

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示，概不對因本公告全部或任何部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。



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)

(股份代號：2458)

截至二零二二年十二月三十一日止年度的 年度業績公告

業績摘要

- 收益由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣459.9百萬元增加約人民幣178.0百萬元或38.7%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣637.9百萬元。
- 毛利由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣221.5百萬元增加約人民幣111.6百萬元或50.4%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣333.1百萬元。
- 上市開支由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣15.9百萬元增加約人民幣6.5百萬元或40.9%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣22.4百萬元。
- 經調整純利(非香港財務報告準則計量*)由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣56.7百萬元減少約人民幣14.3百萬元或25.2%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣42.4百萬元。
- 截至二零二二年及二零二一年十二月三十一日止年度的每股基本及攤薄盈利分別約為人民幣0.12元及人民幣0.35元。

* 請參閱第19頁非香港財務報告準則計量的更多詳情

望塵科技控股有限公司（「本公司」）董事會（「董事會」）公佈本公司及其附屬公司（統稱「本集團」）截至二零二二年十二月三十一日止年度的經審核綜合年度業績，連同截至二零二一年十二月三十一日止年度的比較數字，載列如下：

綜合全面收益表

	附註	截至十二月三十一日止年度	
		二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
收益	3	637,886	459,851
收益成本	6	<u>(304,822)</u>	<u>(238,324)</u>
毛利		333,064	221,527
其他虧損淨額	4	(4,463)	(1,137)
其他收入	5	8,384	3,319
銷售及營銷開支	6	(173,200)	(85,590)
一般及行政開支	6	(56,023)	(34,589)
研發開支	6	(86,976)	(62,705)
金融資產（減值虧損淨額）／減值虧損撥回		<u>(1,856)</u>	<u>160</u>
經營溢利		18,930	40,985
財務收入淨額		<u>3,291</u>	<u>741</u>
除所得稅前溢利		22,221	41,726
所得稅開支	7	<u>(8,752)</u>	<u>(2,336)</u>
年內溢利及全面收益總額，扣除稅項		<u>13,469</u>	<u>39,390</u>
以下各方應佔全面收益／（虧損）：			
本公司擁有人		13,525	39,986
非控股權益		<u>(56)</u>	<u>(596)</u>
		<u>13,469</u>	<u>39,390</u>
本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	8	<u>0.12</u>	<u>0.35</u>

綜合財務狀況表

	於十二月三十一日	
	二零二二年 附註	二零二一年
	人民幣千元	人民幣千元
資產		
非流動資產		
物業、廠房及設備	6,633	4,507
使用權資產	10,747	12,488
無形資產	39,674	15,018
預付款項、按金及其他應收款項	5,907	1,235
遞延稅項資產	3,598	3,655
	<u>66,559</u>	<u>36,903</u>
流動資產		
貿易應收款項	10 43,023	35,598
預付款項、按金及其他應收款項	10,985	15,942
即期應收所得稅	—	567
應收非控股權益款項	675	1,715
應收關聯方款項	—	36
合約成本	16,452	13,108
短期銀行存款	—	83
現金及現金等價物	232,566	188,410
	<u>303,701</u>	<u>255,459</u>
資產總額	<u>370,260</u>	<u>292,362</u>
權益及負債		
本公司擁有人應佔權益		
股本	8	8
其他儲備	84,588	79,555
保留盈利	38,890	29,629
	<u>123,486</u>	<u>109,192</u>
非控股權益	(872)	(1,879)
總權益	<u>122,614</u>	<u>107,313</u>

		於十二月三十一日	
		二零二二年	二零二一年
	附註	人民幣千元	人民幣千元
負債			
非流動負債			
貿易應付款項	11	15,083	—
其他應付款項		466	306
租賃負債		4,475	7,830
		<u>20,024</u>	<u>8,136</u>
流動負債			
貿易應付款項	11	44,121	30,617
其他應付款項及應計費用		50,396	39,632
合約負債		49,633	35,853
即期所得稅負債		7,428	611
租賃負債		6,651	4,558
按公平值計入損益的金融負債		69,393	65,642
		<u>227,622</u>	<u>176,913</u>
負債總額		<u>247,646</u>	<u>185,049</u>
總權益及負債		<u><u>370,260</u></u>	<u><u>292,362</u></u>

綜合財務報表附註

1 一般資料

望塵科技控股有限公司(「本公司」)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。本公司的註冊辦事處地址為PO Box 309, Ugland House, Grand Cayman, KY1-1104, Cayman Islands。

本公司股份已於二零二三年一月十六日在香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)主板上市。

本公司為投資控股公司，其附屬公司(統稱「本集團」)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(「上市業務」)。

2 編製基準

本集團綜合財務報表乃根據所有適用香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)及香港公司條例(第622章)的披露規定編製。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，綜合財務報表已根據歷史成本法編製。

編製符合香港財務報告準則的綜合財務報表需要運用若干關鍵會計估計。管理層在應用本集團的會計政策過程中亦需要作出判斷。

(a) 本集團採納的新訂及經修訂準則

本集團已就二零二二年一月一日開始的年度報告期間首次應用以下修訂或年度改進：

年度改進項目	香港財務報告準則二零一八年至二零二零年之年度改進(修訂本)
香港財務報告準則第3號、 香港會計準則第16號及 香港會計準則第37號之修訂	狹義修訂(修訂本)
香港財務報告準則第16號之修訂 經修訂會計指引第5號	二零二一年以後之Covid-19相關租金優惠(修訂本) 共同控制合併的合併會計法

