司應遵照上市規則，在實際可行的情況下儘快於本公司網站登載並於聯交所網站上公佈延期通知，並在通知中列出延期原因，但未登載或公佈該通知並不影響因股東大會當日烈風警告或黑色暴雨警告生效而自動延期舉行股東大會；
- (b) 董事應確定重新召開會議的日期、時間及地點，並至少足七日發出重新召開會議的通告；且此類通告須指明重新召開延期會議的日期、時間及地點，以及委任代表應提交的日期及時間，以使其重新召開的會議有效（惟原會議提交的任何委任代表，除非委任撤銷或被新委任代表代替，否則應在重新召開的會議上繼續有效）；及

- (c) 在重新召開的會議上僅須處理原會議通知中列出的事務，為重新召開的會議發出的通知不需要說明在重新召開的會議上處理的事務，亦毋須重新分發任何隨附文件。倘在重新召開的會議上需要處理新事務，本公司應根據組織章程細則的規定為重新召開的會議發出新通知。

2.12 股份轉讓

股份轉讓可以通用格式或董事批准的任何其他格式(須與聯交所規定的標準轉讓格式一致)的轉讓文據進行。

轉讓文據須由轉讓人及(除非董事另有決定)承讓人雙方或其代表簽署。在承讓人姓名列入本公司的股東名冊前，轉讓人仍得視為股份的持有人。所有轉讓文據由本公司保留。

董事可拒絕登記任何未繳足股份或本公司擁有留置權的股份轉讓。董事亦可拒絕登記任何股份的轉讓，除非：

- (a) 向本公司提交轉讓文據連同有關的股票(於轉讓登記後將予註銷)，及董事可合理要求可證明轉讓人有權進行轉讓的其他證明；
- (b) 轉讓文據只涉及一類股份；
- (c) 轉讓文據已妥為加蓋印章(如需加蓋印者)；
- (d) 如將股份轉讓予聯名持有人，則獲轉讓股份的聯名持有人不得超過四名；
- (e) 有關股份不附帶以本公司為受益人的任何留置權；及
- (f) 就此向本公司支付不超出聯交所可不時釐定的最高應支付費用(或董事可不時要求的較低數額)。

如董事拒絕登記任何股份轉讓，須在向本公司提出轉讓的日期起兩個月內向轉讓人及承讓人發出拒絕登記通知。

轉讓登記通過在聯交所網站以發佈廣告的方式或根據上市規則按組織章程細則規定本公司送達電子通知的方式以電子通訊或於報章以發佈廣告的方式發出十個營業日

通知(或如為供股，則為六個營業日通知)，可暫停辦理且本公司股東名冊可於董事不時決定的期間及時間內關閉，惟在任何年度內，停止辦理轉讓登記或關閉本公司股東名冊的期間不得超過30日，或本公司股東以普通決議案決定的較長期間，惟該期間在任何年度內均不得超過60日。

2.13 本公司購回本身股份的權力

根據公司法及組織章程細則，本公司有權在若干限制下購回本身的股份，惟董事僅可根據股東於股東大會授權的方式代表本公司行使該權力，並僅可根據聯交所與香港證券及期貨事務監察委員會不時實施的任何適用規定作出。已購回的股份將會於購回後被視為已註銷。

2.14 本公司任何附屬公司擁有股份的權力

組織章程細則並無關於附屬公司股份所有權的規定。

2.15 股息及其他分派方式

根據公司法及組織章程細則，本公司可在股東大會宣派任何貨幣的股息，惟股息不得高於董事所建議者。僅可從合法可供分派的本公司溢利及儲備中(包括股份溢價)宣派或派付股息。

除任何股份所附權利或發行條款另有規定者外，就派付股息的整個期間內未繳足的任何股份而言，一切股息須按派付股息的任何部分期間的實繳股款按比例分配及派付。就此而言，凡在催繳前就股份所繳付的股款將不會視為股份的實繳股款。

董事可不時向本公司股東派付董事認為就本公司溢利而言屬合理的中期股息。倘董事認為可供分派溢利可作出股息時，其亦可每半年或以董事選擇的其他期間以固定比率派付股息。

董事可保留就本公司有留置權的股份所應支付的任何股息或其他應付賬款，亦可將該等股息或款項用作清償具有留置權的債務、負債或協定。董事亦可從本公司任何股東應獲派的任何股息或其他應付賬款中全額扣減其當時應付予本公司的催繳股款、分期股款或其他應付賬款(如有)。

本公司毋須承擔股息的利息。

附錄三

組織章程及開曼公司法概要

當董事或本公司在股東大會上議決就本公司股本派付或宣派股息時，董事可繼而議決：(a)配發入賬列為繳足的股份作為支付全部或部分股息，而所配發的股份須與承配人已持有的股份屬於相同類別，且有權獲派股息的本公司股東可選擇收取現金作為全部股息(或部分股息)以代替配發；或(b)有權獲派股息的本公司股東可選擇獲配發入賬列為繳足的股份以代替董事認為合適的全部或部分股息，而所配發的股份須與承配人已持有的股份屬於相同類別。本公司在董事建議下亦可通過普通決議案，就本公司任何一項特定股息議決(儘管有上述情況)指定該股息可透過配發入賬列為繳足的股份悉數支付股息，而不給予本公司股東選擇收取現金股息以代替配發的權利。

應以現金支付予股份持有人的任何股息、利息或其他款項可以支票或認股權證的方式郵寄至本公司股東的登記地址，或如為聯名持有人則郵寄至就聯名持有股份在本公司股東名冊排名首位的人士的登記地址或持有人或聯名持有人以書面通知指定的人士及地址。所有以上述方式寄發的支票或認股權證應以僅付予抬頭人的方式付予有關持有人或有關股份聯名持有人在本公司股東名冊排名首位者，郵誤風險由彼等承擔，而當付款銀行支付任何該支票或認股權證後，即表示本公司已經就支票或認股權證所指的股息及／或紅利付款(儘管其後可能發現股息被竊或其任何加簽為假冒)。若有關支票或認股權證在連續兩個情況下未能兌現，本公司可終止寄發有關股息的支票或認股權證。然而，倘股息支票或認股權證於首次發送時未能送達而遭退還，本公司可行使權力終止發送有關股息的支票或認股權證。兩位或以上聯名持有人的其中任何一人可就應付有關該等聯名持有人所持股份的股息或其他款項或可分派財產發出有效收據。

所有於宣派股息六年後仍未獲領取任何股息可由董事沒收，撥歸本公司所有。

在本公司股東於股東大會批准下，董事可規定以分派任何種類的指定資產(尤其是任何其他公司的繳足股份、債權證或可認購證券的認股權證)的方式派付全部或部分股息，而當有關分派出現困難時，董事可以其認為屬權宜的方式支付上述分派，尤其可不理會零碎配額，將零碎股份調高或調低至整數或規定零碎股份須累算撥歸本公司利益，亦可為分派而釐定該等指定資產的價值，並可決定按所釐定的價值向本公司股東作出現金派付，以調整各方的權利，並可在董事認為屬權宜的情況下將該等指定資產交予受託人。

2.16 委任代表

有權出席本公司會議並於會上投票的本公司股東可委任其他人士(必須為個別人士)作為其委任代表，代其出席大會及投票，而委任代表享有與股東同等的權利可在會議上發言。委任代表毋須為本公司股東。

委任代表文據須為通用格式或董事可不時批准的其他格式，惟須讓股東能指示其委任代表表決贊成或反對(如未作出指示或指示有所衝突，則可自行酌情表決)將於會上提呈與委任代表表格有關的各項決議案。委任代表文據應被視為授權委任代表在其認為合適時對提呈會議決議案的任何修改進行表決。除委任代表文據另有規定外，只要續會在大會原定舉行日期後十二個月內舉行，該委任代表文據於有關會議的續會仍然有效。

委任代表的文據須以書面方式由委任人或其書面授權的律師簽署，如委任人為公司，則須加蓋公司印章或經由高級職員、律師或其他獲授權的人士簽署。

委任代表的文據及(如董事要求)據其簽署該文件的授權書或其他授權文件(如有)，或經由公證人簽署證明的授權書或授權文件的副本，須不遲於有關文據所列人士可投票的會議或續會指定舉行時間48小時前，交回本公司註冊辦事處(或召開會議或續會的通告或隨附的任何文件內所指明的其他地點)。如在該會議或在續會日期後舉行投票，則須不遲於投票指定舉行時間48小時前送達，否則委任代表文據會被視作無效。委任代表文據在其所示簽署日期起計12個月後失效。送交委任代表文據後，本公司股東仍可親身出席有關會議並於會上表決及進行投票，在此情況下，有關委任代表文據被視作已撤回。

2.17 催繳股款及沒收股份

董事可不時向本公司股東催繳有關彼等所持股份尚未繳付且毋須依據配發條件按指定付款期繳付的款項(不論為股份面值或溢價或其他方式)，而本公司各股東須於指定時間及地點(惟本公司須至少提前十四日向其送達通知，指明付款時間及地點及收款人)向該人士支付其所持股份的催繳股款。董事可決定撤回或延遲催繳股款。被催繳股款的人士在其後轉讓有關被催繳股款的股份後仍有責任支付被催繳的股款。

附錄三

組織章程及開曼公司法概要

催繳股款可以一整筆款項或分期支付，並被視作於董事授權作出催繳的決議案通過當日支付。股份聯名持有人須共同及個別負責支付所有該等股份的催繳款項及分期款項或有關的其他到期款項。

倘任何股份的催繳股款在指定付款日期之前或該日尚未繳付，則欠款人士須按董事可能決定的利率（不超過年息15%）支付由指定付款日期至實際付款日期間有關款項的利息，但董事可豁免繳付全部或部分利息。

如任何股份的催繳股款或分期股款在指定付款日期後仍未支付，則董事可於股款任何部分仍未繳付時隨時向該等股份的持有人發出通知，要求支付未付的催繳股款或分期股款連同任何應計及可能累計至實際付款日期的利息。

該通知須指明另一付款期限（不早於送達該通知日期後十四日）及付款地點，並表明若仍未能在指定日期或之前前往指定地點付款，則有關催繳股款或分期股款尚未繳付的股份可遭沒收。

若股東不依有關通知的要求辦理，則有關通知涉及的股份於其後但在支付通知所規定的所有催繳股款或分期股款及應付利息前，可隨時由董事通過決議案予以沒收。沒收將包括有關被沒收股份的所有已宣派但於沒收前仍未實際支付的股息及紅利。被沒收的股份將被視為本公司的財產，可以再次配發、出售或以其他方式處置。

被沒收股份的人士將不再為本公司被沒收股份的股東，而雖然已被沒收股份，惟仍有責任向本公司支付於沒收之日應就該等股份付予本公司的全部款項，連同（倘董事酌情規定）由沒收之日至付款日期為止期間以董事可能規定不超過年息15%的利率計算的利息，而董事可要求付款而毋須就所沒收股份於沒收之日的價值作出任何折讓。

2.18 查閱股東名冊

本公司須備存股東名冊，以於所有時間顯示本公司當時的股東及彼等各自持有的股份。在聯交所網站以發佈廣告的方式或根據上市規則以本公司按組織章程細則規定的電子方式送達通知的電子通訊方式或於報章以發佈廣告的方式發出十個營業日通知

(或如為供股則為六個營業日通知)後，股東名冊可於董事不時決定的時間及期間內暫停接受全部或任何類別股份的登記。惟股東名冊暫停登記的期間在任何年度內不得超過三十日(或本公司股東以普通決議案決定的較長期間，惟該期間在任何年度內均不得超過六十日)。

在香港備存的任何股東名冊須於一般辦公時間內(惟董事可作出合理的限制)免費供本公司任何股東查閱，而任何其他人士在繳交董事可決定每次不超過上市規則不時許可的最高金額的查閱費後亦可查閱。

