

財務資料

閣下應將以下討論及分析，連同本文件附錄一所載會計師報告內我們的經審核合併財務報表及隨附附註（「財務資料」）一併閱讀。財務資料乃根據香港財務報告準則編製。閣下應閱讀整份會計師報告，而不應僅依賴本節所載資料。

以下討論及分析載有反映我們現時對未來事件及財務表現看法的若干前瞻性陳述。該等陳述乃以我們根據經驗及對過往走勢的見解、現狀及預期未來發展，以及我們認為於有關情況下屬適合的其他因素作出的假設及分析為依據。然而，實際結果及發展會否與我們的預期及預測一致，則取決於多項風險及我們無法控制的不明朗因素。有關進一步資料，請參閱本文件「前瞻性陳述」及「風險因素」兩節。

概覽

我們是綜合遊戲開發商、營運商及發行商，專注於香港及台灣市場。自我們的前身公司Gameone Interactive.com Inc.及其附屬公司起首，我們從事遊戲行業逾10年，並於業績記錄期間迅速增長。我們於截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月的收益分別約68.8百萬港元、78.7百萬港元及69.4百萬港元。相關期間的收益分別約97.4%、98.1%及99.0%來自遊戲營運及發行所產生的收入。

我們的遊戲組合包括手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲。截至最後實際可行日期，我們的遊戲組合包括17款手機遊戲、13款網上電腦遊戲及一款網頁遊戲。該等遊戲中，六款為自行開發遊戲，一款為共同開發遊戲，12款為特許遊戲，以及12款為發行遊戲。於業績記錄期間，我們提供一款共同開發遊戲，名為火鳳燎原大戰，自2014年5月推出。

目前，我們策略性地專注於手機遊戲。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們來自手機遊戲的收益分別約16.3百萬港元、41.6百萬港元及58.3百萬港元，分別佔我們同期收益約23.7%、52.8%及84.0%。展望未來，我們計劃繼續專注於手機遊戲業務，包括自行／共同開發及特許遊戲。我們預期來自手機遊戲的收益貢獻將會繼續增加，而我們未來的財務表現將視乎我們手機遊戲業務是否成功而定。

我們策略性地專注基於流行文學、漫畫及動畫的遊戲。董事相信，本公司可按較低營銷成本達至市場認受性及接受程度最大化，吸引該等流行文學、漫畫及動畫的讀者（即我們的目標遊戲玩家）试玩及玩該等遊戲。截至2013年及2014年12月31日止年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們若干遊戲（包括相關年／期內五大遊戲）為基於流行文學、漫畫或動

財務資料

畫(包括天龍八部及火鳳燎原)的遊戲。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們來自該等基於流行漫畫及動畫的遊戲(包括自行／共同開發的遊戲、特許遊戲及發行遊戲)的收益分別約38.3百萬港元、36.8百萬港元及49.4百萬港元，佔我們同期收益約55.6%、46.7%及71.1%。

董事相信具吸引力的主題及故事情節對自遊戲玩家收益十分重要。於業績記錄期間及直至最後實際可行日期，憑藉管理層於遊戲行業的經驗及網絡，我們已成功取得權利，將七個流行文學、漫畫及動畫(包括海虎、幻城、風雲及火鳳燎原)改編為遊戲。

我們一般利用該等權利自行／共同開發的遊戲。此外，我們可能分特許該等權利予其他第三方開發商以開發新遊戲，來換取分特許費及／或優先承購權以經營其所製成遊戲。董事相信此方式能提供營運商業彈性及減低我們於遊戲開發的風險。於基於流行文學、漫畫及動畫的遊戲當中，逾八款於業績記錄期間推出的遊戲乃基於我們持有的開發權。該等遊戲乃自行／共同開發或分特許予第三方遊戲開發商，截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，該等遊戲所帶來收益分別約15.5百萬港元、23.9百萬港元及13.9百萬港元，或佔我們的收益分別約22.5%、30.3%及20.0%。

我們的角色可分為三大類，即(i)遊戲開發商；(ii)遊戲營運商；及(iii)遊戲發行商。

下表概述我們的角色及主要收益來源：

我們的角色	收益來源	收益類型	我們的客戶
遊戲開發商	特許開發權予遊戲開發商及／或自行／共同開發的遊戲予第三方遊戲營運商	自特許遊戲營運商／遊戲開發商收取的專利權費及特許費收入	特許遊戲營運商／遊戲開發商
遊戲營運商	營運自行／共同開發的遊戲及特許自遊戲開發商／營運商的遊戲	自遊戲玩家收取的遊戲營運收入	遊戲玩家
遊戲發行商	在我們的協調下，於我們平台及／或其他第三方平台發行的遊戲	自遊戲開發商／營運商收取的遊戲發行收入	遊戲開發商／營運商

財務資料

於業績記錄期間，我們的收益主要來自營運自行／共同開發的遊戲及特許遊戲。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，來自營運自行／共同開發的遊戲及特許遊戲的收益分別約為64.6百萬港元、74.6百萬港元及68.1百萬港元，佔有關期間收益約93.9%、94.8%及98.1%。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度，我們的毛利分別約為29.7百萬港元及34.2百萬港元，增幅約15.2%；而相關年度淨虧損及淨溢利分別約為9.6百萬港元及7.0百萬港元，增幅約172.9%。

截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們的毛利分別約為18.6百萬港元及34.5百萬港元，增幅約85.5%；而相關期間淨溢利分別約為6.1百萬港元及10.4百萬港元，增幅約70.5%。

影響我們經營業績的重大因素

我們的經營業績一向且預期繼續受以下多項因素影響，包括一般影響我們行業的因素及特定影響我們營運的因素。

遊戲業普遍發展及新技術來臨

新技術一直及將繼續對業務、通訊及人民生活上許多其他方面構成重大影響。此現象於遊戲行業尤其明顯，其主要特點以技術變動及公眾接受程度見稱。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們收益中約73.7%、45.3%及15.0%來自各期間的網上電腦遊戲及網頁遊戲。然而，新手機技術已大幅轉變玩遊戲的方式。為緊貼有關趨勢，我們於整個業績記錄期間已將策略重點由網上電腦遊戲及網頁遊戲轉為手機遊戲。因此，來自手機遊戲所產生的收益百分比由截至2013年12月31日止年度約23.7%增加至截至2014年12月31日止年度約52.8%，並進一步增加至截至2015年6月30日止六個月約84.0%。

任何趨勢轉變及技術創新可能令我們的遊戲變得過時及／或對現有及新遊戲玩家不具吸引力。倘發生有關情況，我們維持業內競爭力的能力將對我們的經營業績及財務狀況造成重大不利影響。

財務資料

我們的大部分收益乃來自特許遊戲的遊戲營運收入。倘我們未能與第三方遊戲開發商／營運商維持穩定的業務關係，或倘我們無法為現有特許遊戲延長特許期或引入新特許遊戲，則我們的經營業績及業務前景將受到重大不利影響。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，來自特許遊戲的遊戲營運收入分別佔我們的收益分別約70.6%、65.3%及78.3%。來自特許遊戲的遊戲營運收入乃根據與第三方遊戲開發商／營運商協定的特許協議而定。我們的第三方遊戲開發商可根據特許協議條文終止與我們的特許安排，或選擇於到期時不再重續書面協議。

概不保證我們能夠與第三方遊戲開發商／營運商維持業務關係。倘我們無法為現有特許遊戲延長特許期或新引入第三方遊戲開發商／營運商的高質素遊戲，則我們的經營業績、財務狀況及業務前景可能受到重大不利影響。

來自我們自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入為業務的重要組成部分。倘我們不能有效為自行／共同開發的遊戲的虛擬物件進行營銷，或倘我們無法就自行／共同開發的遊戲提供更新及升級以延長自行／共同開發的遊戲的生命週期，則我們的經營業績及業務前景可能受到重大不利影響。

我們自行／共同開發的遊戲均按免費基準提供。來自我們自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入主要來自銷售遊戲內的虛擬物件，以加強遊戲玩家的遊戲體驗。來自我們自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入為業務的重要組成部分。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，來自自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入佔我們的收益分別約23.3%、29.5%及19.8%。我們來自自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入將取決於我們吸引玩家玩我們遊戲的能力，及更重要地，吸引玩家購買虛擬物件的能力。

我們面臨未必能夠有效為遊戲內的虛擬物件進行市場推廣的風險，或無法創作對玩家具吸引力或定價適當的虛擬物件的風險。倘我們未能開發／共同開發遊戲或就自行／共同開發的遊戲提供更新及升級，則我們的經營業績、財務狀況及業務前景可能受到重大不利影響。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

少量遊戲為我們主要收益來源，而我們必須推出吸引及挽留大量玩家的遊戲以增加收益及維持我們的競爭地位。

於業績記錄期間，少量遊戲為我們主要收益來源。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們於各報告期內五大產生收益的遊戲分別佔我們的收益約80.0%、75.4%及80.3%。因此，我們的增幅大大取決於我們持續開發及／或推出極受歡迎的新遊戲的能力，其開發及／或營銷需要重大時間及資源。

我們難以在大規模上穩定預期玩家需求。此外，我們推出新遊戲的時機對該等遊戲的表現及人氣有重大影響。倘我們於第三方開發其他同類型的遊戲同時推出新遊戲，有關競爭可能使我們難以吸引新玩家玩我們的遊戲，而我們的分銷及發行夥伴可能投入較少資源推廣我們的遊戲。倘我們無法成功開發及／或推出吸引及挽留大量玩家的遊戲或於有利市況推出新遊戲，我們的經營業績、財務狀況及前景可能受到重大不利影響。

我們未必能夠於日後維持高毛利率。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們已達至毛利率分別約43.1%、43.4%及49.7%。

概不保證過往帶來高收益及毛利率水平的遊戲將於日後繼續表現良好。此外，我們無法保證，倘我們提供的服務成本因(其中包括以下因素)供應商收取的服務費(包括渠道費用及專利權費用)增加而增加，我們將能夠維持目前毛利率。此外，倘我們無法招聘足夠合資格及合適員工，概不保證我們專注於開發手機遊戲的策略將會成功。

我們的無形資產為總資產的主要組成部分之一。倘我們營運的遊戲並不獲遊戲玩家期待及於其預期遊戲壽命或特許協議協定期限前終止營運，無形資產減值將對我們的經營業績、財務狀況及業務前景造成重大不利影響。

我們的無形資產主要指包括我們就我們的特許遊戲向第三方遊戲開發商／營運商支付以於香港及／或台灣營運的特許費，佔我們截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日的總資產分別約18.1%、25.3%及21.4%。我們的經營業績已及將繼續受無形資產減值所影響，於董事認為若干自行／共同開發的遊戲及特許遊戲無法達至自推出遊戲以來的預期付費玩家水平時，無形資產將被減值。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

2015年6月30日止六個月確認的無形資產減值分別約10.6百萬港元、0.4百萬港元及零，主要由於我們將策略重點由網上電腦遊戲及網頁遊戲轉移至手機遊戲，而使我們緊貼香港及台灣遊戲行業的市場趨勢，導致年內終止營運若干網上電腦遊戲及網頁遊戲。我們的純利將因此受無形資產減值所影響，而無形資產減值主要受我們遊戲的預期盈利能力及人氣所影響。

概不保證我們能夠自行／共同開發的遊戲或取得獲得大量人氣的特許遊戲。倘我們營運的遊戲並不獲遊戲玩家期待及於其預期遊戲壽命或特許協議協定期限前終止營運，無形資產減值將對我們的經營業績、財務狀況及業務前景造成重大不利影響。

呈列基準

根據本文件「歷史、重組及集團架構」及附錄四「法定及一般資料」兩節所詳述的重組，本公司為於2015年12月23日組成本集團旗下各公司的控股公司。由於重組主要涉及於現有公司加入若干投資控股公司，並無導致任何實質經濟變動，故財務資料已透過應用合併會計原則按合併基準呈列，猶如於業績記錄期間開始時已完成重組。