上述修訂並無對過往期間確認的金額造成任何重大影響，亦預期不會嚴重影響本期間或未來期間。

(b) 尚未採納的新訂準則、現有準則的修訂及詮釋

若干新訂會計準則、會計準則之修訂及詮釋已經頒佈，惟未有強制於本報告期間採納且本集團亦未提早採納。

本集團正在瞭解上述其他新準則和對現有準則的修訂在首次應用時對本集團的潛在影響。本集團的管理層計劃在此等新準則及對現有準則的修訂生效時採用此等準則和對現有準則的修訂。

3 分部資料及收益

本集團的業務活動(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，本公司董事認為，本集團的業務乃作為單一分部(即主要為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。

截至二零二一年及二零二二年十二月三十一日止年度的收益如下：

	截至十二月三十一日止年度	
	二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
網頁及手機網絡遊戲收益 — 隨著時間的推移	<u>637,886</u>	<u>459,851</u>

本集團的遊戲玩家人數眾多，於截至二零二二年十二月三十一日止年度，概無任何個別遊戲玩家的收益超過本集團收益的10%或以上(二零二一年：相同)。

本集團主要位於中國。於截至二零二二年十二月三十一日止年度，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本集團收益的10%或以上(二零二一年：相同)。本集團的非流動資產(不包括遞延資產)按資產所在的地理位置劃分，詳情如下：

	於十二月三十一日	
	二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
非流動資產(不包括遞延資產)		
中國	36,761	22,315
香港	<u>26,200</u>	<u>10,933</u>
	<u>62,961</u>	<u>33,248</u>

4 其他虧損淨額

	截至十二月三十一日止年度	
	二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
按公平值計入損益的金融資產的公平值收益	125	485
延長按公平值計入損益的金融負債的公平值收益	3,065	—
按公平值計入損益的金融負債的公平值虧損	(6,816)	(1,479)
出售物業、廠房及設備的虧損	—	(748)
匯兌(虧損)/收益淨額	(753)	145
其他	(84)	460
	<u>(4,463)</u>	<u>(1,137)</u>

5 其他收入

	截至十二月三十一日止年度	
	二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
政府補助(附註a)	5,036	2,978
增值稅退稅(附註a)	1,543	230
其他	1,805	111
	<u>8,384</u>	<u>3,319</u>

附註：

- (a) 該金額為本集團享有的增值稅退稅及從中國當地政府補助中收到的科技創新補貼。該等補助及退款並無未滿足的條件或其他或然事項。本集團並無直接受益於任何其他形式的政府援助。

6 按性質劃分的開支

	截至十二月三十一日止年度	
	二零二二年	二零二一年
	人民幣千元	人民幣千元
支付予平台的佣金費用	215,565	168,098
廣告及營銷開支	160,455	76,451
僱員福利開支	116,390	82,490
無形資產攤銷	19,641	19,416
發行商收益分成	3,193	5,682
版權費	39,858	28,481
伺服器使用開支	11,239	7,434
公用事業及辦公室開支	3,489	2,234
平面設計開支及配音費	5,445	2,383
使用權資產折舊	6,534	4,056
短期租賃開支	71	276
物業、廠房及設備折舊	2,576	1,893
上市開支	22,356	15,857
其他專業服務費	3,469	1,783
核數師薪酬		
— 審核服務	2,301	97
— 非審核服務	89	20
差旅及酬酢開支	1,460	359
稅項及徵費	2,813	2,383
運輸開支	548	124
數據分析服務開支	625	499
其他	2,904	1,192
	<u>621,021</u>	<u>421,208</u>
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>621,021</u>	<u>421,208</u>

7 所得稅開支

本集團截至二零二一年及二零二二年十二月三十一日止年度的所得稅開支分析如下：

	二零二二年	
	人民幣千元	人民幣千元
即期稅項		
— 中國企業所得稅	8,179	820
— 香港利得稅	516	—
遞延所得稅	57	1,516
	<u>8,752</u>	<u>2,336</u>
所得稅開支	<u>8,752</u>	<u>2,336</u>

附註：

(a) 開曼群島及英屬維爾京群島所得稅

本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本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

截至二零二二年十二月三十一日止年度，香港利得稅乃根據應課稅溢利按16.5%（二零二一年：相同）稅率計算。由於有足夠的可結轉累計稅項虧損可與截至二零二一年十二月三十一日止年度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」）

截至二零二二年十二月三十一日止年度，本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%（二零二一年：25%）計算，惟下文所述者除外。

深圳市望塵科技有限公司（「望塵科技」）於二零二一年前，符合「高新技術企業」（「高新技術企業」）資格，根據對高新技術企業適用的適用稅務優惠，其可按較低的優惠企業所得稅率15%繳稅。望塵科技於截至二零二二年十二月三十一日止年度須按25%（二零二一年：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。

深圳市望塵莫及科技有限公司達成「前海深港現代服務業合作區企業所得稅優惠政策」的規定，其於截至二零二二年十二月三十一日止年度可享有15%（二零二一年：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%。

截至二零二二年十二月三十一日止年度，本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（二零二一年：相同）。因此，於各報告期末並無就預扣稅產生遞延所得稅負債。

8 每股盈利

(a) 每股基本盈利

每股基本盈利乃根據本公司擁有人應佔溢利除以年內已發行普通股的加權平均數計算。

於截至二零二二年及二零二一年十二月三十一日止年度，就每股盈利目的所用的普通股加權平均數，已因二零二三年一月十六日進行資本化發行112,580,000股而發行股份（「資本化發行」）的影響作出追溯調整。

截至二零二一年十二月三十一日止年度，就每股盈利目的所用的普通股加權平均數，已就重組於二零二一年五月十四日落實而發行960,000股股份的影響作出追溯調整。

	截至十二月三十一日止年度	
	二零二二年	二零二一年
本公司擁有人應佔溢利(人民幣千元)	<u>13,525</u>	<u>39,986</u>
已發行普通股的加權平均數(千股)	<u>113,580</u>	<u>113,580</u>
本公司擁有人應佔每股基本盈利(每股人民幣元)	<u>0.12</u>	<u>0.35</u>