2.19 會議及另行召開的各類別會議的法定人數

股東大會如無足夠法定人數，則不可處理任何事項。但即使無足夠法定人數，仍可委任、指派或選舉主席，而委任、指派或選舉主席並不被視為會議議程的一部分。

兩位親身出席的本公司股東或其委任代表為會議的法定人數，惟倘本公司僅有一位登記在案的股東，則法定人數為親身出席的該名股東或其委任代表。

就組織章程細則的規定而言，屬公司身份的本公司股東如派出經該公司董事或其他管治機構通過決議案委任的正式授權代表或藉授權書派出代表，代表該公司出席本公司有關股東大會或本公司任何有關類別股東大會，則視作該公司親身出席論。

本公司另行召開的各類別股東大會的法定人數載於上文第2.4段。

2.20 少數股東在遭受欺詐或壓制時可行使的權利

組織章程細則並無關於少數股東在遭受欺詐或壓制時可行使的權利的規定。

2.21 清盤程序

根據公司法，本公司可透過特別決議案議決將本公司自動清盤。

倘本公司清盤，而可向本公司股東分派的資產不足以償還全部已繳股本，則資產的分派方式為盡可能由本公司股東按開始清盤時分別所持股份的已繳或應繳股本比例

附錄三

組織章程及開曼公司法概要

分擔虧損。如於清盤時，可向本公司股東分派的資產超逾償還開始清盤時全部已繳股本，則餘數可按本公司股東就其分別所持股份於開始清盤時的已繳股本的比例向本公司股東分派。上述內容並不會損害根據特別條款及條件所發行股份的持有人的權利。

倘本公司清盤，清盤人可在本公司以特別決議案批准及公司法規定的任何其他批准下，將本公司全部或任何部分資產以實物或現物分派予本公司股東，而不論該等資產為同一類或多類不同的財產。清盤人亦可就此目的為前述分派的任何財產釐定其認為公平的價值，並決定本公司股東或不同類別股東間的分派方式。清盤人可在獲得同樣批准的情況下，以本公司股東為受益人將該等資產全部或任何部分交予清盤人在獲得同樣批准及按公司法規定的情況下認為適當的受託人，惟不得強迫本公司股東接受任何負有債務的資產、股份或其他證券。

2.22 失去聯絡的股東

倘：(a)合共不少於三張有關應以現金支付該等股份持有人的支票或認股權證在十二年內全部仍未兌現；(b)本公司在上述期間或下文(d)項所述的三個月限期屆滿前，並無接獲有關該股東的所在地點或存在的任何消息；(c)在上述的十二年期間，至少應已就有關股份派發三次股息，而股東於有關期間內並無領取股息；及(d)於十二年期屆滿時，本公司於報章以發佈廣告的方式，或根據上市規則以本公司按組織章程細則規定的電子方式送達通知的電子通訊方式發出通告，表示有意出售該等股份，且自刊登該等廣告日期起計三個月期間已屆滿，並已知會聯交所本公司欲出售該等股份，則本公司可出售任何一位本公司股東的股份或因身故、破產或法例實施而轉移於他人的股份。任何有關出售[編纂]將撥歸本公司所有，本公司於收訖該[編纂]後，即欠負該位前股東一筆相等於該項[編纂]的款項。

開曼群島公司法及稅務概要

1 序言

公司法在很大程度上衍生自較舊的英國公司法，惟公司法與現時的英國公司法有相當大的差異。以下為公司法若干條文的概要，惟此概要無意涵蓋所有適用的條件及例外情況，亦無意在公司法及稅務方面，徹底檢視與利益關係人士可能較熟悉的司法權區的同類條文的所有不同之處。

2 註冊成立

本公司於二零一八年六月十二日根據公司法於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。因此，其須主要在開曼群島以外地區經營業務。本公司須每年向開曼群島的公司註冊處處長遞交年度報告並根據其法定股本數額繳付一筆費用。

3 股本

公司法准許公司發行普通股、優先股、可贖回股份或綜合發行上述各種股份。

公司法規定，倘公司按溢價發行股份，不論是旨在換取現金或其他對價，須將相當於該等股份的溢價總值的款項撥入「股份溢價賬」內。公司可選擇不對根據以配發股份作為收購或註銷任何其他公司股份的對價的任何安排配發並以溢價發行股份的溢價實行上述規定。公司法規定，在公司的組織章程大綱及章程細則規定(如有)的規限下，公司可按其不時決定的方式運用股份溢價賬，其中包括(但不限於)：

- (a) 向股東分派或派發股息；
- (b) 繳足公司未發行股份的股本，以便向股東發行已繳足股本的紅股；
- (c) 贖回及購回股份(須符合公司法第37條的規定)；
- (d) 撤銷公司的開辦費用；
- (e) 撤銷公司發行任何股份或債權證所支付的費用、佣金或所給予的折讓；及
- (f) 支付贖回或購買公司任何股份或債權證應付的溢價。

股份溢價賬不得用作向股東支付分派或股息，除非公司在緊隨建議支付分派或股息之日後有能力償還在其於日常業務中到期應付的債項。

公司法規定，經開曼群島大法院確認，股份有限公司或具有股本的擔保有限公司，如其組織章程細則許可，可以特別決議案以任何方式削減其股本。

附錄三

組織章程及開曼公司法概要

在公司法的詳細規定下，股份有限公司或具有股本的擔保有限公司，如其組織章程細則許可，則可以發行可按公司或股東選擇贖回或有責任贖回的股份。此外，如其組織章程細則許可，則公司可購回本身的股份，包括任何可贖回股份。購買的方式必須得到公司的組織章程細則許可或公司以普通決議案批准。組織章程細則可指明公司董事可決定購買的方式。公司只可贖回或購買本身已繳足股本的股份。如公司贖回或購買本身股份後再無任何持股的股東，則不可贖回或購買本身股份。除非在緊隨建議付款之日後，公司仍有能力償還在日常業務中到期應付的債項，否則公司以公司股本贖回或購買本身的股份，乃屬違法。

開曼群島並無法定限制公司提供財務資助以購買或認購公司本身或其控股公司的股份。因此，如公司董事在審慎履行職責及秉誠行事時認為適當地提供該等資助乃合適且符合公司利益，公司可提供該等財務資助。有關資助須以公平方式進行。

4 股息及分派

除公司法第34條的規定外，並無有關支付股息的法定規定。根據英國案例法(可能於開曼群島在此方面具有說服力)，股息只可從公司的利潤分派。此外，公司法第34條許可，如通過償還能力測試且符合其組織章程大綱及章程細則的規定(如有)，公司可由股份溢價賬支付股息及分派(詳情上文第3段)。

5 股東訴訟

開曼群島法院預期會依循英國的判例法先例。開曼群島法院已採用及沿用 *Foss v. Harbottle* 判例(及其例外情況，在例外情況下准許少數股東以公司名義進行集體訴訟或引伸訴訟，對(a)超越公司權限或非法行為；(b)欺詐少數股東而過失方為對公司有控制權的人士；及(c)並無得到規定合資格(或特定)多數股東通過的決議案的行動提出訴訟)。

6 保障少數股東

如公司(並非銀行)的股本分為股份，則開曼群島大法院可根據持有公司已發行股份不少於五分之一的股東申請，委派調查員審查公司的業務並按大法院指定的方式向法院呈報結果。

公司任何股東可入稟開曼群島大法院，如法院認為根據公平而公正的理由公司理應清盤，則可發出清盤令。

附錄三

組織章程及開曼公司法概要

股東對公司的索償，一般而言須根據適用於開曼群島的一般合同法或民事侵權法，或根據公司的組織章程大綱及章程細則所確立作為股東具有的個別權利而提出。

開曼群島法院已引用並依循英國普通法有關不容許主要股東欺詐少數股東的規定。

7 出售資產

公司法並無特定條文限制董事出售公司資產的權力。根據一般法律，董事在行使上述權力時須以審慎及誠信的態度並按適當的目的及符合公司利益的方式而進行。

8 會計及審計規定

公司法規定，公司須就下列各項保存適當的賬冊：

- (a) 公司所有收支款項，及有關收支事項；
- (b) 公司所有銷貨與購貨記錄；及
- (c) 公司的資產與負債。

如賬冊並非出於有必要真實及公平地反映公司事務狀況及解釋有關的交易而保存，則不被視為適當保存賬冊。

9 股東名冊

在其組織章程細則的規定規限下，獲豁免公司可在董事不時認為適當時在開曼群島或以外的地點存置股東名冊總冊及任何分冊。公司法並無規定獲豁免公司向開曼群島公司註冊處處長遞交股東名冊，因此股東姓名及地址並非公開數據，不會供給公眾查閱。

10 查閱賬冊及記錄

根據公司法，公司股東一般並無查閱或獲得公司股東名冊或公司記錄副本的權利，惟具有公司的組織章程細則可能載列的權利。

11 特別決議案

公司法規定特別決議案須獲最少三分之二有權出席股東大會及投票的股東親身或(如准許委派代表)其代表在股東大會通過，並已正式發出召開該大會並指明擬提呈的決議案為特別決議案的通告(惟公司於其組織章程細則指明大多數為必須多於三分之二，及可額外指明該大多數(即不少於三分之二)可能不同於其他需要特別決議案通過的事項除外)。如公司的組織章程細則許可，公司當時所有有權表決的股東以書面簽署的決議案亦可具有特別決議案的效力。

12 附屬公司擁有母公司的股份

如公司的宗旨許可，則公司法並不禁止開曼群島公司購買及持有其母公司的股份。任何附屬公司的董事在進行上述購買時，必須以審慎及誠信的態度並以適當及符合附屬公司利益的目標而進行。

13 併購及合併

公司法允許開曼群島公司之間及開曼群島公司與非開曼群島公司之間進行併購及合併。就此而言，(a)「併購」指兩間或以上組成公司合併，並將其業務、財產及負債歸屬至其中一家存續公司內；及(b)「合併」指兩間或以上的組成公司整合為一家合併公司，並將該等公司的業務、財產及負債歸屬至該合併公司。為進行併購或合併，併購或合併計劃書須獲各組成公司的董事批准，而該計劃必須獲(a)各組成公司以特別決議案授權及(b)組成公司的組織章程細則可能列明的其他授權(如有)。該併購或合併計劃書必須向開曼群島公司註冊處處長備案，連同有關合併或存續公司償債能力的聲明、各組成公司的資產及負債清單以及承諾將有關併購或合併證書的副本送交各組成公司股東及債權人的承諾書，並將在開曼群島憲報刊登併購或合併的通告。除若干特殊情況外，有異議股東有權於作出所需程序後獲支付其股份的公平值，惟倘各方未能就此達成共識，則將由開曼群島法院釐定。遵守此等法定程序進行的併購或合併毋須經法院批准。

14 重組

法定條文規定進行重組及兼併須於就此召開的大會上，獲得出席大會的(a)股東的75%價值；或(b)佔債權人價值75%的大多數(視情況而定)贊成，並於其後獲開曼群島大法院批准。雖然有異議的股東有權向大法院表示申請批准的交易對股東所持股份並無給予公平值，但如無證據顯示管理層有欺詐或不誠實行為，大法院不大可能僅因上述理由而否決該項交易，而倘該項交易獲批准及完成，異議股東將無權獲得類似諸如美國公司的異議股東一般具有的估值權利(即以司法方式釐定其股份的價值而獲得現金的權利)。

15 收購

如一家公司提出收購其他公司的股份，且在提出收購後四個月內，不少於90%被收購股份的持有人接納收購，則收購人在上述四個月期滿後的兩個月內，可隨時發出通知要求反對收購的股東按收購建議的條款轉讓其股份。反對收購的股東可在該通知發出後一個月內向開曼群島大法院提出反對轉讓。反對收購的股東須證明大法院應行使其酌情權，惟大法院不大可能會行使其酌情權，除非有證據顯示收購人與接納收購的有關股份持有人之間有欺詐或不誠實或勾結行為，以不公平手法逼退少數股東。