董事認為，ongameshow.com從事遊戲雜誌PC Game Weekly印刷版及漫畫書出版（「除外業務」），除外業務與本集團主要業務無關並獨立營運及撥付資金，故從[編纂]剔除。由於除外業務獨立營運及保留獨立賬簿及記錄，其於業績記錄期間的收入、開支、資產及負債已從財務資料剔除。所有除外業務的重要交易及結餘已披露於財務資料。轉讓ongameshow.com的代價乃基於施先生所收購股本而釐定，代價以現金於2015年9月25日償付。ongameshow.com之投資成本約1港元將於資本儲備視為償還資本。根據重組，本集團已於2015年9月25日出售ongameshow.com。

本集團已編製合併損益及其他全面收益表、合併權益變動表及合併現金流量表，以呈列本公司及附屬公司的業績、權益變動及現金流量，猶如現有集團架構於整個業績記錄期間或自其各自註冊成立日期以來（以較短者為準）已存在。本集團已編製截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日的合併財務狀況表，以呈列本公司及附屬公司的資產及負債，猶如現有集團架構於有關日期已存在。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

本集團旗下各公司的資產及負債按現時賬面值合併。概無金額確認為商譽代價或收購方於被收購方的可識別資產、負債及或然負債公允價值的權益超逾共同控制合併時的成本的差額。

集團內公司間所有重大交易、交易結餘及未變現收益及交易已對銷。

重大會計政策及估計

計入本文件附錄一所載會計師報告的財務資料已根據本節上段呈列基準以及遵照香港會計師公會頒佈之香港財務報告準則的會計政策編製。財務資料亦符合香港公司條例及創業板上市規則所適用之披露規定。

財務資料乃根據歷史成本基準編製。編製財務資料亦須管理層就未來作出判斷、估計及假設。該等判斷、估計及假設乃基於過往經驗及其他因素，包括相信屬合理的對未來事件的預期。實際結果可能與該等估計有差別。

我們已識別我們相信對編製合併財務報表以及理解經營業績及財務狀況最重要的若干會計政策及估計。重大會計政策及估計分別載於本文件附錄一所載會計師報告附註3及4。

收益

收益於(i)當未來經濟利益很可能流入本集團；(ii)能夠可靠計量及(iii)就以下每個收益類別已達至特定準則時方會確認。收益按已收或應收代價的公允價值計量，扣除任何銷售相關稅項及折扣。

遊戲營運收入

我們的遊戲營運收入由我們營運的自行／共同開發的遊戲及特許遊戲所貢獻。

我們自行／共同開發的遊戲及特許遊戲按免費基準提供。遊戲玩家可購買遊戲內貨幣以購入遊戲內虛擬物件或直接購買該等虛擬物件以提升遊戲體驗。於銷售遊戲內貨幣或遊戲內虛擬物件時，通常意味我們有責任提供服務，讓遊戲內貨幣或遊戲內虛擬物件可作展示、使用或兌換其他遊戲內虛擬物件。因此，遊戲內貨幣或遊戲內虛擬物件銷售所得款項初步於合併財務狀況表內流動負債記錄為遞延收入。有關已消費遊戲內貨幣及已兌換遊戲

財務資料

內虛擬物件的價值的遞延收入應佔部分，僅將於服務已向我們的遊戲玩家提供時即時或按比例確認為收益。

我們已釐定以下項目，以釐定已向我們的遊戲玩家提供服務的時間以及遊戲內貨幣或遊戲內虛擬物件銷售所得款項確認為收益的時間：

消耗品遊戲內虛擬物件指透過特定遊戲玩家行動而使用後消失的物件。遊戲玩家其後將無法繼續從該遊戲內虛擬物件中得益。當消耗品遊戲內虛擬物件被使用及相關服務得以提供時，我們確認收益及將有關金額自遞延收入解除。

耐用品遊戲內虛擬物件指我們的遊戲玩家可取得及於延長時期內得益的物件。收益於適用遊戲的耐用品遊戲內虛擬物件平均年期內按比例確認，董事將作出付費玩家平均玩遊戲期間的最佳估計（「**玩家關係期**」）。

董事將按個別遊戲基準估計玩家關係期，並每半年重新評估有關期。一個遊戲的玩家關係期為付費玩家於一段時間的玩遊戲天數。付費玩家的估計玩遊戲天數為一名付費玩家首次使用賬戶購買代幣或直接購買遊戲內虛擬物件直至同一玩家最後一天玩遊戲或以增加遊戲代幣為賬戶充值或購買更多遊戲內虛擬物件的一段時間，乃經參考取自遊戲伺服器或遊戲分銷平台的數據所得。就新推出遊戲而言，我們將基於我們或其他第三方遊戲開發商開發的其他同類遊戲而估計玩家關係期，直至新遊戲建立其自有模式及歷史，而玩家關係期一般為推出後6至12個月，視乎遊戲類型而定。

就我們並無擁有足夠相關數據及資料以區分消耗品及耐用品遊戲內虛擬物件所得收益的遊戲，遊戲虛擬貨幣銷售將作遞延處理及於特定遊戲的預期玩家關係期內按比例確認為收益。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

下表載列我們於所示期間五大遊戲的玩家關係期明細：

五大遊戲名稱	截至12月31日止年度		截至6月30日止六個月	
	2013年 (天數)	2014年 (天數)	2014年 (天數)	2015年 (天數)
遊戲B	68	95	77	95
火鳳燎原手機版	66	160	112	194
遊戲C	不適用	不適用	不適用	52
天龍八部Online	202	213	204	217
關三國Online	115	158	140	176
九陰真經Online	35	51	44	55
火鳳燎原大戰	不適用	57	24	93
SEGA創造球會	不適用	68	不適用	110
天龍八部3D	不適用	不適用	不適用	20

董事已進一步評估本集團於營運自行／共同開發的遊戲及特許遊戲時的相關角色及責任，並得出結論，由於我們負責向遊戲玩家提供遊戲體驗（包括營銷及宣傳、釐定分銷平台及付款渠道、設置遊戲伺服器及提供客戶服務），故我們有營運該等遊戲的主要責任。此外，我們亦控制自行／共同開發的遊戲的遊戲內虛擬物件的遊戲及服務規格及定價。由於董事認為本集團於向遊戲玩家提供遊戲體驗方面面臨重大風險及回報，並於營運自行／共同開發的遊戲及特許遊戲上擔任主要角色，我們按總額基準（即並無扣除向第三方遊戲開發商／營運商及授予人支付的專利權費用）於合併損益及其他全面收益表確認遊戲營運收入。有待向第三方遊戲開發商／營運商及授予人支付的專利權費用以及第三方分銷平台及第三方付款渠道收取的渠道費用在合併損益及其他全面收益表記錄為提供服務的成本。

遊戲發行收入

我們的遊戲發行收入來自透過我們的遊戲分銷平台或其他第三方分銷平台向遊戲開發商／營運商提供遊戲發行及／或收款服務。遊戲發行收入乃根據本集團與第三方遊戲開發商／營運商訂立的遊戲分銷協議相關條款而事先釐定。

財務資料

董事已評估本集團與第三方遊戲開發商／營運商於遊戲分銷協議的相關角色及責任，並得出結論，由於第三方遊戲開發商／營運商負責設置及維護遊戲營運的伺服器以及定期提供遊戲更新及升級，故彼等有營運該等遊戲的主要責任，及因此面臨有關營運該等遊戲的重大風險及回報。本集團負責推廣及發行遊戲以及讓遊戲玩家進入我們的遊戲分銷平台。由於董事認為本集團僅就發行遊戲擔任第三方遊戲開發商／營運商的代理，我們按淨額基準（即扣除與第三方遊戲開發商／營運商的專利權費用）確認遊戲發行收入。

特許費及專利權費收入

我們的特許費及專利權費收入來自我們向第三方遊戲營運商特許我們自行／共同開發的遊戲，以及給予遊戲開發商流行文學作品（如漫畫及小說）的分特許開發權。我們於簽訂特許協議時收取固定特許費。特許費收入將按直線法在整個特許協議期間確認為收益。專利權費收入將按照特許協議條款確認。

無形資產

已購入無形資產

單獨購入的無形資產於初步按成本確認。業務合併中所購入的無形資產的成本為於收購日的公允價值。其後，具有有限年期的無形資產按成本減累計攤銷及累計減值虧損列賬。

攤銷乃於特許協議年期（一般為2至4年）按直線基準計提撥備。具有無限年期的無形資產按成本減任何累計減值虧損列賬。攤銷開支於損益確認並計入提供服務的成本。

自行開發的無形資產

自行開發的無形資產（即自行／共同開發的遊戲）之開支於以下情況下可被資本化：

- 技術上可行以開發產品作為使用或銷售；
- 有充足資源完成開發；
- 有意完成及使用或銷售該產品；
- 本集團有能力使用或銷售該產品；

財務資料

- 使用或銷售該產品為未來帶來經濟效益；及
- 能可靠計量該項目之開支。

資本化之開發成本於本集團預期銷售所開發產品取得利益期間內攤銷。攤銷成本於損益確認及計入提供服務的成本。

不符合以上條件之開發開支及自行開發項目在研究階段的開支於產生期間在損益確認。

無形資產減值

具無限可使用年期之無形資產及尚未可供使用之無形資產每年進行減值測試，方法為比較其賬面值與可收回金額，而不論是否出現任何可能減值之跡象。倘若估計資產之可收回金額低於其賬面值，則該資產之賬面值將調低至其可收回金額。

減值虧損即時確認為開支。

倘減值虧損其後撥回，該資產之賬面值將增加至其可收回金額之經修訂估計，惟增加後之賬面值不得超出倘過往年度並無就該資產確認減值虧損而原應釐定之賬面值。

有使用期限之無形資產會於出現資產可能減值之跡象時進行減值測試。

非金融資產減值

於各報告期末，本集團審閱非金融資產(包括物業、廠房及設備、具有限年期之無形資產、於一間附屬公司的投資以及於合營企業的權益)的賬面值，以釐定是否有任何跡象顯示該等資產已產生減值虧損，或先前確認之減值虧損是否不再存在或可能已經減少。

倘資產之可收回金額(即公允價值減銷售成本及使用價值之較高者)估計將低於其賬面值，則該資產之賬面值將削減至其可收回金額。減值虧損即時作開支確認。公允價值減銷售成本及使用價值均按董事預測及對關鍵參數的判斷(包括可觀察的同類資產市場價格、預期未來現金流和折現率)計算。

財務資料

倘減值虧損其後撥回，該資產之賬面值將增加至其可收回金額之經修訂估計，惟增加後之賬面值不得超出倘過往年度並無就該資產確認減值虧損而原應釐定之賬面值。減值虧損之撥回即時作收入確認。

金融資產

本集團按購入資產之目的，於初始確認時進行金融資產分類。按公允價值計入損益之金融資產乃按公允價值初始計量，而所有其他金融資產則按公允價值另加收購金融資產直接應佔之交易成本初始計量。以常規方式購買或出售之金融資產均按交易日基準予以確認及取消確認。以常規方式購買或出售是指根據合約條款規定在相關市場中之規則或慣例通常約定之時限內交付資產所進行之金融資產購買或出售。

貸款及應收款項

該等資產為並無於交投活躍市場報價之非衍生金融資產，其付款數額屬固定或可予釐定。其主要透過提供貨品與服務（應收貨款），亦包括其他種類之合約貨幣性資產。

於初始確認後，此類資產按使用實際利率法計算之攤銷成本減任何已識別減值虧損列賬。

金融資產的減值虧損

於各報告期末，本集團評估是否有金融資產存在減值之任何客觀證據。倘因初始確認資產後發生之一項或多項事件導致存在客觀減值證據，而該項事件對金融資產之估計未來現金流量所造成之影響能夠可靠估計，則該金融資產出現減值。減值證據可包括：

- 債務人出現嚴重財務困難；
- 違約，如逾期或拖欠利息或本金還款；
- 由於債務人出現財務困難而給予其優惠條件；
- 債務人有可能破產或進行其他財務重組。

財務資料

就貸款及應收款項而言，若有客觀證據證明該資產減值，則於損益內確認減值虧損，並以資產之賬面值與採用原實際利率貼現之估計未來現金流量現值之差額計算。金融資產之賬面值透過使用撥備賬減少。倘金融資產之任何部分被釐定為無法收回，則就相關金融資產自撥備賬撇賬。