(b) 每股攤薄盈利

每股攤薄盈利乃根據本公司普通權益持有人應佔溢利計算，經調整以反映本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。

於二零二一年六月二十一日，本公司發行本金額為77,112,000港元(相當於人民幣64,163,000元)的可換股債券，可換股債券的轉換功能被視為屬於或然可發行普通股。截至二零二二年十二月三十一日止年度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(二零二一年：相同)。

9 股息

本公司自註冊成立起並無派付或宣派股息。

截至二零二一年十二月三十一日止年度所宣派及派付的股息指望塵科技按其時的股東各自的股權向彼等宣派及派付的股息。

	截至十二月三十一日止年度	
	二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
股息	—	80,000

10 貿易應收款項

	於十二月三十一日	
	二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
貿易應收款項	45,072	39,427
減：貿易應收款項減值虧損淨額	<u>(2,049)</u>	<u>(3,829)</u>
貿易應收款項淨額	<u>43,023</u>	<u>35,598</u>

- (a) 本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	
	二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
3個月內	42,029	34,398
3個月至1年	2,360	1,305
1年以上	<u>683</u>	<u>3,724</u>
	<u>45,072</u>	<u>39,427</u>

- (b) 本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。

截至二零二二年十二月三十一日止年度的預期虧損率高達1.8%(二零二一年：1.3%)。根據管理層的評估，在綜合全面收益表內，本集團於截至二零二二年十二月三十一日止年度錄得貿易應收款項減值虧損撥備人民幣1,856,000元(二零二一年：貿易應收款項減值虧損撥回人民幣160,000元)。

本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	
	二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
於年期初	3,829	3,989
減值撥備／(撥回)	1,856	(160)
撤銷	(3,636)	—
於年期末	<u>2,049</u>	<u>3,829</u>

(c) 本集團的貿易應收款項以下列貨幣計值：

	於十二月三十一日	
	二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
人民幣	14,912	17,607
美元	26,627	15,735
港元	3,533	6,085
	<u>45,072</u>	<u>39,427</u>

已減值的貿易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) 於二零二一年及二零二二年十二月三十一日，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。本集團並無持有任何抵押品作擔保。

11 貿易應付款項

	於十二月三十一日	
	二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
非即期		
— 第三方	15,083	—
即期		
— 第三方	44,121	30,617
	<u>59,204</u>	<u>30,617</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本集團已開發遊戲中若干足球和籃球運動員的知識產權。

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	
	二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
0至90日	53,274	17,155
91至365日	1,180	2,172
1至2年	—	4,546
2年以上	4,750	6,744
	<u>59,204</u>	<u>30,617</u>

於二零二一年及二零二二年十二月三十一日，貿易應付款項的公平值與其賬面值相若。

管理層討論及分析

業務概覽

2022年對本公司而言是非凡的一年，我們的收入實現了長足的進步。我們的股份於2023年1月16日在香港聯交所主板上市。憑藉成功上市，我們以中國領先的運動遊戲研發者和營運商的姿態，在資本市場建立起知名度。目前我們已經有多款運動類遊戲在全球主要的市場發佈運營，收穫了優異的市場回報以及良好的玩家口碑。公司在2022年終前已經上線的遊戲涵蓋足球、籃球兩個全球主要的商業體育品類，共4款遊戲產品。2022年，公司在原有《足球大師》、《NBA籃球大師》兩款遊戲保持可觀收入的同時，2020年上線的《最佳11人》實現了爆發式的收入增長，這款遊戲產品在中國大陸及海外市場同時收穫了優良的市場表現，成為公司年度收入最高的遊戲產品。與此同時，公司在2022年中推出了操作競技類遊戲《最佳球會》，其為本集團首款在中國成功推出的操作競技類足球遊戲產品。《最佳球會》發佈後迅速得到玩家的認可，並呈現出優秀的商業表現。我們的收益總額由截至2021年12月31日止年度的人民幣459.9百萬元增長約38.7%至截至2022年12月31日止年度的人民幣637.9百萬元。

2022年，儘管公司的收入同比有明顯成長，但同時公司也經歷了諸多經營管理中的挑戰，我們稱之為「成長的煩惱」。

首先，2022年中國經歷了嚴格的Covid-19疫情防控以及伴隨而來的經濟增長壓力，這一現實挑戰使絕大多數實體及互聯網企業都承受了不同程度的經營壓力，作為一家和體育賽事緊密關聯的互聯網遊戲企業，由於疫情封控和經濟增長減緩導致的體育賽事關注度，也為公司的業務造成了一定程度的波及。為了持續提升市場對公司產品的信心並保持充足的市場競爭力。

其次，公司在2022年加大了在技術和產品研發方面的投入。我們的研發開支由截至2021年12月31日止年度的人民幣62.7百萬元增長約38.8%至截至2022年12月31日止年度的人民幣87.0百萬元。此類投入的著眼點在於未來，增加公司收入。研發開支的增長主要包括兩個方面，第一是針對通用技術的研發，包括AI算法、圖形渲染技術、數據和中間件平

台等，這部分的技術積累將幫助公司當下和未來的產品進一步提升品質和競爭力，並與市場其他競爭對手拉開差距。第二是該等開支投入進多個在研項目，包括棒球、操作籃球、美式橄欖球等。為了讓這些在研項目在2023年起逐步發佈，我們在2022年進一步加大了研發力度，以期按計劃推出新產品，收穫更好的市場回報。