16 彌償保證

開曼群島法律並不限制組織章程細則對高級人員及董事作出彌償保證，惟以開曼群島法院認為違反公眾政策的任何有關條文為限(例如表示對觸犯法律的後果作出彌償保證)。

17 重組

一家公司可向開曼群島大法院提出呈請，要求任命一名重組專員，倘該公司：

- (a) 當前無法或可能無法償付其債務；及
- (b) 擬根據公司法、外國法律或通過協商重組的方式，向其債權人(或債權人組別)提出和解或解決方案。

大法院聆訊此類呈請後可(其中包括)頒令任命一名重組專員，並賦予其權力，以履行法院所命令的職能。於(i)提交任命重組專員的呈請後及任命重組專員的命令發出前，及(ii)任命重組專員的命令發出後直到該命令被解除，除非得到法院許可，否則於任何時候均不得對該公司提起或開始任何訴訟、法律行動或其他法律程序(刑事程序除外)，不得通過對該公司進行清盤的決議案，亦不得對該公司提出清盤呈請。然而，儘管已提出任命重組專員的呈請或已任命重組專員，惟已對該公司全部或部分資產作出擔保的債權人，仍有權強制執行該擔保，而毋須法院許可，亦無需徵求已任命的重組專員同意。

18 清盤

法院可對公司頒令強制清盤，或(a)倘公司有能力償債，則根據其股東特別決議案，或(b)倘公司無力償債，則根據其股東的普通決議案自動清盤。清盤人負責集中公司資產(包括出資人(股東)應付的款項(如有))、確定債權人名單及償還公司所欠債權人的債務(如資產不足償還全部債務則按比例償還)，並確定出資人的名單，以及根據彼等的股份所附權利分派剩餘資產(如有)。

19 轉讓的印花稅

開曼群島對開曼群島公司股份轉讓並不徵收印花稅，惟轉讓在開曼群島持有土地權益的公司股份除外。

20 稅項

根據開曼群島《稅務優惠法(修訂本)》第6條，本公司可獲得開曼群島財政司司長承諾：

- (a) 開曼群島現行法律概不會就本公司或其業務所得溢利、收入、收益或增值徵收任何稅項；及
- (b) 此外，本公司毋須就下列各項繳納溢利、收入、收益或增值所需繳納的稅項或遺產稅或繼承稅：
 - (i) 本公司股份、債券或其他承擔；或
 - (ii) 就全部或部分任何有關付款(定義見《稅務優惠法(修訂本)》第6(3)條)繳納預扣稅。

附錄三

組織章程及開曼公司法概要

開曼群島現時對個人或公司的溢利、收入、收益或增值並不徵收任何稅項，且無承繼稅或遺產稅。除不時因在開曼群島司法權區內訂立若干文據或將該等文據帶入開曼群島司法權區而可能須予支付若干適用的印花稅外，開曼群島政府不大可能對本公司徵收其他重大稅項。開曼群島並無參與訂立適用於由本公司作出或向本公司作出的任何付款的雙重徵稅協議。

21 外匯管制

開曼群島並無外匯管制法規或貨幣限制。

22 常規事項

本公司有關開曼群島法律的法律顧問邁普達律師事務所(香港)有限法律責任合夥已向本公司發出一份意見函，概述開曼群島公司法的各方面。該意見函連同公司法文本於附錄五「展示文件」一節所載網站展示。任何人士如欲查閱開曼群島公司法的詳細概要，或欲了解該法律與其較熟悉的任何司法權區法律之間的差異，應尋求獨立法律意見。

附錄四

法定及一般資料

A. 有關本集團的進一步資料

1. 本公司註冊成立

本公司於二零一八年六月十二日在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。本公司已於香港設立主要營業地點(地址為香港九龍青山道688至690號嘉名工廠大廈7樓E708室)，並於二零一九年一月十七日根據公司條例第16部向香港公司註冊處處長註冊為非香港公司。朱啟智先生(地址為香港新界馬鞍山鞍駿街23號迎濤灣2座18樓C室)已獲委任為本公司的授權代表，代表本公司於香港接收法律程序文件及通知書。

由於本公司於開曼群島註冊成立，因此運營須遵守開曼公司法、章程大綱及章程細則以及開曼群島適用法律。章程大綱及章程細則的若干條文及開曼公司法相關方面的概要載於本文件附錄三。

2. 本公司股本變動

截至本公司註冊成立日期，本公司的法定股本為380,000港元，分為38,000,000股股份。於註冊成立時，一股股份已於二零一八年六月十二日發行及配發予一名初始認購人，其為一名獨立第三方，該股份按面值於同日轉讓予Great Shine。

於二零一八年六月二十日，本公司按面值發行及配發合共49,999股股份，其中(i) 9,999股股份給予Great Shine；(ii) 10,000股股份給予High Triumph；(iii) 10,000股股份給予Neo Honour；(iv) 10,000股股份給予Joyful Treasure；及(v) 10,000股股份給予Mighty Yellow。

於二零二零年十一月二十四日，本公司購回及註銷Joyful Treasure所持有的10,000股股份。

於二零二一年五月十四日，本公司向望塵科技實益擁有人(包括亞商粵科及蘇州優順分別行使亞商粵科認股權證及蘇州優順認股權證時的離岸投資實體)發行及配發合共960,000股股份，以於本公司層面反映彼等於望塵科技的原有實益持股，有關詳情載於本文件「歷史、重組及公司架構 — 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」一節。

根據股東於二零二二年十二月二十一日通過的書面決議案，本公司藉增設9,962,000,000股額外股份，將法定股本由380,000港元(分為38,000,000股股份)增加至100,000,000港元(分為10,000,000,000股股份)。

附錄四

法定及一般資料

緊隨[編纂]及[編纂]完成以及[編纂]前可換股債券獲悉數轉換(假設轉換價格不作調整)後且不計及因行使根據購股權計劃可能授出的購股權而可能發行的任何股份，本公司已發行股本將為[編纂]港元，分為[編纂]股每股0.01港元的已繳足或入賬列為繳足的股份，而[編纂]股股份仍未發行。

除上文所披露者及本節下文「3.由股東於二零二二年十二月二十一日通過的書面決議案」所述者外，本公司股本自註冊成立以來概無變動。

3. 由股東於二零二二年十二月二十一日通過的書面決議案

根據由股東於二零二二年十二月二十一日通過的書面決議案，其中包括：

- (a) 我們批准及有條件採納經修訂及經重列的大綱，將於[編纂]後生效；
- (b) 我們批准及有條件採納經修訂及經重列的細則，將於[編纂]後生效；
- (c) 本公司藉增設9,962,000,000股額外股份，將法定股本由380,000港元(分為38,000,000股股份)增加至100,000,000港元(分為10,000,000,000股股份)；
- (d) 待(aa)聯交所批准已發行股份以及本文件所述將予發行及配發的股份(包括因[編纂]前可換股債券獲悉數轉換及行使根據購股權計劃可能授予的購股權而可能配發及發行的股份)[編纂]及[編纂]；(bb)[編纂]已獲正式釐定；及(cc)包銷商於[編纂]協議項下的責任成為無條件且並無根據該協議條款(或本文件所註明的任何條件)終止，在各情況下，上述條件須於[編纂]註明的日期及時間或之前達成：
 - (i) 批准[編纂]並授權董事根據[編纂]發行及配發[編纂]；
 - (ii) 批准及採納購股權計劃的規則(其主要條款載於本附錄下文「D.其他資料 — 1.購股權計劃」)，並授權董事全權酌情授出可認購其項下股份的購股權，以及於根據購股權計劃項下授出的購股權獲行使後發行、配發及處置股份；及

附錄四

法定及一般資料

- (iii) 待本公司的股份溢價賬因本公司根據[編纂]發行[編纂]而錄得進賬後，董事獲授權透過將本公司股份溢價賬的進賬款項[編纂]港元用以按面值繳足[編纂]股股份而撥充資本，藉此按比例向於通過本決議案日期的股東發行及配發有關股份。
- (e) 授予董事一般無條件授權，以發行、配發及[編纂]股份(包括需要或可能需要發行及配發股份而作出要約或協議或授出證券的權力)(惟不包括根據供股或根據任何以股代息計劃或根據章程細則為代替全部或部分股份股息而發行及配發股份的類似安排或根據購股權計劃授出購股權或其他類似安排，或根據股東於股東大會授出的特別授權而配發及發行)，惟未發行股份不得超過緊隨[編纂]及[編纂]完成後已發行股份總數的20%(包括緊接[編纂]前[編纂]前可換股債券轉換後可能配發及發行的股份，惟並無計及因根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使而可予配發及發行的任何股份)，此項授權的有效期直至本公司下屆股東週年大會結束時，或章程細則或任何適用法律規定本公司將予舉行之下屆股東週年大會期限屆滿時，或股東於股東大會上通過普通決議案撤回或修訂為止(以最早發生者為準)；
- (f) 授予董事一般無條件授權(「購回授權」)，以授權彼等行使本公司一切權力，在聯交所或本公司證券可能上市並就此獲證監會及聯交所認可的任何其他認可證券交易所購回緊隨[編纂]及[編纂]完成後已發行股份總數最多10%的股份數目(包括緊接[編纂]前[編纂]前可換股債券轉換後可能配發及發行的股份，惟未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及配發的股份)，此項授權的有效期直至本公司下屆股東週年大會結束時，或章程細則或任何適用法律規定本公司將予舉行之下屆股東週年大會的期限屆滿時，或股東於股東大會上通過普通決議案撤回或修訂為止(以最早發生者為準)；及
- (g) 擴大上文(e)段所述的一般無條件授權，於董事根據該項一般授權可能發行及配發或有條件或無條件同意發行及配發的股份總數中，加入相當於本公司根據上文(f)段所述購回股份授權而購回的已發行股份總數的數目。

附錄四

法定及一般資料

4. 重組

為籌備[編纂]，組成本集團的該等公司已進行重組，而本公司已成為本集團的控股公司。有關重組的進一步詳情，請參閱本文件「歷史、重組及公司架構」。

5. 附屬公司股本變動

附屬公司載於會計師報告，全文載於本文件附錄一。除會計師報告及「歷史、重組及公司架構」所述的附屬公司，本公司概無其他附屬公司。

6. 購回本身股份

本節載有聯交所規定須納入本文件有關本公司購回本身股份的資料。

(a) 上市規則條文

上市規則准許以聯交所作為第一上市地的公司在聯交所購回其股份，惟受若干限制規限。

(i) 股東批准

上市規則規定以聯交所作為第一上市地的公司的所有建議股份購回(如為股份，則必須繳足)須事先獲其股東於股東大會上通過普通決議案以一般授權或特別批准個別交易的方式批准。

(ii) 資金來源

本公司須動用根據章程細則及開曼群島法律可合法作購回用途的資金進行購回。本公司不得以現金以外的代價或根據聯交所不時生效的買賣規則訂明者以外的結算方式在聯交所購回本身股份。

(iii) 核心關連人士

上市規則禁止本公司在知情情況下在聯交所向「核心關連人士」(包括董事、本公司或其任何附屬公司的最高行政人員或主要股東或任何彼等的緊密聯繫人)購回股份，而核心關連人士不得在知情情況下向本公司出售股份。

附錄四

法定及一般資料

(b) 購回理由

董事相信，董事獲股東授予一般授權讓本公司在市場上購回股份乃符合本公司及股東整體的最佳利益。該等購回（視乎當時市況及資金安排）或會增加本公司的每股資產淨值及／或每股盈利，並僅於董事相信有關購回對本公司及股東有利時方會進行。

(c) 購回的資金

購回股份時，本公司僅可動用根據章程細則、上市規則及開曼群島適用法律可合法提供作此用途的資金。

目前建議任何購回股份的資金將以本公司利潤、本公司股份溢價賬金額或就購回而發行新股份的所得款項，或在開曼公司法規限下以股本撥付，而倘購回須支付的任何溢價超逾將予購回股份面值之金額，則以本公司利潤或本公司股份溢價賬進賬額或同時以兩者撥付，或在開曼公司法規限下，以股本撥付。

以本文件所披露的本集團目前財務狀況為基準，並考慮本公司目前運營的資金狀況，董事認為，倘購回授權獲全面行使，其可能會對本集團的運營資金及／或資本負債狀況（與本文件所披露的狀況相比）造成重大不利影響。然而，倘行使購回授權會對董事不時認為適合本集團的運營資金需求或資本負債水平造成重大不利影響，則董事不會建議行使購回授權。