金融負債

本集團根據負債產生之目的，將其金融負債分類。按公允價值計入損益的金融負債初步按公允價值計量，而按攤銷成本計量的金融負債初步按公允價值扣除所產生直接應佔成本計量。

按攤銷成本計量的金融負債

按攤銷成本計量的金融負債包括貿易及其他應付款項、應付關連公司款項，其後以實際利率法按攤銷成本計量。有關利息開支於損益內確認。

倘負債透過攤銷過程被取消確認，則於損益中確認盈虧。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

經營業績

下表載列我們截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月的合併損益及其他全面收益表，載於本文件附錄一所載會計師報告。

	截至12月31日止年度		截至6月30日止六個月	
	2013年	2014年	2014年	2015年
	千港元	千港元	千港元 (未經審核)	千港元
收益	68,833	78,668	37,332	69,425
所提供服務成本	(39,134)	(44,501)	(18,720)	(34,897)
毛利	29,699	34,167	18,612	34,528
其他收入	336	1,103	909	81
銷售開支	(11,962)	(13,269)	(4,814)	(10,362)
行政開支	(12,150)	(11,310)	(6,632)	(10,754)
其他開支	(14,215)	(616)	(133)	(22)
經營(虧損)/溢利	(8,292)	10,075	7,942	13,471
出售合營企業虧損	(44)	—	—	—
應佔合營企業之業績	(228)	—	—	—
除所得稅前(虧損)/溢利	(8,564)	10,075	7,942	13,471
所得稅開支	(1,027)	(3,030)	(1,857)	(3,070)
本年度/期間(虧損)/溢利	(9,591)	7,045	6,085	10,401
其他全面收益				
<i>將不會重新分類至損益的項目</i>				
出售合營企業時的匯兌差額	44	—	—	—
<i>隨後可重新分類至損益的項目</i>				
換算海外業務財務報表 之匯兌差額	(207)	644	241	(357)
本年度/期間其他全面收益	(163)	644	241	(357)
本公司擁有人應佔本年度/ 期間全面收益總額	(9,754)	7,689	6,326	10,044

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

摘選合併損益及其他全面收益表項目說明

收益

下表載列於所示期間按收益類型的絕對值及佔收益百分比的明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月			
	2013年		2014年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元 (未經審核)	%	千港元	%
遊戲營運收入								
— 自行開發／ 共同開發遊戲	16,023	23.3	23,238	29.5	12,550	33.6	13,768	19.8
— 特許遊戲	48,621	70.6	51,351	65.3	21,423	57.4	54,334	78.3
遊戲發行收入								
— 遊戲發行	2,420	3.5	2,610	3.3	2,327	6.2	608	0.9
來自營運及發行 遊戲的收入	67,064	97.4	77,199	98.1	36,300	97.2	68,710	99.0
專利權費收入	1,769	2.6	1,054	1.4	973	2.6	81	0.1
特許費收入	—	—	415	0.5	59	0.2	634	0.9
總收益	68,833	100.0	78,668	100.0	37,332	100.0	69,425	100.0

下表亦載列於業績記錄期間，按收益類型的角色、客戶及收益來源的詳情：

收益類型	我們的角色	我們的客戶	收益來源
來自遊戲玩家的 遊戲營運收入	遊戲營運商	遊戲玩家	營運自行／共同開發 遊戲及特許第三方 開發商／營運商 的遊戲
來自遊戲開發商／ 營運商的遊戲發行 收入	遊戲發行商	遊戲開發商／ 營運商	在我們協調下， 於我們平台及／ 或其他第三方平台上 發行的第三方遊戲
來自特許遊戲營運商 ／遊戲開發商 的專利權費及 特許費收入	遊戲開發商	特許遊戲營運商／ 遊戲開發商	特許開發權予遊戲 開發商及／或自行／ 共同開發的遊戲予 第三方遊戲營運商

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

於業績記錄期間，我們大部分收益來自營運及發行遊戲。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，來自營運及發行遊戲收入於相關期間佔我們的收益約97.4%、98.1%、97.2%及99.0%。

遊戲營運收入

我們的遊戲營運收入於業績記錄期間為業務的重要組成部分之一，佔我們截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月的收益分別約93.9%、94.8%、91.0%及98.1%。

我們的遊戲營運收入來自營運我們自行／共同開發的遊戲及特許遊戲，據此遊戲玩家購買遊戲貨幣及／或遊戲中的虛擬物件以加強其遊戲體驗。由於我們假設營運我們自行／共同開發的遊戲及特許遊戲的主體作用為傳遞遊戲體驗予遊戲玩家，我們按總額基礎確認營運遊戲收入。專利權費用主要為來自特許遊戲營運的所分佔每月所收淨現金，支付予我們的第三方遊戲開發商／營運商，乃將列賬為我們提供服務的成本。

遊戲發行收入

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們的遊戲發行收入佔收益分別約3.5%、3.3%、6.2%及0.9%。

我們的遊戲發行收入來自透過我們的遊戲分銷平台或其他第三方分銷平台，提供遊戲發行及／或收費服務予第三方遊戲開發商／營運商。由於我們於遊戲發行中僅作為第三方遊戲開發商／營運商的代理，我們按淨額基準確認我們的遊戲發行收入，而與第三方遊戲開發商／營運商共享的專利權費用互相抵銷。

有關本集團於遊戲營運及遊戲發行的角色及責任，及該兩種收益類型的相應收益確認基準的進一步詳情，請參閱本節「重大會計政策及估計」一段。

特許費及專利權費收入

我們的特許費及專利權費收入僅佔我們截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月的收益分別約2.6%、1.9%、2.8%及1.0%。

財務資料

我們的專利權費收入主要來自特許我們自行／共同開發的遊戲予第三方遊戲營運商，一般授予獨家及／或非獨家權於協議期間在香港及台灣以外的特定地理區域(如中國)營運、發行及推廣特定自行／共同開發的遊戲。我們的專利權費收入乃按來自向遊戲玩家銷售平台代幣或我們遊戲內的遊戲貨幣的每月所收淨現金約16.0%至28.0%百分比計算得出，並按照與第三方遊戲營運商的特許協議之條款確認。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們的專利權費收入約1.8百萬港元、1.1百萬港元及81,000港元源自特許一款、三款及兩款自行／共同開發的遊戲予第三方遊戲營運商。

我們於業績記錄期間亦從給予遊戲開發商流行文學作品(如漫畫及小說)的分特許遊戲開發權產生特許費收入。該等特許費收入將於特許協議期間按直線法確認為我們的收益。

下表載列於業績記錄期間按遊戲形式、五大遊戲及地理市場分類的收益分析：

按遊戲形式的收益

我們以三種形式提供遊戲：手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲。下表載列於所示期間按遊戲形式的收益絕對值及佔收益百分比的明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月			
	2013年		2014年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元 (未經審核)	%	千港元	%
手機遊戲	16,341	23.7	41,551	52.8	14,031	37.6	58,309	84.0
網上電腦遊戲	48,480	70.4	34,698	44.1	22,094	59.2	10,206	14.7
網頁遊戲	2,243	3.3	950	1.2	175	0.4	195	0.3
來自營運及發行								
遊戲的收入	67,064	97.4	77,199	98.1	36,300	97.2	68,710	99.0
特許費及專利權費								
收入	1,769	2.6	1,469	1.9	1,032	2.8	715	1.0
總收益	68,833	100.0	78,668	100.0	37,332	100.0	69,425	100.0

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

為符合香港及台灣遊戲行業的市場趨勢，我們的策略於整個業績記錄期間由專注網上電腦遊戲及網頁遊戲轉向手機遊戲。於整個業績記錄期間，我們營運及／或發行更多手機遊戲及較少的網上電腦遊戲及網頁遊戲，來自手機遊戲的收益貢獻整體增加及來自網上電腦遊戲及網頁遊戲的收益貢獻整體減少。董事預期來自手機遊戲所貢獻的收益百分比於可預見的未來將繼續增加。

按五大遊戲的收益

於業績記錄期間，我們以不同遊戲形式供應逾60款遊戲。我們的若干主要遊戲已於業績記錄期間產生大部分收益。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們五大最高產生收益的遊戲於各報告期間合共產生收益分別約80.0%、75.4%、82.4%及80.3%。

下表載列於所示期間我們五大遊戲的收益絕對值及佔收益百分比的明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月			
	2013年		2014年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%	千港元	%
	(未經審核)							
遊戲B ⁽³⁾⁽⁵⁾	4,762	6.9	704	0.9	490	1.3	83	0.1
火鳳燎原手機版 ⁽³⁾⁽⁵⁾	9,804	14.2	16,766	21.3	10,228	27.4	7,702	11.1
遊戲C ⁽³⁾⁽⁵⁾	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	4,412	6.4
天龍八部Online ⁽⁴⁾⁽⁶⁾	17,200	25.0	16,259	20.7	10,160	27.2	5,533	8.0
關三國Online ⁽⁴⁾⁽⁶⁾	3,586	5.2	2,890	3.7	1,628	4.4	1,138	1.6
九陰真經Online ⁽⁴⁾⁽⁶⁾	19,747	28.7	12,020	15.3	7,084	19.0	2,849	4.1
火鳳燎原大戰 ⁽³⁾⁽⁵⁾	不適用	不適用	5,500	7.0	1,635	4.4	1,081	1.6
SEGA創造球會 ⁽⁴⁾⁽⁵⁾	不適用	不適用	8,764	11.1	不適用	不適用	5,646	8.1
天龍八部3D ⁽⁴⁾⁽⁵⁾	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	不適用	32,393	46.7
五大合計¹	55,099	80.0	59,309	75.4	30,735	82.4	55,686	80.3
其他遊戲 ²	11,965	17.4	17,890	22.7	5,565	14.8	13,024	18.7
來自營運及發行								
遊戲的收入	67,064	97.4	77,199	98.1	36,300	97.2	68,710	99.0
特許費及專利								
權費收入	1,769	2.6	1,469	1.9	1,032	2.8	715	1.0
總收益	68,833	100.0	78,668	100.0	37,332	100.0	69,425	100.0

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

附註：

1. 五大產生收益的遊戲於業績記錄期間各報告期的收益以灰色顯示。
2. 該等遊戲包括我們通過遊戲分銷平台或其他第三方分銷平台營運或發行的遊戲。該等遊戲當中包括(i)我家公主最可愛，乃於2014年9月推出的特許手機遊戲，截至2014年12月31日止年度及截至2015年6月30日止六個月帶來收益分別約4.5百萬港元及4.2百萬港元；(ii)SD高達Online，乃於2009年6月發行的遊戲，截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月帶來淨收益分別約1.6百萬港元、0.9百萬港元及0.2百萬港元；及(iii)海虎一百萬匹，乃於2015年6月推出的自行開發手機遊戲，截至2015年6月30日止六個月帶來收益約0.4百萬港元。SD高達Online其後於2015年7月底被淘汰。
3. 該等遊戲為自行／共同開發的遊戲。
4. 該等遊戲為特許遊戲。
5. 該等遊戲為手機遊戲。
6. 該等遊戲為網上電腦遊戲。

按地理市場的收益

下表載列於所示期間按所提供服務位置的地理市場分類的收益絕對值及佔收益百分比的明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月			
	2013年		2014年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%	千港元	%
	(未經審核)							
按地理市場分類								
香港	58,217	84.6	66,908	85.1	31,645	84.8	63,404	91.3
台灣	9,013	13.1	10,759	13.7	4,714	12.6	5,826	8.4
其他	1,603	2.3	1,001	1.2	973	2.6	195	0.3
總收益	68,833	100.0	78,668	100.0	37,332	100.0	69,425	100.0

於業績記錄期間，我們絕大部分收益來自香港及台灣市場，佔我們截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月的收益分別約97.7%、

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

98.8%、97.4%及99.7%。我們絕大部分收益來自香港及台灣市場主要歸因於從兩個地理市場營運及發行遊戲的所得收入。我們亦從其他市場產生收益，主要由於特許我們自行／共同開發的遊戲予中國第三方遊戲營運商。

董事預計，於可見未來來自台灣市場的收益貢獻將較少，原因是(i)台灣競爭激烈，導致台灣相同市場推廣活動相對於香港市場的影響較少；及(ii)我們有待面世的若干遊戲管道僅於香港及澳門獲特許營運。