另外，由於發佈新款遊戲及在海外市場加強推廣力度，公司在2022年的銷售及營銷開支也有顯著上升。我們的銷售及營銷開支由截至2021年12月31日止年度的人民幣85.6百萬元增長約102.3%至截至2022年12月31日止年度的人民幣173.2百萬元。此類投入的著眼點在於未來，增加本公司收入。與研發開支類似，銷售及營銷開支的回報通常也有一定的滯後性，這使得公司的盈利表現受到了一定的影響。儘管如此，我們認為2022年的市場投入依然是健康並對之充滿信心的，這不僅是由於我們過往多款產品一貫保持著良好的市場回報能力，同時也是基於我們對操作競技類新產品回報週期的合理預期。作為以競技操作為主打玩法的遊戲，我們的新產品《最佳球會》在前期確需加大投入以構建良好的遊戲內生態，待到遊戲內活躍玩家達到較大規模後，再逐漸釋放玩家付費以形成更加良性和可持續的收入，我們的信心在《最佳球會》自發佈後至今的表現也得以驗證，《最佳球會》是集團發佈遊戲中用戶規模和遊戲收入增長最為迅速的遊戲產品，其發佈後首6個月內的收入增長遠遠超越目前公司收入最高的產品《最佳11人》在發佈之首6個月所達到的收入規模水平。

未來前景

未來一年，隨著外部環境的迅速改善以及公司內部集聚能力地逐漸釋放，公司有信心給投資者和公眾呈現出更加優良的業績表現，這一信心主要來自於以下幾個方面：

1. 隨著中國在2022年底調整疫情防控策略以及提出一系列經濟刺激政策，預期中國的經濟在2023年會有較大幅度增長，這將間接帶動國內遊戲內容消費的熱情。此外，隨著Covid-19在全球的負面影響逐漸消散，各項體育賽事將在今年全面恢復正常，特別是2022年底足球世界盃的成功舉辦，其影響力持續延伸到2023年上半年，對公司的業績特別是足球產品的營收表現將產生積極的帶動作用。

2. 主力產品的收入規模持續上升，利潤率不斷提高將推動公司的業績邁上新的臺階。《最佳11人》、《最佳球會》將陸續進入到遊戲生命週期最健壯的階段，玩家的活躍度以及遊戲內的社群規模也將達到新的高度，這將使這兩款主力產品為公司貢獻更好的盈利表現。得益於《最佳11人》的遊戲內容不斷迭代優化至最佳狀態，我們預計《最佳11人》在擁有穩定活躍用戶群體的前提下，付費用戶留存率(Payment users retention rate)和每付費用戶平均收益(ARPPU)將呈現明顯的上升；而《最佳球會》在中國大陸市場以及包括日本、韓國、東南亞、歐洲、拉美等重點市場的發佈，將會使《最佳球會》的活躍用戶規模進一步大幅增長，而這也將隨之帶來遊戲收入規模的快速增長。
3. 《MLB棒球大師》和釣魚(公司於2023年新立項開發的一款休閒類體育遊戲)兩款遊戲將按計劃在2023年內面向全球市場進行發佈。其中《MLB棒球大師》將覆蓋北美、日本、韓國、大中華區等全球主要的棒球運動市場。釣魚遊戲則是全球最為流行的休閒運動類遊戲品類之一。我們有信心通過這兩款遊戲的推出帶動公司的收入大幅增長，同時快速擴大公司的註冊用戶和活躍用戶規模。
4. 更加需要強調的是，公司持續的技術積累，加之最新的AI相關技術的應用所帶來的價值將在2023年及未來更進一步在公司的各個線上產品及新發佈產品中體現出來。儘管以ChatGPT為代表的AI技術在今年才成為遊戲領域的熱門議題，而公司在早在多年前就已開始包括體育賽事AI引擎研發、三維賽場真實還原AI技術等重要的AI技術儲備。經過幾年的探索與迭代，我們的AI技術積累已完全處於同行業領先地位。公司獨有的Arena4D技術，其應用早已超越遊戲3D角色和場景製作等常規開發需求，更可以通過對實時進行賽事的3D捕捉和實時計算，完成虛擬空間的賽事重建和渲染，實時復刻真實賽場，使觀眾可以從上帝視角沉浸式觀看比賽；此外，Arena4D還可以捕捉頂級球員動作，並將專業球員的動作融入豐富到遊戲的球員動作數據庫中，進一步提升遊戲真實感。在數據採集環節，通過採集多路4K相機信號，同步捕捉賽場中的所有細節。在賽場重建環節，Arena4D採用自研的高性能AI算法，對之前採集到的視頻信號進行實時解算，實時追蹤和還原球員及球的軌跡。此時，無需球員穿戴專用的動作捕捉設備和服裝，因而該升級的技術也被稱作「無標記點動作捕捉」。在渲染環節，公司通過十年來的研發，已積累巨量的虛擬球員和虛擬球場的高精度模型庫。Arena4D的AI系統結合上述環節解算得到的數據，快速生成虛擬球員

的骨骼、肌肉、形象、位置，並驅動虛擬數字球員還原真實賽事，最終運用已掌握的AI技術，用照片級質量完成渲染，完成1：1實時賽場復刻。而這一切，幾無延遲。公司的各支遊戲產品線將充分借助公司的已經獲得的深厚技術能力進一步優化產品品質，同時借助AI技術大幅度提升開發和迭代的效率。