(d) 股本

倘購回授權獲全面行使（按緊隨[編纂]後[編纂]股已發行股份計算，假設[編纂]前可換股債券獲悉數轉換，惟不計及根據購股權計劃可能授予的購股權而可能發行的任何股份），將導致本公司於直至下列日期（以最早發生者為準）止期間內購回最多[編纂]股股份：

- (i) 本公司下屆股東週年大會結束時；
- (ii) 章程細則或任何適用法律規定本公司將予舉行之下屆股東週年大會的期限屆滿時；或
- (iii) 股東在股東大會上通過普通決議案修訂或撤回購回授權時。

附錄四

法定及一般資料

(e) 一般資料

概無董事或(經作出一切合理查詢後據彼等所深知)彼等任何緊密聯繫人(定義見上市規則)目前有意在購回授權獲行使的情況下向本公司或其附屬公司出售任何股份。

董事已向聯交所承諾，在適用的情況下，彼等將根據上市規則及開曼群島適用法律行使購回授權。

倘根據購回授權購回股份導致股東所佔本公司投票權的權益比例增加，則有關增加將根據收購守則被視為收購。因此，一名股東或一組一致行動的股東(視乎股東權益增加的水平)可取得或鞏固本公司的控制權，並可能因任何上述增加而須根據收購守則規則26提出強制收購建議。除此之外，董事並不知悉因行使購回授權而產生與收購守則有關的任何其他後果。

倘購回授權於緊隨[編纂]及[編纂]完成後(假設[編纂]前可換股債券獲悉數轉換，惟不計及根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使而可能發行的股份)獲全面行使，根據購回授權將予購回的股份總數將為[編纂]股股份，即根據上述假設計算的股份總數的[編纂]%。倘購回股份會導致公眾持股量減至低於本公司當時已發行股份的指定最低百分比，則僅可在獲得聯交所豁免上市規則第8.08條關於公眾持股量的規定的情況下，方可進行。然而，倘購回會導致公眾持股量低於上市規則可能指定的最低公眾持股量，董事則目前無意行使購回授權。

概無本公司核心關連人士已通知本集團其目前有意在購回授權獲行使時向本公司出售股份，或已承諾屆時不會向本公司出售股份。

B. 有關我們業務的進一步資料

1. 重大合約概要

本集團成員公司於本文件日期前兩年內訂立以下重大或可能屬重大的合約(並非於日常業務過程中訂立的合約)：

- (a) 本公司於二零二一年三月十六日按有效及有價的代價以賈先生為受益人發出的認股權證，賦予權利以每股0.01港元的行使價向本公司購買最多18,868股股份，行使期為二零二一年三月十六日後十二個月；

附錄四

法定及一般資料

- (b) 本公司於二零二一年三月十六日按有效及有價的代價以賈先生為受益人發出的認股權證，賦予權利以每股0.01港元的行使價向本公司購買最多25,472股股份，行使期為二零二一年三月十六日後十二個月；
- (c) 本公司於二零二一年三月十六日按有效及有價的代價以佛山亞商粵科互聯網投資中心(有限合夥)為受益人發出的認股權證，賦予權利以每股0.01港元的行使價向本公司購買最多18,868股股份，行使期為二零二一年三月十六日後十二個月；
- (d) 本公司於二零二一年三月十六日按有效及有價的代價以蘇州優順創業投資合夥企業(有限合夥)為受益人發出的認股權證，賦予權利以每股0.01港元的行使價向本公司購買最多25,472股股份，行使期為二零二一年三月十六日後十二個月；
- (e) 外商獨資企業與望塵科技於二零二一年五月十三日訂立的獨家業務合作協議，進一步載於本文件「合約安排 — 合約安排項下協議及其他主要條款概要 — 獨家業務合作協議」一節；
- (f) 外商獨資企業、登記股東及望塵科技於二零二一年五月十三日訂立的獨家購股權協議，進一步載於本文件「合約安排 — 合約安排項下協議及其他主要條款概要 — 獨家購股權協議」一節；
- (g) 外商獨資企業、登記股東及望塵科技於二零二一年五月十三日訂立的股權質押協議，進一步載於本文件「合約安排 — 合約安排項下協議及其他主要條款概要 — 股權質押協議」一節；
- (h) 賈先生於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，賈先生不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (i) 黃先生於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，黃先生不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；

附錄四

法定及一般資料

- (j) 蘇州富德博於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，蘇州富德博不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (k) 追遠財富於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，追遠財富不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (l) 望諾坎普於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，望諾坎普不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (m) 望伯納烏於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，望伯納烏不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (n) 亞商莫貝爾於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，亞商莫貝爾不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (o) Tap4fun於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，Tap4fun不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (p) 亞商諾輝於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，亞商諾輝不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；

附錄四

法定及一般資料

- (q) 騁望投資於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，騁望投資不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (r) 深圳昀達於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，深圳昀達不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (s) 創新谷於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，創新谷不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (t) 龍淵天啟於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，龍淵天啟不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (u) 張栗滔先生於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，張栗滔先生不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (v) 李欣先生於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，李欣先生不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (w) 龍淵雲騰於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，龍淵雲騰不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；

附錄四

法定及一般資料

- (x) 嘉道功程於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，嘉道功程不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，代其處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (y) 望聖西羅於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，望聖西羅不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，代其處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (z) 馬國琳先生於二零二一年五月十三日簽署的授權書，據此，馬國琳先生不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及望塵科技的組織章程細則，代其處理與望塵科技有關的所有事宜，並行使其作為望塵科技登記股東的所有權利；
- (aa) 望塵科技、(1)賈先生、(2)黃先生、(3)蘇州富德博、(4)追遠財富、(5)望諾坎普、(6)亞商莫貝爾、(7)Tap4fun、(8)亞商諾輝、(9)騁望投資、(10)深圳昀達、(11)龍淵天啟、(12)創新谷、(13)張栗滔先生、(14)李欣先生、(15)望伯納烏、(16)龍淵雲騰、(17)嘉道功程、(18)望聖西羅及(19)馬國琳先生於二零二一年五月十三日訂立的終止協議，內容有關中止附錄二所列協議下的若干股東權利；
- (bb) 吳慶先生(為轉讓人)及外商獨資企業(為受讓人)於二零二一年六月九日訂立的股權轉讓協議，據此，吳慶先生同意轉讓創真視界的3%股權予外商獨資企業，代價為人民幣1元；
- (cc) 本公司(作為發行人)、Garena Ventures(作為認購人)、賈先生、黃先生、外商獨資企業、望塵科技、Gala Technology (BVI)、望塵科技(香港)及望塵香港於二零二一年六月十六日訂立的協議，據此，Garena Ventures同意認購本金額為77,112,000港元的[編纂]前可換股債券。進一步詳情載於本文件「歷史、重組及企業架構 — [編纂]前投資 — [編纂]前可換股債券認購」一節；

附錄四

法定及一般資料

- (dd) 本公司(作為發行人)所簽立日期為二零二一年六月二十一日的可換股債券文據構成[編纂]前可換股債券；
- (ee) 本公司及Garena Ventures所簽立日期為二零二二年五月三十一日的契據，據此，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；
- (ff) 本公司、外商獨資企業、望塵科技及Garen Ventures所訂立日期為二零二一年六月十六日的維好契據，據此，外商獨資企業及望塵科技同意促使本公司在[編纂]前可換股債券未轉換期間保持有償付能力並有充足流動資金，以確保本公司及時支付[編纂]前可換股債券認購協議、[編纂]前可換股債券及維好契據項下的任何款項，並向本公司提供足夠的資金以確保本公司能夠支付到期的款項；
- (gg) 外商獨資企業與莫及科技訂立日期為二零二二年十一月十五日的獨家業務合作協議，詳情載於本文件「合約安排 — 合約安排項下協議及其他主要條款概要 — 獨家業務合作協議」一節；
- (hh) 外商獨資企業、望塵科技及莫及科技訂立日期為二零二二年十一月十五日的獨家購股權協議，詳情載於本文件「合約安排 — 合約安排項下協議及其他主要條款概要 — 獨家購股權協議」一節；
- (ii) 外商獨資企業、望塵科技及莫及科技訂立日期為二零二二年十一月十五日的股權質押協議，詳情載於本文件「合約安排 — 合約安排項下協議及其他主要條款概要 — 股權質押協議」一節；
- (jj) 望塵科技於二零二二年十一月十五日簽署的授權書，據此，望塵科技不可撤銷地委任外商獨資企業及其委任人作為其獨家代理及事實代理人，以根據中國法律及莫及科技的組織章程細則，代其處理與莫及科技有關的所有事宜，並行使其作為莫及科技登記股東的所有權利；
- (kk) 彌償契據；及
- (ll) [編纂]。




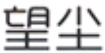
附錄四

法定及一般資料

2. 本集團的知識產權

(a) 商標

於最後可行日期，我們已註冊以下商標，董事認為該等商標對本集團業務而言屬重大：

編號	商標	註冊擁有人	註冊編號	類別	註冊司法權區	註冊日期 (年/月/日)	到期日 (年/月/日)
1.	籃球大師	望塵科技	18818972	42	中國	2017/05/21	2027/05/20
2.	InnoReal	望塵科技	20882160	9	中國	2017/09/28	2027/09/27
3.	InnoReal	望塵科技	20882021	42	中國	2017/09/28	2027/09/27
4.	InnoReal	望塵科技	20881989	41	中國	2017/10/07	2027/10/06
5.	冠軍球會	望塵科技	31765976	9	中國	2019/04/28	2029/04/27
6.	冠軍球會	望塵科技	31781602	42	中國	2019/06/07	2029/06/06
7.	冠軍球會	望塵科技	31779013	35	中國	2019/06/07	2029/06/06
8.	冠軍球會	望塵科技	31771202	41	中國	2019/06/07	2029/06/06
9.		望塵科技	52420221	35	中國	2021/08/28	2031/08/27
10.		望塵科技	52422461	9	中國	2022/01/28	2032/01/27
11.		望塵科技	27937607	9	中國	2018/11/21	2028/11/20
12.		望塵科技	20812002	41	中國	2017/09/21	2027/09/20
13.	綠茵對決	望塵科技	58205726	42	中國	2022/02/07	2032/02/06
14.	綠茵對決	望塵科技	58207376	35	中國	2022/02/07	2032/02/06
15.	綠茵對決	望塵科技	58214817	9	中國	2022/02/07	2032/02/06
16.	綠茵對決	望塵科技	58212771	41	中國	2022/02/07	2032/02/06
17.	望塵	望塵科技	58955757	42	中國	2022/02/28	2032/02/27

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。

附錄四

法定及一般資料

編號	商標	註冊擁有人	註冊編號	類別	註冊司法權區	註冊日期 (年/月/日)	到期日 (年/月/日)
18.		望塵香港	304560156	9, 41, 42	香港	2018/06/12	2028/06/11
19.		望塵科技	107044745	42	台灣	2019/02/16	2029/02/15
20.		望塵科技	724633	9, 41, 42	歐盟	2016/03/21	2025/03/11
21.		望塵科技	52399534	42	中國	2022/04/14	2032/04/13
22.		望塵科技	52406581	41	中國	2022/04/14	2032/04/13
23.		望塵科技	52420243	41	中國	2022/04/14	2032/04/13
24.		望塵科技	52428308	35	中國	2022/04/14	2032/04/13
25.		望塵科技	52431898	42	中國	2022/04/14	2032/04/13
26.		望塵科技	52399849	9	中國	2022/07/14	2032/07/13

(b) 專利

於最後可行日期，我們已於中國註冊以下專利：

編號	專利	專利持有人	專利編號	申請日期 (年/月/日)	到期日 (年/月/日)
1.	一種預先生成遊戲對戰片段的遊戲實現方法	望塵科技	ZL201510839873.6	2015/11/27	2035/11/26