我們五大遊戲的平均每月付費用戶及付費用戶平均收益

特定遊戲的平均每月付費用戶及付費用戶平均收益為影響我們於該遊戲收益的兩個因素。特定遊戲的付費用戶平均收益乃將特定遊戲於特定期間產生的平均每月收益除以特定遊戲於該期間的平均每月付費用戶計算。下表載列於所示年度／期間，或由遊戲商業化至所示期末的有關期間我們五大產生收益的遊戲(其帶來收益合共佔期內收益超過75.0%)的平均每月付費用戶及付費用戶平均收益明細：

五大遊戲名稱	截至12月31日止年度		截至以下 日期止六個月
	2013年	2014年	2015年6月30日
平均每月付費用戶收入 (即期內每月付費用戶總額／該期間月數)			
遊戲B	834	99	43
火鳳燎原手機版	1,054	768	556
遊戲C	不適用	不適用	765
天龍八部Online	1,666	996	660
關三國Online	1,042	649	404
九陰真經Online	3,984	977	595
火鳳燎原大戰	不適用	755	207
SEGA創造球會	不適用	1,350	419
天龍八部3D	不適用	不適用	4,510
付費用戶平均收益(即期內該遊戲月均收益／ 期內平均每月付費用戶)(港元)			
遊戲B	476.0	592.0	318.0
火鳳燎原手機版	1,162.5	1,818.8	2,308.1
遊戲C	不適用	不適用	961.9
天龍八部Online	860.4	1,360.2	1,397.5
關三國Online	286.7	371.2	470.0
九陰真經Online	413.0	1,025.2	798.1

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

五大遊戲名稱	截至12月31日止年度		截至以下 日期止六個月
	2013年	2014年	2015年6月30日
火鳳燎原大戰	不適用	911.0	870.3
SEGA創造球會	不適用	1,082.0	2,243.9
天龍八部3D	不適用	不適用	1,436.6

附註：

1. 五大產生收益的遊戲於業績記錄期間各報告期的收益以灰色顯示，佔各相關期間收益75.0%以上。
2. 除上述九款遊戲外，我們於業績記錄期間亦推出超過50款遊戲，包括自行／共同開發的遊戲、特許遊戲及發行遊戲。然而，由於過往數據的存儲量及容量資源有限，我們僅就自行／共同開發的遊戲及若干特許遊戲存置營運數據，如平均每月付費用戶及付費用戶平均收益。

提供服務的成本

我們提供服務的成本主要包括專利權費用、渠道成本、無形資產攤銷、薪金和僱員福利支出以及伺服器租賃及網上服務開支。下表載列於所示期間提供服務的成本的絕對值及佔提供服務的成本的百分比明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月			
	2013年		2014年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%	千港元	%
	(未經審核)							
專利權費用	15,188	38.8	17,564	39.5	7,918	42.3	14,788	42.4
渠道成本	3,943	10.1	10,157	22.8	3,205	17.1	11,291	32.4
無形資產攤銷	6,748	17.3	5,172	11.6	2,696	14.4	3,478	10.0
薪金和僱員福利支出	6,575	16.8	6,781	15.2	2,741	14.6	3,080	8.8
伺服器租賃及網上 服務開支	2,753	7.0	2,004	4.5	973	5.2	1,017	2.9
其他	3,927	10.0	2,823	6.4	1,187	6.4	1,243	3.5
合計	39,134	100.0	44,501	100.0	18,720	100.0	34,897	100.0

專利權費用為與第三方遊戲開發商／營運商及授予人就特許遊戲及自行／共同開發的遊戲營運分佔每月所收淨現金，佔我們於業績記錄期間提供服務的成本的主要組成部分。

財務資料

渠道成本產生自第三方分銷平台（例如Google Play及App Store）提供的服務。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，渠道成本分別佔我們提供服務的成本約10.1%、22.8%、17.1%及32.4%。渠道成本所佔比例不斷增加主要由於相比網上電腦遊戲及網頁遊戲，更依賴第三方分銷平台的手機遊戲所貢獻的收益增加。

薪金和僱員福利支出主要指我們就負責營運遊戲、客戶服務及研發及其他技術維護而產生的人力成本。伺服器租賃及網上服務開支產生自租賃伺服器及相關電訊及數據中心收取的頻寬服務。其他主要指我們所擁有伺服器的折舊以及就我們自行／共同開發的遊戲的音效及背景音樂的音頻製作部分產生的外包費用。

毛利及毛利率

我們的毛利為收益減提供服務的成本。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們的毛利分別約為29.7百萬港元、34.2百萬港元、18.6百萬港元及34.5百萬港元，分別佔毛利率約43.1%、43.4%、49.9%及49.7%。

根據董事所知，本集團的財務表現及經營業績並無受到季節性效應驅動。由於我們的毛利主要產生自業績記錄期間的遊戲營運及發行，下表載列於業績記錄期間按遊戲擁有權及遊戲形式的毛利分析：

按遊戲擁有權的毛利分析

下表載列於所示期間按遊戲擁有權的毛利及毛利率明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月			
	2013年		2014年		2014年		2015年	
	千港元	毛利率	千港元	毛利率	千港元	毛利率	千港元	毛利率
自行／共同開發的遊戲	8,372	52.2%	10,590	45.6%	6,580	52.4%	8,579	62.3%
特許遊戲	17,608	36.2%	19,729	38.4%	9,510	44.4%	24,726	45.5%
用作發行的遊戲	1,951	80.6%	2,379	91.2%	1,489	64.0%	507	83.4%
來自遊戲營運及發行的毛利	<u>27,931</u>	41.6%	<u>32,698</u>	42.4%	<u>17,579</u>	48.4%	<u>33,812</u>	49.2%

財務資料

於業績記錄期間，我們已利用兩個主要渠道以從玩家收取[編纂]，包括第三方付款供應商(例如便利店)及第三方分銷平台(例如Apple Store及Google Play)。隨著市場趨勢於業績記錄期間由網上電腦遊戲演變至手機遊戲，相比第三方付款供應商提供的服務，更多服務由收取較高成本(即渠道費)的第三方分銷平台提供。

自行／共同開發的遊戲的毛利率分析

自行／共同開發的遊戲的毛利率由2013年約52.2%下降至2014年約45.6%，主要原因是2014年營運及發行更多自行／共同開發的遊戲的手機遊戲導致渠道費增加，而手機遊戲比起網上電腦遊戲及網頁遊戲需倚賴更多第三方分銷平台的服務，如Google Play的服務費(即遊戲玩家增加透過Google Play／iOS直接購買)。

自行／共同開發的遊戲的毛利率由截至2014年6月30日止六個月約52.4%增加至截至2015年6月30日止六個月約62.3%，原因是i)對遊戲伺服器及網上服務的資源重組令若干間接成本(即伺服器租賃及網上服務)的比例減少；及ii)自行／共同開發的遊戲所得收益增加，尤其是來自於2015年上半年推出的遊戲C。

我們自行／共同開發的遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於我們自行／共同開發的遊戲於2014年下半年產生的收益大幅減少，原因是2014年下半年相比營運我們自行／共同開發的遊戲成本的減幅，我們的推廣策略轉移至特許手機遊戲。

特許遊戲的毛利率分析

特許遊戲的毛利率由2013年約36.2%增加至2014年約38.4%，主要原因是無形資產以及特許遊戲的伺服器租賃及網上服務開支的攤銷稍微減少。

特許遊戲的毛利率由截至2014年6月30日止六個月約44.4%增加至截至2015年6月30日止六個月約45.5%，主要原因是i)對遊戲伺服器及網上服務的資源重組令若干間接成本(即伺服器租賃及網上服務)的比例減少；及ii)我們其中一款特許遊戲天龍八部3D於2015年上半年的表現出色。

財務資料

我們特許遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於以下影響：(i) 2014年下半年產生的專利權費用較多，原因是2014年下半年比2014年上半年推出更多特許手機遊戲；及(ii) 渠道費用大幅增加，原因是2014年下半年營運及發行更多手機遊戲，而手機遊戲比起網上電腦遊戲及網頁遊戲需倚賴更多第三方分銷平台的服務，如Google Play的服務費。

發行遊戲的毛利率分析

發行遊戲的毛利率由2013年約80.6%增加至2014年約91.2%，並由截至2014年6月30日止六個月約64.0%增加至截至2015年6月30日止六個月約83.4%，及由於有更多遊戲分擔客戶服務成本，故客戶服務及後勤服務的員工成本減少。

按遊戲形式的毛利分析

下表載列於所示期間按遊戲形式的毛利及毛利率明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月			
	2013年		2014年		2014年		2015年	
	千港元	毛利率	千港元	毛利率	千港元	毛利率	千港元	毛利率
手機遊戲	8,163	50.0%	16,748	40.4%	7,031	50.3%	29,441	50.5%
網上電腦遊戲	19,468	40.2%	15,647	45.0%	10,892	49.2%	4,586	44.9%
網頁遊戲	300	13.3%	303	31.9%	(344)	不適用	(215)	不適用
來自營運及發行 遊戲的毛利	<u>27,931</u>	41.6%	<u>32,698</u>	42.4%	<u>17,579</u>	48.4%	<u>33,812</u>	49.2%

截至2013年12月31日止年度，手機遊戲的毛利率較網上電腦遊戲高，主要由於2013年大部分手機遊戲主要為並無應付遊戲開發商專利權費用的自行開發遊戲，而2013年的網上電腦遊戲主要來自產生應付遊戲開發商專利權費用的特許遊戲。

截至2014年12月31日止年度，手機遊戲的毛利率較網上電腦遊戲低，主要由於2014年下半年推出多款特許手機遊戲（其較網上電腦遊戲及網頁遊戲更依賴由第三方分銷平台提供的服務，例如Google Play），導致渠道費用大幅增加。

截至2015年6月30日止六個月，手機遊戲的毛利率相對較網上電腦遊戲高，主要由於i) 期內在手機遊戲所得收益增長比例中分佔固定成本的影響；及ii) 我們其中一款特許手機遊戲天龍八部3D於2015年上半年的表現出色。

財務資料

以下載列我們手機遊戲、網上電腦遊戲及網頁遊戲於整個業績記錄期間的毛利率分析：

手機遊戲的毛利率分析

手機遊戲的毛利率由2013年約50.0%下降至2014年約40.4%，乃由於2013年確認的大部分手機遊戲收益來自並無產生應付遊戲開發商專利費費用的自行開發遊戲，相對而言2014年確認手機遊戲的收益來自自行開發遊戲及特許遊戲。截至2014年及2015年6月30日止六個月的手機遊戲毛利率並無大幅波動。

我們手機遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於渠道費用大幅增加，原因是2014年下半年營運及發行更多手機遊戲，而手機遊戲比起網上電腦遊戲及網頁遊戲需倚賴更多第三方分銷平台的服務，如Google Play的服務費。

網上電腦遊戲的毛利率分析

網上電腦遊戲的毛利率由2013年約40.2%增加至2014年約45.0%，原因是本集團的重點轉為開發及營運更多手機遊戲業務，並終止若干不受歡迎的網上電腦遊戲，而營運該等遊戲伺服器及相關活動產生的成本較高。

網上電腦遊戲的毛利率由截至2014年6月30日止六個月約49.2%下降至截至2015年6月30日止六個月約44.9%，原因是網上電腦遊戲收益下降的百分比大於成本（如伺服器租賃及網上服務開支）的下降。

我們網上電腦遊戲於2014年上半年的毛利率相比截至2014年12月31日止年度較高，主要歸因於2014年下半年我們網上電腦遊戲比2014年上半年產生較少收益，原因是市場趨勢不斷變化，更多遊戲玩家由網上電腦遊戲轉為手機遊戲，我們的重點亦由網上電腦遊戲轉為手機遊戲。另外，於2014年上半年，我們較2014年下半年推出更多推廣活動以提高我們網上電腦遊戲的受歡迎程度，因此源自網上電腦遊戲的收益從2014年上半年約22.1百萬港元減少至2014年下半年約12.6百萬港元。

網頁遊戲的毛利率分析

網頁遊戲的毛利率由2013年約13.3%增加至2014年約31.9%，原因是兩個低毛利率的網頁遊戲於截至2014年12月31日止年度終止。截至2014年及2015年6月30日止六個月的網頁遊戲毛虧乃由於一個網頁遊戲受到虧損，其收益不足以補足其成本。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