未來，公司將堅定落實以下三項既被證明行之有效，同時將對公司持續提升業績水平有重大支撐的戰略：

1. 多產品線戰略：隨著公司《MLB棒球大師》在2023年發佈，以及釣魚、操作籃球、操作橄欖球等遊戲的研發順利推進，公司的技術及產品能力將在多個體育運動領域得到釋放，從而使公司的營收和盈利能力得到進一步提升。此外，公司的產品線逐漸覆蓋足球、籃球、棒球、橄欖球等主要的商業體育品類以及重度和輕度遊戲門類，也將大大增強公司的品牌影響力和抵禦單一產品風險的能力。未來公司「一套技術，多元產品」的策略將為公司在運動遊戲領域築起一道「技術 — 產品 — 品牌」的壁壘，使公司真正成為移動平台上最有競爭力的運動遊戲研發商和發行商。
2. 全球戰略：公司在過去三年中，海外市場的收入佔比逐漸升高，隨著公司若干款面向全球市場研發的遊戲產品陸續上線，公司來自於中國大陸以外的收入比例必然會繼續提高。公司也將加強在全球主流市場的產品定製化開發、市場推廣以及運營及客戶服務的能力，確保公司的主力產品在全球市場取得成功。
3. 多平台戰略：雖然公司目前的產品仍然以移動設備為主，但隨著公司產品開發能力以及渲染等技術的不斷優化，公司計劃將現有和未來的優質產品拓展到PC、主機、Steam、微信小程序、任天堂Switch等多個平台上，在不顯著增加開發成本的情況下進一步拓展公司遊戲產品的覆蓋面和營收能力。

正所謂「被克服的困難就是勝利的契機」，2022年公司和許多行業同仁一樣經歷了不少挑戰與困難，但公司始終堅持「為全球玩家打造最優質的體育遊戲產品」這一使命，將公司的全部資源集中在公司的核心業務上，那麼我們相信，無論過去經歷怎樣的波折，未來都一定會更加光明和美好。

財務表現

綜合全面收益表

下表列示本集團於所示年度的經審核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			
	二零二二年		二零二一年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
收益	637,886	100.0	459,851	100.0
收益成本	(304,822)	(47.8)	(238,324)	(51.8)
毛利	333,064	52.2	221,527	48.2
其他虧損淨額	(4,463)	(0.7)	(1,137)	(0.2)
其他收入	8,384	1.3	3,319	0.7
銷售及營銷開支	(173,200)	(27.2)	(85,590)	(18.6)
一般及行政開支	(56,023)	(8.8)	(34,589)	(7.5)
研發開支	(86,976)	(13.6)	(62,705)	(13.6)
金融資產(減值虧損淨額)／ 撥回減值虧損	(1,856)	(0.2)	160	*
經營溢利	18,930	3.0	40,985	8.9
財務收入淨額	3,291	0.5	741	0.2
除所得稅前溢利	22,221	3.5	41,726	9.1
所得稅開支	(8,752)	(1.4)	(2,336)	(0.5)
年內溢利及全面收益 總額，扣除稅項	13,469	2.1	39,390	8.6
以下各方應佔全面收益／ (虧損)：				
本公司擁有人	13,525	2.1	39,986	8.7
非控股權益	(56)	*	(596)	(0.1)
	13,469	2.1	39,390	8.6

* 少於0.1%

非香港財務報告準則計量

於下表載列經調整首次公開發售前可換股債券的公平值變動淨額、以股份為基礎之補償及上市開支後，本集團於所示年度的經調整純利（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	
	二零二二年	二零二一年
	人民幣千元	人民幣千元
年內溢利及全面收益總額(已扣稅)	13,469	39,390
加：		
按公平值計入損益的金融負債的公平值虧損	6,816	1,479
上市開支	22,356	15,857
以股份為基礎之補償	2,872	—
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)	42,448	56,726

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，可通過消除本公司於二零二一年六月二十一日發行本金77,112,00港元的可換股債券（「首次公開發售前可換股債券」）的公平值變動淨額、以股份為基礎的補償及上市開支的潛在影響，為潛在的投資者和管理層提供有用的資料，便於比較我們不同年度的經營業績。與任何其他分析工具一樣，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，本集團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。

主要財務比率

下表載列本集團於所示年度的主要財務指標：

	截至十二月三十一日 止年度	
	二零二二年	二零二一年
毛利率	52.2%	48.2%
純利率 ⁽¹⁾	2.1%	8.6%
股本回報率 ⁽²⁾	11.0%	36.6%
資產回報率 ⁽³⁾	3.6%	13.5%
利息覆蓋率 ⁽⁴⁾	28.0倍	55.6倍

	於十二月三十一日	
	二零二二年	二零二一年
流動比率 ⁽⁵⁾	1.3倍	1.4倍
速動比率 ⁽⁶⁾	1.3倍	1.4倍

附註：

1. 純利率等於年內溢利除以年內收益，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. 利息覆蓋率等於年內經營溢利除以年內利息開支。
5. 流動比率等於年度結算日總流動資產除以總流動負債。
6. 速動比率等於年度結算日總流動資產(扣除存貨)除以總流動負債。

財務回顧

收益

下表載列本集團於所示年度按遊戲劃分的收益實際金額及佔總收益百分比的明細：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零二二年		二零二一年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
《足球大師》	108,801	17.1	134,988	29.4
《NBA籃球大師》	155,684	24.4	176,693	38.4
《最佳11人 — 冠軍球會》	311,547	48.8	148,170	32.2
《最佳球會》	61,854	9.7	—	—
總計	<u>637,886</u>	<u>100.0</u>	<u>459,851</u>	<u>100.0</u>

收益由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣459.9百萬元增加人民幣178.0百萬元或38.7%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣637.9百萬元，乃主要由於(i)二零二二年七月推出新遊戲《最佳球會》，產生收益約人民幣61.9百萬元；及(ii)本集團自二零二一年下半年起，《最佳11人 — 冠軍球會》拓展至香港、南韓、日本及越南等海外市場，使《最佳11人 — 冠軍球會》產生的收益由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，增加約人民幣163.3百萬元截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣311.5百萬元。