附錄四

法定及一般資料

(c) 版權

於最後可行日期，我們已於中國註冊以下軟件版權：

編號	軟件版權	註冊擁有人	註冊編號	註冊日期 (年/月/日)
1.	冠軍球會軟件V1.0	望塵科技	2018SR418482	2018/06/05
2.	足球大咖軟件V1.0	望塵科技	2017SR168879	2017/05/09
3.	冠軍中超軟件V1.0	望塵科技	2017SR137738	2017/04/25
4.	NBA籃球大師軟件V1.0	望塵科技	2017SR135315	2017/04/24
5.	足球大師2017軟件V1.0	望塵科技	2016SR268208	2016/09/20
6.	足球大師黃金一代遊戲軟件V1.0	望塵科技	2016SR175428	2016/07/11
7.	籃球大師隊徽及捏臉系統軟件V1.0	望塵科技	2016SR083878	2016/04/22
8.	籃球大師軟件V1.0	望塵科技	2016SR084444	2016/04/22
9.	籃球大師3D渲染引擎軟件V1.0	望塵科技	2016SR084747	2016/04/22
10.	足球大師手機遊戲軟件V1.0	望塵科技	2016SR076462	2016/04/14
11.	帳戶中心軟件V1.0	望塵科技	2015SR259503	2015/12/14
12.	足球大師遊戲後台軟件V1.0	望塵科技	2015SR257360	2015/12/12
13.	flash3D動畫引擎軟件V1.0	望塵科技	2015SR255693	2015/12/11
14.	Flash3D渲染引擎軟件V1.0	望塵科技	2015SR254237	2015/12/10
15.	足球大師2軟件V1.0	望塵科技	2015SR151299	2015/08/05
16.	足球大師軟件V1.0	望塵科技	2015SR140231	2015/07/22
17.	決戰世界杯軟件V1.0	望塵科技	2014SR076792	2014/06/12
18.	虛擬籃球場景投籃互動體驗軟件V1.0	望塵科技	2019SR0263847	2019/03/20
19.	冠軍球會比賽服務支撐系統V1.0	望塵科技	2019SR0261435	2019/03/19
20.	籃球足球運球成像計時系統V1.0	望塵科技	2019SR0263749	2019/03/20
21.	足球大師後台大資料分析系統V1.0	望塵科技	2019SR0262891	2019/03/19
22.	世界杯足球大師賽事信息管理軟件V1.0	望塵科技	2019SR0262888	2019/03/19
23.	冠軍球會邏輯服接口管理系統V1.0	望塵科技	2019SR0262988	2019/03/19
24.	籃球運動技術分析軟件系統V1.0	望塵科技	2019SR0262885	2019/03/19
25.	冠軍球會軟件V1.1	望塵科技	2019SR0767251	2019/07/24
26.	最佳球會手機遊戲軟件 V1.0	望塵科技	2019SR0853051	2019/08/16
27.	網遊服務器性能自動化測試系統V1.0	望塵科技	2020SR0296008	2020/03/30
28.	應用於圖像渲染的環境探針遮擋判斷系統V1.0	望塵科技	2020SR0296060	2020/03/30
29.	遊戲服務器場景進程負載均衡系統V1.0	望塵科技	2020SR0296003	2020/03/30
30.	遊戲視頻智能同步軟件V1.0	望塵科技	2020SR0296063	2020/03/30
31.	在線遊戲同場景負載能力提升系統V1.0	望塵科技	2020SR0296782	2020/03/30
32.	綠茵對決手機遊戲軟件 (簡稱：綠茵對決) V1.0	望塵科技	2021SR0326248	2021/03/02
33.	基於週期成本的遊戲資源緩存技術軟件V1.0	望塵科技	2021SR0309281	2021/02/26
34.	虛擬角色模擬真實頭髮模型的軟件V1.0	望塵科技	2021SR0309280	2021/02/26
35.	動態組隊匹配軟件 V1.0	望塵科技	2021SR0309231	2021/02/26
36.	移動終端日誌的循環擦寫軟件V1.0	望塵科技	2021SR0309279	2021/02/26
37.	遊戲內動態調整渲染等級的軟件系統V1.0	望塵科技	2021SR0309278	2021/02/26
38.	遊戲人物設計模擬類比展示系統V1.0	望塵科技	2022SR0137985	2021/06/30
39.	遊戲開發素材庫管控系統V1.0	望塵科技	2022SR0137624	2022/01/21
40.	遊戲充值收費管理系統V1.0	望塵科技	2022SR0137981	2022/01/21

附錄四

法定及一般資料

編號	軟件版權	註冊擁有人	註冊編號	註冊日期 (年/月/日)
41.	遊戲畫面調試控制系統V1.0	望塵科技	2022SR0137977	2022/01/21
42.	體育遊戲操控輔助控制系統V1.0	望塵科技	2022SR0137986	2022/01/21
43.	遊戲運營伺服器管理系統V1.0	望塵科技	2022SR0137978	2022/01/21
44.	遊戲踢球人物模型設計應用軟體V1.0	外商獨資企業	2022SR0082974	2022/01/12
45.	遊戲網路伺服器串口管理系統V1.0	外商獨資企業	2022SR0082973	2022/01/12
46.	遊戲對戰片段廣告製作系統V1.0	外商獨資企業	2021SR1823598	2021/11/22
47.	遊戲灌籃動作模擬設計輔助軟體V1.0	外商獨資企業	2021SR1823599	2021/11/22
48.	體育遊戲觸發式禮包銷售系統V1.0	外商獨資企業	2021SR1704087	2021/11/11
49.	體育遊戲內資源管理及動態更新系統V1.0	外商獨資企業	2021SR1700843	2021/11/11
50.	體育遊戲內紅點提醒快速配置及管理系統V1.0	外商獨資企業	2021SR1519908	2021/10/18
51.	活動配置管理後台系統V1.0	外商獨資企業	2021SR1519943	2021/10/18
52.	體育遊戲人物影像處理系統軟體V1.0	外商獨資企業	2021SR1356933	2021/09/10
53.	虛擬角色三維立體模型設計顏色自動填充軟體V1.0	外商獨資企業	2021SR1356939	2021/09/10
54.	體育遊戲人物形象設計輔助軟體V1.0	外商獨資企業	2021SR1220996	2021/08/18
55.	遊戲角色設計輔助軟體V1.0	外商獨資企業	2021SR1217192	2021/08/17
56.	最佳11人遊戲軟體V1.0	外商獨資企業	2021SR0903006	2021/06/16
57.	棒球大師軟體V1.0	外商獨資企業	2022SR0249039	2022/02/18
58.	棒球遊戲人物設定仿真模擬展示系統V1.0	外商獨資企業	2022SR0883394	2022/07/04
59.	最佳球會遊戲操控輔助控制系統V1.0	外商獨資企業	2022SR0883479	2022/07/04
60.	NBA籃球大師充值收費管理系統V1.0	外商獨資企業	2022SR1093108	2022/08/11
61.	足球大師畫面調試控制系統V1.0	外商獨資企業	2022SR1093107	2022/08/11
62.	最佳11人遊戲畫面製作渲染輔助工具軟體V1.0	外商獨資企業	2022SR1093142	2022/08/11
63.	最佳11人遊戲運營後台管理系統V1.0	外商獨資企業	2022SR1093141	2022/08/11
64.	足球大師遊戲關卡設計開發系統V1.0	外商獨資企業	2022SR1093437	2022/08/11
65.	基於互聯網的NBA籃球大師遊戲服務器故障維護系統V1.0	外商獨資企業	2022SR1093109	2022/08/11

(d) 域名

於最後可行日期，我們已註冊以下域名：

編號	域名	註冊人	註冊地點	註冊日期 (年/月/日)	到期日 (年/月/日)
1.	galasports.cn	望塵科技	中國	2017/03/13	2024/03/13
2.	unparallel.cn	莫及科技	中國	2016/07/22	2025/07/22
3.	basketballmaster.cn	望塵科技	中國	2016/01/13	2025/01/13
4.	galasports.com.cn	望塵科技	中國	2019/07/10	2024/07/10
5.	footballmaster.cn	望塵科技	中國	2015/06/12	2023/06/12 (附註)

附註：董事確認本集團將於該等域名即將屆滿時重續其註冊，並認為重續該等域名的註冊並無重大法律障礙或困難。

附錄四

法定及一般資料

C. 有關董事及主要股東的進一步資料

1. 董事

(a) 權益披露 — 董事及最高行政人員於本公司及其相聯法團的股份、相關股份或債權證的權益及淡倉

緊隨[編纂]及[編纂]完成後及假設[編纂]前可換股債券獲悉數轉換，董事或本公司最高行政人員於本公司或其相聯法團(定義見證券及期貨條例第XV部)的股份、相關股份及債權證中擁有根據證券及期貨條例第XV部第7及8分部須在股份[編纂]後知會本公司及聯交所的權益或淡倉(包括根據證券及期貨條例的該等條文被當作或視為擁有的權益或淡倉)，或根據證券及期貨條例第352條須在股份[編纂]後登記於該條所述登記冊的權益或淡倉，或根據上市發行人董事進行證券交易的標準守則須在股份[編纂]後知會本公司及聯交所的權益或淡倉如下：

(i) 於本公司的權益

董事姓名	權益性質	持有權益之股份數目 ⁽¹⁾	概約權益百分比
賈先生	受控制法團權益 (附註2)	[編纂]股份(L)	[編纂]
黃先生	受控制法團權益 (附註3)	[編纂]股份(L)	[編纂]
李欣先生	受控制法團權益 (附註4)	[編纂]股份(L)	[編纂]

附註：

- (1) 字母「L」指人士所持股份好倉。
- (2) 賈先生為Great Shine的唯一股東。根據證券及期貨條例，賈先生被視為於Great Shine所持有的所有股份中擁有權益。
- (3) 黃先生為High Triumph的唯一股東。根據證券及期貨條例，黃先生被視為於High Triumph所持有的所有股份中擁有權益。
- (4) 李欣先生為Neo Honour的唯一股東。根據證券及期貨條例，李欣先生被視為於Neo Honour所持有的所有股份中擁有權益。

附錄四

法定及一般資料

(ii) 於本公司相聯法團的權益

董事或最高 行政人員姓名	相聯法團名稱	權益性質	概約權益 百分比
賈先生	望塵科技	實益擁有人	23.53%
		受控制法團權益 (附註1)	15.12%
黃先生	望塵科技	實益擁有人	17.40%
李欣先生	望塵科技	實益擁有人	2.33%
		受控制法團權益 (附註2)	1.00%

附註：

- (1) 賈先生為望伯納烏、望聖西羅、聘望投資及望諾坎普的普通合夥人。根據證券及期貨條例，賈先生被視為在望伯納烏、望聖西羅、聘望投資及望諾坎普持有的望塵科技股權中擁有權益。
- (2) 李欣先生為望聖西羅的普通合夥人。根據證券及期貨條例的規定，李欣先生被視為在望聖西羅持有的望塵科技股權中擁有權益。

(b) 服務協議及委任函詳情

各執行董事已與本公司訂立服務協議，自[編纂]起計為期三年，可由一方向另一方發出不少於三個月的書面通知予以終止。

各獨立非執行董事已與本公司訂立委任函，自[編纂]起計為期三年，可由一方向另一方發出不少於三個月的書面通知予以終止。

(c) 董事酬金

各執行董事有權收取按每年十二個月基準支付的酬金。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三個年度以及截至二零二二年六月三十日止六個月而言，本集團向董事支付的薪酬總額(包括薪金、花紅、社保成本及房屋福利及其他僱員利益)分別約為人民幣2.7百萬元、人民幣2.8百萬元、人民幣2.7百萬元及人民幣1.3百萬元。詳情請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註9(b)。

各獨立非執行董事已獲委任，為期三年。我們擬向各獨立非執行董事支付董事袍金每年人民幣120,000元。除董事袍金外，概無獨立非執行董事預期就彼等擔任獨立非執行董事職務收取任何其他酬金。