其他收入

我們的其他收入包括匯兌收益、利息收入、遊戲推廣收入、來自ongameshow.com(本集團一家關連公司)的管理費收入及其他。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們於各期間的其他收入佔總收入的比例約為0.5%、1.4%、2.4%及0.1%。下表載列於所示期間其他收入的絕對值及佔其他收入的百分比明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月			
	2013年		2014年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%	千港元	%
	(未經審核)							
匯兌收益	—	—	680	61.7	620	68.2	—	—
利息收入	10	3.0	7	0.6	4	0.4	2	2.5
推廣收入	23	6.8	117	10.6	78	8.6	—	—
管理費收入	—	—	108	9.8	36	4.0	72	88.9
其他	303	90.2	191	17.3	171	18.8	7	8.6
合計	336	100.0	1,103	100.0	909	100.0	81	100.0

銷售開支

我們的銷售開支包括營銷及推廣成本及薪金和僱員福利開支。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們於各期間的銷售開支佔總收入的比例約為17.4%、16.9%、12.9%及14.9%。下表載列於所示期間銷售開支的絕對值及佔銷售開支的百分比明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月			
	2013年		2014年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%	千港元	%
	(未經審核)							
營銷及推廣成本	7,739	64.7	9,531	71.8	3,298	68.5	8,490	81.9
薪金和僱員福利開支	4,223	35.3	3,738	28.2	1,516	31.5	1,872	18.1
合計	11,962	100.0	13,269	100.0	4,814	100.0	10,362	100.0

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

銷售開支主要由營銷及推廣成本組成，於推廣遊戲(包括網上廣告及其他媒體)及參加各種遊戲展覽和博覽會時產生。薪金和僱員福利開支主要指負責營銷及推廣的員工所產生的成本。

行政開支

我們的行政開支主要由[編纂]、薪金和僱員福利開支、租金及差餉、差旅及應酬費、法律及專業費用、折舊及匯兌虧損。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們的行政開支佔我們於各相應期間的收益約17.7%、14.4%、17.8%及15.5%。下表載列於所示期間我們的行政開支的絕對值及佔行政開支的百分比明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月			
	2013年		2014年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元 (未經審核)	%	千港元	%
[編纂]	—	—	—	—	—	—	4,353	40.5
薪金和僱員福利	4,780	39.3	4,677	41.4	3,272	49.3	2,796	26.0
租金及差餉	1,814	14.9	2,142	18.9	1,045	15.8	1,093	10.2
差旅及應酬費	1,221	10.0	1,338	11.8	721	10.9	813	7.6
法律及專業費用	939	7.7	727	6.4	357	5.4	716	6.7
物業、廠房及 設備折舊	859	7.1	550	4.9	351	5.3	89	0.8
匯兌虧損	606	5.0	—	—	—	—	5	0.0
辦公室及公共 設施費用	549	4.5	508	4.5	245	3.7	201	1.9
電訊	452	3.7	356	3.1	138	2.1	95	0.9
汽車費用	243	2.0	295	2.6	139	2.1	161	1.5
其他	687	5.8	717	6.4	364	5.4	432	3.9
合計	<u>12,150</u>	<u>100.0</u>	<u>11,310</u>	<u>100.0</u>	<u>6,632</u>	<u>100.0</u>	<u>10,754</u>	<u>100.0</u>

財務資料

其他開支

我們的其他開支主要由無形資產減值及撇賬應收一間合營企業款項及預付款項組成。截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們的其他開支佔我們於各相應期間的收益約20.7%、0.8%、0.4%及0.0%。下表載列於所示期間我們其他開支的絕對值及佔其他開支的百分比明細：

	截至12月31日止年度				截至6月30日止六個月			
	2013年		2014年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元 (未經審核)	%	千港元	%
無形資產減值	10,636	74.8	369	59.9	89	66.9	—	—
撇賬應收一間 合營企業款項	2,676	18.8	—	—	—	—	—	—
撇賬預付款項	606	4.3	—	—	—	—	—	—
其他	297	2.1	247	40.1	44	33.1	22	100.0
合計	14,215	100.0	616	100.0	133	100.0	22	100.0

我們於2013年及2014年的無形資產減值主要由於年內若干網上電腦及網頁遊戲未能達到預期的付費玩家水平，導致該等遊戲的開發成本及特許費撇賬至其可收回數額。於2013年撇賬應收一間合營企業款項主要由於豁免應收CiB Gameone Limited款項，該公司為我們其中一間合營企業及於2013年出售。

出售合營企業虧損

為使本集團資源專注於香港及台灣市場的遊戲開發、營運及發行，我們於2013年與CiB Net Station Sdn Bhd及CiB Development Sdn Bhd訂立終止協議，分別出售我們於馬來西亞的合營企業，即Chinesego Sdn Bhd及CiB Gameone Limited。年內，出售該兩間合營企業產生虧損約44,000港元。

分佔合營企業業績

由於年內其中一間於馬來西亞的合營企業(即CiB Gameone Limited)產生經營虧損，截至2013年12月31日止年度，我們分佔該合營企業的虧損約228,000港元。自2013年出售該合營企業起，截至2014年12月31日止年度以及截至2014年及2015年6月30日止六個月，本集團毋須承擔分佔合營企業業績。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

所得稅開支

本公司及其附屬公司於不同司法權區註冊成立，不同的稅項要求所示如下：

香港

於業績記錄期間，本公司所有於香港註冊成立的附屬公司需繳付16.5%的利得稅。於業績記錄期間各個報告期，本集團於香港產生的估計應課稅溢利計提香港利得稅撥備。

台灣

適用於我們台灣分公司的營業稅稅率及企業所得稅率分別為5%及17%。我們於台灣的分公司並無就企業所得稅計提撥備，因為其於業績記錄期間並無於台灣產生任何應課稅溢利。

中國

中國計提的企業所得稅乃根據中國有關所得稅法所釐定的估計應課稅溢利的法定稅率25%計算。

下表載列於所示期間我們的所得稅開支：

	截至12月31日止年度		截至6月30日止六個月	
	2013年	2014年	2014年	2015年
	千港元	千港元	千港元 (未經審核)	千港元
即期稅項－香港利得稅				
－年／期內稅項	1,271	2,450	1,332	3,014
－過往年度撥備不足	5	516	516	—
	<u>1,276</u>	<u>2,966</u>	<u>1,848</u>	<u>3,014</u>
即期稅項－中國稅項				
－年／期內稅項	17	21	13	—
	<u>1,293</u>	<u>2,987</u>	<u>1,861</u>	<u>3,014</u>
遞延稅項	(266)	43	(4)	56
合計	<u><u>1,027</u></u>	<u><u>3,030</u></u>	<u><u>1,857</u></u>	<u><u>3,070</u></u>

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

根據本集團所採納的會計政策，編製財務報表所用之估算及判斷會被持續評估，並根據過往經驗及其他因素進行評價，包括在有關情況下相信合理之對未來事件之預測。會計估算通常與相關實際情況不同。因此，會計估算的任何變動將於往後會計期間有所調整。

在編製截至2013年12月31日止年度之合併財務報表時，基於若干假設，本集團已將若干台灣分公司產生的稅項虧損視為可扣稅。然而，編製實際報稅表時為審慎起見，按照本集團稅務顧問提供的稅務建議，與香港稅務局的利得稅評稅一致，將該等稅項虧損作為應課稅溢利加回。因此，香港所得稅的撥備不足於截至2013年12月31日止財政年度產生約0.5百萬港元，並列賬入截至2014年12月31日止財政年度。董事認為撥備不足對本集團於業績記錄期間的財務表現及經營並無任何重大影響。

誠如董事所確認，於業績記錄期間及直至最後實際可行日期，本集團並無經歷任何與相關稅務部門的糾紛或未解決的稅務問題。董事相信，本集團於同期的稅務責任已於本文件的財務報表完全披露。

年／期內淨(虧損)／純利

基於上述因素，我們於2013年錄得淨虧損約9.6百萬港元及於2014年錄得純利約7.0百萬港元。截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們分別錄得純利約6.1百萬港元及10.4百萬港元。我們於2014年以及截至2014年及2015年6月30日止六個月的純利率分別約為9.0%、16.3%及15.0%。

經營業績期間比較

截至2014年6月30日止六個月與截至2015年6月30日止六個月比較

收益

我們的收益由截至2014年6月30日止六個月約37.3百萬港元增加約86.1%至截至2015年6月30日止六個月約69.4百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)來自我們特許遊戲的遊戲營運收入增加32.9百萬港元，主要由於來自手機遊戲的收益增加，包括推出天龍八部3D；(ii)來自我們自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入增加1.2百萬港元，主要由於來自手機遊戲的收益增加，包括推出遊戲C；及(iii)截至2015年6月30日止六個月來自網上電腦遊戲的遊戲發行收入減少1.7百萬港元。

財務資料

提供服務的成本

我們提供服務的成本由截至2014年6月30日止六個月約18.7百萬港元增加約86.6%至截至2015年6月30日止六個月約34.9百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)截至2015年6月30日止六個月營運及發行更多手機遊戲主要導致渠道費用增加8.1百萬港元，而手機遊戲相比網上電腦遊戲及網頁遊戲更依賴第三方分銷平台的服務；(ii)我們特許遊戲帶來的遊戲營運收入增加主要導致專利權費用增加6.9百萬港元；及(iii)我們期內的無形資產攤銷增加0.8百萬港元。

毛利及毛利率

基於上述情況，我們的毛利由截至2014年6月30日止六個月約18.6百萬港元增加約85.5%至截至2015年6月30日止六個月約34.5百萬港元，主要來自我們特許遊戲的遊戲營運收入增加。

截至2014年及2015年6月30日止六個月，我們的毛利率分別維持穩定於約49.9%及49.7%，主要由於截至2015年6月30日止六個月推出更多手機遊戲，手機遊戲的毛利率相對網上電腦遊戲較低，乃由於第三方遊戲分銷平台的渠道費用所致；而渠道費用部分被期內遊戲營運收入大幅增加時的規模經濟所得成本優勢所抵銷。

其他收入

我們的其他收入由截至2014年6月30日止六個月約0.9百萬港元減少約88.9%至截至2015年6月30日止六個月的約0.1百萬港元，主要由於以外幣繳付特許費及專利權費用，主要導致截至2014年6月30日止六個月確認匯兌收益約0.6百萬港元。

銷售開支

我們的銷售開支由截至2014年6月30日止六個月約4.8百萬港元增加約116.7%至截至2015年6月30日止六個月約10.4百萬港元，主要由於截至2015年6月30日止六個月為推出新遊戲而加大營銷及推廣力度，導致營銷及推廣成本增加5.2百萬港元。

行政開支

我們的行政開支由截至2014年6月30日止六個月約6.6百萬港元增加約63.6%至截至2015年6月30日止六個月約10.8百萬港元，主要由於截至2015年6月30日止六個月就籌備[編纂]，專業各方提供服務的[編纂]增加4.4百萬港元。

財務資料

其他開支

我們的其他開支由截至2014年6月30日止六個月約133,000港元減少約83.5%至截至2015年6月30日止六個月約22,000港元，主要由於截至2014年6月30日止六個月比截至2015年6月30日止六個月有更多網上電腦遊戲及網頁遊戲無法達至預期付費玩家水平而導致無形資產減值減少89,000港元。

所得稅開支

我們的所得稅開支由截至2014年6月30日止六個月約1.9百萬港元增加約63.2%至截至2015年6月30日止六個月約3.1百萬港元，主要由於我們在香港營運所得收益增加而導致應課稅溢利增加。

期內純利

我們的純利由截至2014年6月30日止六個月約6.1百萬港元增加約70.5%至截至2015年6月30日止六個月約10.4百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)我們的毛利於截至2015年6月30日止六個月增加15.9百萬港元，主要是由於來自我們特許遊戲的遊戲營運收入導致收益增加；(ii)我們的銷售開支增加5.6百萬港元，主要是由於遊戲推廣的營銷及推廣成本增加；及(iii)我們的行政開支增加4.2百萬港元，主要是由於截至2015年6月30日止六個月確認[編纂]。