收益成本

下表載列本集團於所示年度的收益成本實際金額及佔總收益成本百分比的明細：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零二二年		二零二一年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
平台的佣金	215,565	70.7	168,098	70.5
特許費	58,902	19.3	47,739	20.0
與第三方發行商攤分收益	3,193	1.1	5,682	2.4
員工成本	14,431	4.7	8,503	3.6
伺服器使用開支	11,239	3.7	7,434	3.1
其他*	1,492	0.5	868	0.4
總計	<u>304,822</u>	<u>100.0</u>	<u>238,324</u>	<u>100.0</u>

* 其他主要包括物業、廠房及設備的折舊，以及使用權資產的折舊。

下表載列本集團於所示年度按遊戲劃分的收益成本實際金額及佔總收益成本百分比的明細：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零二二年		二零二一年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
《足球大師》	59,762	19.6	74,284	31.2
《NBA 籃球大師》	83,238	27.3	92,952	39.0
《最佳11人 — 冠軍球會》	123,605	40.5	61,647	25.9
《最佳球會》	23,088	7.6	—	—
其他*	15,129	5.0	9,441	3.9
總計	<u>304,822</u>	<u>100.0</u>	<u>238,324</u>	<u>100.0</u>

* 其他指未分配到不同遊戲收益的成本，主要包括員工成本、物業、廠房及設備的折舊，以及使用權資產的折舊。

收益成本由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣238.3百萬元增加約人民幣66.5百萬元或27.9%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣304.8百萬元。收入成本之所以增加，乃主要由於(i)應付平台佣金增加約人民幣47.5百萬元或28.2%，增幅與收益增長相符；及(ii)部分知識產權(「知識產權」)許可安排規定，我們須從所得收入中攤分收益，使特許費增加約人民幣11.2百萬元或23.4%，增幅亦與收益增長相符。

毛利

下表載列於所示年度按遊戲劃分的毛利及先利率明細：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零二二年		二零二一年	
	毛利 人民幣千元	毛利率 %	毛利 人民幣千元	毛利率 %
《足球大師》	49,039	45.1	60,704	45.0
《NBA籃球大師》	72,446	46.5	83,741	47.4
《最佳11人 — 冠軍球會》	187,942	60.3	86,523	58.4
《最佳球會》	38,766	62.7	—	—
其他*	(15,129)	—	(9,441)	—
總計	<u>333,064</u>	<u>52.2</u>	<u>221,527</u>	<u>48.2</u>

* 其他指未分配到不同遊戲收益的成本，主要包括員工成本、物業、廠房及設備的折舊，以及使用權資產的折舊。

毛利由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣221.5百萬元增加約人民幣111.6百萬元或50.4%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣333.1百萬元。本集團的毛利率由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約48.2%上升至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約52.2%。毛利率之所以增長，乃主要由(i)於本集團成功拓展至海外市場，具體而言，我們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》；及(ii)於截至二零二二年十二月三十一日止年度，平台佣金是收益

成本的最大組成部分，佔本集團總收益成本約70.7%；加上海外市場所得收益的比例增加，而海外發行平台收取的佣金費率，又相較低於中國本地發行平台，因此於截至二零二二年十二月三十一日止年度，平台佣金費用的增長相較低於收益增幅，有助改善本集團毛利率。

其他虧損淨額

其他收益虧損由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣1.1百萬元增加約人民幣3.4百萬元或309.1%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣4.5百萬元，乃主要由於本集團錄得按公平值計入損益計量之金融負債的公平值虧損增加約人民幣5.3百萬元，惟被延長按公平值計入損益計量之金融負債的公平值收益約人民幣3.1百萬元部分抵銷。

其他收入

其他收入由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣3.3百萬元增加約人民幣5.1百萬元或154.5%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣8.4百萬元，乃主要由於本集團於截至二零二二年十二月三十一日止年度收到地方政府部門的若干新撥款及／或補貼。

銷售及營銷開支

銷售及營銷開支由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣85.6百萬元增加約人民幣87.6百萬元或102.3%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣173.2百萬元，乃主要由於本集團於截至二零二二年十二月三十一日止年度進行了大規模的線上廣告活動，以在海外市場推廣《最佳11人 — 冠軍球會》，並於二零二二年七月推出新遊戲《最佳球會》，使廣告及營銷開支增加約人民幣84.0百萬元或109.9%。

一般及行政開支

一般及行政開支由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣34.6百萬元增加人民幣21.4百萬元或61.8%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣56.0百萬元，乃主要由於上市開支增加約人民幣6.5百萬元或40.9%，一般及行政員工的僱員福利及薪金增加人民幣2.9百萬元或27.0%，以及辦公室開支增加約人民幣1.0百萬元，或90.7%。

研發開支

研發開支由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣62.7百萬元增加約人民幣24.3百萬元或38.8%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣87.0百萬元，乃主要由於研發人員的僱員福利及薪金增加約人民幣19.2百萬元或34.6%，此乃主要由於本集團於截至二零二二年十二月三十一日止年度增加研發人員數目，以開發年內發行的新手機運動遊戲及規劃中遊戲，以及為獎勵本集團的優秀研發人員而予以加薪。

金融資產(減值虧損淨額)/減值虧損撥回

於截至二零二一年十二月三十一日止年度，本集團錄得金融資產減值虧損撥回約人民幣0.2百萬元，而於截至二零二二年十二月三十一日止年度，本集團錄得金融資產減值虧損淨額約人民幣1.9百萬元，乃由於年內就一名付款供應商的逾期款項計提貿易應收款項減值撥備約人民幣1.9百萬元。本集團已採取措施，通過向付款供應商發出催繳通知來收回未付款項，財務團隊亦密切監察能否收回該筆款項，並將繼續與付款供應商溝通，以獲得其預期結算的最新情況。