附錄四

法定及一般資料

根據目前生效的安排，董事於截至二零二二年十二月三十一日止年度的薪酬總額(包括薪金、花紅、社保成本及房屋福利及其他僱員利益)估計不超過人民幣3.5百萬元。

2. 主要股東

除本文件「主要股東」所披露，就董事所知，緊隨[編纂]及[編纂]完成後(並無計及因行使根據購股權計劃可能授出的任何購股權而可予發行的任何股份)，概無董事及本公司最高行政人員以外的人士於股份或相關股份中將擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部的條文須予披露的權益及／或淡倉，或直接或間接擁有本集團任何其他成員公司附有投票權已發行股份的10%或以上權益。

3. 收取的代理費用或佣金

除本文件「[編纂] — [編纂]安排及開支 — [編纂]及開支」一節披露者外及除與[編纂]有關者外，於緊接本文件日期前兩年內，董事或名列下文「D.其他資料 — 9.專家資格」一節的任何人士概無就發行或出售本集團任何成員公司的任何股本收取任何佣金、折扣、代理費或其他特別條款。

4. 免責聲明

除本文件所披露者外：

- (i) 董事或本公司最高行政人員概無於本公司或其任何相聯法團(定義見證券及期貨條例)的股份、相關股份或債權證中擁有根據證券及期貨條例第XV部第7及8分部須於股份上市後知會本公司及聯交所的任何權益或淡倉，或根據證券及期貨條例第352條須於股份上市後記入該條所述登記冊的任何權益或淡倉，或根據上市發行人董事進行證券交易的標準守則須於股份[編纂]後知會本公司及聯交所的任何權益或淡倉；
- (ii) 董事或本附錄「D.其他資料 — 9.專家資格」所述專家概無於本公司發起過程中或於緊接本文件日期前兩年內本集團任何成員公司所買賣或租賃或本集團任何成員公司擬買賣或租賃的任何資產中擁有任何直接或間接權益；
- (iii) 概無董事於本文件日期仍然存續且就本集團整體業務而言屬重大的任何合約或安排中擁有任何重大權益；

附錄四

法定及一般資料

- (iv) 概無董事與本集團任何成員公司訂有任何現有或建議服務合約，惟不包括於一年內屆滿或可由僱主終止而毋須支付賠償(法定賠償除外)的合約；
- (v) 據董事所知，概無任何人士(並非董事或本公司最高行政人員)將於緊隨[編纂]完成後於本公司股份或相關股份(惟並無計及因[編纂]而可能獲認購的股份)中擁有根據證券及期貨條例第XV部第2及3分部的條文須向本公司披露的權益或淡倉，或直接或間接擁有本集團任何成員公司已發行附有投票權股份的10%或以上權益；
- (vi) 本附錄「D.其他資料 — 9.專家資格」一段所述專家概無於本集團任何成員公司擁有任何股權，或可認購或提名他人認購本集團任何成員公司的證券的權利(不論能否合法執行)；及
- (vii) 據董事於最後可行日期所知，概無董事、彼等各自的緊密聯繫人(定義見上市規則)或擁有本公司已發行股本5%以上的本公司股東於本集團五大客戶或五大供應商中擁有任何權益。

D. 其他資料

1. 購股權計劃

以下為我們的股東於二零二二年十二月二十一日(「採納日期」)通過書面決議案有條件採納的購股權計劃的主要條款概要。

(a) 目的

購股權計劃為根據上市規則第17章而籌備的一項股份獎勵計劃，旨在肯定及嘉許合資格參與者(定義見下文(b)段)對本集團作出或可能已作出的貢獻。購股權計劃將向合資格參與者提供機會於本公司擁有個人權益，以達致下列目標：

- (i) 激勵合資格參與者為本集團的利益而優化其表現效率；及
- (ii) 吸引及挽留合資格參與者或以其他方式與該等合資格參與者維持持續的關係，而該等合資格參與者的貢獻乃對或將會對本集團的長遠發展有利。

附錄四

法定及一般資料

(b) 合資格參與人士

董事會可酌情決定向下列人士(統稱「合資格參與者」)授出購股權，以按下文(f)段所釐定的行使價認購董事會可能釐定的相關新股份數目：

- (i) 本公司或其任何附屬公司的任何全職或兼職僱員、行政人員或高級職員；及
- (ii) 本公司或其任何附屬公司的任何董事(包括非執行董事及獨立非執行董事)。

接納購股權後，承授人須向本公司支付1.00港元作為授出代價。

(c) 接納購股權要約

本公司於相關接納日期或之前收到由承授人正式簽署構成接納購股權的一式兩份要約文件連同以本公司為受益人的1.00港元的股款或付款作為其授出購股權代價後，購股權即被視為已授出及已獲承授人接納及已生效。有關股款或付款於任何情況均不獲退還。就任何授出可認購股份的購股權要約而言，參與者接納購股權所涉及的股份數目可少於[編纂]授出購股權所涉及的股份數目，惟接納的股份數目須為股份在聯交所[編纂]的一手單位或其完整倍數，且有關數目在構成接納購股權的一式兩份要約文件中清楚列明。倘授出購股權的要約於任何規定的接納日期未獲接納，則視為已被不可撤銷地拒絕。

在(l)、(m)、(n)、(o)及(p)各段的規限下，承授人可於向本公司發出書面通知表明據此行使購股權及行使所涉及的股份數目後，行使全部或部分購股權(惟獲悉數行使的情況除外)均須以股份當時於聯交所[編纂]一手單位的完整倍數行使。每份有關通知必須隨附所發出通知中涉及的股份[編纂]總額的股款或付款。於收到通知及股款或付款後21天內及(如適用)收到本公司核數師或認可獨立財務顧問(視乎情況而定)根據(r)段發出的證書後，本公司須向承授人配發及發行入賬列作繳足的相關股份數目，並向承授人發出有關該等獲配發股份的證書。

任何購股權須待我們的股東於股東大會上批准本公司法定股本的任何必要增加後，方可行使。

附錄四

法定及一般資料

任何購股權的歸屬期均不得少於12個月。在下列任何情況下，授予合資格參與者的購股權可有較短歸屬期。

- (i) 在所有情況下，由本公司或本公司任何附屬公司所收購的公司或本公司或本公司任何附屬公司與其結合的公司授予購股權，以承擔或替代或交換過往授予的獎勵，或日後授予獎勵的權利或義務；
- (ii) 因行使有關購股權而將發行的股份須有不少於12個月的最短持有期，並根據合資格參與者與本公司所訂的薪酬安排向其交付，包括就非僱員董事的年度酬金交付予該名非僱員董事的股份；
- (iii) 向新加盟合資格參與者授出簽約式或補償性購股權；
- (iv) 購股權採用按表現為準的歸屬條件；
- (v) 因行政或合規理由而分批授予購股權；
- (vi) 購股權在12個月或以上期間內均勻地漸次歸屬；
- (vii) 購股權的歸屬及持有期合共超過12個月；或
- (viii) 在退休、離職、留任安排、身故、殘障或本公司控制權變動的情況下，董事會可全權酌情決定加快購股權的歸屬。

(d) 股份數目上限

根據購股權計劃及本公司任何其他購股權計劃可能授出購股權所涉及的股份數目上限，合共不得超過緊隨[編纂]完成後已發行股份總數的10%（「計劃限額」），即[編纂]股股份（假設[編纂]前可換股債券獲悉數轉換）。於根據購股權計劃授予任何購股權的日期，可授予購股權所涉及的股份數目上限為有關股份數目減去以下各項的總和：

- (i) 全面行使購股權計劃或本公司任何其他股份計劃項下的購股權時將會發行但尚未註銷或行使的股份數目；
- (ii) 因行使購股權計劃或本公司任何其他股份計劃項下的任何購股權或根據本公司任何其他股份計劃授出的任何獎勵而已發行及配發的股份數目；及

附錄四

法定及一般資料

- (iii) 根據購股權計劃及本公司任何其他股份計劃已授出並接納但其後被註銷的購股權所涉及的股份數目。

在遵守上市規則第17.03C(1)及17.03C(2)條及／或上市規則不時訂明的有關其他規定的情況下，董事會可不時更新計劃限額至股東於股東大會批准之日（「**新批准日期**」）已發行股份的10%（「**新計劃限額**」）。自股東批准最近一次更新（或採納購股權計劃）之日起計任何三年期間內進行的任何更新，必須經股東批准並受以下條文所規限：

- (i) 任何控股股東及其聯繫人（或如無控股股東）、本公司董事（不包括獨立非執行董事）及最高行政人員以及彼等各自的聯繫人在本公司股東大會上放棄投票贊成相關決議案；及
- (ii) 本公司必須遵守上市規則第13.39(6)及(7)、13.40、13.41及13.42條的規定，

此後，於根據購股權計劃授予任何購股權的日期，可授予購股權所涉及的股份數目上限為新計劃限額減去以下各項的總和：

- (i) 全面行使購股權計劃或本公司任何其他股份計劃項下於新批准日期或之後授出的購股權時將會發行但尚未註銷或已行使的股份數目；
- (ii) 因行使購股權計劃或本公司任何其他股份計劃項下於新批准日期或之後授出的任何購股權或根據本公司任何其他股份計劃於新批准日期或之後授出的任何獎勵而已發行及配發的股份數目；及
- (iii) 根據購股權計劃及本公司任何其他股份計劃已於新批准日期或之後授出並接納但其後被註銷的購股權所涉及的股份數目。

經股東於股東大會上按照上市規則第17.03C(3)條及／或上市規則不時訂明的其他規定予以批准的情況下，董事會可向其特別指明的合資格參與者授予超出計劃限額的購股權。

若本公司的資本結構根據下文第(r)段有任何變更，不論是透過[編纂]、供股、股份拆細或合併或削減本公司股本的方式，計劃限額將以本公司核數師或認可獨立財務顧問證實為適當、公平及合理的方式予以調整。

(e) 向任何個別人士授出購股權的數目上限

董事會在依循及遵照購股權計劃條文及上市規則的情況下，有權（但非必須）在計劃期間（定義見下文第(j)段）內任何營業日的任何時間，向董事會可按其絕對酌情權挑選而其認為合適的任何合資格參與者授予購股權，並須遵守有關條件（包括但不限於歸屬期及／或在指定的表現期內根據表現衡量指標（定義見下文第(k)段）評估的任何表現目標，而該等表現目標必須在行使購股權前達成）。

若董事會決定根據購股權計劃向合資格參與者提出購股權要約，而當與在截至並包括該要約日期的任何12個月期內根據購股權計劃及本公司其他股份計劃授予該人的所有購股權或獎勵（不包括根據有關計劃條款已失效的任何購股權或獎勵）所發行或將發行的任何股份合併計算，超過要約日期已發行股份數目的1%：

- (i) 授予須經(a)本公司向股東發出通函，而該通函須符合上市規則第17.03D及17.06條及／或上市規則不時訂明的有關其他規定；及(b)股東於股東大會上批准及／或符合上市規則不時訂明的有關其他規定，且該名合資格參與者及其緊密聯繫人或（若合資格參與者為關連人士）其聯繫人必須放棄投票權。
- (ii) 除非上市規則另有規定，計算股份的認購價時，會以董事會議決向該名合資格參與者授予擬授出購股權的董事會會議日期作為授出日期。

董事會須向該名合資格參與者遞呈要約文件，所遞呈文件須以董事會不時釐定的形式作出（或要約文件所隨附的文件列明以下各項），其中包括：

- (i) 合資格參與者的姓名、地址及職業；
- (ii) 向合資格參與者授出購股權的日期（須為營業日）；
- (iii) 購股權要約必須獲接納的日期；
- (iv) 根據(c)段所述，一項購股權被視為獲授出及獲接納的日期；

附錄四

法定及一般資料

- (v) 授出購股權所涉及的股份數目；
- (vi) 因行使購股權而獲發行股份的認購價及支付有關價格的方式；
- (vii) 董事會可能釐定的購股權屆滿日期；
- (viii) 接納購股權的方法，該方法(除非董事會另行決定)載列於(c)段；及
- (ix) 董事會認為有關購股權要約的其他條款及條件(包括但不限於歸屬期及／或在指定的表現期內根據表現衡量指標(定義見下文第(k)段)評估的任何表現目標，而該等表現目標必須在行使購股權前達成)屬公平合理，且與購股權計劃及上市規則並無抵觸。