截至2013年12月31日止年度與截至2014年12月31日止年度比較

收益

我們的收益由2013年約68.8百萬港元增加約14.4%至2014年約78.7百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)來自我們自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入增加7.2百萬港元，主要由於來自手機遊戲的收益增加，包括火鳳燎原手機版及火鳳燎原大戰；(ii)來自我們特許遊戲的遊戲營運收入增加2.7百萬港元，主要由於來自手機遊戲的收益增加，包括推出SEGA創造球會及我家公主最可愛；及(iii)於2014年向第三方遊戲營運商特許我們自行／共同開發的遊戲所產生的專利權費收入減少0.7百萬港元。

提供服務的成本

我們提供服務的成本由2013年約39.1百萬港元增加約13.8%至2014年約44.5百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)於2014年營運及發行更多手機遊戲主要導致渠道費用增加6.2百萬港元，而手機遊戲相比營運及發行網上電腦遊戲及網頁遊戲更依賴第三方分銷平台的

財務資料

服務；(ii)我們特許遊戲帶來的遊戲營運收入增加主要導致專利權費用增加2.4百萬港元；及(iii)我們於2013年作出的減值導致截至2013年12月31日的無形資產結餘相對較低，令2014年的無形資產攤銷減少1.6百萬港元。

毛利及毛利率

基於上述情況，我們的毛利由2013年約29.7百萬港元增加約15.2%至2014年約34.2百萬港元，主要來自我們自行／共同開發的遊戲的遊戲營運收入增加。

我們的毛利率於2013年及2014年分別維持相對穩定於約43.1%及43.4%，主要由於在2014年推出更多手機遊戲，手機遊戲的毛利率相對網上電腦遊戲較低，乃由於第三方遊戲分銷平台的渠道費用所致；而渠道費用部分被上段所闡述無形資產攤銷減少所抵銷。

其他收入

我們的其他收入由2013年約0.3百萬港元增加約266.7%至2014年約1.1百萬港元，主要歸因於以外幣支付特許費及專利權費，主要導致2014年確認匯兌收益約0.7百萬港元。

銷售開支

我們的銷售開支由2013年約12.0百萬港元增加約10.8%至2014年約13.3百萬港元，主要由於在2014為推出新的手機遊戲而加大營銷及推廣力度，導致營銷及推廣成本增加1.8百萬港元。

行政開支

我們的行政開支由2013年約12.2百萬港元輕微減少約7.4%至2014年約11.3百萬港元，主要由於以外幣繳付特許費及專利權費，主要導致2013年確認匯兌虧損約0.6百萬港元。

財務資料

其他開支

我們的其他開支由2013年約14.2百萬港元大幅減少約95.8%至2014年約0.6百萬港元，主要由於(i)2013年相比2014年有更多網上電腦遊戲及網頁遊戲無法達至預期付費玩家水平而主要導致無形資產減值減少10.3百萬港元；及(ii)於2013年出售合營企業而導致應收一間合營企業款項撇賬減少2.7百萬港元。

所得稅開支

我們的所得稅開支由2013年約1.0百萬港元大幅增加約200.0%至2014年約3.0百萬港元，主要由於我們在香港營運所得收益增加而導致應課稅溢利增加。

年內(淨虧損)／純利

我們於2013年錄得淨虧損約9.6百萬港元及於2014年錄得純利約7.0百萬港元，主要歸因於以下綜合影響：(i)我們的毛利於2014年增加4.5百萬港元，主要是由於我們自行／共同開發的遊戲帶來的收益增加；及(ii)其他開支於2014年減少13.6百萬港元，主要是由於年內我們就無形資產作出減值10.3百萬港元及年內應收一間合營企業款項撇賬減少2.7百萬港元。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

流動資產淨值

下表載列截至所示日期我們的流動資產、流動負債及流動資產淨值：

	於12月31日		於6月30日	於10月31日
	2013年	2014年	2015年	2015年
	千港元	千港元	千港元	千港元 (未經審核)
流動資產				
存貨	386	290	253	237
應收賬項	8,776	7,264	9,702	6,065
預付款項、訂金及 其他應收款項	4,327	5,060	9,361	10,278
應收關連公司款項	1,361	1,208	1,312	1,000
預付稅項	110	—	—	—
銀行現金及手頭現金	36,362	37,562	52,682	48,994
	<u>51,322</u>	<u>51,384</u>	<u>73,310</u>	<u>66,574</u>
流動負債				
應付賬項	3,836	1,963	4,129	5,533
應計開支及其他應付款項	6,329	5,515	11,076	10,186
遞延收入	11,758	12,037	15,889	10,841
應付關連公司款項	555	222	58	10
稅項撥備	—	432	3,446	3,409
	<u>22,478</u>	<u>20,169</u>	<u>34,598</u>	<u>29,979</u>
流動資產淨值	<u>28,844</u>	<u>31,215</u>	<u>38,712</u>	<u>36,595</u>

我們的流動資產淨值由2013年12月31日約28.8百萬港元增加約2.4百萬港元或8.3%至2014年12月31日約31.2百萬港元。年內流動資產淨值增加主要由於應付賬項減少1.9百萬港元導致流動負債減少2.3百萬港元，主要歸因應付我們的第三方遊戲開發商／營運商的應付賬項於2014年結算。

我們的流動資產淨值由2014年12月31日約31.2百萬港元增加約7.5百萬港元或24.0%至2015年6月30日約38.7百萬港元。期內流動資產淨值增加主要由於經營活動所產生現金淨額導致銀行及手頭現金增加15.1百萬港元，因而流動資產增加21.9百萬港元。流動資產增加部分被流動負債增加14.4百萬港元所抵銷，流動負債增加主要由於應計[編纂]增加導致應計開支及其他應付款項增加5.6百萬港元，以及就網上遊戲及手機遊戲服務收取自遊戲玩家的所得款項增加導致遞延收入增加3.9百萬港元。

財務資料

我們的流動資產淨值由2015年6月30日約38.7百萬港元輕微減少約2.1百萬港元或5.4%至2015年10月31日約36.6百萬港元，主要由於我們的流動資產減少6.7百萬港元，此乃主要由於(i)銀行及手頭現金減少3.7百萬港元及(ii)應收賬項減少3.6百萬港元，主要由於第三方付款供應商應收款項減少，乃由於期年減少依賴預付卡牌遊戲。

主要資產負債表項目說明

無形資產

我們截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日的無形資產，主要包括我們就我們的特許遊戲向第三方遊戲開發商／營運商支付以於香港及／或台灣營運的特許費及其他版權。

截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日，我們無形資產的賬面值分別約為11.9百萬港元、18.1百萬港元及20.6百萬港元。我們無形資產的賬面值整體增加主要是由於就收購特許遊戲於香港及／或台灣市場的營運權而向第三方遊戲開發商／營運商支付的特許費。

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度，我們就無形資產作出減值分別約10.6百萬港元及0.4百萬港元，主要由於年內終止營運未能達到預期的付費玩家水平的若干網上電腦遊戲及網頁遊戲。因此，就營運該等遊戲的開發成本及特許費獲減值至其可收回金額，而相關減值虧損於相關期間的合併全面收益表內反映為其他開支。

應收賬項

截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日，我們的應收賬項分別約為8.8百萬港元、7.3百萬港元及9.7百萬港元，主要包括來自第三方遊戲分銷平台及付款渠道的非計息應收款項，截至相關報告日期，該等應收款項尚未結算。

我們的第三方遊戲分銷平台及付款渠道自遊戲玩家購買收取所得款項總額，並於扣除彼等收取的渠道費用後向我們匯出所得款項淨額。由第三方分銷平台及付款渠道扣除的渠道費用乃按遊戲玩家購買所得款項總額的事先釐定百分比而定。將由第三方分銷平台及付款渠道匯出的所得款項淨額將確認為應收賬項。

於2014年，應收賬項減少1.5百萬港元，主要由於收益於2014年第四季較2013年因相關季度內產生較少營銷及宣傳成本而相對低。截至2015年6月30日止六個月，應收賬項增加2.4百萬港元，主要由於期內特許遊戲所得的遊戲營運收入導致收益增加。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

本集團一般授予主要貿易債務人(主要為第三方遊戲分銷平台及付款渠道) 60天以內的信貸期。下表載列截至所示日期應收賬項按完成交易月份的月結日的賬齡分析：

	於12月31日				於6月30日	
	2013年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%
0至30天	5,431	61.9	4,994	68.8	6,666	68.7
31至60天	3,099	35.3	2,109	29.0	2,909	30.0
超過60天	246	2.8	161	2.2	127	1.3
總計	8,776	100.0	7,264	100.0	9,702	100.0

下表載列截至所示日期應收賬項按逾期日期的賬齡分析：

	於12月31日				於6月30日	
	2013年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%
並無逾期或減值	8,316	94.8	6,924	95.3	9,346	96.3
0至30天	332	3.8	277	3.8	136	1.4
31至60天	94	1.1	33	0.5	160	1.6
超過60天	34	0.3	30	0.4	60	0.7
總計	8,776	100.0	7,264	100.0	9,702	100.0

已逾期但未減值的應收賬項與我們有持續業務關係的若干貿易債務人有關，包括與彼等的交易及結算。基於該等債務人與我們的持續業務交易及過往信貸記錄，董事認為，由於信貸質素並無重大變動，而結餘仍被視為可全數收回，故並無需要就該等結餘計提減值撥備。本集團並無就已逾期但未減值的應收賬項持有任何抵押品。

截至各報告期末，本集團按個別及整體基準檢討應收賬項的減值證據。截至2013年及2014年12月31日止年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們已直接撇賬應收賬項分別約108,000港元、75,000港元及22,000港元至各期內損益，此乃由於我們的董事認為該等結餘已逾期很長時間，不大可能於可預見的未來收回。截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日，本集團概無識別有減值事宜的應收賬項。於業績記錄期間，我們的應收賬項概無減值虧損。

財務資料

於最後實際可行日期，我們於截至2015年6月30日的應收賬項約99.7%已於其後結算。

於2013年、2014年及截至2015年6月30日止六個月，我們的應收賬項平均週轉天數分別約為46天、37天及22天，為主要貿易債務人授予的信貸期內。應收賬項平均週轉天數減少，主要由於管理層有效收取信貸及更多應收第三方分銷平台（如Apple Store及Google Play）的款項，而由於我們於整個業績紀錄期間將策略重點由網上電腦遊戲及網頁遊戲轉為手機遊戲，該等款項授出的信貸期較短。

預付款項、訂金及其他應收款項

截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日，我們的預付款項、訂金及其他應收款項主要組成部分為預付款項，主要指預付專利權費用及[編纂]。我們已預付專利權費用，乃由於若干第三方遊戲開發商／營運商要求我們預先支付專利權費用的若干部分，以抵銷自營運特許遊戲起應付的專利權費。

我們的預付款項、訂金及其他應收款項由截至2014年12月31日約5.1百萬港元大幅增加至截至2015年6月30日約9.4百萬港元，主要由於(i)我們的若干特許遊戲（包括天龍八部3D）的預付專利權費用增加2.9百萬港元及(ii)就籌備[編纂]的[編纂]預付款項增加1.1百萬港元。

應付賬項

截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日，我們的應付賬項分別約為3.8百萬港元、2.0百萬港元及4.1百萬港元，主要指應付第三方遊戲開發商／營運商的非計息款項，截至相關報告日期，該等應付款項尚未結算。

於業績記錄期間內截至各報告日期，我們其中一名主要債權人主要為與我們訂立特許協議的第三方遊戲開發商／營運商，據此，我們獲特許透過我們的遊戲分銷平台以及香港及／或台灣其他第三方分銷平台營運、發行及宣傳特許遊戲。我們將就此向第三方遊戲開發商／營運商支付特許費及每月專利權費用以營運相關特許遊戲。因此，於業績記錄期間，向第三方遊戲開發商／營運商匯款的專利權費用為應付賬項的其中一個主要組成部分。我們的應付賬項亦由從我們的發行遊戲的遊戲玩家收集的[編纂]淨額（將向第三方遊戲開發商／營運商匯出）組成，其中扣除作為我們遊戲發行收入的服務費。