財務收入淨額

財務收入淨額由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣0.7百萬元增加約人民幣2.6百萬元或371.4%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣3.3百萬元，乃主要由於銀行存款利息收入增加約人民幣0.6百萬元或41.6%及應付非即期許可費及版權費的應計利息約人民幣1.9百萬元(二零二一年：無)。

所得稅開支

所得稅開支由截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣2.3百萬元增加約人民幣6.5百萬元或282.6%至截至二零二二年十二月三十一日止年度的約人民幣8.8百萬元，乃主要由於截至二零二一年十二月三十一日止年度望塵科技遞延稅項應用的執行稅率由15%改為25%所致。

流動資金，財務及資本資源

與二零二一年十二月三十一日相比，本集團於二零二二年十二月三十一日的資產總值增加26.6%至人民幣370.3百萬元(二零二一年：人民幣292.4百萬元)，流動資產淨值減少3.1%至人民幣76.1百萬元(二零二一年：人民幣78.5百萬元)，股本權益總額增加14.3%至人民幣122.6百萬元(二零二一年：人民幣107.3百萬元)。股本權益總額增加乃主要由於截至二零二二年十二月三十一日止年度所取得的溢利。

於二零二一年十二月三十一日及二零二二年十二月三十一日，本集團並無銀行借款。

截至二零二二年十二月三十一日止年度，本集團的流動比率約為1.3倍，較截至二零二一年十二月三十一日止年度的約1.4倍，保持相對穩定。

於二零二二年十二月三十一日，本集團的現金及現金等價物約為人民幣232.6百萬元(二零二一年：人民幣188.4百萬元)。就綜合現金流量表的呈列而言，現金及現金等價物包括手頭現金和活期存款，其價值變動的風險甚低。本集團一般將過剩現金存入計息銀行賬戶及往來賬戶。

下表載列於所示年度的現金流量概要：

	截至十二月三十一日 止年度	
	二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
經營活動所得現金淨額	74,182	67,831
投資活動所用現金淨額	(24,341)	(18,484)
融資活動所用現金淨額	(9,365)	(23,326)
現金及現金等價物的增加淨額	40,476	26,021
於年終的現金及現金等價物	232,566	188,410

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本集團遊戲開發及經營所產生的收益。經營活動所用現金主要用於資助遊戲的開發、發行及運營。截至二零二二年十二月三十一日止年度，經營活動產生的現金流量為約人民幣74.2百萬元，較截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣67.8百萬元增加約人民幣6.4百萬元。經營活動所得現金流量增加乃主要由於已付所得稅減少人民幣2.3百萬元，及已收到利息增加人民幣0.6百萬元。

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，以及購買物業、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及關聯方還款所抵銷。截至二零二二年十二月三十一日止年度，投資活動所用現金流量為約人民幣24.3百萬元，較截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣18.5百萬元增加約人民幣5.8百萬元。投資活動所用現金流量增加乃主要由於關聯方還款減少人民幣4.1百萬元。

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、上市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(即首次公開發售前可換股債券)的所得款項所抵銷。截至二零二二年十二月三十一日止年度，融資活動所用現金流量為約人民幣9.4百萬元，較截至二零二一年十二月三十一日止年度的約人民幣23.3百萬元減少約人民幣13.9百萬元。融資活動所用現金流減少，乃由於截至二零二二年十二月三十一日止年度並無發行首次公開招股前可換股債券的所得款項(二零二一年：人民幣64.2百萬元)以及並無派付股息(二零二一年：望塵科技按其時的股東各自的持股向其派付股息人民幣80.0百萬元)。

資產負債比率

於二零二二年十二月三十一日，資產負債比率(定義為債務除以總權益，其中債務包括租賃負債及一項按公平值計入損益的金融負債)為0.66倍(二零二一年：0.73倍)。

	於十二月三十一日	
	二零二二年 人民幣千元	二零二一年 人民幣千元
租賃負債		
— 流動	6,651	4,558
— 非流動	4,475	7,830
按公平值計入損益的金融負債	<u>69,393</u>	<u>65,642</u>
債務	80,519	78,030
權益	<u>122,614</u>	<u>107,313</u>
資產負債比率	<u>0.66倍</u>	<u>0.73倍</u>

或然負債

於二零二二年十二月三十一日，本集團並無任何或然負債(二零二一年：無)。

資產抵押

於二零二二年十二月三十一日，本集團並無任何已抵押資產(二零二一年：無)。

資本承擔

本集團於二零二二年十二月三十一日的資本承擔為約人民幣92.3百萬元(二零二一年：人民幣10.8百萬元)，其中主要包括購買無形資產。

有關附屬公司的重大收購及出售

截至二零二二年十二月三十一日止年度，本集團並無有關附屬公司、聯營公司及合營企業的重大收購或出售(二零二一年：無)。

重大投資

於二零二二年十二月三十一日，本集團並無任何重大投資(二零二一年：無)。

重大投資及資本資產的未來計劃

於二零二二年十二月三十一日，除於本公司日期為二零二二年十二月三十日的招股章程(「招股章程」)內「未來計劃及所得款項用途」所披露者外，本集團並無任何其他重大投資及資本資產的未來計劃(二零二一年：相同)。

財政政策及外匯風險

本集團採取審慎的財政管理方針，以充足的財務資源投資理財產品。

本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，而並無以其他貨幣計值的重大資產及負債。本集團因日後進行的商業交易及確認以人民幣(本集團內主要營運公司的功能貨幣)以外貨幣計值的資產及負債而承受外幣匯率風險。

於截至二零二二年十二月三十一日止年度，本集團未曾因外匯波動而遇上任何重大資金周轉問題(二零二一年：相同)。本集團於截至二零二二年十二月三十一日止年度並無對沖其外幣風險(二零二一年：相同)。