(f) 股價

根據購股權計劃所授出任何特定購股權所涉及股份的認購價須由董事會全權酌情釐定(可作出下文(r)段所述的任何調整)，惟該價格須至少為下列各項當中的最高者：

- (i) 股份於授出日期(須為營業日)於聯交所每日報價表所報的收市價；及
- (ii) 緊接授出日期前五個營業日股份於聯交所每日報價表所報的正式平均收市價。

(g) 授出購股權予本公司董事、最高行政人員或主要股東或任何彼等各自的聯繫人

向本公司董事、最高行政人員或主要股東(定義見上市規則)或任何彼等各自的聯繫人(定義見上市規則)授出任何購股權，須經獨立非執行董事(不包括本身為購股權承授人的任何獨立非執行董事)批准。

倘董事會擬向主要股東或任何獨立非執行董事(或任何彼等各自的聯繫人(定義見上市規則))授出購股權會導致在截至並包括授出當天的12個月期內根據購股權計劃及本公司其他股份計劃授予該人的所有購股權及獎勵(不包括根據有關計劃

附錄四

法定及一般資料

條款已失效的任何購股權及獎勵)所發行及將發行的股份數目，則該等再次授予購股權除了須取得獨立非執行董事的上述批准外，亦將須根據上市規則第17.04(4)條及／或上市規則不時訂明的其他規定，經股東於股東大會上批准。本公司亦必須向股東發出通函，當中載有以下資料：

- (i) 向每名選定合資格參與者授予購股權的數目及條款(包括上市規則第17.03(5)至17.03(10)條及第17.03(19)條所規定的資料)詳情(所授予購股權數目及授予條款必須在股東會議前訂定)，以及授出日期(即為董事會提出向該名合資格參與者授予擬授出購股權的董事會會議日期)；
- (ii) 獨立非執行董事(不包括任何屬購股權承授人的獨立非執行董事)對於授予條款是否公平合理及該授予是否符合本公司及股東整體利益的意見，及其向獨立股東作出的投票建議；
- (iii) 上市規則第17.02(2)(c)條規定的資料；及
- (iv) 上市規則第2.17條規定的資料。

(h) 授出購股權的時間限制

在本公司知悉內幕消息後不得授出購股權，直至有關內幕消息已根據上市規則及證券及期貨條例第XIVA部的內幕消息條文的規定發佈為止。尤其是，於緊接以下日期(以較早者為準)前一個月起期間，本公司不得授出購股權：

- (i) 批准本公司年度或半年度或季度或其他中期業績(不論上市規則有否規定)的董事會會議日期(該日期須根據上市規則首先知會聯交所)；
- (ii) 本公司刊發其年度或半年度或季度或其他中期業績公佈(不論上市規則有否規定)的最後期限，直至業績公佈的實際刊發日期當日止，

而倘向董事授出購股權，不得於以下期間授出購股權：

- (iii) 緊接年度業績發佈日期前60日期間或(倘為較短者)自相關財政年度結束起直至業績發佈日期止期間；及
- (iv) 緊接季度業績(如有)及半年度業績發佈日期前30日期間或(倘為較短者)自相關季度或半年度期間結束起直至業績發佈日期止期間。

附錄四

法定及一般資料

(i) 權利屬承授人個人所有

除了為承授人及該名承授人任何家屬的利益(包括作為遺產規劃或稅務規劃)而轉讓予個別載體(例如信託或私人公司)(前提是該轉讓會繼續符合購股權計劃目的並遵守上市規則的其他規定，而在此情況下必須取得聯交所的豁免)外，購股權及要約所授出之購股權屬承授人個人所有且不得轉讓或出讓，而承授人亦不得以任何方式出售、轉讓、押記、抵押彼所持有之任何購股權，或就任何購股權增設產權負擔或以任何第三方為受益人增設任何權益(法定或實益)或試圖如此行事(惟承授人可提名一名代名人以其名義登記根據購股權計劃發行的股份)。凡違反上文所述者，本公司有權註銷向有關承授人授出的任何尚未行使購股權或其任何部分。

(j) 購股權的行使期限及購股權計劃的有效期

購股權可於購股權被視為已授出並獲接納日期後至該日起計10年屆滿前隨時根據購股權計劃的條款予以行使。購股權的行使期將由董事會全權酌情釐定，惟不得超過授出購股權後10年。概無購股權將於購股權計劃獲批准日期後超過10年獲授出。除非本公司經由股東大會或董事會提前終止，否則購股權計劃自其獲採納日期起計10年期間(「計劃期間」)生效及有效。

(k) 業績目標

根據購股權計劃授出的任何購股權獲行使之前，承授人可能須達致董事會於授出購股權時所列明的任何業績目標。表現目標應在指定的表現期內根據以下任何一項或多項全公司或附屬公司、部門、運營單位、業務線、項目、地理或個人表現衡量指標(「表現衡量指標」)予以評估：現金流量、盈利、每股盈利、附加市場價值或附加經濟價值、利潤、資產回報、權益回報、投資回報、銷售額、收入、股價、股東回報總額、客戶滿意度指標以及董事會可能不時釐定的其他目標。每項目標可按實際及／或相對基準列示，亦可基於或對內部目標、本公司過往表現及／或其他公司的過往或現行表現另行進行比較，倘採取盈利作準的方法，則可使用或運用對資金、股東權益及／或發行在外股份、投資或資產或資產淨值進行的比較。董事會可隨時全權酌情修改或調整表現衡量指標並且制定任何特殊規則及條件而表現衡量指標受其所規限。

附錄四

法定及一般資料

(l) 終止受僱或身故時的權利

倘購股權承授人因以下各項而不再為本公司或其任何附屬公司的僱員：

- (i) 因身故或下文(m)段所述者以外的理由而終止其僱員身份，則承授人可於有關終止起計一個月期間內行使承授人於終止日期當日可享有之購股權（以尚未行使者為限）；或
- (ii) 因身故而終止其僱員身份，其遺產代理人可於有關終止（有關日期應為於本公司或相關附屬公司的最後實際工作日期，而不論有否支付代通知金）起計12個月期間內行使購股權，否則購股權將會失效。

(m) 解僱時的權利

倘購股權承授人因被裁定有嚴重行為失當，或已觸犯涉及其操守或誠信或有關本集團僱員的任何刑事罪行（倘董事會如此釐定），或已無償還能力、破產或與其債權人大體達成安排或債務重整協議，或因僱主按普通法或根據任何適用法律或根據與本集團的承授人服務合約而有權終止其僱用的任何其他理由而不再為本公司或其任何附屬公司的僱員，則其購股權將會失效，且於終止其僱員身份日期後不可行使。

(n) 收購時的權利

倘向我們所有股東（或除要約人及／或任何由要約人控制的人士及／或任何與要約人一致行動的人士（定義見收購守則）以外的所有股東）提出全面要約，及有關要約於相關購股權的購股權期間成為或宣佈為無條件，購股權承授人將有權在要約成為或宣佈為無條件日期後14天內隨時全面行使購股權（以尚未行使者為限）。

(o) 清盤時的權利

倘本公司向其股東發出通告召開股東大會以考慮及酌情批准將本公司自動清盤的決議案，本公司須隨即向所有承授人發出有關通知，而各承授人（或其合法遺產代理人）有權在不遲於上述本公司擬召開股東大會前兩個營業日前任何時間，向本公司發出書面通知，並隨附有關通知所述的股份認購價總額的全數股款，以行使其全部或任何購股權（以尚未行使者為限），而本公司須盡快及在任何情況下不遲於緊接擬召開股東大會日期前的營業日，向承授人配發入賬列作繳足的有關股份，並將承授人登記為有關股份持有人。

附錄四

法定及一般資料

(p) 本公司與其股東或債權人達成妥協或安排時的權利

倘本公司與其股東或債權人擬達成妥協或安排，以根據本公司註冊成立所在之司法權區法律實施本公司重組計劃或與任何其他公司合併，本公司須於向其股東或債權人發出召開考慮有關妥協或安排的會議通知當日，向所有購股權承授人發出通知，而屆時任何承授人將可透過向本公司發出書面通知，隨附有關通知所述的股份認購價總額的全數股款(本公司須於不遲於擬召開有關會議前兩個營業日接獲有關通知)，而全面或按照通知所註明的程度行使其購股權，本公司將盡快及在任何情況下於不遲於緊接擬召開會議日期前的營業日中午十二時正(香港時間)配發及發行因行使有關購股權而須予發行入賬列作繳足的相關股份數目予承授人，並將承授人登記為有關股份持有人。

由該會議日期起，所有承授人行使彼等各自之購股權之權利將立即暫停。當該妥協或安排生效時，所有購股權(以尚未行使者為限)將告失效及終止。倘該妥協或安排因任何原因並無生效及終止或失效，承授人行使彼等各自之購股權之權利將自有關終止起全面恢復，惟僅以尚未行使並成為可行使者為限。

(q) 股份的地位

因行使購股權而將予配發的股份將不會附有投票、股息或其他權利，直至承授人(或任何其他人士)完成有關股份持有人的登記為止。在上述規定的規限下，因行使購股權而將予配發及發行的股份在所有方面與發行之日其他已發行繳足股份具有同等權益，擁有相同的投票權、股息、轉讓及其他權利，包括清盤產生的權利以及有關於發行日期或之後已派付或已作出之任何股息或其他分派之權利。

(r) 資本變動的影響

倘本公司的資本結構於任何購股權可成為或仍為可行使時有任何變更，不論是透過資本化發行、供股、合併、拆細或削減本公司股本的方式或以其他方式，則任何尚未行使購股權項下的股份數目及／或每份尚未行使購股權的每股股份認購價，均須作出相應變更(如有)，且須由本公司核數師或認可獨立財務顧問應本公司或任何承授人要求，全面或向任何特定承授人以書面證實其認為有關變更屬公平合理，惟任何有關變更均須在確保承授人所佔的本公司股本比例(按照聯交所於二零二零年十一月六日發佈的補充指引和聯交所不時發佈的任何有關上市規則的進一步指引及詮釋，及／或上市規則不時訂明的其他規定所詮釋)(計至最接近的

一股完整股份)，與彼在緊接有關調整前因行使彼所持有的全部購股權而有權認購者相同的情況下作出，而承授人在全面行使任何購股權時應付的總行使價須盡可能與該等事件前的總行使價保持一致(但不得超過後者)，並且若有關變更會導致股份以低於面值的價格發行，則不得作出有關變更。發行證券作為交易代價不會視為一種須作任何有關變更的情況。於本段中，本公司核數師或認可獨立財務顧問(視情況而定)的身份為專家而非仲裁人，彼等所發出的證書於並無出現明顯錯誤的情況下，將為最終及具決定性並對本公司及承授人具約束力。

(s) 購股權的屆滿期限

購股權將於下列時間(以最早者為準)自動失效，未行使的購股權其後不可再行使：

- (i) 董事會可能釐定的購股權屆滿日期；
- (ii) (l)、(m)、(n)、(o)或(p)各段所述的任何期限屆滿時；
- (iii) (p)段所述本公司償債安排的生效日期當日；
- (iv) 在(o)段的規限下，本公司開始清盤當日；
- (v) 承授人基於其自本公司或其任何附屬公司辭任或因下列一個或多個理由終止其僱員身份或合約而不再為合資格參與者當日；被裁定有嚴重行為失當；或遭裁定觸犯任何涉及其操守或誠信或與本集團僱員相關(倘董事會如此釐定)的刑事罪行；或已無力償還債務、破產或與其債權人訂立債務重整協議；或按普通法或根據任何適用法律或按照承授人與本集團所訂立服務合約須終止其僱員身份。董事會通過決議案決定基於本段所述一個或多個理由而終止或不終止承授人的僱員身份屬最終定論；或
- (vi) 董事會基於承授人違反上文(i)段的規定而須行使本公司權利隨時註銷購股權當日或根據下文(u)段購股權被註銷當日。