財務資料

於2014年，應付賬項減少1.8百萬港元，主要由於來自2013年最後一個季度新推出的發行遊戲約2.2百萬港元的所得款項淨額，導致於2013年應付第三方遊戲開發商／營運商額度相對大的款項，該等款項於2014年結算。於2015年，應付賬項增加2.1百萬港元，主要由於向第三方遊戲開發商／營運商匯款的專利權費用因期內特許遊戲所得遊戲營運收入增加而較多。

於2013年、2014年及截至2015年6月30日止六個月，我們的應付賬項平均週轉天數分別為25天、24天及16天，為債權人（主要為我們遊戲的第三方遊戲開發商／營運商）授予我們的30天信貸期內。我們於業績記錄期間各個報告日期的大部分應付賬項賬齡為30天內。

於最後實際可行日期，我們於截至2015年6月30日的應付賬項約97.9%已於其後結算。

應計開支及其他應付款項

下表載列我們的應計開支、其他應付款項及預收款項：

	於12月31日				於6月30日	
	2013年		2014年		2015年	
	千港元	%	千港元	%	千港元	%
應計開支	3,597	56.8	3,042	55.2	7,386	66.7
其他應付款項	2,354	37.2	1,536	27.8	2,796	25.2
預收款項	378	6.0	937	17.0	894	8.1
總計	<u>6,329</u>	<u>100.0</u>	<u>5,515</u>	<u>100.0</u>	<u>11,076</u>	<u>100.0</u>

於業績記錄期間內截至各報告日期，我們的應計開支指已產生但尚未發出發票及支付的開支，主要指薪金及僱員福利開支以及[編纂]。截至2013年及2014年12月31日，我們的應計開支維持相對穩定於分別約3.6百萬港元及3.0百萬港元。應計開支於2015年大幅增加約4.4百萬港元，主要由於專業人士就籌備[編纂]而提供服務所產生應計[編纂]。

我們的其他應付款項主要包括來自向海外第三方遊戲開發商／營運商匯款專利權費用的預扣利得稅應付款項。於2014年，其他應付款項減少0.9百萬港元，主要由於以下合併影響：(i)於2013年產生的開支於2014年結算及(ii)於2014年專利權費用增加導致預扣利得稅應付款項增加。於2015年，其他應付款項增加1.3百萬港元，主要由於2015年特許遊戲所得遊戲營運收入增加，導致專利權費用增加，因而向海外第三方遊戲開發商／營運商預扣利得稅的應付款項增加1.0百萬港元。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

遞延收入

我們的遞延收入指就於業績記錄期間內截至相關報告日期尚未提供的網上遊戲及手機遊戲服務向遊戲玩家收取的所得款項。截至2013年及2014年12月31日以及2015年6月30日，我們的遞延收入分別約為11.8百萬港元、12.0百萬港元及15.9百萬港元。

有關確認向特許營運商收取特許費的進一步詳情，請參閱本文件本節「重大會計政策及估計－收益」分節。

流動資金及資本來源

現金流量

我們主要透過經營活動所產生的現金為我們的營運提供資金。於業績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們並無任何銀行借款。截至2013年及2014年12月31日、2015年6月30日以及2015年10月31日，我們有現金及現金等價物分別約36.4百萬港元、37.6百萬港元、52.7百萬港元及49.0百萬港元，為銀行現金及手頭現金。本集團於業績記錄期間及直至最後實際可行日期並無安排銀行融資。我們預期，我們的流動資金狀況將透過經營活動所產生現金及[編纂][編纂]淨額得以進一步加強。展望將來，我們擬將我們的資本用作營運及擴張計劃，有關詳情於本文件「未來計劃及[編纂]」一節進一步說明。

下表載列於所示期間我們的合併現金流量表概要：

	截至12月31日止年度		截至6月30日止六個月	
	2013年	2014年	2014年	2015年
	千港元	千港元	千港元	千港元
除所得稅前(虧損)/溢利	(8,564)	10,075	7,942	13,471
非現金項目調整	25,138	7,799	3,529	3,852
營運資金變動前的				
經營現金流量	16,574	17,874	11,471	17,323
經營活動所得現金淨額	12,609	14,210	9,652	21,995
投資活動所用現金淨額	(4,248)	(12,949)	(8,950)	(6,877)
現金及現金等價物增加淨額	8,361	1,261	702	15,118

於業績記錄期間，我們並無融資活動所得或所用現金。

財務資料

經營活動所得現金淨額

我們的經營活動所得現金流量主要包括相關期間的除所得稅前虧損／溢利，主要經以下項目作出調整：(i)非現金項目，包括物業、廠房及設備折舊、無形資產攤銷、無形資產減值以及應收一間合營企業款項撇賬；及(ii)營運資金變動，主要包括應收賬項、預付款項、訂金及其他應收款項、應付賬項、應計開支及其他應付款項以及遞延收入。經營活動所得現金流量波動主要由於相關期間的營運資金變動。

於2013年，我們的經營活動所得現金淨額約12.6百萬港元，主要由於年內除所得稅前虧損約8.6百萬港元，及已作出以下項目調整(i)加回若干非現金項目，主要包括無形資產減值約10.6百萬港元及無形資產攤銷約6.7百萬港元；及(ii)增加應付賬項約2.3百萬港元，主要歸因於年內應付第三方遊戲開發商／營運商的專利權費用。其部分由(i)繳付所得稅約5.6百萬港元；及(ii)年內應計開支及其他應付款項減少約2.6百萬港元所抵銷。

於2014年，我們的經營活動所得現金淨額約14.2百萬港元，主要由於年內除所得稅前溢利約10.1百萬港元，及已作出以下項目調整(i)加回若干非現金項目，主要包括無形資產攤銷約5.2百萬港元及物業、廠房及設備折舊約2.0百萬港元；及(ii)減少應收賬項約1.3百萬港元，主要歸因於收益於2014年第四季相對2013年較少。其部分由(i)應付賬項減少約1.9百萬港元，主要歸因於來自2013年最後一個季度新推出的發行遊戲約2.2百萬港元的所得款項淨額，導致於截至2013年12月31日應付第三方遊戲開發商／營運商額度相對大的款項，該等款項於2014年結算；及(ii)年內繳付所得稅約1.8百萬港元所抵銷。

截至2015年6月30日止六個月，我們的經營活動所得現金淨額約22.0百萬港元，主要由於期內產生除所得稅前溢利約13.5百萬港元，及已作出以下項目調整(i)由於專業人士就籌備[編纂]提供服務導致應計[編纂]增加而增加的應計開支及其他應付款項約5.5百萬港元；及(ii)期內就網上遊戲及手機遊戲服務自遊戲玩家收取款項增加導致遞延收入增加約3.8百萬港元。其部分由(i)預付款項、訂金及其他應收款項增加約4.3百萬港元，主要歸因於我們若干特許遊戲的專利權費用預付款項及[編纂]預付款項增加；及(ii)應收賬項增加約2.4百萬港元，主要歸因於期內特許遊戲所得遊戲營運收入增加所抵銷。

財務資料

投資活動所用現金淨額

於業績記錄期間，我們投資活動的現金流入來自收取利息收入及與關連公司的結算。我們投資活動的現金流出主要由於購入無形資產以及購買物業、廠房及設備。

於2013年，我們的投資活動所用現金淨額約4.2百萬港元，主要由於年內(i)主要因就收購特許遊戲的營運權支付特許費而就購入無形資產支付約3.2百萬港元；及(ii)購買物業、廠房及設備約1.0百萬港元。

於2014年，我們的投資活動所用現金淨額約12.9百萬港元，主要由於年內(i)主要因就收購特許遊戲的營運權支付特許費而就購入無形資產支付約11.7百萬港元；及(ii)購買物業、廠房及設備約1.4百萬港元。

截至2015年6月30日止六個月，我們的投資活動所用現金淨額約6.9百萬港元，主要由於期內(i)主要因就收購特許遊戲的營運權支付特許費而就購入無形資產支付約6.0百萬港元；及(ii)購買物業、廠房及設備約0.8百萬港元。

資本開支

截至2013年及2014年12月31日止兩個年度以及截至2015年6月30日止六個月，我們產生資本開支分別約4.2百萬港元、13.1百萬港元及6.8百萬港元。下表載列於所示年度／期間我們的資本開支：

	截至12月31日止年度		截至6月30日
	2013年	2014年	2015年
	千港元	千港元	千港元
購買物業、廠房及設備	1,036	1,437	812
添置無形資產	3,222	11,672	5,963
總計	4,258	13,109	6,775

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

我們於業績記錄期間產生的資本開支主要有關添置無形資產。截至2015年12月31日止年度，董事預期產生重大資本開支，包括就添置有關從第三方遊戲開發商／營運商購入特許遊戲營運權的無形資產而支付特許費。我們計劃主要透過經營活動所產生現金為資本開支撥付資金。

營運資金

經計及本集團可動用的財務資源，包括我們的經營活動所產生現金及[編纂]估計[編纂]淨額，董事認為，經審慎周詳查詢後，本集團擁有足夠的營運資金以應付本文件日期起計最少未來12個月的目前營運資金所需。

關聯方結餘

應收關連公司款項

下表載列於所示日期我們應收關連公司款項的明細：

	於12月31日		於6月30日
	2013年	2014年	2015年
	千港元	千港元	千港元
Onegameshow.com	1,361	1,208	1,280
深圳泰傲	—	—	32
	<u>1,361</u>	<u>1,208</u>	<u>1,312</u>

應收該等關連公司款項為非貿易、無抵押、免息及按要求償還。所有應收該等關連公司款項將於[編纂]前悉數結算。

應付關連公司款項

下表載列於所示日期我們應付關連公司款項的明細：

	於12月31日		於6月30日
	2013年	2014年	2015年
	千港元	千港元	千港元
NYIL	65	80	21
久游國際(香港)有限公司	386	—	—
久之游信息技術(上海)有限公司	104	142	37
	<u>555</u>	<u>222</u>	<u>58</u>

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

應付該等關連公司款項為貿易、無抵押、免息及並無固定還款期。

有關持續關連交易的詳情，請參閱本文件「持續關連交易」一節。

關聯方交易

於業績記錄期間，我們與關聯方進行交易。董事認為，該等交易乃按正常商業條款及／或不遜於可自獨立第三方獲得者的條款進行，屬公平合理且符合股東的整體利益。

有關於業績記錄期間進行的關聯方交易詳情，請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註23。

承擔

資本承擔

	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
已訂約但未撥備			
— 購入無形資產	566	3,429	1,075

於業績記錄期間內各報告日期，資本承擔主要有關收購無形資產，包括若干特許遊戲的營運權。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

經營租約承擔

我們根據經營租約租用若干物業，租期為兩至三年，可選擇於屆滿日期或本集團與相關業主共同協定日期重續租期。概無租約包括或然租金。下表載列於所示日期我們根據不可撤銷經營租約的未來最低租賃付款的經營租約承擔：

	於12月31日		於2015年
	2013年	2014年	6月30日
	千港元	千港元	千港元
一年內	1,255	1,755	2,120
第二至五年	41	1,264	792
總計	1,296	3,019	2,912

債務

於2015年10月31日（即本債務聲明最後實際可行日期），我們並無任何銀行借款及其他債務。於2015年10月31日，概無有關本集團債務的重大契諾。

於2015年10月31日，我們概無任何銀行貸款或其他借款、或任何其他已發行及發行在外或同意發行的未償還貸款資本、定期貸款、銀行透支或其他類似債務、承兌負債（不包括一般貿易票據）或承兌信貸、債權證、按揭、押記、融資租賃或租購承擔、擔保或其他重大或然負債。

免責聲明

董事確認，自2015年6月30日至最後實際可行日期止，本集團的債務、資本承諾、外匯負債及或然負債概無任何重大變動。

主要財務比率

下表載列於所示期間我們的主要財務比率：

	附註	於12月31日		於6月30日
		2013年	2014年	2015年
股本回報率(%)	1	不適用	14.9	不適用
總資產回報率(%)	2	不適用	10.3	不適用
流動比率	3	2.3	2.5	2.1

財務資料

附註：

1. 股本回報率按各期間的溢利／虧損除以期初及期末的平均總股權再乘100%計算。
2. 總資產回報率按各期間的溢利／虧損除以期初及期末的平均總資產再乘100%計算。
3. 流動比率按於相應日期的流動資產總值除以於相應日期的流動負債總值計算。