僱員及薪酬政策

本集團於二零二二年十二月三十一日有367名全職僱員(二零二一年：279名)，當中大部分留駐中國。截至二零二二年十二月三十一日止年度的總員工成本為約人民幣116.4百萬元(二零二一年：人民幣82.5百萬元)。

本集團就招聘、升遷、薪酬、福利、休假及解僱等事宜設有規則和程序。本集團根據工作表現及市場薪酬標準釐定僱員的薪酬待遇。本集團給予僱員的薪酬為底薪另加表現花紅。本集團亦已採納一項購股權計劃，作為對董事及僱員的長期激勵措施。

股息

經考慮本集團計劃於二零二三年開發新遊戲並在海外市場推廣其現有遊戲及新遊戲所需的資本開支，董事會建議不宣派本公司截至二零二二年十二月三十一日止年度的任何末期股息(二零二一年：望塵科技按其時的股東各自的持股向其派付股息人民幣80.0百萬元)。

暫停辦理股份過戶登記手續

本公司即將舉行的股東週年大會(「股東週年大會」)將於二零二三年六月十六日(星期五)舉行。召開股東週年大會的通告將於聯交所網站(www.hkexnews.hk)及本公司網站(www.galasports.com)上刊發，並會按照聯交所證券上市規則(「上市規則」)於規定時間內按規定方式刊發並寄送予股東。

為確定股東出席股東週年大會並於會上投票的資格，本公司將於二零二三年六月十三日至二零二三年六月十六日期間暫停辦理股份過戶登記手續。為確保符合資格出席股東週年大會並於會上投票，所有填妥的過戶表格連同有關股票須於二零二三年六月十二日下午四時三十分前送達本公司的香港股份過戶登記處香港中央證券登記有限公司辦理登記手續，地址為香港灣仔皇后大道東183號合和中心17樓1712-1716號舖。

購買、出售或贖回本公司的上市證券

由於本公司股份於二零二二年十二月三十一日尚未在聯交所上市，本公司或其任何附屬公司於截至二零二二年十二月三十一日止年度並無購買、出售或贖回本公司的任何上市證券。

羅兵咸永道會計師事務所的工作範圍

本集團核數師羅兵咸永道會計師事務所已就本公告所載本集團截至二零二二年十二月三十一日止年度的綜合財務狀況表、綜合全面收益表及相關附註中的數字與本集團該年度的經審核綜合財務報表所載數字核對一致。羅兵咸永道會計師事務所就此履行的工作不構成核證聘用，因此羅兵咸永道會計師事務所並未對初步公告發出任何意見或核證結論。

報告年度後重大事項

本公司於二零二三年一月十六日（「上市日期」）完成本公司普通股的全球發售，包括在香港公開發售3,726,000股及國際發售8,694,000股，價格為每股6.50港元（統稱「全球發售」）後，成功在聯交所主板上市。

除上文披露者外，於二零二二年十二月三十一日後至本公告日期，概無發生影響本集團的其他重大及重要事項。

全球發售所得款項用途

本公司從全球發售獲得的所得款項淨額為約11.0百萬港元（已扣除與全球發售相關的包銷佣金及其他費用）。於本公告日期，所得款項淨額尚未動用，目前以銀行存款形式持有，其使用方式將與招股章程所披露的建議分配一致。所得款項淨額尚未動用，目前按香港法例第571章證券及期貨條例及相關司法權區（如適用）法律授權金融機構及／或持牌銀行以銀行存款形式持有，其使用方式將與招股章程披露的建議分配及預期時間表一致。

- 約30%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；
- 約35%將用於加強營銷力度，積極向中國及海外市場推廣遊戲；
- 約25%將用於進一步加強本集團的人才庫及進一步完善本集團的研發實力；及
- 約10%將用於運營資金及一般企業用途。

進一步資料請參閱招股章程「未來計劃及所得款項用途 — 所得款項用途」一節。

審核委員會

本集團已於二零二二年十二月二十一日成立審核委員會，其書面職權範圍符合上市規則第3.21條及上市規則附錄十四所載的企業管治守則（「**企業管治守則**」）守則條文第D.3.3條的規定。審核委員會由三名成員組成，即梁銘樞先生（審核委員會主席）、翟凱琪女士及詹培勛先生，均為獨立非執行董事。

審核委員會的主要職責包括但不限於(i)審閱及監督本集團的財務報告流程及內部控制系統、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。

審核委員會已與本公司管理層討論並審閱本公司截至二零二二年十二月三十一日止年度的綜合財務報表。

證券交易的標準守則

自上市日期起，本公司已採納上市規則附錄十所載《上市發行人董事進行證券交易的標準守則》（「**標準守則**」）（定義見下文）。本公司已向本公司董事（「**董事**」）作出特定查詢，所有董事均已確認，彼等自上市日期後一直遵守標準守則。

企業管治守則

董事明白，在本集團的管理架構及內部控制程序中納入良好的公司治理元素，對實現有效問責非常重要。

自上市日期起，本公司已採用及應用上市規則附錄14中的企業管治守則中的守則條款作為其自身的企業管治守則。董事會已檢討本公司的企業管治常規，除下文披露者外，彼等確信本公司自上市日期後一直遵守企業管治守則第二部所載的守則條文。

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。賈小東先生（「**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當事宜。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。

刊發年度業績及年報

本年度業績公告於本公司網站(www.galasports.com)及聯交所網站(www.hkexnews.hk)刊發。載有上市規則規定的所有資料的年報將於上述網站刊載，並於適當時候寄發予股東。

承董事會命
望塵科技控股有限公司
主席及執行董事
賈小東

香港，二零二三年三月二十九日

於本公告日期，本公司執行董事為賈小東先生、黃翔先生及李欣先生；以及本公司獨立非執行董事為詹培勛先生、梁銘樞先生及翟凱琪女士。