除本第(s)段上文所規定者外，購股權或因行使購股權計劃項下任何購股權而發行的股份均不受任何退扣機制所規限。

(t) 修訂購股權計劃

購股權計劃的任何內容均可透過董事會決議案修訂，惟以下情況除外：

- (i) 倘最初授出購股權時已獲本公司董事會、薪酬委員會、獨立非執行董事及／或本公司股東(視情況而定)批准，則向承授人所授予購股權的條款如有任何變動，均必須經本公司董事會、薪酬委員會、獨立非執行董事及／或本公司股東(視情況而定)批准(根據購股權計劃條款自動生效的任何變動除外)；及
- (ii) 任何對購股權計劃條款及條件細則的重大修訂，或對上市規則第17.03條所列事宜的條文作出有利於合資格參與者的任何修訂，或對董事或購股權計劃管理人修改購股權計劃條款及條件的權力有任何變更，均必須經本公司股東在股東大會上批准。

修訂後的購股權計劃條款須仍然符合上市規則第17章的規定。

(u) 註銷購股權

凡註銷任何已授出但尚未行使的購股權均必須經相關購股權承授人書面批准。為免生疑問，茲說明倘任何購股權乃根據(i)段註銷，則毋須獲得有關批准。

(v) 終止購股權計劃

本公司可透過股東大會或董事會決議案隨時終止購股權計劃，而在此情況下將不得進一步授出購股權，惟購股權計劃的條文將繼續有效，以便在計劃終止前已授出的任何購股權或可根據購股權計劃條文予以行使的其他購股權可繼續行使。在計劃終止前已授出但在計劃終止時尚未行使的購股權將繼續有效，並可根據購股權計劃行使。

(w) 董事會管理

購股權計劃由董事會管理，董事會就購股權計劃或其詮釋或影響(本文另有規定者除外)涉及的所有事項所作出的決定為最終決定，並對各方具約束力。

附錄四

法定及一般資料

(x) 購股權計劃的條件

購股權計劃須待下列條件達成後，方可作實：

- (i) 本公司股東通過必要決議案以批准及採納購股權計劃規則；
- (ii) 聯交所批准因行使根據購股權計劃將予授出的購股權而可能須予發行的股份[編纂]及[編纂]；
- (iii) [編纂]於[編纂]協議項下的責任成為無條件(包括(倘有關)[編纂](為其本身及代表[編纂])豁免或修改任何有關條件的結果)，且並未根據[編纂]的條款或以其他方式予以終止；及
- (iv) 我們的股份開始於聯交所[編纂]。

倘上文(x)段的條件自採納日期起計12個曆月內未能達成：

- (i) 購股權計劃將即時終止；
- (ii) 根據購股權計劃及任何授出要約授出或同意授出的任何購股權將告失效；及
- (iii) 任何人士根據或就購股權計劃或據此授出的任何購股權均無任何權利或利益或須負上任何責任。

(y) 在年度及中期報告的披露

本公司將遵照不時生效的上市規則，在其年度及中期報告中披露購股權計劃的詳情，包括於年度／中期報告的財政年度／期間的購股權數目、授出日期、行使價、行使期、歸屬期及上市規則不時規定的其他資料。

(z) 購股權計劃的現狀

於最後可行日期，概無根據購股權計劃授出或同意授出任何購股權。

本公司已經就行使根據購股權計劃將予授出的購股權而可能須予發行的股份(即合共[編纂]股股份)[編纂]及[編纂]向聯交所作出申請。

附錄四

法定及一般資料

2. 遺產稅及稅務彌償

董事已獲告知，本公司或其任何附屬公司不大可能就遺產稅承擔任何重大責任。

我們的最大股東已與本公司(為其本身及作為其附屬公司的受託人)訂立以本公司為受益人的彌償契據(即本附錄「B.有關我們業務的進一步資料 — 1.重大合約概要」第(kk)段所述的合約)，以就本集團任何成員公司可能須予繳納及於[編纂]成為無條件日期或之前支付的企業所得稅、預扣稅、增值稅(或類似稅項)以及台灣、日本、南韓、越南、美國及泰國的任何其他相關稅項提供彌償。有關海外稅項風險的進一步詳情，請參閱本文件「業務 — 其他稅務事宜」。

3. 訴訟

於最後可行日期，本集團成員公司概無牽涉任何重大訴訟或仲裁，且就董事所知，本集團任何成員公司概無尚未了結或對其構成威脅的重大訴訟或索償。

4. 獨家保薦人

獨家保薦人已滿足上市規則第3A.07條適用於保薦人的獨立性準則。獨家保薦人費用約為[編纂]港元，由本公司支付。

獨家保薦人已代表本公司向聯交所申請批准本文件所述的全部已發行及將予發行股份[編纂]及[編纂]。本公司已就股份獲納入[編纂]作出一切必要安排。

5. 開辦費用

本公司的開辦費用估計為約2,550美元，將由本公司支付。

6. 概無重大不利變動

除本文件所披露者外，董事確認，本集團的財務或經營狀況自二零二二年六月三十日(即本集團最近期的綜合財務資料的編製日期)起概無重大不利變動。

7. 發起人

本公司就上市規則而言並無發起人。於緊接本文件刊發日期前兩年內，本公司概無就[編纂]及本文件所述相關交易向任何發起人支付、配發或給予或建議支付、配發或給予任何現金、證券或其他利益。

附錄四

法定及一般資料

8. 股份持有人的稅項

(a) 香港

買賣及轉讓於本公司的香港股東名冊分冊登記的股份須繳納香港印花稅，就每位買方及賣方收取的現行費率為被出售或轉讓股份的代價或公平值(以較高者為準)的0.13%。產生自或源自於香港的[編纂]股份利潤亦可能須繳納香港利得稅。

(b) 開曼群島

根據目前的開曼群島法律，毋須就股份轉讓於開曼群島支付任何印花稅。

(c) 諮詢專業顧問

倘有意持有股份的人士對持有或處置或[編纂]股份的稅務影響有任何疑問，建議諮詢彼等的專業顧問。謹此強調，本公司、董事或參與[編纂]的其他人士對股份持有人因持有或處置或買賣股份或行使股份所附帶的任何權利所產生的任何稅務影響或負債概不承擔任何責任。

9. 專家資格

於本文件中提供意見及／或名列本文件的專家的資格如下：

名稱	資格
大華繼顯(香港)有限公司	根據證券及期貨條例持牌及獲准可進行第1類(證券交易)、第4類(就證券提供意見)及第6類(就機構融資提供意見)受規管活動(定義見證券及期貨條例)
羅兵咸永道會計師事務所	香港法律第50章《專業會計師條例》下的註冊會計師 香港法律第588章《會計及財務匯報局條例》下的註冊公眾利益實體核數師
邁普達律師事務所(香港) 有限法律責任合夥	本公司有關開曼群島法律之法律顧問
漢坤律師事務所	本公司有關中國法律之法律顧問
霍金路偉律師事務所	本公司有關國際制裁法之法律顧問

附錄四

法定及一般資料

名稱	資格
弗若斯特沙利文(北京)諮詢有限公司上海分公司	獨立行業顧問
羅兵咸永道有限公司	獨立轉讓定價顧問

10. 專家同意書

本附錄第9段所述各專家已就本文件的刊發發出書面同意書，表示同意按本文件所載的形式及涵義在本文件載列其報告、函件、意見、意見概要及／或引述其名稱，且迄今並無撤回其書面同意書。

11. 專家於本公司的權益

本附錄第9段所述人士概無於任何股份或本集團任何成員公司的股份中擁有任何實益或其他權益，亦無擁有任何可認購或提名他人認購任何股份或本集團任何成員公司證券之任何權利或購股權（不論是否可依法執行）。

12. 約束力

倘根據本文件作出申請，本文件即具效力，致使所有相關人士須受公司（清盤及雜項條文）條例第44A及44B條的所有適用條文（罰則條文除外）約束。

13. 其他事項

- (a) 除本文件所披露者外，於緊接本文件日期前兩年內：
- (i) 本公司或其任何附屬公司概無發行或同意發行全部或部分繳付股款的股份或借貸資本，以換取現金或現金以外的代價；
 - (ii) 本公司或其任何附屬公司的股份或借貸資本概無附有購股權，亦無有條件或無條件同意附有購股權；
 - (iii) 概無就發行或出售本公司或其任何附屬公司任何股本而授出任何佣金、折扣、經紀佣金或其他特殊條款；及
 - (iv) 概無就認購、同意認購、促使認購或同意促使認購本公司或其任何附屬公司的任何股份支付或應付任何佣金；
- (b) 本公司或其任何附屬公司概無發行或同意發行創辦人、管理層或遞延股份；

附錄四

法定及一般資料

- (c) 於緊接本文件日期前12個月內，本集團業務不曾遭受可能或已經對本集團的財務狀況造成重大影響的干擾；
- (d) 本公司的股東名冊總冊將在開曼群島由股份過戶登記總處存置，而本公司的股東名冊分冊將在香港由香港股份過戶登記處存置。除非董事另行同意，否則所有股份過戶及其他所有權文件必須送交本公司的香港股份過戶登記處辦理登記，而並非送交開曼群島。本公司已作一切所需安排以使股份獲納入[編纂]；
- (e) 本集團旗下各公司現時概無在任何證券交易所上市，亦無在任何交易系統中進行交易；
- (f) 董事獲告知，根據公司法，本公司使用中文名稱並不違反公司法；
- (g) 除[編纂]前可換股債券外，本公司並無發行在外的可換股債務證券或債券證；
- (h) 概無任何放棄或同意放棄收取未來股息之安排；及
- (i) 概無影響將溢利或資金匯入或匯出香港的限制；

14. 雙語文件

本文件的中英文版本乃依據香港法例第32L章《公司(豁免公司及招股章程遵從條文)公告》第4條規定的豁免分開刊發。倘本文件中英文版本有任何歧異，概以英文版本為準。

附錄五

送呈公司註冊處處長及展示文件

A. 送呈公司註冊處處長的文件

送呈香港公司註冊處以供查閱的本文件文本所附文件為：

- (a) [編纂]；
- (b) 本文件附錄四「D. 其他資料 — 10.專家同意書」一節所述的書面同意；及
- (c) 本文件附錄四「B. 有關我們業務的進一步資料 — 1.重大合約概要」一節所述各重大合約。

B. 展示文件

由本文件刊發日期起計14日內可於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.galasports.com)查閱下列文件的文本：

- (a) 組織章程大綱及細則；
- (b) 羅兵咸永道會計師事務所發出的本集團截至二零一九年、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會計師報告，其全文載於本文件附錄一；
- (c) 羅兵咸永道會計師事務所有關未經審核備考財務資料的報告，其全文載於本文件附錄二；
- (d) 本集團截至二零一九年、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經審核綜合財務報表；
- (e) 本集團的中國法律顧問漢坤律師事務所就本集團於中國的業務運營及物業權益發表的法律意見；
- (f) 本集團開曼群島法律顧問邁普達律師事務所(香港)有限法律責任合夥的意見函，概述本文件附錄三「組織章程及開曼公司法概要」一節所述公司法的若干內容；
- (g) 我們有關國際制裁法之法律顧問霍金路偉律師事務所編製的法律備忘錄；
- (h) 弗若斯特沙利文(北京)諮詢有限公司上海分公司刊發的行業報告；
- (i) 公司法；
- (j) 本文件附錄四「B.有關我們業務的進一步資料 — 1.重大合約概要」一節所述各重大合約；

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。

附錄五

送呈公司註冊處處長及展示文件

- (k) 本文件附錄四「C.有關董事及主要股東的進一步資料 — 1.董事 — (b)服務協議及委任函詳情」一節所述本公司與各董事訂立的服務協議及委任函；
- (l) 本文件附錄四「D.其他資料 — 10.專家同意書」一節所述的書面同意；及
- (m) 購股權計劃的規則。