股本回報率

截至2013年12月31日止年度，我們的股本回報率並不適用，主要由於年內無形資產減值而產生其他開支約14.2百萬港元以及撇賬應收一間合營企業款項及預付款項，導致年內產生淨虧損約9.6百萬港元。

我們於2014年錄得股本回報率約14.9%，主要由於純利約7.0百萬港元，有關純利主要由於以下合併影響：(i)自行／共同開發的遊戲所得遊戲營運收入增加導致毛利增加4.5百萬港元；及(ii)年內無形資產產生較少減值導致其他開支減少13.6百萬港元。

總資產回報率

截至2013年12月31日止年度，我們的總資產回報率並不適用，主要由於年內無形資產減值而產生其他開支約14.2百萬港元以及撇賬應收一間合營企業款項及預付款項，導致年內產生淨虧損約9.6百萬港元。

我們於2014年錄得總資產回報率約10.3%，主要由於純利約7.0百萬港元，有關純利主要由於以下合併影響：(i)自行／共同開發的遊戲所得遊戲營運收入增加導致毛利增加4.5百萬港元；及(ii)年內無形資產產生較少減值虧損導致其他開支減少13.6百萬港元。

財務資料

流動比率

我們的流動比率由於2013年12月31日約2.3稍微增加至於2014年12月31日約2.5，主要由於在2014年應付賬項減少1.8百萬港元令我們的流動負債減少約10.3%，應付賬項減少乃主要歸因於來自2013年最後一個季度新推出的發行遊戲約2.2百萬港元的所得款項淨額，導致於2013年12月31日應付第三方遊戲開發商／營運商額度相對大的款項於2014年結算。

我們的流動比率由於2014年12月31日約2.5稍微減少至於2015年6月30日約2.1，主要由於以下合併影響：(i)應計[編纂]增加，導致應計開支及其他應付款項增加5.6百萬港元，從而令流動負債增加約71.5%；及(ii)截至2015年6月30日止六個月的經營活動所得現金淨額導致銀行及手頭現金增加15.1百萬港元，從而令流動資產增加約42.7%。

有關財務風險的定量及定性披露

我們於一般業務過程中面對多種重大風險，包括信貸風險、外幣風險及流動資金風險。以下概述我們用於限制該等重大財務風險的財務管理政策及慣例。

信貸風險

倘我們任何的交易對手不願或無法履行其支付責任，我們將承受財務損失。本集團就其應收賬項、其他應收款項及銀行現金面臨信貸風險。

我們按持續基準監控我們的應收賬項及僅與信譽良好的締約方進行交易。我們認為流動資金的信貸風險低，因為締約方為高信貸評級的大型銀行。由於我們大部分的應收賬項為應收數目有限的款項（主要為第三方遊戲分銷平台及付款渠道）貿易債務人，我們受信貸風險的集中所限。

外幣風險

外幣風險指金融工具的公允價值或未來現金流因匯率變動而波動的風險。我們面臨的外幣風險主要來自其海外收入或對專利權費及特許費的付款，有關款項主要以美元、日圓或人民幣計值。該等貨幣並非與該等交易有關的主要附屬公司的功能貨幣。我們目前並無外幣對沖政策。然而，董事監控外匯風險，並於必要時考慮對沖重大外幣風險。

財務資料

流動資金風險

流動資金風險涉及我們將無法滿足與交付現金或其他金融資產結算的金融負債相關的責任的風險。我們面臨該等有關結算應付賬項、應計開支及其他應付款項及應付關連公司款項的風險。

我們監控和維持流動性資產的適當儲備以滿足我們的短期和長期流動資金需求。本集團於業績記錄期間已執行流動性政策，及董事認為有關政策能有效地管理流動資金風險。

有關我們將信貸風險、流動資金風險、外幣風險及利率風險等各種財務風險降至最低的政策及慣例的進一步詳情，請參閱本文件附錄一所載會計師報告附註26。

資產負債表外安排

於業績記錄期間及直至最後實際可行日期，我們並無任何資產負債表外安排。

股息及股息政策

於業績記錄期間，我們並無宣派及派付任何股息。我們目前並無股息政策或有意支付股息。我們並無任何事先釐定的派息比率。

股息分派一般將由董事會釐定，惟須由股東於股東大會上批准。日後支付任何股息及有關金額將視乎(其中包括)我們的經營業績、現金流量、財務狀況、可分派金額規模、派付股息法定及監管限制、未來前景以及我們可能認為相關的其他因素。該等過往股息分派不應用作釐定我們日後可能宣派或派付股息金額(如有)的參考或基準。股息的宣派、派付及金額將由我們酌情處理。

股息可在相關法律容許的情況下自我們的可分派溢利及股份溢價支付。倘溢利作為股息進行分派，則該部分溢利將不可再投資於我們的業務經營上。股份溢價僅於我們能夠在日常業務過程中支付到期債項時方可動用。股份的現金股息(如有)將以港元支付。概不保證我們將可按董事會任何計劃所載金額宣派或分派任何股息或根本不會宣派或分派。

可供分派儲備

於2015年6月30日，本公司並無可供分派儲備可分派予股東。

財務資料

近期發展及[編纂]的影響

截至2015年10月31日止十個月，我們錄得未經審核總收益約102.9百萬港元。我們於2015年2月推出特許手機遊戲*天龍八部3D*。該遊戲於市場內獲得遊戲玩家的好評。自其於2015年2月正式推出起及直至2015年10月31日，*天龍八部3D*產生總收益約43.9百萬港元或平均每月收益約4.9百萬港元，佔我們截至2015年10月31日止十個月未經審核總收益約42.7%。此外，我們的自行開發手機遊戲*火鳳燎原*手機版產生約11.3百萬港元或平均每月約1.1百萬港元，佔我們截至2015年10月31日止十個月的未經審核總收益約11.0%。該兩款手機遊戲合共貢獻我們於上述期間未經審核總收益約53.6%。

與我們於業績記錄期間營運的其他手機遊戲類似，*天龍八部3D*的估計遊戲壽命約為三至六個月，並於正式推出後首三至六個月內產生可觀收益。因此，*天龍八部3D*所產生收益於2015年第三季開始下跌。相似地，儘管自2013年5月正式推出以來定期發佈更新及引入新元素及特點，*火鳳燎原*手機版所產生收益繼續下跌。截至2015年10月31日止四個月，該兩款遊戲所產生平均每月收益分別約為2.9百萬港元及0.9百萬港元。為延長該等遊戲的遊戲壽命，我們將繼續定期發佈新更新及升級，並引入吸引玩家繼續玩遊戲的新元素及特點。作為鞏固我們遊戲市場地位的工作一部分，我們於2015年9月及10月分別更新*火鳳燎原*手機版及*天龍八部3D*。

上述截至2015年10月31日止十個月的財務資料乃基於該期間根據香港會計師公會頒佈的香港會計準則第34號「中期財務報告」所編製的未經審核管理賬目作出，該等未經審核管理賬目已由申報會計師根據香港會計師公會頒佈的香港審閱聘任準則第2410號「由實體獨立核數師審閱中期財務資料」審閱。

於業績記錄期間後，我們於2015年7月、9月及12月分別推出三款特許手機遊戲，為*古龍群俠傳*手機版、*君王之王*及*九陰真經*手機版。我們亦於2015年9月及10月分別推出兩款發行遊戲，為*波可龍迷宮*及*足球大師*。有關業績記錄期間後及直至最後實際可行日期發行的遊戲表現及相關遊戲詳情，請參閱本文件第132頁「業務」一節。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

此外，我們預期截至2015年12月31日止年度的財務業績將繼續受到非經常性[編纂]的不利影響。本公司將承擔的[編纂]估計約為[編纂]百萬港元，其中約[編纂]百萬港元直接有關[編纂]及將根據相關會計準則列賬為自權益扣除。餘下金額約[編纂]百萬港元將計入合併全面收益表，其中零、零及約[編纂]百萬港元已分別計入我們截至2013年及2014年12月31日止年度以及截至2015年6月30日止六個月的合併全面收益表。截至2015年6月30日止六個月，我們的純利約為[編纂]百萬港元。扣除非經常性[編纂]，我們將錄得截至2015年6月30日止六個月的純利約[編纂]百萬港元。

進一步[編纂]約[編纂]百萬港元預期將於截至2015年12月31日止年度下半年扣除以及約[編纂]百萬港元將於截至2016年12月31日止年度扣除。估計[編纂]為最近期的最佳估計，僅供參考，並可能基於已產生或將予產生的實際金額而予以調整。

除上文所述者外，董事確認，於本文件日期，自2015年6月30日（即編製我們的最新經審核合併財務報表時的日期）起及直至本文件日期，我們的財務或貿易狀況或前景並無重大不利變動。

基於董事目前所得資料，我們預期，我們於截至2015年12月31日止年度的純利相比截至2014年12月31日止年度可能經歷大幅減少，主要由於年內非經常性[編纂]的重大不利影響。

根據創業板上市規則規定作出披露

董事確認，除本文件另行披露者外，於最後實際可行日期，概無任何情況會導致須根據創業板上市規則第17.15至17.21條規定作出披露。

未經審核備考經調整有形資產淨值

以下本集團未經審核備考經調整合併有形資產淨值報表乃根據創業板上市規則第7.31段及香港會計師公會頒佈的會計指引第7號「編製供載入投資通函內之備考財務資料」編製，乃為說明[編纂]對本集團有形資產淨值的影響，猶如[編纂]已於2015年6月30日進行。本集團於2015年6月30日的未經審核備考經調整合併有形資產淨值以計入本文件附錄一所載會計師報告的本集團於2015年6月30日的經審核合併有形資產淨值為基準且已作下述調整。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

編製本集團未經審核經調整合併有形資產淨值報表僅供說明用途，基於其假設性質，未必如實反映假設[編纂]已於2015年6月30日完成時本集團的財務狀況。

	於2015年 6月30日 本公司 擁有人應佔 經審核合併 有形資產淨值	根據[編纂] 發行新股份 估計[編纂] 淨額	本公司擁有人 應佔 未經審核備考 經調整合併 有形資產淨值	每股 股份 未經審核備考 經調整合併 有形資產淨值
	千港元 (附註1)	千港元 (附註2)	千港元	港元 (附註3)
按每股股份[編纂][編纂]港元計算	40,580	[編纂]	[編纂]	[編纂]
按每股股份[編纂][編纂]港元計算	40,580	[編纂]	[編纂]	[編纂]

附註：

- (1) 於2015年6月30日本公司擁有人應佔本集團經審核合併有形資產淨值乃自於2015年6月30日經審核合併資產淨值約61,141,000港元中扣除無形資產約20,561,000港元後所得，全文載於本文件附錄一所載的會計師報告。
- (2) 根據[編纂]發行股份的估計[編纂]淨額分別按[編纂]每股股份[編纂]及[編纂]（為指定[編纂]範圍之下限至上限）計算，已扣除本公司應付的[編纂]費用及其他相關開支（不包括已於2015年6月30日前列賬的[編纂]相關開支約4,352,000港元）。概無計及[編纂]及任何根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使時可能發行的任何股份。
- (3) 每股股份未經審核備考經調整合併有形資產淨值乃基於本文件「股本」一節所載緊隨[編纂]完成後的[編纂]已發行股股份計算（倘[編纂]已於2015年6月30日完成），惟並無計及因行使[編纂]及任何可根據購股權計劃授出的購股權而可能發行的任何股份或本公司可根據配發及發行或購回股份的一般授權配發、發行或購回的任何股份。

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

財務資料

- (4) 未經審核備考經調整合併有形資產淨值並無計及如本文件「歷史、重組及集團架構」一節所述有關[編纂]投資於2015年8月27日收取的現金代價387,600美元(相當於約3,004,000港元)。倘計及收到的首次公開發售前投資，每股[編纂]經調整合併有形資產淨值將分別為每股[編纂]港元(基於[編纂]為每股[編纂]港元)及每股0.52港元(基於[編纂]為每股[編纂]港元)。
- (5) 概無對未經審核備考經調整合併有形資產淨值作出任何調整以反映本集團於2015年6月30日後的任何營運業績或訂立的其他交易。